

LEVEL

Online Oyun
Dergisi ile

224 Sayfa

2 Dev Poster

CoD: Modern Warfare 2
GTA IV: Gay Tony

Jadde ve Rappelz
Kurulum Dosyaları



İNCELEME, DEV POSTER, WP PAKETİ

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

GTA IV: GAY TONY

DRAGON AGE: ORIGINS

LEFT 4 DEAD 2

ASSASSIN'S CREED II

VE FAZLASI...

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



Western Digital'den çevre dostu depolama



GreenPower teknolojisine sahip
10,000 disk senede
\$100,000 tasarruf sağlar.

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

Enerjiden tasarruf ederken ödün vermeyin.

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

WD Caviar® Green™

Daha az güç tüketimi
Ultra-serin ve sessiz
Çevre Dostu
2TB'a kadar kapasite

WD Western Digital®

PUT YOUR LIFE ON IT®



Western Digital, WD, WD Caviar, the WD logo and Put Your Life On It ABD ve diğer ülkelerde kayıtlı ticari markalarıdır. Green® and GreenPower, Western Digital Technologies, Inc.'in ticari markalarıdır. Burada aynı geçen diğer tüm marka ve ürün adları ilgili firmaların markalarıdır. Depolama kapasitelerinde kullandığımız biçimyle, bir megabayt (MB) = bir milyon bayt, bir gigabayt (GB) = 1 milyar bayt, ve bir terabayt (TB) = bir trilyon bayttır. Ergitilebilir tozlan kapasite, işlemler oranı veya başka özellikler için de geçerli değildir.

www.westerndigital.com



İŞE YARAMAYAN İNTERNET

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

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

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

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

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

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

Ve biz de ancak bunu yaparsak gelişebiliriz.

Belki...

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

Frat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
frat@level.com.tr

Notlar

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

■ Peki o zaman, insan neyle yaşar?

Fırat Akyıldız



■ Okumayla, öğrenmeyle ve düşünmeyle yaşar diye düşünüyorum. Sonuncusu çok önemli bu arada.

Cem Şancı



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

Emre Öztınaz



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

Hasan Başaran



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

Ertuğrul Süngü



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

ARALIK 2009, SAYI 155

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun 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

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@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

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

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 Müdürü: Nusrat Kırımlioglu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yer alan 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.

Türkçe ve ücretsiz

JADDE
Türkiye'nin en işlek jaddesi

Koltuklarınıza yaslanın ve
Jadde ile yepyeni eğlence dolu bir hayata hazırlanın.

WWW.JADDE.COM.TR





CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Sayfa 48

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

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

24 Doktorlar

İLK BAKIŞ

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

36 Sadece Kaan

DOSYA KONUSU

- 38 TurkSportal
- 112 Ölü Firmalar

44 Rocko@Psikiyatır

İNCELEME

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



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

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

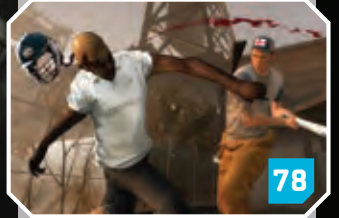


- 96 Band Hero
- 98 Operation Flashpoint 2:
Dragon Rising
- 102 Saw
- 104 Football Manager 2010
- 106 Jak and Daxter:
The Last Frontier
- 108 Star Wars Battlefront:
Elite Squadron



Dragon Age: Origins

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



Left 4 Dead 2

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



GTA IV: Gay Tony

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

DJ HERO Sayfa 58

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

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

110 Role Playing Günlükleri

121 Online



128 Hasan Hasan'a Karşı

131 Donanım

138 Fırat'tan PES Taktikleri

140 Market

146 Kezban Raporu

148 Rehber

156 Anime

159 Kültür & Sanat

168 Ajan Simit

170 Yapım Hikayesi

174 Kare

178 LEVEL 156

Stubbs the Zombie: In a Rebel Without a Pulse

Zombi olmanın dayanılmaz hafifliği

**TAM
SÜRÜM**

minimum P3 1.2 GHz İşemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı
benzetim P3 1.2 GHz İşemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 3.0 GB Sabit Disk Alanı



LEVEL DVD #155

DEMO

Football Manager 2010

BEDAVA OYUNLAR

Attack of the 50ft Robot

Jadde

RappelZ

VİDEOLAR

Bioshock 2

Dead Rising 2

God of War Collection

Left 4 Dead 2

Mass Effect 2

EKSTRA

Modern Warfare 2 (Wallpaper)

SÜRÜCÜLER

ATI v9.7

Combined Community Codec Pack

DirectX v9.0c

DivX v7.0

Microsoft .NET Framework v3.5

NVIDIA v190.38

Ogg Vorbis v0.9.9.5

VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0

ACDSee Photo Manager v11.0.108

Adobe Reader v9.1

Avira Antivir Guard v9.0.0.407

CCleaner v2.22.968

Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

WinRAR v3.80

IŞIK KRALLIĞI'NA HOŞ GELDİNİZ!

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



LED

LED LCD Monitör W86L Serisi
tr.lge.com



POSTA

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

Falso alırsa atın: inbox@level.com.tr



XBOX 360 MI, PLAYSTATION 3 MÜ?

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Xbox 360 modellerinden hangisini öneriyorsunuz; Xbox 360 Elite mi yoksa Arcade mi? **Xbox 360 Elite. Arcade'in sabit disk yok zaten, hiç düşünme bile.**

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

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

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

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

Sorularım bu kadar. Derginin Kasım sayısı yayımlandığı gün yolladım mail'i ama ne zaman yollanacağı ile ilgili hiç bir bilğim yok, affedin. Sadece sorularına cevap bekliyorum. Sizleri çok seviyorum; özellikle Şefik Abi'mi... Hepinize selamlar. *Oğuz Ziya*

NEFESİ KUVVETLİ OYUNLAR

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

ediyorum. Derginiz gerçekten çok güzel. Devamını diliyor ve sorularına geçiyorum.

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

2. DVD'lerinizde bazı online oyunların kurulum dosyalarını veriyordunuz; iki sayı önce vermeyi bıraktınız. Yeni oyun çıkmasını mı bekliyorsunuz, yoksa "Hepsini verdik yeter" mi diyorsunuz?

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

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

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

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

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

5. Uncharted 2'yi aldım ve bir haftada bitirdim. Gerçekten inanılmaz bir oyun; çok sürükleyici. Single mode bittikten sonra multiplayer oynamaya başladım. Bilmiyorum, haritalar biraz karışık gibi... Daha iyi yapamazlar mıydı online modu? **Uncharted 2'yi bir haftada bitirmek bence mucize. O oyun aslında bir günde biter ama okula gidiyordur falan, buna rağmen en fazla üç gün sürmeliydi. Bir yerlerde hata yapmış olmalısın Yiğit. Yoksa oyunu yeterince sevmedin mi!? Her neyse, bence de oyunun online modu daha iyi olabilirdi ama adamlar tek kişilik oyunla**

uğraşmaktan, diğer bölümleriyle ilgilenememiş olabilirler.

6. Xbox 360'ın Türkiye'ye gelmemesinin özel bir sebebi var mı? Dediğinize göre gayet iyi bir konsolmuş. PS3'e göre ne tür bir avantajı olabilir ki? **Özel bir sebebi yok; bir şekilde adamlar Türkiye pazarına. Sony hali hazırda Türkiye pazarında yer aldığı için PS3 burada da geldi. Eğer Sony de Türkiye sınırlarında olmasaydı, PS3'ü de göremezdik. Ayrıca öyle imalı sorular sorma bak; Xbox 360 güzel diyorsak güzeldir! (Heyt!) Artısı şöyle var mesela; oyun desteği daha geniş. Misal Left 4 Dead 2'yi Xbox 360 sahipleri**

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

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

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

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

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

PSP Mİ, PS3 MÜ?

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

1. Benim bir arkadaşım var, MMORPG türünde oyun oynamak istiyor. "Eğer adam gibi oynayacaksan, World of Warcraft oyna" dedim ama o ille de Metin2 oynayacağım diye tutturuyor. Sence ne yapısın? **"Adam gibi oynayacaksan..." derken ne demek istedin ki? Metin2 adam gibi oynanmıyor mu mesela. Ya da RappelZ. Adam gibi MMORPG oynamanın sırlarını bizimle paylaşır mısın? Arkadaşının demek istediği şu olmuş bence, "Hacı Metin2 parasız, her ay 15€ ne bayılacağım WoW'a..." Bence WoW şart değil; Metin2 olur, Runes of Magic olur, LEVEL Online Oyun Dergisi'nden bir başka oyun olur...**

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



Eğer sürekli evde oturuyorsan PS3. "Yerimde bir saniye duramıyorum, hiperaktifim" diyorsan da PSP. Peki bu sorunun sonuna oyun tavsiyesini nasıl sıkıştırdın? Nasıl bu kadar hızlı geçtin koldan konuya? Bana bunu anlatır mısın biraz? Dragon Age: Origins'ı al bari...

3. Abi son olarak bir şey isteyeceğim. Önceden verdiniz mi bilmiyorum ama Assassin's Creed'in tam sürümünü -olmazsa demosunu- verebilir misiniz? **Assassin's Creed'in tam sürümünü önümüzdeki üç yıl boyunca veremeyiz gibi geliyor bana. Demosunu vermek için de biraz geç. İkinci oyunun demosu çıkarsa onu veririz ama.**

Söyleyeceklirim bu kadardı. Dergide yayımlarsanız süper olur. Şimdiden teşekkür ederim.

Efe Kılıçkan

DIABLO'NUN ATEŞİ HER YERİ SARARKEN

Öncelikle biz okurlarınıza her ay bu kaliteli dergiyi hazırladığınız için teşekkür etmeyi, tüm okurlarınız ve kendim adına bir borç bilmekteyim. Şimdi sorularına geçmek istiyorum.

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

Olan şey şu: Oyun Kasım'da çıkıyor. Ama hangi Kasım? Kasım 2010! Tabii Blizzard ertelemese. Sendit'te olan şeyse büyük ihtimalle bir hataydı. Umarım bu hata nedeniyle kimse kalp krizi geçirmemiştir.

2. Darker than Black'in ikinci sezonu haberini duydum ve merakımı celbetti. Hemen birinci sezondan başladım, fena değilmiş. Aynı tadı verebilecek bir anime söyler misin Tuna Abi?

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

3. Fable 3'ün bilgileri geldikçe bir ön bakış yapar mısınız? Hastasıyım Fable'in.

Elbette. Biz de seviyoruz Fable'i. Gerçi birisi Fable'a verdiğim yüksek puana gıcık olmuştu dergiden. Kimdi ki o... (Benimdir kesin. - Elif)

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

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

EMRE YERLİKHAN'IN ANISINA...



Üniversite yıllarımın başında, "Gerekli Şeyler" mağazasında tanışmıştık onunla.

Benim sadece kendime ait olan sıra dışı sayılabilecek yanımın, hayatımın en önemli iki kahramanından biriydi.

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

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

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

Emre, her yönden bir "Süpermen"di.

Elimizden uçtu gitti.

Umarım gittiğin yerde mutlusundur Emre.

Seni çok özleyeceğim.

Seni çok özleyeceğiz.

Ömür Topaç ve LEVEL

Sorularım bu kadar; umarım sizi sıkımadım.

Yayınlarsanız çok sevinirim.

Ahmet Kavurmacı

SANA DÜN BİR ÇATIDAN BAKTIM AZİZ ARULCO

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

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

İlk önce ne olursa olsun korsan oyun almamanı

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

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

1. Geçen sene maddi durumum düzeldiğinden beri yalnızca orijinal oyun alıyorum. Kanunların, yahut da ahlaki değerlerin dayatması yüzünden değil, güzel bir hikaye anlatan oyunlara duyduğum saygıdan. Bu anlayışla Half Life Orange Box'tan Medieval serisine, Fallout'tan Far Cry'a, hikayesiyle, anlatım tekniğiyle, oynanışıyla oyun dünyasına bir şekilde yeni bir soluk kazandıran pek çok oyun aldım. Ama ne yalan söyleyeyim, sizin FIFA 2010 ön incelemeni okuduktan sonra tereddüte düştüm. FIFA'ya bir şans verilmesini tavsiye ediyordunuz. Önce korsanını alıp, eğer beğenirsem orijinaline geçmeye karar verdim. Yükledim, oynamaya başladım. Grafikleri en son seviyede FIFA 2010, berbat görünüyordu. Top hala balon gibiydi, oyuncular geri kalıyordu; oyunun PES'e benzeyen en ufak bir yanı yoktu. "Acaba LEVEL, EA'dan para mı alıyor" diye düşünmeye başladım. Bir süre sonra yolum meşhur bir elektronik mağazasına düştü. Oyunlara bakarken gözüm, deneme amacıyla kurulmuş PS3'e ilişti. FIFA 2010 açıktı. Oynamaya başladım ve "Vay canına!" dedim. Oyun müthişti. Grafiklerden tutun

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

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

Duke Nukem Forever çıksa bile artık ilgilenilecek adam kalmadı; Duke Nukem'i bilen nesil evlendi, evinde çocuğuyla oturuyor. Jagged Alliance 3 daha olası.

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

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

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

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

kampının sonunda.

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

Olabilir gerçekten. Listemize ekliyoruz JA2'yi.

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

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

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

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

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

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

zarlamanın gözü kör olsun.) "episode" yöntemine geçen Valve, üçüncü oyuna mı yoksa üçüncü bölüme mi hazırlanıyor? Siz, bu durumdan umutlu musunuz? (İki episode da sizden yüksek not almıştı, farkındayım ama bence bir şeyler eksikti işte.)

Şimdi bir şey söyleyeceğim ve tüm oyun dünyası benden nefret edecek. Ben ne hikmetse Half-Life'dan da Half-Life 2'den de öyle deliler gibi etkilenmedim. Yani güzel oyundu ama yerlere

de yatmadım yani. O yüzden episode mevzusu konusunda hiç yorum yapmayayım... (Half-Life candır. Episode olayı, Half-Life bağımlılarının aç kalmaması için bence güzel bir hamle idi. - Elif)

9. Fırat Akyıldız'la PES 2009 oynamam mümkün mü?

Bu ikinci meydan okuma. (Seninki naif bir istek aslında ama olayı biraz kızıştırılalım.) Fırat bakalım bu tekliflere nasıl cevap verecek...

Sabırla okuduğunuz için teşekkür ederim. Baskıya yetmişdiye de sağlık olsun. Saygılarımla
Ahmet Savaş

PS3 VE 1080P OYUNLAR

Merhaba Tuna abi. Hiç uzatmadan sorularımı geçeceğim.

1. Brütal Legend'in demosunu oynadım ve çok eğlendim. Derginizde 13 Ekim'de çıkacağı yazıyordu ama çıkmadı. Ertelendiyse bana yeni tarihini söyler misin?

O oyun zamanında çıktı. Zaten geçen ay inceledik, sen de rahatlıkla alabilirsin. D&R'larda satılıyor.

2. Evde bir PS3'üm, bir de Sony Bravia KDL-40E4020 model televizyonum var. Sorum şu ki oyuna girmeden 1080p'de çalışıyor ama oyuna girince 720p oluyor. Mesela Uncharted 2'de 720p gösterirken, Resistance: Fall of Man'de böyle bir sorun çıkartmıyor. Sizce nedeni nedir?

Bu bir sorun değil aslında. Bazı PS3 oyunları 1080p desteği sunuyor, çoğunluk ise 720p görüntü desteği veriyor. Uncharted 2 de 720p'de çalışan bir oyun. Sende bir sorun yok anlayacağın.

3. Tuna Abi sen hep animelerden bahsedersin. Animeleri izleyebileceğim her hangi bir kanal ya da internet sitesi var mı?

MTV bir ara anime yayını yapıyordu ama sonra ne oldu bilemiyorum. İnternette de bir yerlerden Meriç izliyoruz, ona bir sorayım. Hmm, hatırlayamadı iyi mi... Ben de hızla bir araştırma yaptım ve www.animecrunch.com adresini buldum sana.

4. Babam en son yurtdışı seyahatinde bana iki oyun aldı: Uncharted 2 ve Dark Sector. Ben LittleBigPlanet'i da istiyordum ama stoklarda kalmamış. Türkiye'de bu oyunu bulabilir miyim? (26 Kasım doğum günüm; babama hemen bunu aldıracağım çünkü.)

PS3 oyunu satan teknoloji mağazalarından bulabilirsin bu oyunu.

5. Ben iki ay önce bilgisayarıma 3GB RAM ve Zotac 9500gt ekran kartı aldım. World in Conflict gibi oyunları makine hiç kasmadan oynuyorum. Bir tek

problem işlemcim Intel Core2Duo E6550 (İnşallah doğru yazmışımdır.); değiştirsem mi yoksa kalsın mı? Değiştirsem de hangi işlemciyi almalıyım?

İşlemcini şu an için değiştirmene gerek yok. İlla ki değiştirmek istiyorsan, önce anakartının QuadCore işlemci destekleyip desteklemediğini öğren ve Core2Quad işlemcilerin 9XXX versiyonlarından birini al.

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

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

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

Arif Burak Dikmen

KİMLİK FOTOM-
DA AĞZIM AÇIK
KALMIŞ. SİNEK
MİNEK KAÇMA-
SA BARI...





Fotograf: Adem Başaran

LEVEL LİGİ

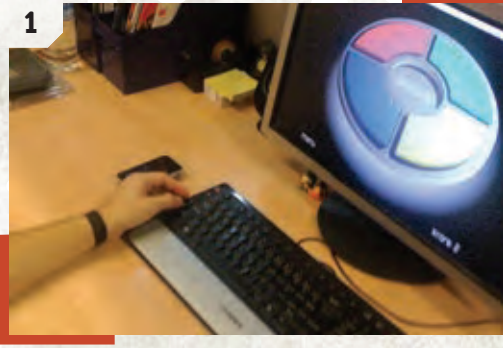
Ay 5

Oyun **Simon Says**
Platform **PC**

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

Puan Durumu

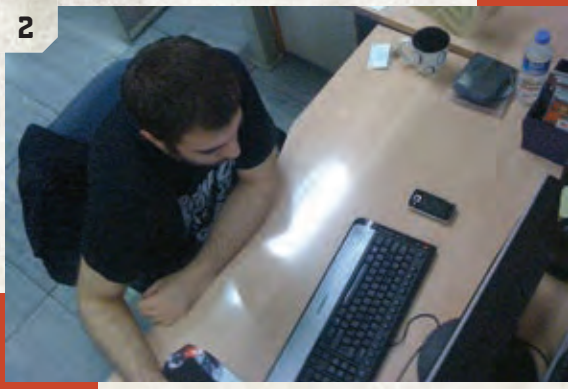
İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	10	40
Emre	8	35
Elif	6	23
Fırat	5	21
Ertuğrul	0	5



1

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

2



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

3



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

4



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

“Unutmadı, Rol Kesiyor!” - Elif

Oyuncular

Elif

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

Emre

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

Fırat

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

Şefik

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

Ayın Galibi

ROCKO SAYS

10 PUAN

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

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Lost Horizon

Çıkış tarihi: Belli değil

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

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Çıkış tarihi: 18 Mart 2010

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



Just Cause 2

Çıkış tarihi: 23 Şubat 2010

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



Napoleon: Total War

Çıkış tarihi: 23 Şubat 2009

Bazıları için bu görüntü hiçbir şey ifade etmiyor olabilir fakat bu türün meraklısınız bu güzel grafiklerle yeni bir tarih yazmak için sabırsızlanıyor olmalısınız.



The Saboteur

Çıkış Tarihi: 5 Kasım 2009

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

Kurulum
Dosyası
LEVEL
DVD'de

Haydi çık sokağa!

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

Ş u an sokağa çıkıp dans etmeye başlasanız ya deli derler, ya da performansınızın kalitesine göre ünlü olup kliplerden dizilere doğru koşabilirsiniz.

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

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

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

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

Yeni arkadaşlıklar kurabileceğinizi söylemişim; peki ya bu oyunda evlenebileceğinizi de biliyor muydunuz? Gerçek hayattakinden daha neşeli olacağını düşündüğüm bu durum danslarda da eşinizle birlikte dans edebileceğinizin bir işareti.

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



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

Super Street Fighter IV ile her şeyin daha fazlasına sahip oluyoruz

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

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

Juri bu hareketi bekleterek de yapabildiği için rakiplerini rahatlıkla şaşırtabiliyor ve en beklemedikleri anda onları sersemletebiliyor.

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

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

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





EA hediye kutusunu açtı

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

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

EA'den Frank Gibeau'dan gelen bir açıklamaya göre, önümüzdeki aylarda Medal of Honor'la ilgili bir takım bilgiler alacağız. Bu yapıyı tekrar ayağa kaldırmaya hazırlandıklarını belirten Gibeau, acaba basına sızan Operation Anaconda'dan

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

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



Bir kart deyip geçmeyin...

Büyünün sırrı bu kartlarda!

Liseden üniversiteye biraz zor geçtim ben çünkü o sıralar herkes harıl harıl ÖSS'ye, ÖYS'ye hazırlanırken ben Magic the Gathering oynuyordum. Hem de ne oynamak! Verdiğim paralara mı yanayım, harcadığım zamana mı, hiç ders çalışmadığım için istemediğim bir bölümü kazanamayıp bana son derece uygun bir başka bölüme girmeme mi... (Hmm, bir garıplık var.) Ne olursa olsun çok eğlenmişim ve kartlarımı da hala saklıyorum. (Tabii tedavülden kalktılar.)

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

■ **Tuna Şentuna**



Son Dakika!

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

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

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

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

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

- PSP'nin adHoc moduyla oynanan oyunlarını internet üzerinden oynayabileceğimiz adHocParty adında bir sistem yakında Avrupa'ya geliyor. PS3'ünüzü bir köprü olarak kullanan bu sistemle Resistance:

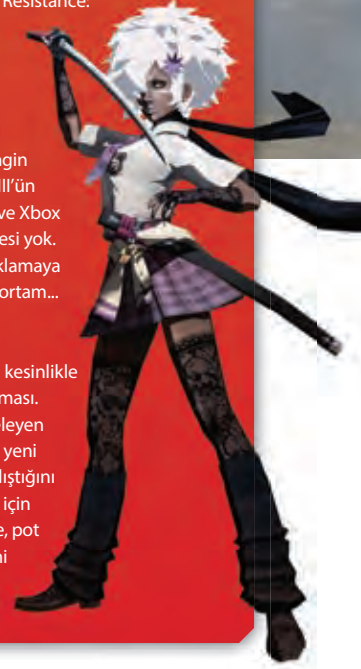
Retribution, Dissidia Final Fantasy ve Gran Turismo gibi oyunları online olarak oynayabileceksiniz.

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

- Gearbox'dan gelen bir açıklamaya göre LEVEL ofisi şahane bir ortam...

Bu da gerçek haber değildi, üzgünüm. Asıl haberimiz Gearbox'ın Borderlands 2'yi kesinlikle hazırlayacağını açıklamış olması.

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



Kayıp ve lanetlilerin dünyası

PC'lerinizin kapısını bir kez daha **GTA IV** için aralayın

Johnny Klebitz'i tanıyor musunuz? Başkan yardımcısı olduğu The Lost çetesesini? Hiçbir şey canlanmadı mı? Demek ki siz bir Xbox 360 kullanıcısı değilsiniz...

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

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

PS3 sahiplerinin hemen umutlanmasını tavsiye etmem ama PC sahipleri heyecanlarını özgürce yaşayabilirler. The Lost and Damned 10 saate kadar süren senaryosu, yepyeni müzikleri ve oynanışıyla büyük ilgi görmüştü. Beklemede kalın. ■ **Tuna Şentuna**



Baharı kaykaylarla karşılayın

Skate 3, 2010'un Mayıs ayında bizlerle!

Yillardır tek başımıza sokaklarda kayıp duruyoruz. Bu bir yere kadar keyifli sayılır ama geçmişi hatırlayın; arkadaşınızın kapısını çalıp, "Oğlum hadi kap kaykayını gidiyoruz!" dediğiniz günleri... Tek başına kaymak eğlenceliyse, bir arkadaşınızla kaymak gerçek neşedir. EA de bunun farkında ki Skate 3'te yalnız kaymanızı engellemiş ve yanınıza 11 tane adam koymuş.

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

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

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



Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood

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



Guitar Hero: Van Halen

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



Colin McRae: DiRT 2 [PC]

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

Pzt.	Salı	Carş.	Perş.
30	1 <ul style="list-style-type: none"> Colin McRae: DiRT 2 (PC) LoR Online: Siege of Mirkwood MX vs. ATV Reflex 		3 <ul style="list-style-type: none"> James Cameron's Avatar: The Game The Saboteur
7	8 <ul style="list-style-type: none"> Windchaser: Guilds of Glory 	9	10
14	15 <ul style="list-style-type: none"> Europa Universalis III Silent Hill: Shattered Memories Spellforce 2: Faith of Destiny 		17
21	22 <ul style="list-style-type: none"> Guitar Hero: Van Halen 	23	24 <ul style="list-style-type: none"> Hotel Dash: Suite Success
28	29	30	31

Diğer



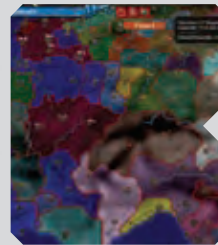
MX vs. ATV Reflex 1 Aralık

Otomobil yarış oyunlarından sıkılanlara müjde! MotoGP ve SBK serilerine alternatif olarak, oyuncularını çamura saplama niyetinde olan bir oyun var karşımızda. Üstelik ATV de kullanabileceğiz.



The Saboteur 3 Aralık

İkinci Dünya Savaşı oyunlarından sıkıldınız mı? Ama bu başka; vallahe başka. İkinci Dünya Savaşı döneminde geçen ve Grand Theft Auto tarzında bir oyuna ne dersiniz? Kabulde buyurun sabotaja!



Europa Universalis III: Heir to the Throne 15 Aralık

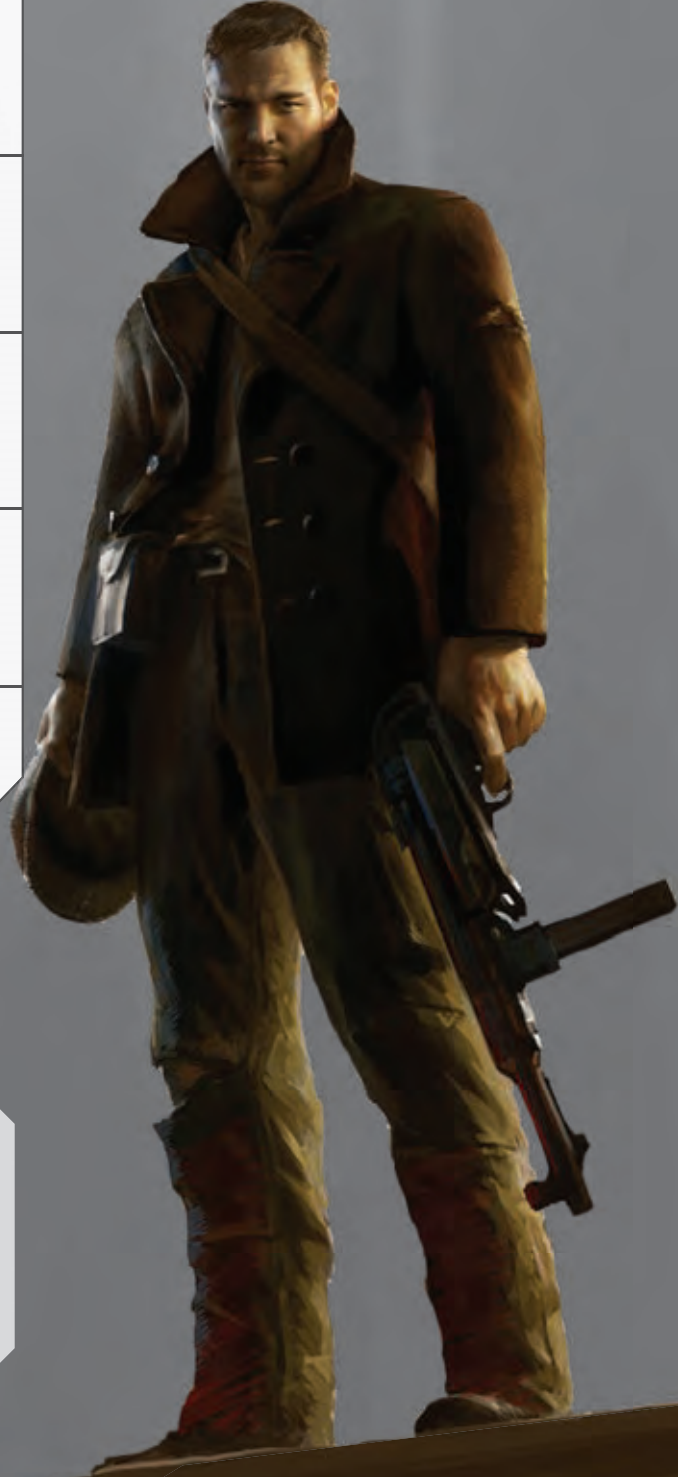
2007 yılının başında piyasaya sürülen ve strateji oyunlarının hayranları tarafından büyük beğeni toplayan yapım, üçüncü ek paketiyle gündemde kalmayı sürdürecektir.



James Cameron's Avatar: The Game

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

Cuma	Cmt.	Pzr.
4	5	6
11	12	13
18	19	20
25	26	27
1	2	3



Silent Hill: Shattered Memories

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

DOKTORLAR

CELİK ERDEM SOZ HASTANESI,
AKIL VE FIKIR HASTALIKLARI MERKEZI



CELİK

ERDEM

HASTA: İLGAZ BAĞCIAN

kafama esti altım
X-men origins wolverine oyununun 2 ikincisi yani devam
gıkacak mı?
bilgi verir misin ha birde psp için almam gereken
kavga,aksiyon oyunları sölermisin şimdiden teşekkürler:))

- BİLMEM HATIRLAR MİSİNİZ "WOLVERINE
AĞALAR BEYLER" DEYİYU BİR ŞARKI VARDI
EKİDEN.
- YOL VERİN DİYORDU ASLINDA ŞARKIDA
AMA SİZİ REFÜZE ETMEK İSTEMEM.
- REFÜZE DERKEN?
- "YENİDEN FÜZELENDİRME"
- ANFÜZE?
- FÜZELENDİRME.
- DEFÜZE?
- FÜZELENDİRMEZLİK.
- HMMM! ÇOK TEŞEKKÜR EDERİM.
- İLGAZ NE DEMİŞTİ?
- İLGAZ ANADOLU'NUN SEN YÜCE BİR
DAĞISIIN!

TIKTIAZ

Emergency
PARAMEDIC

BURMA

Emergency
PARAMEDIC

HASTA: İTİHAİM YAŞA!

Benim bir bilgisayarım var.(hani şu klavyesi , faresi , ekranı ve
kasası olan alet :)
Sistemi hakkında sizden görüş almak istiyorum...
-Intel Celeron CPU 1.60 Ghz çift çekirdek...
-2 GB RAM...
-nVIDIA Geforce 7200 GS 512 MB Ekran Kartı...
Bu sistemi oyun oynanabilir hale getirebilmek için ne gibi
değişiklikler yapmalıyım...
Ya da bundan adam olmaz diyip balkondan aşağı mı atmalıyım.

- SİSTEMİ OYUN OYNANABİLİR HALE GETİRMEK Mİ?
- SİSTEMLE OYUN OYNAMAK İSTİYOR.
- SİSTEM ÇEVİRMECE OYNAYABİLİR.
- SİSTEM FİRLATMAŞ.
- YA DA SİSTEM ÇÖKERTME.
- AAA! EN SEVDİĞİM OYUNU ANDINIZ

HASTA: ANIŞ KAŞIŞI

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

- GARSON!

EMERGENCY
CÜCÜK

Emergency
PARAMEDIC

HASTA: MEHMET EFE KİŞAĞA

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

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

EMERGENCY
HEY BABY



HERKESE MUHTEŞEM BİR CD SÖZLÜK

En güncel sürüm REDHOUSE 3. jenerasyon sesli

DVD + CD

Herkese Office 2010 Beta CD'si

Windows 7 terfi rehberi

Tüm ayarlarınızı yeni sisteme değişmeden taşıyın



Herkese ücretsiz: En yeni sürüm, 3. Jenerasyon

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

CHIP

12/2009

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



Herkese
Video eğitim
Adobe After
Effects CS4
TAM SÜRÜM



Video eğitim
After Effects CS4

Herkese 100.000 kelimelik dev sözlük
Redhouse CD Sözlük

► Tüm kelimelerin okunuşlarını öğrenin ► Sesinizi kaydedin, telaffuzunuzu değerlendirin ► Oyunlarla kelime dağarcığınızı eğlenerek geliştirin...

Ayrıca: Kaçıranlar için her düzeyde üç İngilizce seti bir arada

CHIP donanım ve yazılım ödülleri sahiplerini buluyor

Yılın Ürünleri 2009

2009'un fark yaratan tüm teknolojik ürünler



Austin Powers
Avanak Ajan



Uzak durmanız gereken yazılımlar

TEST: Mega zoom'lu & kompakt

Küçük boyutlarına rağmen en uzak noktaları bile fotoğraflayan yeni dijital makineler

İşlemci yerine ekran kartı

DVD'deki araçlar ile PC'nizin hızını tamamlayın



TEST: Yeni nesil ne

Daha büyük ekranlı, daha hızlı pil harcayan dizüstüler kıyasla



Aralık sayısı bayilerde!



İlk Bakış

Sırada neler var?

Oyuna doyduğumuz aylar yavaş yavaş geride kalıyor ve ileriye dönük beklentilerimiz de yavaş yavaş artıyor. Artık oyun oynama değil, bekleme, hatta "ne oyun çıkacak" diye endişelenme dönemine giriyoruz. Önümüzdeki birkaç ay boyunca piyasaya tek tük oyun sürülecek

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



28

Dante's Inferno

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



30

Vancouver 2010

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

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

LEGO Universe

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

32



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Bermuda Şeytan Üçgeni

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

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

Dante's Inferno

Cehenneme kadar...

Çok gerilere gidelim; 14. Yüzyıl'a, Orta Çağ'a, İtalyan Edebiyatı'na ve Hıristiyanlık dünyasına damgasını vurmuş bir eser var elimizde. Dante Alighieri, İlahi Komedya (Divine Comedy) isimli eserini kaleme aldığı anda, yüzyıllar sonra bile insanları nasıl etkileyebileceğini tahmin edebilmiş miydi, bilemiyoruz ama edebiyat dünyasının olduğu kadar, sunduğu kurgusuyla bütün kitlelerin dikkatini çekmeyi başardığı su götürmez bir gerçek.

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

bulunduruyor oyun. Yapımcı Jonathan Knight ise mükemmel bir kurgusu olan bu eserin, modern dünyada yankılar uyandıracığı konusunda emin. Eser öyle kusursuz işlenmiş ki bölümlerden oluşan kurgusuyla oyun dünyasına uyarlanmaya oldukça müsait gibi görünse de, Dante bundan gurur mu duyardı, yoksa kemiklerini mi sılatırdı konusu tartışmaya gayet açık.

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

Kim ki buraya girerse umudu geride bıraksın!

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

İlk bölüm olan Limbo'da, elinde tirpanıyla, rehberi Virgil eşliğinde lanetlenenlerin kralı Minos ile karşılaşacak Dante. Virgil de oyundaki ana karakterlerden biri aslında. Dante'yle beraber hareket etmeyecek, oyunun anlatıcısı olarak size oyunla ilgili

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





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

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

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

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

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

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

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

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



Dağların ve ağaçların gerçekliği müthiş ama karakterler için aynı şey söylenemez.



ANALİZ

SEGA da EA ve Konami gibi karton seyirci kullanma konusunda ısrarcı görünüyor.

Karakterler modellemelerinde fazla detaya girilmemesi, oyunun tam anlamıyla first person kamera açısına göre hazırlandığını ortaya koyuyor.

Oyunda kullandığımız malzemeler sınırlı da olsa onları modifiye edebilmek güzel bir özellik.

Tansiyon Ölçer
düşük

Sega Diyor ki...

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

Yapım SEGA **Dağıtım** SEGA **Tür** Spor **Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** 2010

Web www.olympicvideogames.com/vancouver2010

Vancouver 2010

Aynı tas, aynı hamam

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

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

SEGA tabii ki tüm kış olimpiyat oyunlarını

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





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

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

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



Legoel Odaburda

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

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

lodaburda@level.com.tr

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

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



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



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

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

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

LEGO Universe

Parça tesirli bir dünya

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

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



3



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

4



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

5



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

6



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

7



Uzay hapisanesinden kaçıp özgürlüğünüze kavuştuğunuz andan itibaren yeni bir gezegende maceranız devam edecek. İlk silahınıza kavuşacak ve yaratıklarla savaşmaya başlayacaksınız. Eğer ölürseniz, parçalarınızı bir araya getirerek tekrar hayata döneceksiniz.

9



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

8



Özgürlüğünüze kavuşacağınız ilk gezegende bu tarz çelimsiz ve paspal bir karakteriniz olacak. Belki kirli sakallı bir delikanlı, belki de kılıç taşıyan yiğit bir hanımefendi olacaksınız. Merak etmeyin, önünüzde daha uzun bir yol ve keşfedilmeyi bekleyen devasa bir evren var.

10



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

11



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

12



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

13



Korsanlarla çıkar mücadelesine girebilir veya aralarına sızabilir; hatta kendi korsan tayfanızı oluşturup geminizle yeni diyarlara yelken açabilirsiniz. Farklı bir gezegene gitmek için uzay gemisine, farklı bir kıtayı keşfetmek içinse normal bir gemiye ihtiyacınız olacak.

14



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

15



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



16

Ninjaboyle tika basa dolu olan bir zindana tek başına dalmak, pek akıl karı bir iş olmayacaktır. Eğer bir zindana girecekseniz, önce grubunuzu oluşturmalısınız. Büyük ihtimalle en eşsiz ve değerli LEGO parçalarını zindanlardan toplayacaksınız.



17

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

Deponuzdaki LEGO parçalarını kullanma zamanı geldiğinde farklı inşa seçenekleriniz olacak. "Quick Build" seçeneği, önemsiz ve aciliyet içeren yapılarda lazım olacak. "Manual Build" seçeneğindeyse yaratıcılığınızı konuşturmaya başlayacaksınız.



18

19



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

20



Sanırım burada bir köprü inşa edilmeye çalışılıyor. Yüzlerden anlaşıldığı kadarıyla da niyetler hiç iyi değil ama suratlarından çirkeflik aktığında bile sevimli görünüyorlar bu LEGO adamlar. Haydi çocuklar, aylıklığı bırakıp işinize dönün artık!



SADECE KAAN

SORUNLU GEÇEN BİR ERGENLİK. LİSEYE ADAPTE OLANAMAMAK. TAM SINIFTA KALACAKKEN TOPARLANMAK VE OKULUN TAM KARŞISINA AÇILAN YENİ BİR ATARI SALONUyla DEĞİŞEN HAYATIM... GEÇEN AY GİRİŞBAHİNİ YAPTIĞIMIZ ATARI SALONU ATRAKSİYONLARINI ANLATMAYA KALDIRMIZ YERDEN DEVAM EDİYORUZ...

YENİ AÇILAN ATARI SALONU SADECE MALTEPE'NİN DEĞİL, İSTANBUL'UN, HATTA VE HATTA TÜRKİYE'NİN EN İYİ OYUN MERKEZİDİ BANA GÖRE. LİSENİN KARŞISINDA, ÖĞRENCİLERİN OKULA GİRİŞ GELİŞ YOLU ÜZERİNE KONUMLANMIŞ BU YER, UCUZ JETONLARI VE KALİTELİ OYUN MAKİNALARI İLE TAM ANLAMıyla BİR HARİKALAR DİYARIDY... KÜÇÜK BİR MEKANDA BAŞLADILAR, SONRA KAR ETTİKÇE MEKAN BÜYÜDÜ, MAKİNALAR ÇOĞALDI. SONRA NEREDEYSE BÜTÜN PASAJI KAPATTILAR... BİR TARAFI BİLARDO SALONU OLDU, PLAYSTATION OYNANAN AYRI BİR BÖLÜM AÇILDI. MAÇLARI DEV EKRANDA VEPMEME BAŞLADILAR FALAN... İNTERNET KAFELER ÇOĞALDIKÇA TABİ DEĞİŞİM GEÇİRDİ VE EN SON BU HALİ ALDI...

MALTEPE'DE BU HARİKALAR DİYARI DEĞİŞİM YER HARİCİNDE 4 TANE DAHA ATARI SALONU VARDI. HEPSİ DE BİRBİRİNE BİRKAÇ ADIM UZAKLIKTAYDI...

MALTEPE CAMİİ'NİN ORASI MERKEZDİR. PERGEL İBNE-SİNİ ORAYA BATIRIP DÜZGÜN BİR DAİRE ÇİZDİĞİMİZ ZAMAN BU DAİRENİN İÇİNE 5 ATARI SALONU, 1 OKUL, 1 EV, 1 DE DERSHANE SİĞİYORDU... HAFTASONLARI ÜNİ. HAZIRLIK DERSHANESİNE GİDİYORDUM. O SOKAKTA BİLE ATARI SALONU VARDI YAHU. HEM DE TAM KARŞISINDA, YİNE BÖYLE PASAJ İÇİNDE... ÖNÜM ARKAM SAĞIM SOLUM SOBAYDI. NEREYE GİTSEM BİR ATARI SALONUNA EBELENİYORDUM. KAÇIŞIM YOKTU!...YALNIZ HEPSİ BİR YANA, O DERSANENİN KARŞISINDAKİ YER KADAR BERBAT BİR ATARI SALONU GÖRMEDİM BEN. MALTEPE'DE NE KADAR FAYDASIZ TİP VARSA HEPSİ ORDAYDI. SALONUN KARŞISI ZATEN BİRAHANEYDİ. ALKOL KÖTÜLÜKLERİN ANAŞIYSA ATARI SALONUNUN İÇİ ANA BABA GÜNÜYDÜ ÖYLE SÖYLEYİYİM...

BIÇAK, DAYAK, HAPAÇ HEPSİNİ GÖRDÜM ORDAYKEN. İRİ CÜSSELİ, SESSİZ BİRİ OLDUĞUMDAN BANA PEK BULAŞMAZLARDI AMA İNSAN YİNE DE TEDİRGİN OLUYOR... BİR GÜN HİÇ UNUTMAM ÇOCUĞUN BİRİYLE SNOW BROS OYNUYORUZ. NASIL BİR PİTİM BULDUYSAK HATASIZ OYNUYORUZ, SOY YAPIYORUZ ADETA. TAM BÖYLE KENDİMİZİ KAPTIRDIĞIMIZ SİRADA İKİ TANE AT KAFASI GELDİ YANIMIZA. BİRAZ OYUNUMUZU İZLEDİLER, SONRA OYUNU BIRAKIP BİZE BAKMAYA BAŞLADILAR DİK DİK. SONRA YANIMDAKİ KOLUMU TUTTU "FAZLA JETON VAR MI?" DEDİ... ŞİMDİ BÖYLE DURUMLARDA NASIL DAVRANMAN ŞEREKTİBİNİ BİLMELİSİN. AKSİ TAKİRDE KORKTUĞUNU BELLİ EDİP KEKELEPSEN MİSİRİ KOÇANIYLA BİRLİKTE YERSİN! DAHA ÖNCESİNDE BAŞIMA BU TARZ BİR OLAY GELOĞİNDEN SOBUKKANLIĞIMI MUHAFAZA EDİP "BU SON JETONUM" DEDİM, DÖNDÜM TEKRAR OYUNA. BAKTILAR BANA DİŞ GEÇİPEMİYORLAR YANIMDAKİNE SARDIROLAR BU SEFER... "PEKİ SEN DE VAR MI JETON?" DEDİLER, BU GARİBİM DE YOK DİYEMEDİ VERDİ Bİ TANE JETON BUNLARA. YALNIZ JETONU VERİRKEN GÖMLEK CEBİNDEKİ ZULAYI AÇIK ETTİ. BUNU GÖREN ÇAKALLAR "SENDE BU KADAR ÇOK JETON VARSA PARA DA VARDIR" DİYEREK ÇOCUĞU DİSARİYA ÇEKİLER, HEM PARASINI ALDILAR HEM DE ÜZERİNE DAYAK ATTILAR... DAHA BÖYLE NİCE OLAYA SAHİT OLDUM AMA YİNE DE GİTMEME DEVAM ETTİM ORAYA. BELAMİ ARAMAK İÇİN DEĞİL TABİ Kİ... GİTMEMİN NEDENİ HAPİKALAR DİYARINDA OLMAYAN BENİM DE O ZAMANLAR HAŞTALIK DERECEĞİNDE OYNADIĞIM SAMURAI SHODOWN 3 YÜZÜNDEN HEP... BU VE BİRKAÇ OYUN DAHA YOKTU, O NEDENLE GİDİYORDUM. HAŞTALIK, EVET...

SAMURAI SHODOWN 3 DEYİNCE AKLIMA YİNE ORDA YAŞADIĞIM KOMİK BİR ANIM GELDİ. İKİNCİ KOLDAYIM, HANZO HATTORİ'YLE KAPTIRMIS GİDİYORDUM OYUNDA. DERKEN YANIMA FİNOİK BEYİNİN BİRİ GELİP SEY DEDİ, "SANA BU ŞAMPUANLARI 3 JETONA SATARIM"... NE DİYO BU DİYE Bİ BAKTIM ELİNDE HAKKATEN EŞANTİYON ŞAMPUAN PAKETLERİNDE VAR. JETON ALACAK PARASI YOK, BUNLARI SATMAYA UĞRAŞIYOR SALONDA! SANKİ ALAMANYA'DAN BİTTER ÇİKOLATA GETİRMİŞ, ÖYLE BULUNMAZ BİRŞEY SATIYOR, AHAAH... AZ ÖNCE HAŞTALIK DEDİM AMA NE HAŞTALAR VAR GÖRÜN İSTE. BENİMKİ ONUN YANINDA HİÇ KALIP... SENELEP SONRA GÖRDÜM BEN BU ÇOCUĞU TAKSİM'DE. EMO OLMUŞ, ETRAFTA PEMBİŞ PEMBİŞ GEZİNİYORDU. EE, PAZARDA SU SATIP PARA KAZANMAK YERİNE EŞANTİYON ŞAMPUAN SATIP JETON KAZANMAYA ÇALIŞAN BİRİNDEN DE BU BEKLENİRDİ ZATEN. FAYDASIZLIK ABİDESİ PEŞMEN, YAZIK... İSTE AZ EVVEL ANLATTIĞIM SAKAT TİPLERİN YANINDA BÖYLELERİ DE VARDI... YAHU KIRMIZI TOPLUZLU ATARI KOLUNU LOLİPOP GİBİ YALAYAN ÇOCUK GÖRDÜM BEN, DAHA NE OLSUN. ÇOCUK DEDİYSEM LİSE ÇABINDA ESSEK KADAR ADAM!...

O DA BU BEYİNSİZLİKLE ŞAMPUANCİNİN İZİNDEN GİTMİŞTİR DİYE TAHMİN EDİYORUM. AHAAH, NEYSE... DAHA ANLATAÇAKLAPIMIZI BİTİREMEDEN SAYFANIN SONUNU GÖRÜK YİNE... ÖNÜMÜZDEKİ AY KALDIĞI MIZ YERDEN DEVAM EDERİZ. ŞİMDİLİK HOŞÇAKALIN...

<http://sadeceKAAN.deviantart.com/>





LEVEL
Resmi Basın Sponsoru

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



Araştırın!

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

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

Olay sadece FM değil

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

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

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

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



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

Projeler

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

üyeler, tuttıkları takımların yanı sıra CM, FM, FIFA ve PES gibi oyunlar için favori takımlarını da seçebilecekler. Mustafa Budak'ın aldığı radikal kararlardan biriyse -200.000 civarı üyesi bulunan- mevcut forumun farklı bir yapıya bürünmesi ve üye profillerinin daha ön plana çıkarılması. Tabii ki forum ortadan kalkmayacak ama yaygın olan forum yapılarındaki kargaşanın ortadan kalkması için farklı çözüm yolları üretiliyor. TurkSportal, mevcut içeriğini yeni tasarım ile çok daha net bir şekilde bölümlere ayırmayı planlıyor. Sitenin konu başlıkları FM, CM, FIFA, PES ve futbol olarak ayrılacak ve üyeler de istedikleri konuyla ilgili içeriğe kolayca ulaşabilecekler. Ayrıca TurkSportal'ın "TurkSportal Magazin" adı altında bir online dergi projesi de mevcut ve üyelerine -bugüne kadar olduğu gibi- bu dergiyi farklı bir içerik sunmayı hedefliyor.

Devre arası

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

POPÜLER ÜYELER

GeNç KaRTaL
Photograph
Sekopej
El Barto
LaigLeNoiR
Emurafu
Ayg.22
Fıratcan Alçınkaya
yunusgs
EmperoR
Sergio_Aguero
Fernando Gago
Luffy
Alicanfmfan
TR.CaPTaiN
Nedvedmania
Burak Duran
Aydoğan
Del Piero_10
TaYLaN
cekochan
perpetua
RoNNiE91
KaF KeF
sakaryaligocmen
BeeTLLeJuiCe
nekop
Prince2005
PesimiStYLa
nannar
DisCo
Vieri
BlackEagle19o3
CoşkuN Özdemir
Oghuse
eGowiCh
Memedov
Cyzio
EreN
fenerbahce_1907
Hugo
canavar20
crespo009
FenerBahceLi
thehell61
Rossoneri
LaKe
anilton
Fietra 10
AB000
uAburak89
MostapHa
Ümit
galatasaray12
gerrard
Krusty
EL-Hadji
Eray Dengiz
Jesus_FB
Haygary
tarikko
Wesley Sneijder
Omerdinho
Sheriff
büyükpivot



Takım Oyunu

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



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

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

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

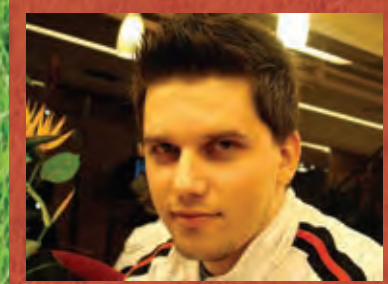
Şampiyonlar Ligi ve online ligler için emek ve uğraş veren bir sistemle yoluna devam eden site, işlerin daha kolay yürütmesi için üyelerin de kendi verilerini siteye aktarabilmesini ve böylece turnuvaların daha hızlı bir şekilde gerçekleşmesini hedefliyor. Sitede organizasyon tarihçesine, şampiyonalara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

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

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

Sitede yer alan rehberler bölümü FM oynamaya yeni başlayan veya oyun anlamakta zorluk yaşayan oyuncular için önemli bir departman. Hazırlanan yazılı ve görsel anlatımlarla üyeler için bir yardım masası oluşturuluyor. Bu bölüme üyeler de katkı sağlayabilecek ve en çok katkı sağlayanlara FM Ustası unvanı verilecek.

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



Mustafa Budak

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

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

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

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

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

Profil

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

Aslında yeni TurkSportal hakkında anlatılacak birçok şey var ama bunları sayfalara sığdırmak pek mümkün görünmüyor. En iyisi bu çalışmalarını kendi gözlemlerinizle görmeniz ve kendiniz takdir etmeniz.

■ Şefik Akkoç

TürkuAz
fmsmyrna
YusufT
bursa_mc
JunkChorn
ibo
MeMo
BiGMeN99
Aydın
Togiii
tosunpasa
Aykan19o3
the_imam912
uLtimatoM
uAsamet91
ibig51
bugra 1905
World.Hollow
nart_susruko
hakan sükürü
SerKaN
MaTRaKaN
Notts County96
Jigsaw
mgungor
spider3784
VoLkaN BaROs
THEFM
fm25mer
ThersoN
webcagri
SiR
ToMaSRoSiCkY1
M.Scofield
scar face
ibob
Ahmet_77
King_91
AlieN
Baba Hamdi
ultraslanerdm
Selman Ozturk
S-B-Z
Mirza
shamur1
extensor
meddah
SaMaNYoLu
Onurap
Neron_FB
MaliKaya
anil luque
SYLaR
a.arici-11
hp-fm-gs
emrah44
Hellbells
Osman_873
comandante
crane1994
paco
REsist JuvE11
GsDoruk
mustafa35
dnz498

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM”



CSI: Deadly Intent

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

Afrika

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

Fairytale Fights

Renkli renkli, ne güzel... Bu kadar renk çok fazla neşeli ama ben neşeli değilim... Neşeli olsam burada de...ğilim, değilim, olmazdım... Ama düştüm, hep düştüm doktor. Atladım, atladım, durdum, düştüm... Dövedim de kimseyi, vura-madım da kimseye, düştüm, öldüm, kayboldum. Ben kayboldum doktor. Burada da kayboldum. Sesler de duydum ama köt... Yine geldi o renk-ler, o ses, o neşe! Beni uyuştur, uyut doktor! Görmek, duymak, hissetmek istemiyorum!

Painkiller: Resurrection

Yıllardır acı çekiyorum doktor! Artık beni dinlemekten, bana tavsiye vermekten vazgeç! Bana ilaç ver, bir şey ver, acımı dindir doktor! Bu ac...c...cı beş yıl önce başlamıştı, hatırlıyo-rum... O zaman acı çekmek hoşuma gitmişti, karanlıktı... Sonra... Sonra acı daha da fazlalaştı doktor, dayanamayacağım seviyeye ulaştı! Acıyor doktooor! Her şey hatalı, her şey bozuk, her şey kötü! Göremiyorum, anlayamıyorum, algılayamıyorum, acı çekiyorum!

ŞİKAYETLER

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

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



**TÜM DETAYLAR
GELECEK SAYIMIZDA...**

İnceleme

Bu savaşta çok büyük kayıplar verdik...

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

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

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



48

Call of Duty: Modern Warfare 2

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



58

DJ Hero

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



72

Dragon Age: Origins

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

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



Gümüş

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



Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

GTA IV: Gay Tony

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

86

CALL OF DUTY: 
MODERN WARFARE 2

MODERN

CEHENNE

EM





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

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

Dedicated Server'lar

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

Savaş... Savaş hakimiyettir bir tanem. Güç gösterebilir, varoluşun bir sembolüdür. Uğultusu duyulan ama görülmeyen kıyamettir, saadetin bir gün öncesidir aşkım.

Kelimelerin yetersiz kaldığı bir kavramdır savaş. Kaç gün sürdüğünü anlamazsın, sadece sızısı kalır. Ama hiçbir şey sana duyduğum özlemden daha fazla canımı acıtmaz hayatım.

Seni dinliyorum her gün. Mermilerin kalabalığında fısıltını duyuyorum kulağımda. Beni çağırıyorsun, benim adımları saykılıyorsun.

Sen dinliyorum. Gözlerimi kapatmak istiyorum ama yapamıyorum.

Kaç gündür buradayım, bilmiyorum. Metalin soğuk dokunuşuyla uyanıyorum her gün. Silahım, en iyi dostum olmuş, dürbünü en iyi gözcüm.

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

Koşuyorum aşkım. Sana koştuğumu düşünüyorum. Saklanıyorum. Senin dünyanda, seninle baş başa kaldığım küçücük bir evin, en kuytu köşesinde olduğumu hayal ediyorum. Silah sesleri beni

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

Sadece birkaç saat kaldı aşkım. Sana dönmeme, seni tüm benliğimle hissetmeme çok az bir zaman kaldı. Bir veya birkaç bölüm... Aşkını yaşamak için, hayatta kalma mücadelem bir son vermek için çok kısa bir zaman kaldı. Lütfen anla beni, yalvarırım kızma. Bu bir oyun değil sevgilim; bu savaşın en gerçekçi hali; bu Modern Warfare 2...

Çarpıntı

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

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

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



İşte heba olan bir polis timi...

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



hissettiklerimin bir bölümünü hissettim, bir bölümü yarıda kaldı, suratım asıldı. Sonuçta Modern Warfare 2, bu yılın en çok beklenen oyunuydu. Beklentileri karşıladı mı, karşılamadı mı, neler yaşandı, Fırat ne dedi, Şefik ne buyurdu, hepsini burada açıklayacağım, hazırlanın!

Neden - sonuç ilişkisi

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

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

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

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

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

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

Anlık heyecan

Şuna eminim ki yazının bu kısmına gelmeden oyuna kaç puan verdiğime bakınız. Puanı görünce belki üzdünüz, belki şaşkırdınız, belki de bana hak verdiniz.



SİLAHLARIN EFENDİSİ



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

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

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

Çitlerin ve başka ahşap partisionların (Mimar olunca insan...) arkasında duran düşmanları delik deşik edebiliyorsunuz.

Çoğu bölümde bir takım askerler bize yardım ediyor ve öldüklerinde, yerlerine yenileri geliyor.

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

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



▶ Patlamaların ardı arkası kesilmiyor oyunda.

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

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

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

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

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

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

İki dakika soluklansak?

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

Her neyse, kaldığımız yer tam olarak tanıdık karakterlerin oyunda yer aldığıydı ve sıra bu karakterlerle neler yaptığımızı geldi.

Kısa bir eğitim seansından sonra salıverildiğiniz ortamdan



RAHATSIZ SAHNELER

Çok konuşulan "havaalanı" bölümünü, dilerseniz oyunda es geçebiliyorsunuz. Bunu yapmayacağınızdan eminim ama olay ciddi anlamda rahatsız edebilecek görüntülerle dolmuş; uyardı demeyin.



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



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



Alternatif

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

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

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

Rio de Jenario bölümlerinde kaç kez öldüğümü hatırlamıyorum bile. Bu bölümde milyon kez ölüp karlı dağlarda bir kez bile ölmemiş olmam, bölümlerin birbirinden nasıl farklı olduğunu gösterir nitelikte bana sorarsanız.

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

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

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

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

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

Unutmaya beş kala

İlk oyunu 12 kez falan oynamadım; sadece iki kez, farklı zorluk seviyelerinde bitirdim. Buna ve oyunun üzerinden zaman geçmesine rağmen hala birçok bölümü, birçok sahneyi çok net hatırlarım. Rüzgarın yönünü hesaplayıp tetikçi tüfeğiyle ateş edişimizi, yaralı dostumuzu lunaparkta taşıyıp bir yere yerleştirdikten sonra, akın akın gelen düşmanlara karşı koyuşumuzu, batmak üzere olan gemiden kaçışımızı, oyun bittikten sonra beliren uçak sahnesini...

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

► Bu arkadaşın akıbeti hakkında konuşmak isterdim ama üzülüyorum.



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

medi. Bir önceki oyunda kamufajla zar zor ilerlediğimiz, tankların üzerimizden geçtiği o bölümde ciddi anlamda heyecanlanmıştım. Yeni oyunda ise klasik bir FPS oynarmışcasına baktım olaylara. Biraz önce bahsettiğim “çatıda kovalamaca” bölümü, daha önce Mirror’s Edge’de yaşamasaydım çok etkileyici gelebilirdi ama benzerini gördükten sonra, bu da etkileyiciliğini bir oranda yitirdi.

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

Neyse ki yapımcılar senaryo kısmının çok kısa bir sürede sonlanacağını ve insanların isyan bayrakları, baltalar ve meşalelerle üstlerine yürüyeceğini tahmin ettikleri için oyuna SpecOps adında bir kısım eklemişler. Önceki oyunun Arcade moduna benzeyen ama daha iyi bir oyun deneyimi sunan bu oyun tipinde birçok görev çıkarıyor ve başarınıza göre yıldız topluyorsunuz. Bölümlerde belirli bir zaman diliminde ya bir yere varmaya uğraşıyor, ya güruh halinde size hücum eden düşmanları durdurmaya çalışıyor ya da farklı araçları kontrol ederek amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. (Dahası da var elbette ama saya saya bitmeyecek şimdi.) SpecOps’un tadı tek başına da çıkıyor fakat asıl eğlence bu bölümleri anlaşmalı (Co-op) oynamaktan geçiyor. Bazı bölümlerde

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

Bolluk iyidir

Bu oyuna para veren her insanın yapması gerektiği gibi siz de senaryodan çıktıktan sonra oyunun multiplayer bölümüne adım atacaksınız ve bunu yapmalısınız da.

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

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

İKİNCİ GÖRÜŞ

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



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

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

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



Captain MacTavish: All snipers this is MacTavish, standby to engage.



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

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

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



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

Değişim

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

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

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

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

Call of Duty: Modern Warfare 2

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

8,7



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

Turntable'a gitar aparatının arkadaşlık ettiği dakikalardan bir görüntü...

DJ Hero



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

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

Aparatın aparkatı

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

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





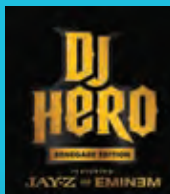
Alternatif

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

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

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





Renegade Edition

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

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

DJH 101

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

İKİNCİ GÖRÜŞ

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



zaman oyunun...

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





DJ AM'DEN SEVGİLERLE...



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

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

Karıştırmayı severim

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



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

Cinlik

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

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

DJ Hero

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

8,5

Jin'in bu kostümü-
nün hastasıyım.



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



Hwoarang Tekken 6'da çoştuk-
ça çoşan karakterler arasında;
onu çok seveceksiniz.



Tekken 6

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



7 saat önce...

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

7 saat sonra...

Yuh! Hala mı bitmedi ya?

6 saat önce...

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

6 saat sonra...

İki dövüğe katlayım da yeni karakterlerin oyun sonu videolarını göreyim bari; yetti adam patakladığım.

1 saat önce...

Amma oynadım ha. Bir şeyler mi yesem...

1 saat sonra...

Of iyi oynadım. Bir şeyler mi yiyecektim, neydi...

5 dakika önce...

Daha yazı yazılacak ya. Bırakayım şu oyunu en iyisi.

5 dakika sonra...

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

Dövüşmek güzeldir; akılda kalır

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

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

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

İşte bu noktada büyük bir hayal kırıklığı söz konusu. Ben sanyorum ki ▶



Gerçek "Atari" Keyfi

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

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

Karakter dediğin yeni olur

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

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

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

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

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

Alternatif

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





KARAKTER ANALİZİ



Lars Alexandersson

Yaş: 20 bilemedin 22

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



Alisa Bosconovitch

Yaş: 0 (Yeni üretim)

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



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

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

Jin'in ordusu

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

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

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



ROBO-KAZUYA

Bu oyun bir modifiye cenneti. Nasıl NFS'de veya bir başka yarış oyununda araçlarımızı çingene pembesinden, fırtına grisine kadar saçma sapan birçok renge boyuyor, sağına soluna bir şeyler takıyor idiysek, burada da tüm karakterlerimizi baştan aşağı değiştirebiliyoruz. Karakterlerinize farklı renkte, giysi kataloğundan seçilmiş gibi gözükken birçok kıyafet giydirebileceğiniz gibi herkese "EX" kostümler de giydirebiliyorsunuz. EX kostümler, karakterlerinizi bambaşka bir şekle sokuyor ve bunlardan en iddialısı Manga çizeri Takayuki Yamaguchi'nin eseri olan Kazuya kostümü. Kazuya için bu kostümü açtığınızda Kazuya tamamiyle bir robota dönüşüyor ama güçlerinde herhangi bir değişiklik olmuyor. Yine de sırf bu muhteşem kıyafetle dövüşmek için bile Kazuya'yla oynamaya başlayabilirsiniz.

yanında, oyun boyunca birçok eşyaya da sahip olabiliyorsunuz. Bu eşyalar seçtiğiniz karaktere özel oluyor ama onun sadece görüntüsünü değiştirmiyor, ona ekstra güçler de katabiliyor. Örneğin düşmanlarına zaman zaman ateş saldırısı yapan, %14'lük bir şansla onları donduran ve yumruklarıyla düşmanlarına elektrik şoku veren bir karakter yaratabilirsiniz. Fakat söylediğim gibi bu





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

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

Seviye atla, güçlen, meydan oku

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

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

eğlenceli ama Arcade Mode'da karşınıza çıktığında genellikle yere yığılıyorsunuz.

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

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

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

Tekken 6

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

8,9

■ Anna'nın zebra kostümü bir hayli göz dolduruyor.



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





Geniş araç yelpazesine bir örnek...



Forza Motorsport 3



Microsoft'un yarış pisti

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

Go Race!

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

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

"Bana 400 araç yetmez" diyorsanız, Xbox Live'a bağlanarak, sürekli olarak yenileri yayınlanan içerik paketlerini indirme şansınız bulunuyor

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

Season Play

Günümüzde birçok oyunda bulunan "seviye atlama" ▶



Hyundai

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



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



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

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



Alternatif

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



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

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

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

Grafiklerin gölgeler ve ışıklandırmalar haricinde Forza



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

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

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

Forza Motorsport 3

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

9,1





Dragon Age: Origins

RPG tutkunlarına taze kan!

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

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

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

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

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

Sanat eseri

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







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

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

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

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



Alternatif

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

ve dört yan, Rogue'da ise bir ana ve iki yan yetenek ağacı mevcut. Bu durum sizi yanıltmasın; birbirinden farklı yolların olması, sadece tek bir ağaçta uzmanlaşacağınız anlamına gelmiyor. Her seviye atlandığında bir yetenek puanı geldiğini ve her yeteneğin dört kademedeki oluştuğunu hesaplırsak her şey daha kolay olacaktır. Misal; bir Warrior olarak önce "Weapon and Shield" ağacından bir yetenekte uzmanlaşıp daha sonra hücumu yönelik bir düşünceyle "Two-handed" kısmında bir yetenekte uzmanlaşabilirim. Aynı durum büyücüler için de geçerli. "Primal" ağacından rakibe direkt olarak zarar verecek olan büyüler seçebiliyorlarken, "Creation" kısmından seçtikleri büyülerle de partilerindeki karakterlere buff atabilecekler.

Bir grup kendini bilmez

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

■ Bu karakter bakışlarıyla bize bir şeyler anlatmaya çalışıyor.



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

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

Envanterimiz de bizimle beraber ve eşyalarımıza

SPECIALIZATION

D&D'de "Prestige Class" olarak bildiğimiz ve sevdiğimiz durum, biraz farklı bir hal alarak DAO'ya eklenmiş. 7. ve 14. seviyede birer tane seçebileceğimiz özellikler karakterimizi bambaşka bir şekle sokacak. Her sınıfın birbirinden farklı dört Specialization'ı mevcut ama sadece yeterli seviyeye gelmek yetmiyor. Aynı zamanda seçeceğimiz Specialization'ı bir trainer'dan öğrenmekle yükümlüsünüz. Bir anda üç özelliği ve yeni yetenekleri sadece gereken seviyeye geldiğinizde alabileceğinizi sanmıyordunuz, değil mi?

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

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

Ormanda giderken

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

Ekran üzerinde çok yer kaplamadan kullanılmış olan menü kısa yolları, aradığınız her şeyi bulmanızı sağlayacak.

Grafiklerin ne kadar güzel olduğu aşikar. Ayrıca o bilindik RPG kamera açısından vazgeçilmemesi de oyunun tadında olmasına vesile olmuş.

İşte her öldüğünüzde alacağınız ve bir noktadan sonra sizi çileden çıkaracak olan debuff'lar!

Görüldüğü üzere bir Warrior olmama rağmen ara yüzümde birçok kabiliyet söz konusu. İstenildiği kadar uzatılarak yeni slot'lar açılabilen ara yüz gayet kullanışlı.

Dinle!

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

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

Kazana düşmüşler

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

Kan böyle nizami sıçramaz bence.



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

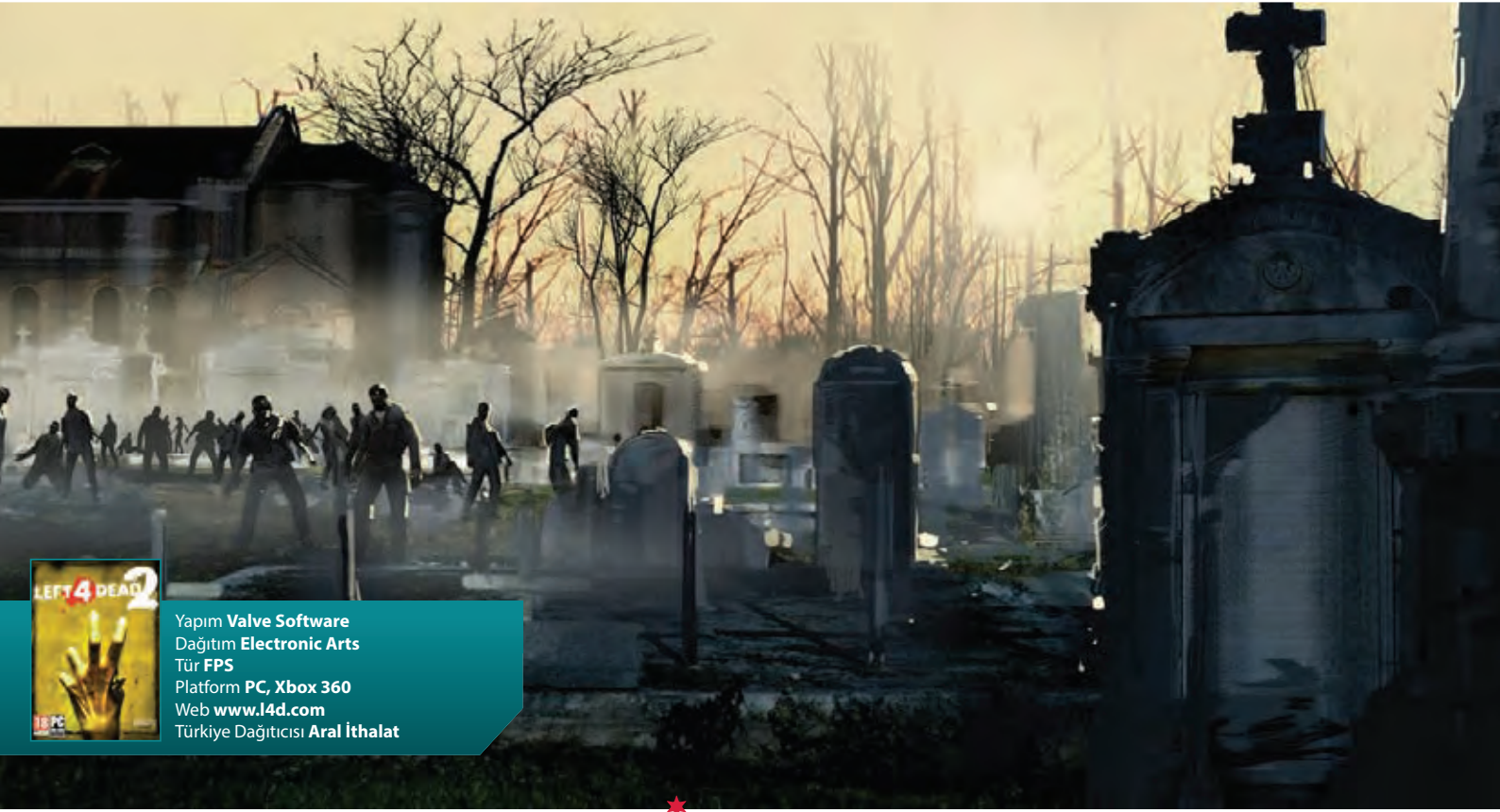
Dragon Age: Origins

+ Kaliteli grafikler, çok sayıda görev ve yan görev, kullanılabilir bol sayıda büyü ve yetenek, yaratılan dünyanın kalitesi
- Az sayıda ırk, diyalogların kısır döngüye girebilme durumu, bilinmedik bir sistem üzerine kurulması

8,6



Ekran
Görüntüleri
LEVEL
+ **ONLINE**'da



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

Left 4 Dead 2



Domuz gribinden de beteri var...

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

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

Hastalığın ilk evresi...

L4D'yi çok seviştim, sabahlara kadar oynadığımı ve kulaklığı kafamdan çıkardığımda mermi sesinden kulaklarımın çınladığını hatırlarım. Neydi bizi bu oyuna bağlayan? L4D'de takım oyununu benimserseniz kazanıyor, sürüden ayrılırsanız kapılıyordunuz. Takım oyunu özelliğinin ön plana çıkmasından dolayı L4D, basit

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

L4D'nin daha kırkı çıkmadan ikincisi geliyordu. Sevinsem mi, üzülsem mi tam bilememiştim; çünkü arkadaşlarım ve ben yeni yamalarla oyunun geliştirileceğini düşünüyorduk. Ama siz de tahmin edersiniz ki yamalar çıkarak oyunu geliştirmek Valve'e para





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

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

Ziyarettime gelenler...

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

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

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

Parti İstendi mi?

Etrafınızı zombiler mi sardı? Durum çok mu kötü görünüyor? Yoksa sonunun geldiğini mi hissediyorsunuz? Çalıştırın o zaman elektrikli testerenizi, maksat ortamlar şenlensin, sokakları zombi kaniyle boyayın. Unutmayın; bir gözünüz gaz göstergesinde olsun...

Ne zaman palyaço zombileri görsem Stephen'in King'in "O"sunu gelirim aklıma.



► için oyun modlarını kısaca açıklayayım.

Versus: Bir taraf Infected olur, diğer tarafısa hayatta kalanlar. Bir senaryoya başlayıp sıra ile oynarlar. Infected, hayatta kalanları durdurmaya çalışır, hayatta kalanlar da kaçmaya çalışır. Her bölüm sonunda puanlar hesaplanır ve kimin daha iyi oynadığı anlaşılır. Infected'u yapay zeka yerine oyuncuların kontrol etmesi, aynı haritayı oynasanız bile her seferinde farklı saldırılara maruz kalmanızı sağladığı için çok zevkli bir oyun şeklidir.

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

Single Player: Siz tek olursunuz, takımınızın geri kalanını ve Infected'ı bilgisayar kontrol eder. İnternet bağlantısında sorun yaşayıp canınız deliler gibi L4D2 çekiyorsa ilacınız olacak seçenektir.

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

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

Realism: Akıllıca hazırlanmış bir seçenektir. Campaign oynadığınızı düşünün ama aynı zamanda size eşyaların ve takım arkadaşlarınızın nerede olduğunu gösteren parıltıların kaldırıldığını da! ►

Tia Dalma Figürü Kazanın!



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

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

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

Geçen ayın kazananları: Orkun Hançer, Şener Küçükknane, Semih Alpugan, Yüksel Aydın ve Batuhan Kavrak. Hediyeleri kendilerine en kısa sürede gönderilecektir.



KARAKTER ANALİZİ

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

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

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



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

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



► Örneğin; bir Pipe Bomb bulunduğunuzda bunu sesli sohbet sisteminde arkadaşlarınıza bildirmek ya da takımdan ayrı kaldıysanız ve üzerinize bir Hunter atladı ise nerede döktüğünüzü açıklamak zorunda kaldığınız, gerçekten zor bir oyun türü. İlk başlarda denemeyin, oyundan soğursunuz.

Survival: Belli bir bölgede, üzerinize zombi ordusunun saldırdığı, aynı anda üç tank görebilme şansınız olduğu ve zamana karşı dayanıklılığınızı ölçen oyun türü.

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

belirtmekte fayda var.

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



Alternatif

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

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

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

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



Bil bakalım ben kimim!



► oyuncu şimdilik bunları alıyor, çünkü onlara ilginç geliyor ama elinizde katanayla zombi kesmenin zevkine varırken arkada ateşli silahlar kullanan arkadaşlarınızı çok zor durumda bıraktığınızı belirtmem gerekir; çünkü zombilerden almadığınız hasarı arkadaşlarınızın yanlışlıkla sizi vurmalarından alıyorsunuz.

Birtakım ilaçlar...

Oyuna eklenen yeni ekipmanlarımız da var. Adrenaline, Incendiary Ammo, Boomer Bile ve Defibrillator Unit yeni oyuncaklarımız. Adrenaline 15 saniyelikliğine sağlık ve enerji veriyor. Bunu kullandığınızda eşyaları ya da silahları yarım kat daha hızlı kullanıyorsunuz ve kalabalık bir zombi grubunun içine dalsanız bile onların vuruşları sizi yavaşlatmıyor. Incendiary Ammo'yu yere kuruyorsunuz,

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

Gelelim beş yeni bölüme. Bütün bölümlerde beni en çok sinirlendiren şey, senaryoların aşırı aydınlık olmasıydı. Sanki Valve, L4D'in çok karanlık olduğuna dair şikayetler almış gibi gündüz vakti zombi avlama olayı hazırlamış.

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

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

AI Director için Valve "çok daha zeki olacak"



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

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

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

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

Left 4 Dead 2

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

8,0



İşte ortada kaldığımız, sıkıştığımız bir an ve tek kurtarcımız balta!



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





Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony



Tuhaf bir iş ilişkisi...

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

sarf edeceğiz. Ben elimden geleni yaptığıma göre artık sıra sizde.

Anthony "Gay Tony" Prince

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

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

Bol bol silah, helikopter ve paraşüt!

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

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

Oyunda Luis ve Tony dışında da önemli karakterler mevcut. Çocukluk arkadaşlarımız Henrique ve Armanda, oyunun hemen başında ziyaret ettiğimiz gece kulübüne girmek için sorun yaratırken karşımıza çıkıyor. Yusuf Amir ise kulübün bir müşterisi



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

Gece hayatı

Bir gece kulübünün sahibine ortak olduğumuza göre renkli

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

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

The Ballad of Gay Tony'nin senaryosunda yer alan ve yapmamız gereken görevler, GTA IV'e ve The Lost and Damned'a göre daha çeşitli. Böylece az sayıda görev tipinden yakınların şikayetlerine kulak verildiği görülüyor. Bazı görevler sırasındaysa Niko'nun ve Johnny'nin hikayelerini farklı açılardan gözlemleme şansımız

Yeni Silahlar

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



■ Pistol .44

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



■ Explosive Shotgun

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



■ Assault SMG

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



■ Advanced MG

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



■ Advanced Sniper

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



■ Sticky Bombs

Eğer vurmaktan değil, patlatmaktan hoşlanıyorsanız yapıştıran, uzaklaşın, düşmeye basın ve güm!



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



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

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

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



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

Liberty City'nin sonu mu?

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



Paraşüt

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

Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

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

9,5



Yapım **Ubisoft Montreal**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web www.assassinscreed.com

Bir Villa Aldım...

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

Assassin's Creed II

Düzgün yürü be adam!

Ne de güzel gözükyordu bu oyunun "Special Edition" kutuları. Beyazı vardı, sonra bir de siyahını çıkarttılar. Anında almak istedim ama Türkiye'de olmanın getirdiği bazı kısıtlamalar bana selam etti, kaldım hevesimle ortada.

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

Estetik kaygıları olan bir insanım; mesleğimde de zaten sürekli güzel gözüken bir şeyler yapmam gerekiyor, o yüzden karşımda kötü grafik görürsem bunu 150 metreden tanırım. Roma mimarisini gördüğümde beğenirim ve beğendim örneğin lakin o suratlar, o odunluk, o basitlik...

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

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

Ezio Audituerre di Firenze

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

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



Başınızın sürekli belaya girmesini istemiyorsanız, düşmanlarınızı sessizce halledin.



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

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

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



▣ Çatıda kuş avlayan bir muhafızı kendine getirmek için en iyi yöntem.

- ▶ Örümcek Adam misali tırmanabilen Ezio, bu sayede hem gözden irak oluyor, hem de gitmek istediği noktaya daha hızlı ulaşıyor. Bu oyunda görünmemek, fark edilmemek daha uzun yaşamanıza olanak tanıyor. Eğer göre göre suç işlerseniz bir süre sonra posterleriniz şehirde asılmaya başlıyor ve muhafızlar, bekçiler sizi gördükleri yerde harcamak istiyor. Para ödeyerek bu durumdan uzaklaşabiliyorsunuz ama siz yine de işleri görünmeden halletmeye çalışın. İnatla Rambo'culuk oynamak isterseniz de Ezio'nun silahlarını etkili bir biçimde kullandığını görüyorsunuz. Kollarında gizlediği bıçaklar en iyi dostları Ezio'nun ama birebir dövüşte daha iyisini yapabiliyor. Blacksmith'lerden satın aldığı silahların yanında, düşmanlarının silahlarını da kullanabiliyor Ezio ve bir anda dev bir baltayla düşmanını parçalara ayırdığına şahit olabiliyorsunuz. Ezio'nun hem görünmeden gerçekleştirdiği, hem de alenen yaptığı birçok hareket var. Yalnız bu hareketlerden sadece bir tanesini kullanarak bile oyunda ilerleyebilirsiniz. Örneğin iki tane muhafızın arasına gelip onları tek hamlede öldürüp ilerleyebildiği-



Alternatif

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

ki standart görevlerde bu hissi yaşadığımı söyleyemem.

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

Yenilikçi ufak girişimler de yok değil tabii ki. Örneğin kalabalıkta kaybolmak için yaratabileceğiniz ufak kaos... Paraları havaya saçyorsunuz ve insanlar üşüşünce aralarına karışıp izinizi kaybettiriyorsunuz. Veya birkaç "güzel kız" ("Biaa-atccccchhh" da diyebiliriz. - Elif) ayarlayıp onları muhafızların üstüne salmaya ve ilgilerini dağıtmaya ne dersiniz? En olmadı birkaç hırsız ayarlayıp işinizi onlara gördürebilirsiniz. Bu tip hareketler kulağa hoş gelse de Ezio'nun diğer hareketleri gibi işlevleri konusunda sıkıntılar var; iki tane uyduruk muhafızı geçmek için bunların hiçbirini yapmasanız da oluyor.

Finalmente

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



SEN KAMYONU SÜR, LEONARDO DA VINCI



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

Karakterinizin sağlık (Synchronization) çizgisini genişletme gibi bir hizmet sunuyor Leonardo. Bunun ötesinde de zehirli bıçaklar ve sis bombaları sağlıyor. (Yakalansa direkt idam edilir.)

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

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



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

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

■ Tuna Şentuna

Assassin's Creed II

+ Şehir modellemesinin ve Ezio'nun binalardaki hareketlerinin güzelliği, görev çeşitliliğinde ilk oyuna göre gelişme olması

- Kötü karakter modellemeleri ve kaplamaları, tutuk mimik ve ifadeler, donuk oynanış yapısı nedeniyle binbir türlü hareketi kullanmanın anlamının olmaması

7,0





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



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

Bölünmüş Ekran

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

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

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

Marion: "Haydi acele edelim, burada ürkütücü bir şey yok."
Indiana Jones: "Beni korkutan da bu!"

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

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

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

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

Heyecan, eğlence ve güzel grafikler...

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



bunun sağladığı faydaları kullanmaya başlayacağınıza emin olabilirsiniz.

Oyunda mizahi öğelerin yeriyse apayrı. Zaten bir LEGO oyununun çatık kaşlı olmasını beklemesiniz ama işin içine bir de Indiana Jones'un klasik espri anlayışı girince, oyundaki espri kalitesi daha da yükselmiş. Hiç beklemediğiniz bir anda sizi kahkahalara boğacak bir şeylerle karşılaşabilirsiniz. Özellikle bölüm aralarındaki sinematıklar bu konuda çok başarılı ama oyun içinde de sürprizlere hazır olun!

Grafikleri, oynanışı, öyküsü ve tabii ki Indiana Jones'un katkısı ile LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues son derece başarılı bir oyun haline gelmiş. Bu tür ilginizi çekmiyorsa bile fırsatını bulursanız bir göz atmalısınız. Oyunun World Builder özelliğiyle kendi dünyanızı yaratılabilecek imkanıyla eğlenceyi bir kat daha artırıyor.

■ Ümit Öncel

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

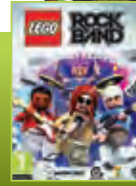
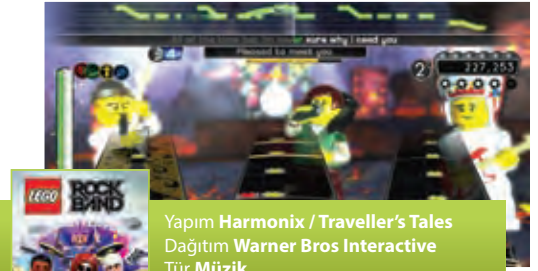
+ Gelişmiş mizah unsuru, dinamik oyun yapısı, Indiana Jones
- Sıkıcı hale gelen müzikler, oyun kaydetme seçeneği

8,9



Alternatif

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



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

LEGO Rock Band

LEGO bloklarından notalar..

“ Müzik oyunları artarda piyasaya çıkmaya devam ediyor!” şeklinde giriş yapacaktım yazıya ama böyle bir heyecana sahip değilim. Nedeni çok basit: Warner Bros Interactive ve Harmonix baltayı taş vurmuş durumda. Activision'ın Guitar Hero ile başarıdan başarıya koşması ve yeni oyunu Band Hero ile popçu gençlere de hitap etme çabası, Harmonix'i de harekete geçirdi ve herkese hitap eden bir Rock Band oyunu piyasaya sürdüler. Ve fakat ne oldu? Olmadı. Daha doğrusu, olmamış. İşin içine sevimli LEGO adamları karıştırmak, müzik oyunu yapmaya yetmiyormuş...

“Trend” parçalar

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

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

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

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

Bebelere balon

Rock Band 2'nin birçok özelliğinin eksik olduğu oyunda bir - iki ufak yenilik de yok değil. Mesela “Super Easy” zorluk seviyesi. Bu zorluk seviyesinde gitarda ve basta notalara basmanıza gerek yok, sadece gitar teline zamanında dokununuz yeter. Aynı şekilde davulda da herhangi bir davul parçasına vurmanız başarılı olmanız için yeterli. Şarkı söylerken de hiçbir sözü söylemeseniz de, sadece ses çıkarsanız da oyun çok iyi olduğunuzu ilan ediyor.

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

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

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

■ **Tuna Şentuna**

Alternatif

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

LEGO Rock Band

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

6,7





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

PS2

Versiyonu

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

Band Hero

Sanal grubunuza gitarist aradığınızda...

Zamanında Guitar Hero piyasaya çıktığında heyecanlanmışım ama Rock Band'de bir grup olacağımızı duyduğumuzda nasıl tepki vereceğimi kesinlikle bilememiştim.

Band Hero'nun ismi listelerde yerini aldığındaysa... Hiçbir şey düşünemedim, evet. Ortalıkta zaten sebil gibi "müzik grubu oyunu" varken, Band Hero ne vaat ediyor olabilirdi ki? Bilmediğim bir şeyler mi vardı acaba...derken soluğu oyunun başında aldım. Anladım ki bana vaat edilenler, aslında aileme ve "Abieeee, ben de oynayayım mı?" diye paçanızdan çekiştiren çocuklara birer hediyeymiş...

Ünlüyüm, ünlüsün, ünlüler

Kısa bir süre önce Guitar Hero 5'i oynamıştık, değil mi? Ben fazla oynamadım zira DVD'yi kaybettim. Hayatımda pek az şey kaybettiğim için komple teorileri kuruyorum ve en baştaki isim de... Neyse, şimdi kimseyi suçlamayalım. Neyse ki DVD gizemli bir şekilde ortadan kaybolmadan önce oyunu biraz oynayabilmişim de Band Hero'nun GH5 ile ne tür bir alakası var, anlayabildim.

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



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

Pop-culture

Aslında ben de bu konuyu merak etmişim; sürekli rock, sürekli metal, kimse mi çalmak istemiyor iki tane popüler parçayı? En fazla Linkin Park falan görmüştük, birkaç tane Pink gelmişti, dahası da hatırlamıyorum. İşte Band Hero bu açığı tamamiyle kapatıyor ve bünyesindeki 65 adet parçanın neredeyse tümünde, kitleleri pop müzikle karşılıyor.

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

Alternatif

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

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



MATCH ON ALL MY WAS- TED TIME IN CASE YOU HAVE- N'T



RENKLİ KARŞILAŞMALAR

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

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

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

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

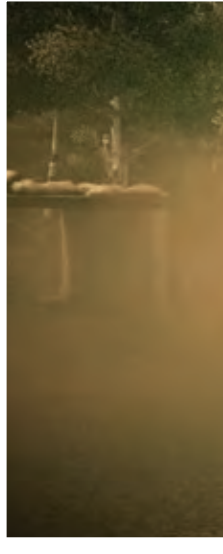
Değişim

Şu sıralar hangi müzik oyununu alacağınızı bilemez halde ortalıkta dolanıyorsanız, cevabı vereyim: Ya Guitar Hero 5 ya da The Beatles: Rock Band. Şayet ki bunlara sahipseniz ve artık biraz daha popüler parçalar çalmak istiyorsanız, o zaman Band Hero'yu tercih edebilirsiniz. Kötü bir oyun olmamış fakat GH5'in farklı bir versiyonu olmaktan da öteye gidememiş. Tercihi bu defa size bırakıyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Band Hero

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

8,2



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

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Büyüklere oyun

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

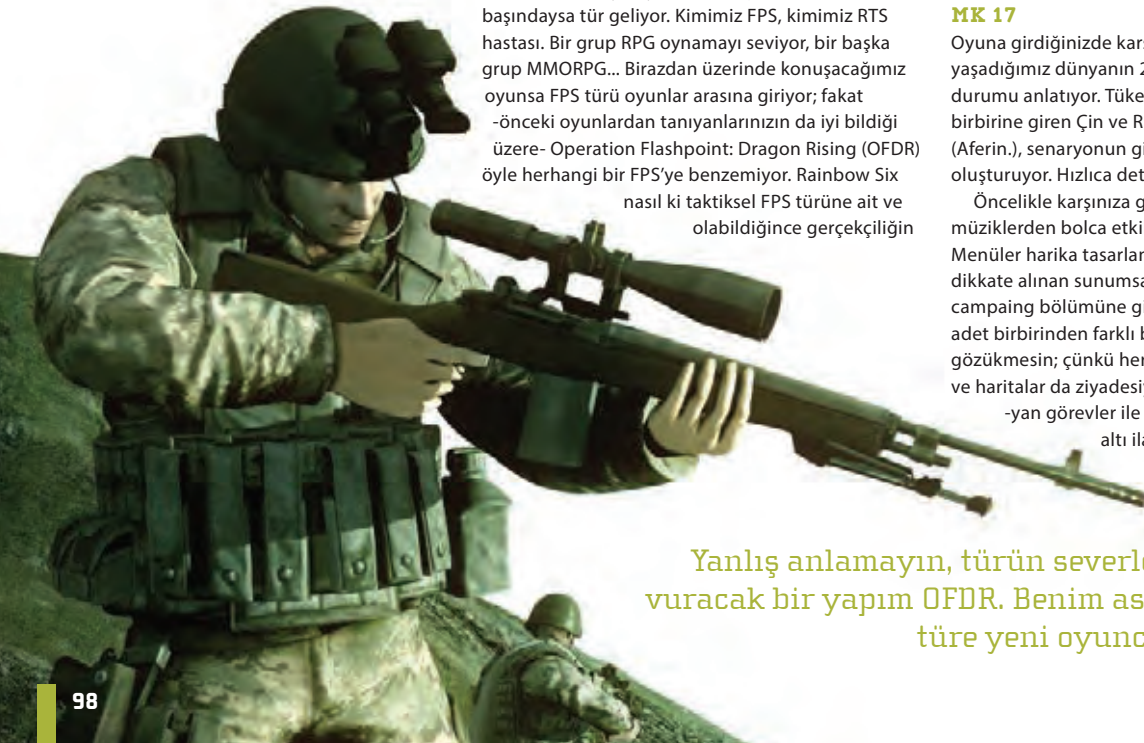
peşinde koşan bir oynasa OFDR de bir o kadar açık arazilerde süregelen bir savaş oyunu.

MK 17

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

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

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





tıpkı Modern Warfare'da olduğu gibi birbirinden oldukça farklı. İlk görevde düz ovalarda uçaksavar yok ediyorken, üçüncü görevde bir anda kendimizi bir çıkarma hareketinde buluyoruz.

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

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

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

■ Haydi, daha tempolu! Gidiyoruz!



Alternatif

ArmA II (7,9)
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (-)
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield (-)





Fazla Zora Gelemem

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

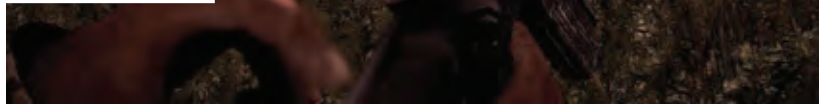
► düşüncelerine olanak tanıyor. Bir önceki bölümde takımımızla birlikte yaptıklarımızı sürekli okuyan bir düşman var karşımızda ve hala bir - iki mermiyle ölebiliyoruz. Kısacası OFDR, oyuncuya en üst seviyede gerçekçilik sunmaya adanmış durumda kendini.

Yapma be gülüm

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



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



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

Sadet ya da sedet!

Aslında herkese hitap edebilecek harika bir oyun olabilecekken, sebebini bilmediğim bir şekilde kendini yenileyememiş OF. Çok kızıyorum bu oyunun yapımclarına. Kaçınıcı oyunları oldu, hala benzeri durumlardan muzdaripler. Ayrıca gerçekçi yapacağım diye bütün yapay zekayı yok etmekten en azından bir senede grafikler üzerinde çalışsınlar isterdim. Yanlış anlamayın, türün severlerini tam kalplerinden vuracak bir yapım OFDR. Benim asıl sorun ettiğim nokta, türe yeni oyuncu çekemeyecek olması. Umarım bir dahaki sefere gereği tam anlamıyla yapılır.

■ Ertuğrul Süngü

Operation Flashpoint: Dragon Rising

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

7,9



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

Korkunç Bir Oyun

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

Saw

Bir oyun oynamak istiyorum!

“Psikopat” deyince aklınıza ne veya kim geliyor, bilmiyorum ama benim aklıma direkt olarak Jigsaw geliyor. Öyle ki sinema dünyasında tarz sahibi olan bir ordu psikopat olsa da, Jigsaw benim için kesinlikle apayrı bir yerde duruyor. Birçoğunuz gibi ben de, onunla 2004 yılında gösterime giren Saw (Testere) filmiyle tanıştım. Testere öyle bir film ki o zamana kadar sadece heyecan olsun diye izlediğim gerilim filmlerine olan bakış açımı bir anda değiştirmeyi başarmıştı. Aslında olay benim için o kadar ciddi boyutlardaydı ki Jigsaw'un kurbanlarını öldürme sebeplerine hak vermeden edememişim. Bu durumda ben de bir psikopat oluyorum galiba ama merak etmeyin, sebebi her ne olursa olsun bir insanı öldürecek kadar da psikopat değilim; henüz... Hayır, değilim! Yoksa... Testere mi getirin!

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

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

Oyun başlasın artık!

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

Alternatif

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



Merak etmeyin, bir - iki adım sonra bu ekranda tanıdık bir yüz göreceksiniz ve ne yapmanız gerektiğini öğreneceksiniz.

Bulmacanızın cevabı bu cesetlerden birinde saklı duruyor olsa gerek.

Bu röntgen filmi de dahil, etrafınızdaki her şeyi incelemeyi ihmal etmeyin; çünkü pişman olacağınız sonuçlarla karşılaşabilirsiniz.

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

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

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

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

■ Ertekin Bayındır

Saw

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

7,5

- Çıplak ayakla cam kırıklarına basarsanız, böyle pati izleri bırakırsınız ortalığa işte.





Yapım Sports Interactive
Dağıtım Sega
Tür Spor
Platform PC, Mac, PSP
Web www.footballmanager.net
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Bağırma!

Maçlar sırasın-
da takımımıza
bağırarak taktik
verebiliyoruz. Bu
taktikler arasında
"kanatlardan
oynayın", "ayağa
oynayın" ve "geniş
alanda oynayın"
gibi birçok seçe-
nek mevcut.

Football Manager 2010

Modern futbolun gerektirdiklerini yapın!



Her yıl bir sürü oyun duyuruluyor, çıkıyor, bekliyoruz ama Football Manager serisini bir kenara koymam gerekiyor. Sonbahar aylarının gelişiyle birlikte serinin yeni oyununu beklemeye başlarım ve çıkış tarihini ipe çekerim. Arada diğer oyunlar çıkar, onları oynarım ama FM'yi unutmam asla. Sonra oyun çıkar, alırım, kurarım, Fenerbahçe'yi seçip oynamaya başlarım... Günlerce, haftalarca, aylarca uykusuz kalıp oynar mıyım? Hayır. Aslında bunu isterim, kendimi takımıma adanmak ve sezonlar boyunca başarı peşinde koşmak isterim ama zaman olmaz ve yaklaşık iki - üç ay içinde oyunu bırakırım. Bu yıl da sürecin aynı şekilde süreceğini biliyorum ama her gün, her akşam FM oynamak istiyorum. Çünkü...

Kontrollü futbol

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

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

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

Bu yıl tamamen farklı bir ara yüz ile karşımıza çıkan FM



Analiz ekranı biraz
korkutucu ama ol-
dukça faydalı.

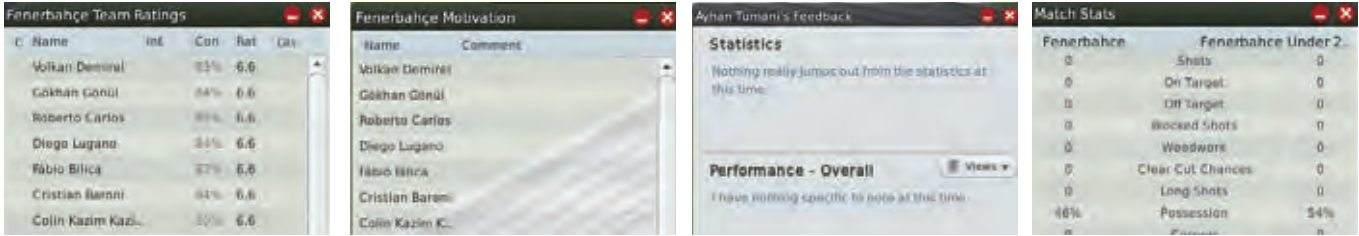
Alternatif

Championship Manager 2010 (8,0)
FIFA Manager 10 (-)
Premier Manager '10 (-)



Maç Tam Ekran İzleyin

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



■ Oyuncu Puanları

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

■ Oyuncu Motivasyonları

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

■ Asistan Değerlendirmeleri

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

■ Maç İstatistikleri

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

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

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

Toparlamam gerekirse oyunun temel yeniliklerini özetleyebiliriz ara

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

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

■ Şefik Akkoç

Football Manager 2010

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

9,3



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



Jak and Daxter: The Lost Frontier (PSP)



Hiç Jak'le Daxter bir olur mu? Olur.



Geçen ay GTA: Chinatown Wars ile PSP'yi yeniden keşfetmişim, bu ay da geçmişteki güzel günlerime Jak and Daxter ile döndüm.

Xbox Live'i, PSN'i saymazsak, platform türü öldü, yok oldu diyebiliriz. PC'de zaten bu türde büyük bir yapım bulmak imkansız, konsollarda da durum çoktan bu yöne saptı. Ne var ki PSP, DS gibi aletler için de en uygun oyun türlerinden biridir platform. PSP'de strateji oyunu oynayacak değilim ya? Gözleriniz bozulur bakın, yapmayın. Onun yerine şeker gibi grafikleri olan, neşeli oyunlar oynamalısınız. FPS falan da boşverin; hayat bu türdeki oyunlarda.

Her zaman yanınızda

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

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

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

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

Alternatif

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





ECO GÜCÜ ADINA!

Eco Skills	
Dark Eco: 174	
Red	Yellow
200	Energy Punch
200	Aimed Construct Shards
400	Energy Dive
300	??????

Jak, karanlık formunu alamadığı halde Eco topluyor. Peki bu Eco'ları ne yapıyor? Keira'yı tanıyor. İşte bu kızımız bize çeşitli güçler sağlamak için hazırda bekliyor ama sizden Eco istiyor. Jak'ın dört farklı alanda geliştirdiği özellikleri satın almak için sürekli Keira'ya uğruyor ve dört farklı alanda ona yepyeni güçler ekleyebilirsiniz. Örneğin Yellow bölümünden alacağınız özellikler, Jak'ın hali hazırdaki hareketlerine enerji saldırıları ekliyor. Yeşil bölgede ise Jak'ın daha fazla hayatta kalmasını sağlayacak özellikler yer alıyor. Bu upgrade'lerin hepsini satın alamyorsunuz maalesef, oyunun ömrü yetmiyor. O yüzden seçeceğinize özelliklere dikkatle karar verin.

Korsanlar!

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

Jak'i kontrol ettiğimiz bölümler son derece eğlenceli. Eğlenceli olan hem Jak'ın kontrolleri, hem de içine atıldığımız bölgeler. Jak kendi etrafında dönerek tekmeler savuruyor, envayi çeşit silah kullanabiliyor ve yeni Eco güçleriyle kendini zor durumlardan kurtarıyor. Daxter ise "Dark Daxter" olarak 20



❏ Trafikte kavga etmek yasak arkadaşlar!



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

Balondan bir kalkan

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

Zaman zaman uçağımıza atlayıp düşmanlarla karşılaşıyoruz, savaştan çıkınca da uçağımızın özelliklerini geliştiriyoruz. Üstelik beş farklı uçak seçeneğimiz var ve bunları istediğimiz gibi modifiye etmekte de özgürüz.

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

Maharetli Daxter

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

Jak and Daxter: The Lost Frontier

+ Çok başarılı oynanış sistemi, eğlenceli ara sahneler ve diyaloglar, Dark Daxter
- Kötü kamera sistemi, bazı gereğinden uzun bölüm ve boss savaşları

8,8



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



Efsane İsimler

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

Star Wars Battlefront: Elite Squadron (PSP)

Yıldızlar bizden uzak olsun

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

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

Klon savaşları

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

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

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

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

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

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

■ Tuna Şentuna



Alternatif

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

Star Wars Battlefront: Elite Squadron

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

5,6



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



Marionette

Alice, what is the matter?

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

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

Bir adventure oyunu olduğundan mütevellit, sabit görüntülerin bizi

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

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

8,1



Attack of the 50ft Robot

Biçer - döver - yıkar - temizler

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

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

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

Bu oyunu başucu eseri yapmayacağınzın apaçık ortada ama Nobuo Uematsu (Final Fantasy müziklerinin bestecisi.) bile bu oyunu oynayıp beğendiğine göre bir şey vardır. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Digipen Studios**
Web **attackofthe50ftrobot.com**

8,2

Pixel Project

Tuzu, hiberi eksik kalmış

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

Pixel Project bu çeşitlilikten nasibini alamamış bir eser maalesef. Sirtında okul çantası taşıyan garip bir yaratığı kontrol ediyoruz ve onunla... Evet, onunla ne yaptığımız belirsiz. Zıplıyoruz, altın paraları topluyoruz lakin bunları niye yapıyoruz belirsiz. Üstelik önümüze çıkan engeller, sıkışıp kalmamıza neden olan bölgeler nedeniyle de

eğlence sürekli sekteye uğruyor ki zaten bunlar olmasa bile eğlendiğimizi pek söyleyemeyeceğim.

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

Tür **Platform**
Yapım **Balazs Săbransky**
Web **www.pixelproject.**
pixelinvoke.com

6,5

Umbrella Adventure: The Castle of Cake

Kedinin pastayla aşkı...

Bir oyunun tüm içeriği elle çizildiyse o oyuna ve emeği geçen kişilere saygı ve sevgi duyarım. Umbrella Adventure'ın yapımcısı Hive ekibine karşı da duygularım aynı şekilde.

Uyandığında pastalarını bulamayan bir kedinin (Kedi mi?) hikayesini konu alıyor oyun ve iki boyutlu bir ortamda pastalarımızı bulmak üzere kah koşuyoruz, kah düşmanlarımıza Hande Ataizi misali, şemsiyeyle saldırıyoruz. Sevimli karakterimiz oyunun

hemen başında bir şemsiye buluyor ve bu şemsiyeyle suda boğulmaktan kurtuluyor, düşmanlarına saldırıyor, onlardan korunuyor ve daha birçok farklı hareket yapıyor.

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

Tür **Platform**
Yapım **HIVE**
Web **www.wearehive.com**

8,8



Ertağral Sängä

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Geçtiğimiz üç ay içinde modern fantastik edebiyat dalına ait üç büyüklere bahsetmiştim. Fakat sürekli FRP ve türlerinden bahsetmekle yetinmeyeceğimi önceki yazılarımda belirtmiştim. Dediklerimin arkasında duruyorum ve çok da konu dışına çıkmadan "comic" yani çizgi roman dünyasına yöneliyorum. Malumunuz çizgi roman kültürü eskiden beri dünya ile birlikte ülkemizde varlığını sürdürmektedir. Neredeyse herkes; Superman'i, Batman'i ya da Zagor'u bilir. Gel gelelim her ne hikmetse ülkemiz haricinde yıllar geçtikçe büyüyen ve kollarını her konuya uzatan bu sektör, gittikçe daha çok dikkat çeker bir hale geldi. Pek tabii ki bir noktada "çocuk dergisi" (Böyle düşünümlere çok üzülüyorum ama elden bir şey gelmiyor ki...) olan bu oluşum, günümüzde dikkati çekebilmek için film endüstrisine yönelmiştir. Örümcek Adam olsun, X-Men olsun birçok çizgi roman dünyası ve karakteri beyaz perdeye aktarıldı.

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

dünyasında bile değişim göstermektedir.

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

Exterminator

İlk fasikülü 4 Ocak 2006 tarihinde yayımlanan ve isminden de anlayabileceğiniz üzere; içerisinde bolca haşere barındıran bir seridir.

Her şey Henry James adındaki şahsiyetin hapisneden çıkıp, üvey babası olan Nils Peterson'nun işlettiği; Bug-Bee-Gone isimli şirkette çalışmasıyla başlar. Gayet sakin bir hayata merhaba diyen Henry, bir endüstri firmasında yüksek mertebede çalışan kız arkadaşı Laura ile beraber yaşamaktadır. Laura'nın çalıştığı firma ise böcekler için bir zehir üretmiştir. Nitekim Bug-Bee-Gone'da çalışmakta olan Dr. Saloth zehirin yan etkilerini fark eder...

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



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



The Boys

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

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

100 Ballefs

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

fasikül olarak piyasa çıkmıştır.

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



Y The Last Men

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

Dünyanın kalanında yaşamaya çalışan kadınlar, kendilerini bir düzen kurmaya çalışmaktadırlar. Bir kısmı lanetlendiklerini ve dünyanın sonun geldiğini düşünürken,



arı derecedeki feminist bir gurup olan Daughters of the Amazon'da doğa ananın sapıtmış durumda olan "Y" kromozomunu ortadan kaldırdığına inanırlar. Kasabasından uzaklara doğru yola çıkan Yoric için her şey yeni başlamaktadır. Ziyadesiyle ciddi bir konu üzerinde yazılmış olan Y the Last Men, espri ve mizah öğelerini de beraberinde taşımaktadır. Sadece düşüncesi bile eğlenceli olabilecek olan bu seriyi okumanızı tavsiye ediyorum.



Watchmen

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

Çizgilerinden tutunda her bir sayfanın sunu-

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



Watchmen çizgi romanı kazanın

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

Watchmen'de Doctor Manhattan'ın gerçek ismi nedir?

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

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

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

ÖLÜ FİRMALAR BURADA YATIYOR



Hepsi büyük hevesler ve büyük fikirlerle kurulmuştu. Bazılarının göze batacak kadar çok sermayesi vardı, bazıları birkaç maceracının cebindeki son parayla hayata geçtiler. Hepsi tarihe geçecek oyunlara imza attılar. Bunların dışındaki en önemli ortak noktaları ise şu anda hiç birinin varlığını sürdürmüyor olmaları... Bazıları yanlış kararlar nedeniyle kepenk kapatmak zorunda kaldılar. Bazıları iflastan bir yatırımcı sayesinde kurtuldular. Diğerleri ise büyük balıklara yem oldular ve artık başka bünyelerde, büyük ihtimalle farklı bir isimle varlıklarını sürdürüyorlar.

İşte bu ayki özel dosyamızda sizlere bugün tarih olmuş bir zamanların krallarını sunuyoruz. Lütfen okumadan önce bir dakikalık saygı duruşu için ayağa kalkın...

3DO
(1991-2003)

PLASTİK ASKERLERİN HAZİN SONU

Ardında kalanlar: Might & Magic serisi, Army Man serisi

Ardından ağlanma oranı: 4 / 5

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

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

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

Hawkins bundan sonra 3DO ile oyun geliştirmeye yönelmek zorunda kaldı. 1995 yılında Heroes of Might & Magic ve 1998'de Army Man oyunları uzun onlarca tekrarıyla beraber pek çok oyuncu tarafından beğeni topladı. Fakat 3DO'nun en büyük sorunu yeni oyunlara yönelmek yerine, eski başarılı oyunlarının cazibesinden bir türlü kurtulamamasıydı. Oyuncular yaşa yaşa eskileri tekrar pişirip önüne sunan 3DO'dan sıkılmaya başladılar. Onların ardından gemiyi firmaya destek olan dev şirketler de terk etmeye başladılar. 2003 yılında Hawkins kepengi kapattı ve elindeki tüm hakları farklı firmalara satarak dünyalığını yaparak, mobil oyun sektörüne yatay geçiş yaptı...

BLACK ISLE STUDIOS (1996-2003)

INTERPLAY PARASIZ KALINCA ONLAR DA KALMIŞ SAYILDI

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

Ardından ağlanma oranı: 5 / 7

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

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

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

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

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

Her şey Black Isle için iyi gidiyordu ama bu yeterli olmadı. Interplay'in yaşadığı maddi sıkıntılar Black Isle'a da yansdı ve tüm başarılarına rağmen firma 8 Aralık 2003 yılında gözlerini hayata yumdu.

ENSEMBLE STUDIOS (1995 – 2009)

İMPARTORLARIN ÇAĞI BİTTİ

Ardında kalanlar: Age of Empires serisi, Age of Mythology, Halo Wars
Ardından ağlanma oranı: 4 / 5
Ölüm sebebi: Microsoft öyle istedi

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

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

Ensemble Studios da tam 6 yeni proje ile Microsoft'un karşısına çıktı. Fakat bunlardan henüz birine yoğunlaşmışken Microsoft'tan acı haber geldi: Bilişim devi firma Ensemble Studios'u kapatmaya karar vermişti. Çalışanların büyük kısmı 2008'de ayrıldı, geri kalanlar son proje Halo Wars'ı tamamladılar ve 2009'da onlar da Microsoft ile yollarını ayırdılar. Firmanın başındaki adam olan Tony Goodman bundan sonra Robot Entertainment adlı yeni şirketini kurdu ve pek çok eski çalışma arkadaşını burada bir araya topladı.

ACCLAIM ENTERTAINMENT (1987 - 2004)

SEN MİSİN HİSSELERDE HİLELİK YAPAN

Ardında kalanlar: Burnout, Mortal Combat, Turok, Virtua Tennis

Ardından ağlanma oranı: 3,5 / 5

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

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

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

Firmanın resmi olarak söylemediği sebeplerden biri ise oyunlarının ard arda başarısız olmasıydı. Gelmiş geçmiş en kötü oyunlar listelerinde Acclaim'in oyunların adının sıklıkla geçerek hale gelmesi Fischbach'in canını sıkıyordu. Diğer yandan "reklamın iyisi kötüsü olmaz" klişesini desteklercesine bu olumsuz haberler Acclaim'i gündemde tutuyor ve satışların düşmesini sağlıyordu.

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

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

NEW WORLD COMPUTING (1984 – 2003)

YENİ DÜNYA DÜZENİ

Ardında kalanlar: Might & Magic, Heroes of Might & Magic,
Ardından ağlanma oranı: 4 / 5
Ölüm sebebi: Sirtını yasladiğı duvarın yıkılması nedeniyle yıkıntının altında kalma nedeniyle boşu boşuna can kaybı

Resmi olarak 1984 yılında kurulmuş olsa da, New World Computing aslında bir yıl öncesinde aktifti. Kurucusu Jon Van Caneghem, 1983 yılında bir oyun geliştirmeye başlamış ve gidişatın iyi olduğunu görünce de ertesi yıl şirketini kurmuştu. Fakat ilk oyunu olan Might and Magic Book One: The Secret of the Inner Sanctum'un piyasaya çıkması ancak 1986 yılında mümkün olabildi. Van Caneghem'in üzerinde tam üç yıl boyunca çalıştığı oyun önce Apple II için piyasaya sürüldü, hemen bir sonraki yıl ise Commodore 64 ve MS DOS sürümleri onu izledi. Oyun büyük bir başarı yakalamıştı ve Van Caneghem'in üç yıllık hayalleri gerçek olmaya başlıyordu.

İlk başarısının ardından yeniden kolları sıvayan Van Caneghem, 1988'de serinin ikinci oyunu Might and Magic II: Gates to Another World'ü, 1991'de ise Might and Magic III: Isles of Terra'yı piyasaya sürdü. New World Computing bünyesi altında sonraki iki yıl iki devam oyunu daha hazırlandı.

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

WESTWOOD STUDIOS (1985 - 2003)

BATI CEPHESİNDE BOZULAN PLANLAR

Ardında kalanlar: Battletech, Dune, Eye of the Beholder serisi, Earth & Beyond

Ardından ağlanma oranı: 4 / 5

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

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

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

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

Westwood en büyük hatasını 2002 yılında yaptı. Bu hata asarılı Command & Conquer serisinde yenilik aramak ve bu arayış esnasında sadık müşterilerini kaybetmekle sonuçlandı. Command & Conquer: Renegade oyun severlerden beklediği ilgiyi göremeyince EA de yavaş yavaş Westwood'un miladını doldurduğunu düşünmeye başlamıştı. Önce Westwood'un 100 kadar çalışanını EA'nin farklı bölümlerine göndererek şirketi küçülttü. Ardından 2003 yılında şirketi temeli olarak kapattı.

SIERRA ENTERTAINMENT (1979 – 2008)

3 AYLIK PROJEDEN 29 YILLIK BİR EFSANEYE DÖNÜŞÜM

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

Ardından ağlanma oranı: 4 / 5

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

Ken ve Roberta Williams çifti aslında son derece normal bir aileydi. Fakat Ken'in programcılık becerileri ve Roberta'nın engin hayal gücü, bu aileyi gündüz işe gidip, akşamları televizyon seyrederek vakit geçiren ailelerden biraz daha farklı bir yola sokacağı aslında başından beri beliydi. 1979 yılında kaçınılmaz olay gerçekleşti. Roberta'nın "fikri gelmişti" ve bir oyun konsepti hazırladı. Ken de karısına destek olmak adına bu oyunun yazılımını üstlendi. Böylece ortaya ilk grafik ve metin tabanlı adventure oyunu çıkmış oldu. Roberta'nın sadece 3 haftada öyküsünü yazdığı ve grafiklerini hazırladığı oyun için Ken sadece, 3 ay boyunca akşamları iş dönüşü çalışıyordu. Sonuç mu? Williams çifti bu ufak projelerinden yaklaşık 167 bin dolar kazandılar ve daha da önemlisi Sierra On-Line'in temellerini atmış oldular.

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

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

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

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

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

Online

Baęlı kalmaya devam...

Bazı WoW'cular, WoW'a veda edip Aion'a geçiř yaptı. Doğal bir geçiř... Fakat bu geçiř yapan oyuncuların bir bölümü "Anlık bir yanılsamaymıř; güle güle Aion" diyerek eski hayatlarına geri döndü. Henüz geri dönmeyenler ya da Aion

dünyasına çoktan bağlananlar için Nurettin'in anlatacakları var.

Eęer MMORPG'lerden bıktıysanız ve sanal dünyada, gerçek hayata yakın aktivitelere ilgi duyuyorsanız Jamia Online ile ilgili yazımızı okuyabilirsiniz.



Jamia Online

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

Aion

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

126

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar

Sitemize hoşgeldiniz ÜYE GİRİŞİ | ÜYE KAYDI

ANA SAYFA | PAYLAŞ | DAVET ET



JOYGAME HABERLER OYUNLAR EĞLENCE ETKİNLİKLER HESABIM BİZE ULAŞIN

EnJOY the Game

Türkiye'nin EN iyi oyun ve eğlence merkezi...

Eğlence oyun forum video
Eğlence oyun paylaşım
Eğlence oyun

ÜYE GİRİŞİ

KULLANICI ADI:

ŞİFRE:

Beni Hatırla

GİRİŞ

[Şifreni mi unuttun?]

Joygame dünyasına katılmak için şimdi

UYE OL

HABERLER / DUYURULAR

Son Destan Yasılacak
11/11/2009 14:40:16 Son (hesabın
bilinen) olacak kişi bekliyor. Ancak
bilinen kişi bekliyor. ama...

JoyGame

Joygame'in ürün müdürü Ozan Aydemir ile Joygame ve online oyun dünyası üzerine kısa bir söyleşi yaptık.

LEVEL: Online oyun dünyasında her gün yeni bir site, yeni bir portal kuruluyor. Joygame'in bu oluşumlar arasındaki yeri nedir?

Ozan Aydemir: Online oyun dünyasının ve Türkiye'deki oyun sektörünün gelişmeye başlaması gerçekten bizi de çok mutlu ediyor. Sizin de dediğiniz gibi her geçen gün yeni bir site, yeni bir portal kuruluyor ama asıl sorulması gerekenler şunlar; kurulan bu siteler ne amaçla kuruluyor, nasıl bir altyapıya sahipler ve nasıl bir ekip var başlarında? Joygame, yaklaşık bir senelik bir altyapı çalışmasının ürünü. Joygame proje olarak devamlı kendini geliştirebilmesi ve her zaman en iyisini sunabilmesi adına profesyonel kadroya ve departmanlara sahip:

- Reklam Departmanı
- Satış Departmanı
- Oyuncu Topluluğu Departmanı
- Oyun Görevlileri
- Teknik Departman
- Yazılım Departmanı
- İş Geliştirme Departmanı

"Türk oyuncularına şimdiye kadar verilmiş hizmeti verebilmek" ana amacı ile

Joygame, Türkiye'nin en iyi eğlence ve oyun portalı olmaya adaydır.

L: Oyunculara ne tür hizmetler ve avantajlar sunuyorsunuz?

OA: İşte bu noktada biz fark yaratmayı amaçlıyoruz. Türkiye'de emekleme döneminde olan oyun sektöründe oyun severler için birçok çalışma yapıldı ve yapılıyor. Takdirle karşılıyoruz ama dikkat ederseniz, oyun dilinden, hizmete kadar birçok eksikleri bulunuyor. Bunun sebebi şimdiye kadar, "Türk oyuncusu ne verirse kabul ediyor" mantığından kaynaklanıyor biraz. SHR ve Joygame olarak, oyunlarda her ayrıntıya dikkat ederek oyunseverlere en kaliteli ve tam hizmeti sunmayı amaçlıyoruz. Seslendirmelerden, oyunun lokalizasyonuna, oyun içi hizmetten, etkinliklere kadar; yani A'dan Z'ye her şeye dikkat ediyoruz. Hizmetlerimiz:

- Tek bir üyelikle (single sign on) tüm oyunlarımızı kolayca oynama imkanı
- Türkiye'ye ve Türk oyuncusuna uygun oyun lokalizasyonu
- Oyunlar için profesyonel ekiple yapılan

dublajlar

- 7/24 oyunlarımızı takip eden OG'ler. (OG: Oyun Görevlisi)
- 7/24 admin ve moderatörler tarafından kontrol edilen forumlar
- Kendine özel profil yaratabilme
- Kendine özel blog sayfaları
- Anlık ileti sistemi, messenger sistemi
- Video paylaşımı
- Resim paylaşımı
- Birçok ödeme seçeneği ile oyuncularımız için kolay alışveriş imkanı. (Click&Buy / E-pin / Kredi Kartı...)

Tüm ekip bu yüzden, profesyonel ama genç ve dinamik bir kadrodan oluşturuldu. Bu konuda sözümüzün arkasında durmak için de her türlü yatırımı yapıyoruz.

L: Bünyenizde hangi oyunlar bulunuyor? Bu oyunları hangi kriterlere göre bünyenize alıyorsunuz?

OA: Şuan Joygame ailesinde üçü web tabanlı tam sürüm, üçü açık beta, biri kapalı beta ve biri de çok yakında kapalı beta ile oyunseverlerle buluşacak toplam sekiz oyunumuz bulunmaktadır.



FPS oyunumuz **Wolfteam**, Aksiyon MMO **Raktion**, Sıra tabanlı strateji oyunumuz **Gunbound**, MMORPG **Son Destan**, Web tabanlı oyunlarımız **Seafight**, **Deepolis**, **Dark Orbit** ve Aralık ayında kapalı beta testlerine başlayacağımız **Jamia Online**

Oyun seçimlerini yaparken kriterlerimiz ve dikkat ettiklerimiz ise şunlar:

- Oyunların kaliteleri
 - Yapımcı firmaların Türk oyun sektörüne ve Türk oyuncusuna verdiği değer
 - Türk oyunseverlerin beğenebilecekleri yapıda olmaları
 - Her kesimden ve her yaşta oyuncuya hitap edecek farklı oyun türleri olmaları
- Bu kriterlere sadık kalarak seçimlerimizi yapıyoruz ya da kendimiz bu kriterlere göre oyunlarımızı geliştiriyoruz. Amacımız Joygame portalına gelen her yaşta, her kesimden oyunseverle eğlenceli dakikalar sunabilmek.

L: Çoğu yabancı firmanın, Türkiye'yi online oyun sektörü bakımından "altın madeni" olarak gördüğü bir gerçek. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

OA: Bu çok doğru bir öngörü. Dünyada MMO oyun sektörü milyar Dolar'larla ölçülüyor.

Başta Asya ülkeleri olmak üzere Batı Avrupa ve Kuzey Amerika bu pazardaki gelişmiş ülkeler arasında yer alıyor. Türkiye'de ise pazar büyüklüğü senelik bazda 45 milyon Dolar. Türkiye pazarına ve online sektörüne

baktığımızda, belki hızlı büyüyor ama henüz emekleme çağında olduğumuzu rahatlıkla söyleyebilirim.

Türk oyuncusu bu noktada kaliteli oyunlara, kaliteli hizmete, kaliteli lokalizasyona; yani gerçekten kendisi için yapılmış değer verilmiş oyunlara aç. Biz SHR ve Joygame olarak Türkiye'deki oyuncu potansiyelinin farkındayız ve bu yüzden bu projeye bu kadar emek veriyoruz. Ama altını çizerek söylüyorum bizim bakış açımız ve amacımız "Altın madeni" odaklı değil başta da söylediğim gibi "Türk oyuncularına şimdiye kadar verilmemiş hizmeti verebilmek".

L: Üzerinde çalıştığınız ve yakında hizmete sunacağınız yeni projeleriniz var mı?

OA: Yeni projelerimiz tabii ki var ve sınırlı hep olacak. Kısa vadede oyunseverlerle buluşacak olan ilk projemiz, bu ay, bir sonraki sayfada sizin hazırladığınız ilk bakış mahiyetindeki yazısını okuyabilecekleri Jamia Online. Üzerinde gerçekten titizlikle çalışıyoruz ve bir aksilik olmaz ise bu şirin ve eğlenceli oyunumuz Aralık ayında oyunseverlerle buluşacak.

Uzun vadedeki projelerimize baktığımızda 2010'un ikinci yarısı ile birlikte üyelerimize ve oyunseverlere bir sürprizimiz olacak. Joygame V2. Joygame yazılım ekibi "versiyon 2" için çalışmalarına başladı. Zaten kullanışlı ve eğlenceli olan portalımızı üyelerimizin de fikirlerini alarak geliştiriyoruz. Amacımız Joygame'i üyelerimiz için en mükemmel

hale getirmek.

Daha şimdiden iş geliştirme departmanımız, yurtdışındaki oyun firmaları ile iletişim halinde ve Joygame ailesine katılabilir kalitede oyunların peşinden koşuyor. Yazılım ekibimiz ise gene tamamen Joygame ve SHR yapımı bir projenin hazırlıklarını yapıyorlar ama bunu açıklamak için henüz çok erken.

Önce portalımızdaki oyunların tadını doya doya çıkarmak istiyoruz.

L: Son olarak, okurlarımıza ve online oyunseverlere iletmek istediğiniz bir mesaj var mı?

OA: Mesajımız çok açık ve net "Oyunun Tadını Çıkar". Şaka bir yana, tüm Türk oyunseverler bir konuda emin olabilirler. Yapacağımız ve sunacağımız her oyunu en kaliteli haliyle oyun severlerle buluşturmak için çalışıyoruz. Bu konuda her zaman bizimle birlikte hareket etmeleri ve bize yardım etmeleri en büyük isteğimiz.

Çünkü yaptığımız iş gerçekten çok büyük emek, zaman ve bütçe istiyor.

Ve maalesef Türkiye şartlarında emekleme aşamasında olan bir sektörde zorlu bir yola sahip.

Oyunseverler bizimle birlikte oldukça Joygame ekibi olarak biz Türkiye'de oyun sektöründe nelerin başarılabilirliğini kanıtlayacağız.

L: Teşekkürler.

OA: Biz teşekkür ederiz.

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar

Yapım JoyGame
Dağıtım JoyGame
Çıkış Tarihi Aralık 2009 (Kapalı Beta)

Jamia Online

Modern Türkiye'nin dijital şirinleri

Jamia, yaratıcıları tarafından Günlük Sosyal Oyun Platformu (GSOP) olarak sınıflandırılıyor. GSOP'leri basit bir anlatımla diğer kullanıcılarla etkileşilebilen, her yaştan insana hitap eden ve içinde farklı oyun ve yarışmalar ihtiva eden bir eğlendirme aracı olarak tanımlanabilir. Jamia ile internet bağlantısına ve herhangi bir işletim sistemine sahip olan bir bilgisayarla internet üzerinden, hiçbir ücret ödemedi arkadaşlarınızla sosyalleşebilir ve etkileşilebilirsiniz. Ve tabii ki yeni arkadaşlar da edinebileceksiniz.

Aşk var mı, aşk?

Hafif izometrik -üstten 45 dereceye yakın- kamera açılı Jamia, Ultima Online'in The Sims görünümü hali olarak tasvir edilebilir. Geniş bir alana sahip, bilgisayar tarafından kontrol edilen (NPC) ve kanlı canlı oyuncuların da katılımıyla devamlı gelişen ve değişen çok oyunculu web tabanlı bu yeni oyuna, size ait görünümünüzü / karakterinizi yarattıktan sonra "Gökkubbe" denilen, "yeni gelenlerin" başlama noktasından giriş yapacaksınız. Gelecekte kesitlere sahip olan "Evrin", sahillerle bezeli "Tropikalya" bölgeleri gibi kendine has mimari tasarımlara sahip Jamia'nın farklı bölgelerinde kuaföre gidip saçınızı yaptırabilecek, sevdikleriniz için mücevher alabilecek, yeni giysiler için alış verişe çıkabilecek veya sahilde arkadaşlarınızla buluşup çılğın partilere katılabileceksiniz. (Aman klavyelere içecek dökülmesin!)

Yaratık kesilmeyen MMORPG olursa

Jamia Altını, oyunun temel ekonomi birimi. Altını nasıl kazanacağınız sorusunun cevabıysa sizi şaşırtabilir.

Jamia Online'da eğlence ve sosyalleşme için yaptığımız hemen hemen her şeyden para kazanabileceksiniz. Diğer kullanıcılarla iletişime geçerek ve sosyalleşerek kazandığınız Jamia Altını'yla kendinize ait bir ev satın alabilecek hatta bu evi, seçerek satın aldığınız eşyalarla keyfinize göre dayayıp döşeyebileceksiniz. Diğer oyuncularla ticaret yaptığınız oyunda pazarlık kısmını Jamia Borsası üzerinden gerçekleştireceksiniz. Daha çok kazanıp, daha büyük bir evde alabileceğiniz Jamia'da sinema filmleri izleyebilecek, NPC'ler tarafından verilen görevleri gerçekleştirebilecek, mini oyunlar oynayabilecek, yarışmalara katılıp ödüller kazanabileceksiniz. Ayrıca diğer klasik iletişim araçlarından tartışma alanı (forum), kişisel sayfa (profil) ve günlük (blog) ile anlık mesajlaşma (chat) sistemleri de mevcut olacak. Oyunda ayrıca evcil hayvanlara da sahip olabileceksiniz.

Oyunla ilgili en önemli bilgiyi yine sona bıraktım daha iyi vurgulayabilmek için: Jamia Online her şeyiyle Türk yapımı bir oyun. SHR dahilindeki JoyGame tarafından geliştirilen oyun, bir aksaklık olmazsa Aralık ayında kapalı beta aşamasına geçecek. Beta tarihini takip etmek için www.joygame.com'u ziyaret edebilirsiniz.

● Güneş Can Çapanoğlu

**Nerede
sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?**



Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



Aion

Cennet ile cehennemın çarpışması



Tam da World of Warcraft'ı bıraktım, zehirden temizleniyorum derken Aion geldi, hem de ne geliş! Yuvamı yıkacak bu MMORPG'ler hakim bey! Neyse ki bir yolunu buldum da rahat rahat Aion oynuyorum. Daha evvelden yazmıştım, "Bu oyun geldiğinde deneyeceğim" diye. Hemen hemen piyasaya çıkan ve WoW'a kafa tutabilecek bütün MMORPG'leri denedim ama içlerinde en kalitelisinin Aion olduğunu söylemem lazım. Lafi

çok uzatmadan hemen detaylara inmek istiyorum.

Level atlamak

20. level'a kadar bol bol görev var ama bundan sonra bariz bir şekilde zor görev bulunuyor. Her level atlayışınızda bir sonraki level'a geçiş katsayınızın bir hayli yükseldiğini düşünürsek az görev sayısı ne yazık ki büyük bir sorun. Dolayısıyla kendinize bir nokta belirleyip birkaç

saat boyunca aynı yaratıkları keserek level atlamanız gereken zamanlar olacak. Belirtmem gereken önemli noktalarsa şunlar: 25. level'da Nochasa Training Camp'e gidin; çok iyi tecrübe puanı ve item alabilme şansınız var. Fakat 29. level olduğunuz andan itibaren buraya bir daha giremiyorsunuz. Ayrıca NTC'ye 16 saatte bir girebiliyorsunuz. 31. level olduğunuzdaysa Fire Temple'a girebiliyorsunuz. Buraya giriş sayısında bir kısıtlama yok. (Aslında 30 dakika ama o zamanı içeride geçirdiğiniz için fark etmiyor.) "Kromede" denen boss'tan sarı eşya düşme ihtimali yüzünden herkes buraya aralıksız giriyor, iyi de tecrübe puanı geliyor. 37. level olduktan sonra da Mistvale'a girerek 50. level'a uzanan işkence yolunun en çileli anlarına başlıyorsunuz. Level atlamak gerçekten zor olmasına rağmen oyun insanı kendine bağlıyor.

Para kazanmak

Aion bu konuda çok acımasız. Görevlerden



ONLINE OYUN, ONLINE SATIŞ!

Eğer oyunu dışarı bulamıyor ya da "DVD'im bozulursa ben ne yaparım!" diyorsanız, Aion'u internet üzerinden satın alarak oyununuzu güvence altına alabilirsiniz. Bunun için Aion'un resmi internet sitesini ziyaret ederek 49.99€ ödemeniz gerekiyor. Bu parayı ödedikten sonra hesap açmak bir adet seri numarasına, bir aylık ücretsiz oyun süresine ve oyunu internet üzerinden indirme hakkına sahip olacaksınız. Tüm bunları yapabilmek içinse bit.ly/20zxe adresine girmeniz yeterli.



You have joined the group.
 Seraphael: for?
 Xamiur Whisperz: ana geyirde ah nerde lan
 Vaidena has become the new group leader.
 Zevs has left your group.
 You left the group.
 Vevnin has logged in.
 Flight cooldown time has not expired yet.
 You Whisper to Xamiur: ?
 Gldmaga: «Clear Grasses of Base, 7 Asmodian
 Soldiers» team olan

gelen paralar sizi zengin etmiyor. Teleport ve uçuş masraflarınız ucuz değil. Yaratıklar tarafından öldürüldüğünüzde bir miktar tecrübe puanı kaybediyorsunuz ve bunu geri kazanmak için para ödemeniz gerekiyor. (Belli bir level'dan sonra bir kısmı tamamen kayboluyor.) Üç level'da bir yeni büyüleriniz geliyor ve acayip pahalılar. Kısacası nefes alsanız bile para ödeyeceksiniz. Peki nasıl para kazanırsınız? Yaratıklardan düşen tırnağı bile alın ve satın. Extract Vitality (Çevredeki toplanabilir ürünleri alma özelliği.) yeteneğini geliştirin ve ne bulursanız toplayın; bunlar hem işinizi geliştirmenize, hem de başkalarına satış yapmanıza yarar. Bir iş öğrenin (Alchemy ve Tailor gibi.) ama bunu öğrenirken de para ödemeniz

gerektiğini unutmayın. Beyaz eşyaları kesinlikle atmayın, çok kullanışlı olmasalar da NPC'lere harika fiyatlara satabilirsiniz.

Abyss

25. level'da Abyss'e gideceksiniz. Base, Core ve Top olmak üzere üçe ayrılıyor kurtlar sofrası; çünkü görev yapmak için kalenizin dışına çıktığınız anda Elyo'lar tepenize üşüşebiliyor. Düşman oyuncunun seviyesini kesinlikle göremiyorsunuz, dolayısıyla siz 25. level iken yanlışlıkla 50. level birine saldırıp bir kamyon sopa yeme ihtimaliniz mevcut. Bölge çok büyük olduğu için, öldüğünüz zaman bağlı olduğunuz kisk'te tekrar doğmanız size zaman kaybettiriyor. Bu büyük zaman kaybından kurtulabilmek için iki saatlik geçici kisk'ler satın alabilir, bunu istediğiniz yere kurabilir ve öldüğünüzde (Abyss'te ölüm kaçınılmaz!) tekrar burada doğabilirsiniz. Tabii ki Elyo'nun biri kisk'inizi bulup parçalamadığı sürece... Abyss

ağırlıklı olarak kalelerin ele geçirilmeye çalışıldığı bir PvP bölgesi. Bitirdiğiniz görevler, kestiğiniz oyuncular ve yaratıklar size Abyss Point olarak dönüyor, bu puanlar da item'a çevrilebiliyor.

Aion, üzerine çok şey yazılacak bir oyun. Eminim ki sonraki aylarda ya LEVEL Online'da ya da bu sayfalarda daha detaylı bir şeyler yazabilirim. Oyunda Türk lejyonu arayan arkadaşlara tavsiye olarak Asmodian ırkı ile Gorgos sunucusunda oynayan Brujah'ı ve Heroes of Anatolia'yı tavsiye ederim. ■ **Nurettin Tan**

MAHZENLER!

Burada Agro'nun ismi "Enmity" olarak geçiyor. Sizin level'iniz ne kadar düşük olursa yaratıkların enmity çapları WoW'daki gibi genişlemiyor. Bu yüzden mahzenlerde çoğu yaratığı kesmeden rahatlıkla ve hızla dolaşabilirsiniz. Eğer grubunuzdaki kişiler sizden dört level daha yükselse aldığınız tecrübe puanı çok düşer; yani kendi seviyenizdeki adamlarla takılın.



HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

"SINIRLAR"DA BİR YERLERDE

HASAN BAŞARAN

(Başka bir deyişle; HASAN vs. HASAN: Lost in "Borderlands")

"Hiçbir şey önemli değil şimdi; gözlerimi kapatmalıyım. İnsanlar karanlıktan korkuyorlar. Oysa gerçek huzur karanlıktadır dostum. Hayat gözlerini kapattığın an başlar asıl. Uyandığında gördüğün, duyduğun ne varsa hayal. Canını sıkın bir şey mi gördün? Bakmazsın, olur biter..."

- Şşşt, Hasan'ım n'apıyosun orada gizli gizli.
- Rü-rü-rüya... Eee aaa, karanlık.
- Aaa! Yoksa bunalıma filan mı girdin durduk yerde?
- Yok canım, ne ilgisi var. Öylesine yazıyordum bir şeyler işte.
- Hiç de öylesine yazıyormuşsun gibi görünmüyordun. Ne'n var kuzum?
- Beklediğim gibi çıkmadı.
- Ne o beklediğin gibi çıkmamış olan?
- Söylesem mi bilmiyorum.
- Bana söylemeyeceksin de kime söyleyeceksin Hasan'cım. Kaç kişiyiz ki şunun şurasında? İki: Sen ve ben.
- Haklısın Hasan'cım. Borderlands... Beklediğim gibi çıkmadı. Hayal kırıklığına uğradım.
- Niye ki?
- Nereden başlasam... İnternette çok güzel yorumlar şey etmişler, oyunu övmek maksadıyla: "Borderlands; XIII ile Fallout'un kırması gibi, Mad Max filmini de çağırıştırıyor" filan demişler. Tamam; XIII tatlı, Fallout enfes, Mad Max serisi ise lezzetli; lakin bu ne biçim bir şeydir anlamadım, tam bir karın ağrısı! Atmosfer ne gerilimli, ne de neşeli. Oysa Borderlands "İkisinde de varım" diyen bir tuhaf oyun olmuş.
- Biraz abartmıyor musun? Bence gayet iyi bir sentez denemiş adamlar.
- Bak işte kendi ağzınla söyledin: Denemişler ama olmamış. Yapılar, çevredeki objeler, birimler, karakterler vs. her şey yavan duruyor. Haritada bir oraya bir buraya gezinirken büyük bir boşluk hissine kapılıyor insan. Oyun bir devasa online'mış gibi geniş geniş araziler inşa etmişler bir de, hepten can sıkıcı.
- Hatırlarsan Morrowind ve Oblivion'da da benzer bir durum söz konusuydu ki onlar sadece tek kişilikti. Oysa Borderlands'ın asıl zevkli yanı çok kişilik yardımlaşma (co-op) modu.
- Morrowind ve Oblivion sapına kadar RPG idi, Borderlands ise öyle gibi görünüyor. Sözelimi on binlerce silahtan oluşan bir portföy var ballandıra ballandıra anlattıkları ama silahların çoğu gereksiz. Dört tane karakter sınıfı var ama üzerlerinde doğru dürüst özelleştirme yapılamıyor. Yetenekler ve karakterin gelişim süreci kifayetsiz. Öykü desen satır aralarına hapsolmuş, oyundan kopuk duruyor. En kötüsü oyun sürekli kendini tekrar ediyor, karakter 50'nci level'a ulaştığında bitiyor mu bitmiyor mu belli değil. Co-op moduysa tek kişilik modu dört kişi oynamaktan ibaret, Left For Dead usulü.
- Hmm. Oyunun türü için First Person Role Playing Shooter formülünü kullandıklarına göre RPG unsurlarını sadece ayrı bir tat versin diye katıştırmışlar oyuna. Bence Borderlands hiç değilse bu açıdan başarılı. Kötü bir oyun değil yani, hakkını yemeyelim Hasan'ım.
- Ben de oyun kötü olmuş demedim zaten, Gearbox gibi bir firmadan çok daha iyisini beklerdim.
- Haklısın, çok daha iyi olabilirdi ama zevkle de oynanıyor hani. Neyse, zaten bu oyun bolluğunda; hangi birini oynayacağımızı şaşırdık. Daha Dragon Age: Origins'e bile bakamadık yahu! Sen yüklemeye başla, ben birazdan damlarım.
- Oki doki!

Hasan, Hasan'ı bilgisayar başında nadasa bırakıp sınırlarda bir yerlerde düşüncelere dalar...

"Rüya... Karanlık... Karanlık içine çeker seni, toprak gibi; sömürür, tüketir, bitirir... Gömülürsün sessizce derinlere, yitip gidersin. Karanlık yokluktur dostum. Bu yüzden; huzuru karanlıkta arama, aydınlığa bak. Kalbinin üçra köşelerinde sıkışıp kalmış bir şeyde gizli o: Sevgide... Sıkıca sarıl sevdiklerine, gözlerin kapalı da olsa açık da olsa fark etmez. Huzur budur, yaşamak budur..."



Kitap, 3D Gözlük, DVD ve CD hediyeyle PCnet Aralık sayısı bayilerde!

KİTAP, OFFICE 2010 BETA CD'Sİ VE 3D GÖZLÜK **1 DVD+1 CD**

PCnet

bilgisayar ve internet dergisi
Aralık 2009 • Yıl:13 • Sayı:147 • Fiyat: 6.50 TL www.PCnet.com.tr



EN İYİ 100

PCnet editörleri donanım, yazılım ve internet dünyasının en iyilerini seçti. 2009'un öne çıkanları huzurlarınızda!



Windows 7 için 40 ipucu

Microsoft'un yeni işletim sistemini rahatlıkla kullanmanızı sağlayacak önemli ipuçları bu dosyamızda



Ubuntu 9.10 Karmic Koala

En çok kullanılan Linux dağıtımı olmayı başaran Ubuntu şimdi yenilenen arayüzüyle daha şık, daha kullanışlı ve daha hızlı



Teknolojik hediyeler

Sevdiklerinizin yeni yılını teknolojik bir hediyeyle kutlamak istiyorsanız, her bütçeye uygun seçenekler sunan bu rehberimize göz atmalısınız



Netbook dosyası

Geçen yılın yıldızı en çok parlayan ürünlerinden netbook'ları yakından tanıyın



Online virüs tarayıcıları

Bilgisayarınızı tehlikelere karşı koruyan web tabanlı ücretsiz güvenlik yazılımlarını sizler için inceledik



ISSN 1301-4773 2009/12
112448
Fiyatı: 6.50 TL
www.pcnet.com.tr



PCnet'LE

- ✓ KİTAP
- ✓ 3D GÖZLÜK
- ✓ TAM SÜRÜM DVD'Sİ
- ✓ OFFICE 2010 CD'Sİ

HEDİYE!

Donanım

2009'un son demleri...

PC'leri yenilemenin vakti geldi sevgili okurlar. "Nasıl bir sistem toplasam?" sorusuna bol bol alternatif sunarak cevap veren dosya konumuzun yanında, LG'nin monitör sektöründe yeni bir dönem

başlatacağını düşündüğümüz LED monitörünü derinlemesine inceledik. Ve tabii ki Teknik Servis'te derterinize dermen olmaya çalıştık. Recep bitap düştü bu tempodan dolayı. Recep? Hayatta mısın?



132

LEVEL PC 2010

Yeni yıla, yeni bir PC ile girmek isteyenlere bol çeşitli bir rehber...



135

Teknik Servis

Donanımcının, donanımcıdan başka dostu yoktur.



LG W2486L

LG, ilk LED monitörü soframıza getirdi, biz de afiyetle yedik.

134

LEVEL PC 2010

DirectX 11, Windows 7, Core i7, Phenom II ve 2 TB'lık diskler derken 2010 geldi çattı sevgili donanım müdavimleri. 2010'a girerken art arda gelen yeni oyunlar da sistemlerimize alarm verdirtmeye başladı. Sözü fazla uzatmadan en ekonomik PC'den en üst uç sınıfa kadar 2010'a damgasını vuracak sistemleri hazırlamaya başlayalım.



LEVEL EKO

DirectX 11, Windows 7, Core i7, Phenom II ve 2 TB'lık diskler derken 2010 geldi çattı sevgili donanım müdavimleri. 2010'a girerken art arda gelen yeni oyunlar da sistemlerimize alarm verdirtmeye başladı. Çok uzun zaman önce hazırladığımız benzer dosya konumuzda olmayan birçok teknoloji artık gün yüzüne çıktı ve sistem toplamak, özellikle de bunu yaparken her bütçeye uygun sistemi seçmek çok daha da zorlaştı. Bu yazıda sadece üst uç sistemi ya da sadece en düşük bütçeli kullanıcılar için ekonomik sistemi toplamak yerine farklı sistemler toplayarak daha çok kişiye hitap etmek istiyorum. Sözü fazla uzatmadan en ekonomik PC'den en üst uç sınıfa kadar 2010'a damgasını vuracak sistemleri hazırlamaya başlayalım.

LEVEL EKO		Fiyat + KDV
İşlemci	Celeron E1400 2.0 GHz Dual-Core	49 Dolar
Anakart	Gigabyte GA-G41M-ES2L	56 Dolar
Ekran Kartı	Dahili Intel GMA X4500	-
Bellek	Veritech 1 GB DDR2 800	23 Dolar
Sabit Disk	Samsung 160 GB SATA2 NCQ	39.75 Dolar
Optik Sürücü	LG H55N-S	30.50 Dolar
Klavye / Fare	Microsoft Comfort Curve	25 Dolar
Kasa	Asus TA-915	65 Dolar
Güç Kaynağı	Dahili 350 Watt	-
İşletim Sistemi	Ubuntu 9.10 / Pardus 2009	-
Monitör	LG W1954S-PF 19" 5 ms 50.000:1	132.50 Dolar
Toplam:		496,49 Dolar

LEVEL WARRIOR

Giriş seviyesi oyuncularla fazlasıyla tatmin edecek olan LEVEL Warrior, nispeten ekonomik fakat yine de piyasadaki birçok oyunu rahatça çalıştırabilecek bileşenlere sahip. Oyunlarda en iyi performans için Microsoft'un yeni Windows 7 işletim sistemini uygun gördüğümüz LEVEL Warrior yine 64 Bit sürüm sayesinde 4 GB belleğin bütün nimetlerinden kolayca faydalanabilecek. Katı kapasitör, çift BIOS ve PCB'de 2 ons bakır tabakaya sahip olan Gigabyte anakartının AM3 işlemcileri de desteklemesi sayesinde geleceğe dönük bir yatırım olduğunu belirtelim. Soğutma konusunda özenle seçtiğimiz kasası da beraberinde gerçek 450 Watt sunabilen High Power güç kaynağıyla gelen bu sisteme yine ekonomik fiyatıyla beğenimizi kazanan BenQ FullHD monitör çok iyi bir uyum sağladı.

LEVEL WARRIOR		Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Athlon II X2 240 AM3 2.8 GHz	64 Dolar
Anakart	Gigabyte MA770-UD3 DDR2 AM2	88 Dolar
Ekran Kartı	Sapphire HD4730, DX 10.1, DDR5,	103 Dolar
Bellek	Team Dark 4 GB DDR2 1066 Mhz CL6	65 Dolar
Sabit Disk	Samsung 500 GB SATA2	59 Dolar
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA	39 Dolar
Klavye / Fare	Microsoft Set B2L	24 Dolar
Kasa	AeroCool VX-9 Mid-Tower	95 Dolar
Güç Kaynağı	High Power 450 Watt Dahili	-
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Basic 64 Bit TR	89 Dolar
Monitör	Benq G2220HDA 21.5" 5 ms, FullHD	166 Dolar
Toplam:		998,28 Dolar





LEVEL LORD

LEVEL Lord'u anlatmaya hangi bileşeninden başlasam bilemiyorum. DDR3 destekli en son teknolojilerle donatılmış AM3 tabanlı anakartından mı başlasam, yoksa nVidia GTS 250'den 90 Watt daha az tüketmesine karşın onunla birebir aynı performansı sunan DirectX 11 destekli Sapphire HD 5750 ekran kartından mı? Peki, ilk olarak dahili 500 Watt güç kaynağından da öte görünüşü ile arkadaşlarınızın ağzını açık bırakacak olan Thermaltake SopranoRS 101'e ne demeli? FullHD kalitesinde oyun oynarken en ufak bir yarıntıyı bile kaçırmamanız için verileri muazzam bir hızda depolayan 6 GB OCZ Gold Edition bellekleri de unutmamak gerek. Tüm bu sistemi AMD'nin dört çekirdekli OC canavarı Black Edition işlemcisiyle taçlandırmak ise bambaşka bir olgu. Bu esnada hem hız hem de kapasite isteyenleri de düşünmedik ve 1 TB'lık Samsung'u da tavsiyelerimiz arasına ekledik. Lord'lara layık bir sistem oldu. Elemtere fiş, kem gözlere şiş.

LEVEL LORD		Fiyat + KDV
İşlemci	AMD Phenom II X4 955 BE AM3 3.2 GHz	195 Dolar
Anakart	Gigabyte MA790XT-UD4P, AM3, DDR3	139 Dolar
Ekran Kartı	SAPPHIRE HD5750 DX11 DDR5 256 Bit	169 Dolar
Bellek	OCZ 6 GB DDR3 1600 Mhz CL8 Gold	215 Dolar
Sabit Disk	SAMSUNG 1 TB HDD SATA II 32 MB	96 Dolar
Optik Sürücü	LG 22X DVD-RW SATA	44 Dolar
Klavye / Fare	Microsoft Set B2L	24 Dolar
Kasa	THERMALTAKE SopranoRS 101 500W	119 Dolar
Güç Kaynağı	Thermaltake 500 Watt Dahili	-
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Premium 64 Bit TR	119 Dolar
Monitör	Benq G2220HDA 21.5' 5 ms, FullHD	166 Dolar
Toplam:		1517,48 Dolar

LEVEL JEDI MASTER

Ey ustalar! Böyle bir sistemin sahibi olmak için ışın kılıcından bile daha önemli olan bir şey var: sabır. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olarak Jedi Ustaları için tasarladığım sistemdeki bazı bileşenler ben bu yazıyı yazarken Dünyamızdan birkaç ışık yılı ötede idi. Siz bu yazıyı okurken atmosfere girip girmeyecekleri bile meçhul. Ama dediğim gibi bu sisteme sahip olmak büyük bir erdem gerektiriyor. Ancak Jedi akademisini bitirip sabırlı olmayı öğrenmiş olan üstatlar bu sisteme sahip olabilecekler. Level Jedi Master'ın parçalarını açıklamaya gerek duyacağımı sanmıyorum zira böylesine devasa bir ölüm yıldızına sahip olacak kimselerin ayrıntılara takılmasına gerek bile yok. Bütün bileşenleri özenle seçerken fiyatta da aşırıya kaçmaya çalıştık ve sonuç olarak saf gücü oluşturmayı başardık. May the force be with you!

LEVEL JEDI MASTER		Fiyat + KDV
İşlemci	Core i7 930 2.88 GHz 8 MB L3	350 Dolar *
Anakart	Gigabyte GA-X58A-UD7 SATA III USB 3.0	385 Dolar *
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5970	600 Dolar *
Bellek	Corsair 6 GB (2X3) DDR3 2000 Mhz CL8 Dominator Gt	415 Dolar
Sabit Disk	Seagate Barracuda XT 2 TB SATA III	300 Dolar *
Optik Sürücü	LG GGC-H20L Super Multi Blu-Ray	139 Dolar
Klavye / Fare	Logitech G19 Klavye, G9 Fare	256 Dolar
Kasa	Antec Mini P180**	157 Dolar
Güç Kaynağı	OCZ PC Power & Cooling Silencer 750W	170 Dolar
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Premium 64 Bit TR	89 Dolar
Monitör	LG W2486L FullHD LED	300 Dolar *
Toplam:		3729,98 Dolar



*Yazının hazırlandığı tarihte bu ürünler için henüz bir fiyat yer almadığı yaptığım araştırmalar sonucu olabilecek en yakın fiyatlar belirlenmiştir. Dergi elinizde olduğunda ürünleri piyasada bulabileceksiniz.

**HD 5970'in boyutu 35 cm olduğundan ötürü bu karta uyan bir kasa tercih ettik. Farklı bir kasa satın alacaksınız mutlaka kartın sığacağından emin olun.



EDİTÖRÜN SEÇİMİ

LG W2486L

Huzurlarınızda LCD'nin veliahdı LED

Bir zamanlar CRT vardı, nam-ı diğer katot ışın tüpü. O kadar büyüktü ki bu monitörler, taşırken bel fıtığı olma ihtimaliniz vardı. Sonra bir gün plazma ile tanıştık. Her ne kadar gazla çalışan plazma ekranları bilgisayarlarımızla birlikte kullanmak zorunda kalmamak da atari salonlarında bir önceki oyunun ekranda bıraktığı izler plasmanın en büyük sorunlarından biriydi. Bir kanalı yarım saat izleseniz kanalın logosu ekrana zank gibi yapışıp kalırdı. Derken hemen ardından LCD geldi. Gel zaman git zaman LCD'ler de yaygınlaştı ama bir sorun vardı: Tepki süresi. CRT monitörlerde umurumuzda bile olmayan bu nitelik, artık LCD monitör satın alırken oyuncuların baktığı ilk kistas olmaya başlamıştı. Yüksek tepki süresine sahip ürünlerde aksiyon oyunlarını oynamak oyuncuların midesini bulandırdıyordu adeta. Zamanın en düşük tepki süresi olan 5 ms bile "ghosting" yani hayalet etkisini götüremiyordu. En sonunda LCD teknolojisi de ilerledi ve tepki süresi nihayetinde 2 milisaniyeye indi. Bugün ise LED teknolojisi ile karşı karşıyayız. LED teknolojisi görüntüde LCD'de olduğu gibi sıvı kristalleri temel alsada panelin arka aydınlatması tamamen yeni LED teknolojisiyle donatılmış olduğu için kontrast, güç tasarrufu ve görüntü kalitesinde yeni bir çağa girmiş oluyoruz. Bu teknolojinin temelini aslında 1920'lere kadar dayandığını söylesem bana inanır mısınız?

Her yeni teknolojiye olduğu gibi LED teknolojisinin de

biz bilgisayar kullanıcılarına yani son kullanıcıya ulaşması biraz zaman aldı. LED teknolojisi ilk olarak tüketici elektroniği ürünlerinde yani TV'lerde görmeye başladık. Bu teknolojiyi bilgisayar masamıza getiren ilk firma ise LG oldu. Dünyanın en büyük panel üreticilerinden biri olan LG'nin LED monitörü nasıl bir devrim getiriyor peki? Yakından bakalım. Test merkezimize konuk olan W2486L, ilk olarak LED teknolojisiyle birlikte gelen görüntü kalitesiyle dikkatimizi çekti. Ürünün menüsünde yer alan Demo, Normal, User, Internet ve Movie seçenekleri arasında geçiş yaparak standart LCD kalitesiyle LED teknolojisinin sunduğu görüntü kalitesini kolayca karşılaştırmak mümkün. Ekranı ikiye bölen ürün solda LED kalitesini, sağda ise LCD kalitesini The Matrix: Revolutions'taki makinelerin Zion'u işgal ettiği sahne ile kolayca ayırt etmemize olanak sundu. Şimdi bazılarınızın içinden şöyle bir düşünce geçebilir; LG bizi kandırmak ve LED'i yüceltmek için LCD bölümünü bilerek berbat yapabilir. Fakat W2486L ile yarım saat film izledikten sonra ofisteki çok saygın bir üreticinin LCD monitörünün görüntüsü bize adeta çamurlu gibi geldi. Yaptığımız testte LCD kalitesinde siyah bölgeler aydınlık kalırken LED teknolojisinin devrede olduğu cihazın diğer yarısında siyahlar siyah gibi dururken renkler de yine LCD kalitesine göre çok daha canlı gözüktü. Şüphesiz bu resim kalitesinin ardındaki en büyük etken ürünün panel aydınlatmasının LED teknolojisine dayanması ve bu sayede 2.000.000:1 kontrast oranına ulaşabilmesi. Tasarımıyla da dikkat çeken W2486L'nin alt kısmı yakuttan esinlenilerek kırmızı olarak tasarlanmış ve yine panelin kendisinin de çok ince olması bu şıklığa katkıda bulunan bir başka etken. Fakat LG'nin bu konuda eksiklikleri de yok değil. Söz konusu ürünün sağa veya sola döndürürken zorluk çekmemiz ve monitörün yüksekliğinin sabit olması da kadı kızının kusurları arasında. 2 ms tepki süresine sahip olan ürün oyuncular için gerekli hızı çok rahat bir biçimde sunabiliyor. Oyun denemelerimizde ghosting etkisinin neredeyse hiç görülmediği ürün gerek ma-

saüstü bilgisayarınız gerek de oyun konsolunuzla birlikte oyun için biçilmiş kaftan. LG'nin bağlantılarına baktığımızda ise 2 adet HDMI, bir adet DVI-D ve yine bir adet de DSUB girişi olduğunu görüyoruz. Bu bağlamda iki adet HDMI kablo bağlayabilmemiz de ürünü konsollarla birlikte kullanım için de ideal bir hale getiriyor. Son olarak yazının başında da bahsettiğimiz gibi LED teknolojisi beraberinde güç tasarrufu da getiriyor. Yaptığımız testte 27 Watt tüketen ürün LCD'lere göre %40 daha tasarruflu.

Recep Baltaş

LG W2486L



+ LED Aydınlatma
+2000000:1 Kontrast
+Düşük güç tüketimi
- Daha esnek olabilirdi

Fiyat: Belli değil
İthalat: Index
Web: www.index.com.tr

Puan: 9/10

Teknik özellikler	LG W2486L
Ekran büyüklüğü	24" (Beyaz LED)
Kontrast Oranı	2,000,000:1 Dinamik
Görüntüleme Açısı	170 /160
Tepki Süresi	2 ms
Çözünürlük	1920 x 1080 (Full HD)
Enerji Tüketimi	27W
Enerji Tasarrufu	DPM Kipinde 1 Watt'tan az
Bağlantılar	2xHDMI, DVI-D, VGA, Kulaklık



Teknik Servis

DirectX 11, LED ekranlar ve Windows 7'nin de çıkmasıyla birlikte oyunlardan aldığımız zevk doruk noktasına ulaşmaya başladı sevgili donanım müdavimleri. Windows 7, o kadar mükemmel çalışıyor ki beni ekmeğimden edecek diye korkuyorum ama donanımlar sorun çıkardığı ve teknoloji ilerlediği sürece burada sizlere rehberlik edeceğim.

S: Merhaba benim bir tane Acer 5920G marka dizüstü bilgisayarım var. Ekran kartı GeForce 8600GS, yani pek de iyi bir ekran kartı değil ama ben hep yeni çıkan oyunları oynarım. Düşük fps de olsa sorun olmaz benim için. Ama son zamanlarda yarım saat oynadıktan sonra -eğer ağır bir oyunsu- bilgisayar bir süre sonra kapanıyor. Ne bir uyarı ne de başka bir şey... Eskiden olmazdı ama son bir aydır böyle olmaya başladı. Sürücü güncelledim fayda etmedi. Görüntü ayarlarını düşürdüm. Sonuç sadece 10 dakika daha ertelendi. Sorun nedir bir türlü anlayamadım. Bilgisayarın sıcaklığı da fazla değil.

Bir keresinde kapandıktan sonra ekran kartının sıcaklığına baktım ve 79 dereceydi ve bildiğim kadarıyla bu tehlikeli bir değer değil. Sorunuma çözüm bulabilerseniz sevinirim. *Onur Vural*
C: Sorun dizüstü bilgisayarının zamanla tozlanan fanlarından veya ekran kartı üzerinde yer alan termal macunun kurumasından kaynaklanıyor olabilir. Bir başka neden de nVidia'nın dizüstü bilgisayarlar için zamanında defolu üretmiş olduğu yongalardan birinin dizüstü bilgisayarında yer almasından kaynaklanıyor olabilir. Umarım ilk söylediğim geçerlidir. Bu durumda dizüstünün garantisini

bitmişse kasayı aç, fanları temizle ve ekran kartı GPU'su üzerindeki termal macunu çok kaliteli bir başka macun ile yenile. Eğer ekran kartın defolu ise ürünü garantiye gönder. Her iki ihtimalle de bir BIOS güncellemesi yap. Dizüstü BIOS güncellemeleri ekran kartı BIOS'unu ve sistem fan algoritmasını güncellediği için faydası olabilir.

S: Şu anda bilgisayarımın özellikleri: Intel Pentium D CPU 3.40 Ghz, 2 GB RAM, Ati x1600 ekran kartı, GIGABYTE GA-945PL-S3 anakart. Bu sisteme yeni bir ekran kartı almayı düşünüyorum ▶

► ve düşündüğüm kart da yeni çıkan DirectX 11 destekli HD 5870. Ama bu ekran kartının hakkını vermek için sistemimi yenilemem lazım. Öncelikle güç kaynağını yenilemeliyim. Bana güç kaynağı, anakart konusunda yardımcı olursanız çok memnun olurum. Bir de sizce HD5870 doğru bir seçim mi yoksa başka bir ekran kartı mı bakmalıyım? Önerileriniz neler? *Mete Kaan Öztürk*

C: Sevgili Mete, bu ekran kartı çok iyi bir tercih fakat bir sorun var: Senin anakart, işlemci ve hatta belleklerini dahi yenilemem gerek bu ekran kartı için. Ekran kartının veri işleme gücüne yetişmek için AMD Phenom II veya Intel Core i5, i7 işlemci satın alman gerekiyor. Bunun altında bir ürün fayda etmeyecektir ve karttan tam performans alamayacaksın. Güç kaynağı olarak ise gerçek 500 Watt yeterli olacaktır zira HD 5870 performans yüksek fakat güç tüketimi düşük bir kart.

S: Merhaba, ilk önce kolay gelsin. Hayatınızdan bahsetmeyeceğim sorularına geçiyorum: 1. Eskiden nVidia 512 MB ekran kartım vardı Asus model, daha sonra bu ekran kartının yetersiz olduğunu görünce yeni bir kart aldım. Nvidia 512 MB 250 GTX 256 Bit PCI-E bağlantılı ZOTAC markalı bir kart. Sizce güzel bir kart mı? Artık aldım ama diğer insanların da fikirleri benim için önemli. Yeni aldığım ekran kartının markası güzel mi? 2. Sizce XP'yi bırakıp Windows 7'ye geçmeli miyim? Windows 7'nin beta'sını yüklemiştim ama bir problem çıktı. Her şey normal ve düzgün çalışıyordu ama orijinal GTA IV'ümde oyunu hiçbir şekilde ürün anahtarı ile aktif hale getiremiyorum. Bunun bir çözümü var mıdır? 3. Bende Intel Core 2 Duo E7200 2.53 Ghz bir işlemci var, ileride işlemcimi yenilemek istiyorum sizin bir tavsiyeniz var mı fiyat olarak orta ama iyi kalite de ve hızlı olması istediğimdir. 4. RAM miktarım 4 GB ve anakartımda dört yuva var. Bunlara ikişer tane RAM takacağım yani her yuvaya 2 GB RAM takacağım ve böylece 8 GB'a tamamlayacağım. Sizce bu şekilde hız kazanabilir miyim yoksa her yuvaya 1 GB ram takarsam mı daha iyi hız kazanırım? Her yuvaya 2 GB RAM taktık ve 8 GB'a da tamamladık peki XP de veya diğer işletim sistemlerinde kaç Bit yüklemeliyim

veya 32 Bit yüklediğimde bir problem çıkar mı? 5. Kendime bir de monitör almayı düşünüyorum sizce ne almalıyım. *Cenk Saybay*

C: Merhaba, 1. Zotac kaliteli bir marka fakat kartın modelini yanlış yazmışsınız sanırım zira piyasada GTX 250 model bir kart yok. GTS 250 olması gerek satın aldığınız kartın. Tercihinize gelirsek çok yanlış bir tercih yaptınız zira DirectX 11 ve Windows 7 hızlandırması destekleyen ve böylece işlemciye binen yükü kendi üzerine alabilen ekran kartları çıktı piyasaya. Az daha bekleyip HD 5700 serisi bir kart alsaydınız daha karlı çıkardınız. Malum artık yeni oyunlar DirectX 11 ile geliyor. 2. Adı üstünde "beta", hatalar olması normal fakat sizin durumunuz burada biraz farklı. Oyunu etkinleştirmek için Game for Windows Live yüklemeniz gerekiyor. Windows XP oyuncular için daha Vista çıktıya ölmüş bir işletim sistemi. DX 10 destekli oyunu DX9 sistemde oynayarak görsellik açısından çok şeyi kaçırdığınızı belirtmeliyim. 3. Şu anda E8000, veya Core i5 serisi iyi. Ama Windows 7 kurmadıkça bu işlemci hiçbir işe yaramaz zira XP de tam anlamıyla çoklu çekirdek ve Hyper Threading desteği yok. 4. Her yuvaya 2 GB ile toplamda 8 GB performans sunar fakat XP'de değil. Bunun için 64 Bit Windows 7 kullanmanız gerek. Windows 7 zaten her halükarda XP'den hızlı bir işletim sistemi. Yine de belirtmeliyim ki 8 GB RAM'i kullanacak bir oyun henüz piyasada yok. 5. Monitör olarak Samsung T200 serisi veya bu ay incelediğimiz LG W86 önerebilirim.

S: Ben Bigtop marka bir web kamera aldım. Kamera çalışıyor ancak mikrofonun bağlantısını yapamadığım için karşı tarafa sesim gitmiyor. CD'deki sürücüler tamam. Kameradan bir kablo çıkıyor ve iki uca ayrılıyor. Biri USB ucu ki bu takılı, diğeri ise sanırım mikrofon için ancak nereye takacağımı bilemedim. Her yeri denedim. Teşekkürler, iyi çalışmalar. *Butterfly Effect*

C: Kameradan çıkan diğer kablo 3.5 mm kalınlığındadır ve mikrofonun kablosudur. Takılması gereken yer ise pembe / kırmızı ses bağlantısıdır. Bu bağlantı her zaman yeşil ses çıkışı bağlantısının yanında yer

alır. Kabloyu buraya taktıktan sonra gerekli ayarlamaları kullanacağınız yazılımın içinden yapabilirsiniz. Ufak bir tavsiyem var: Lütfen markası duyulmamış ve desteği olmayan ürünleri almayın. Ne olduğu belirsiz olan bu ürünler, özellikle 64 Bit sürücülerini olmadığı için çok sorun çıkartıyor.

S: Ailemden izin alabilirsem kendime bir dizüstü bilgisayar alacağım. Bu dizüstü bilgisayar ile yüksek performans gerektiren oyunları oynayabilmek istiyorum. Araştırdım ve iki adet dizüstü bilgisayar buldum. Birincisi HP TouchSmart TX2-1370US bunun özellikleri şöyle: 12.1", 2.30 Ghz AMD Turion XL Ultra Dual Core ZM-85 işlemci, 4 GB DDR2 RAM, 320 GB (7200 RPM) SATA, ATI Radeon 3200 ekran kartı. Diğeri ise Acer Aspire Gemstone Blue AS4937G 664G32MN. Bunun özellikleri ise şöyle: Intel Core 2 Duo T6600 2.20 Ghz, 4 GB DDR2 RAM, 320 GB SATA HDD, NVIDIA Geforce G105M 512 MB ekran kartı. Hangisini tercih etmeliyim? Ayrıca dizüstü bilgisayarların ekran kartının değişmediğini biliyorum fakat internette "MXM" (Mobile PCI Express Modülü) diye bir şey okudum bu konu hakkında bilginiz varsa açıklar mısınız? *Mehmet Yılmazarslan*

C: Felaket tellalı olmaktan nefret ederim ama sevgili Mehmet, bu dizüstü bilgisayarlara oyun oynamayı unut. Radeon 3200 ve G105 ile bırak oyun oynamayı, HD video izleyebilirsiniz bile yat kalk, dua et. Nasıl bir araştırma yaptın ve bu araştırmayı yaparken kime ne sordun onu da bilmiyorum ama ekran kartları konusunda yazdığımız yazıyı okumadığın kesin. Araştırmanı çöpe atabilirsin. Eğer gerçek anlamda oyun oynamak için bir dizüstü alacaksan dizüstü bilgisayarların ekran kartları hakkında bilgi edinmelisin. Bunun için de notebookcheck-tr.com adresini ziyaret edebilirsiniz. Geçtiğimiz aylarda incelediğimiz Samsung S522-XS04'ün ekran kartının ne denli güçlü olduğunu da burada görebilirsin. MXM'in piyasaya çıkmasına daha çok var. Tavsiyem bir kere al, iyi bir şey al. ■

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

En Şaşırtıcı Donanım Soruları

Sistemimde DDR2 RAM var, ekran kartımın RAM'leri de DDR2 olmalı mı?

Yeter, kalbime mi indireceksiniz?! Serhunde bile biliyor ki ekran kartındaki belleğin sistem belleği ile uzaktan yakından ilgisi yok. Konağı satın aldığım parayla ülkedeki bütün reklam panolarına asacağım ekran kartındaki belleğin sistem belleğiyle aynı olmasına gerek yoktur diye. Gönül rahatlığıyla istediğiniz belleğe sahip ekran kartını alabilirsiniz.

4 GB RAM'im var ama sistem 3.25 GB görüyor, neden?

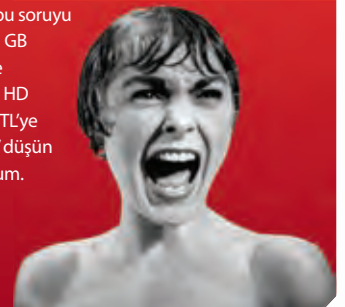
Aslında bu soru çok masum bir soruydu ama el birliğiyle bu soruyu öldürdünüz. Google icat edildiği

halde günde beş vakit bu soruyu ısrarla soran akiselim insanlar: 32 Bit devri RAM'lerin 4 GB olmasıyla bitmiştir artık. 4 GB RAM varsa sistemimde 64 Bit ku-ra-cak-sın! Bunun başka yolu yok. "Ama Vista SP1 ile 4 GB görüyoooo..." O seni kandırmak için saf! Aç bakalım "Görev Yöneticisi"ni ne kadar RAM adresleyebilmiş. Otur, sıfır!

1 GB ekran kartım var ama şu oyunu oynayamıyorum. Neden?

(Soruyu soran öğrenciyi tahtaya çıkarır ve 10 cm mesafeden konuşmaya başlar.) Okuman yazman yok mu çocuğum senin? Şurada yazı yazmaya başladığımızdan beri ne diyoruz? Ne diyoruz ha? Biz

ekran kartında MB önemli değil dedikçe siz gidip hala ekran kartlarını MB miktarına göre alıyorsunuz. Çocuğum senin matematiğin var dimi? Şimdi bu soruyu cevapla bakim: 1 GB HD 3450 55 TL'ye satılıyorken 1 GB HD 5870 neden 855 TL'ye satılıyor? Otur bi' düşün sen, ben geliyorum.



Sistem Gereksinimleri



Call of Duty: Modern Warfare 2
Call Of Duty serisi genelde fazla sistem gereksinimi olmayan bir seri olmuştur çoğunlukla ki CoD: MW 2 bu geleneği hafiften bozuyor gibi. Oyunu rahat bir biçimde oynayabilmek için en az 2 Ghz hızında çalışan çift çekirdekli Core 2 Duo veya

AMD Athlon X2 bir işlemci gerekiyor. Ekran kartı konusunda açık konuşan Infinity Ward 8800 GS veya X1800 serisi bir kart öneriyor. Peki, 2 GB bellek ve 12 GB sabit disk alanı gerektiren oyunda nasıl DirectX 10 olmaz? İşte sorulması gereken soru bu...



Left 4 Dead 2
Hani o kadar dosya konusundan sonra bazıları hala soruyor ya "Windows 7 ile oyun oynayabilir miyim?" diye, işte tam o sırada L4D2'nin sistem gereksinimlerinin yazdığı sayfaya bu arkadaşları "kilitlemek" istiyorum. Windows 7'de sorunsuz

çalışan oyun (Ben Windows 7'de sorunlu çalışan oyun görmedim ya o ayrı.) orta sınıf x600 serisi ekran kartı, 7.5 GB disk alanı ve çift çekirdekli 2.5 Ghz işlemci ile tat veriyor. En az 2 GB Ram ise artık eğitim gibi: Şart!



Dragon Age: Origins
Daha önce de dediğim gibi sistem gereksinimi yüksek olan oyunlar benim saygımı kazanıyor. Zira ancak bu oyunlar kaliteli grafiklere sahip oluyorlar. Dragon Age: Origins için tavsiye edilen işlemciler üç çekirdekli

AMD veya dört çekirdekli Intel. 2 GB RAM isteyen oyun 20 GB sabit disk alanı talan ediyor. Ekran kartında da aşağı kalmayan oyun 8800 GTS veya HD 3850 isterim diyor. DirectX 10 desteği ise oyunu taçlandırıyor adeta.



Operation Flashpoint 2
8800 GT ve HD 3800 serisi oyunların en çok ihtiyaç duydukları kartlar arasında. X800 yani üst sınıf diyebileceğimiz bu kartların yanında 2 GB bellek (Siz şunu 4 yapiverin.), 8 GB sabit disk alanı ve dört çekirdekli bir işlemci de OF2'yi rahat oynamak için gerekli. Ekran

kartınız yukarıdakilerden değilse en az Shader Model 3.0 ve DirectX 9.0c desteklemesi gerektiğin hatırlatalım.



Saw
Biz de oyun oynamak istiyoruz! Testere aslında sisteminizi biçecek kadar ağır ihtiyaçları olmayan bir oyun. 2 GB bellek, 12 GB disk alanı, çift çekirdek çitlatabilen işlemci ve çekirdek çöplerini render edebilmek için X1900 veya 7600 serisi ekran kartı oyun

için tavsiye edilen bileşenler. Eğer Jigsaw'un tuzağına düşmek için can atıyorsanız oyunun kuralları bunlar!



Football Manager 2010

En sona da en düşük sistem gereksinimleri olan oyun kalmış. FM 2010, 1.5 GB RAM ve 2.5 GB disk alanı ile yetinen bir oyun. Tek çekirdekli bir işlemci, DirectX 9 destekli bir ekran kartı ile birleşti mi sizin emektar PC bile

bu oyunu rahatça oynatabilecek. Ayrıca Mac kullanıcıları da dengi bir sistemde bu oyunu oynayabilir.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD R5790X Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 220 / Radeon HD 4650	GeForce GTS 250 / Radeon HD 5750	HD 5870 X2 / HD 5870 / Fermi GT 300
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-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 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN

PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü

"Hey barmen
bana bir bira!"



PREVIOUSLY ON FIRAT'TAN PES TAKTİKLERİ

Ne önceki bölümü?! Lost mu izliyorsun evladım?! Aç Tactics menüsünden Team Style'ı, aç! İyi dinle, yersin kafana tebeşiri!

Player Support

[Oyuncu Destek Hattı]

Evlad, futbolda takım oyunu çok önemlidir. Ne demiş Alex Ferguson, "Bin atlı akınlarda 300 Spartalı gibi şendik". "Peki ama ne yapmam gerek hocam?" dediğini duyar gibiyim. Öncelikle paso devrik cümle kullanıp benim sınırimi bozma evlat! Adam gibi sor ne soracaksın! Neyse, Player Support'a gir önce. Bu bar ne kadar dolu olursa o kadar çok adam seni takip eder. Böylelikle topu aldığında yalnız kalmayacak ve pas atacak nice Spartalı bulacaksın. Onlar da sana pas atsın ama, e mi? Kardeş kardeş oynayın, hadi bakayım.

Support Range

[Laubalilik Derecesi]

Evladım neden Player Support'u açtın? Ben sana "Player Support'u açamazsın" demedim, "Seni öldürmeyen şey güçlü yapar" dedim. Support Range'i aç şimdi! Bu bar takım arkadaşlarının sana ne kadar yakın oynadıklarını gösterir. Bar ne kadar dolu olursa o kadar yakın oynarlar sana. Ne kadar boş olursa da o kadar uzaklaşırlar senden. O yüzden dengele bu barı. Öyle çok da yüz göz olmasınlar. 50 - 60 kafi...

Position Switch

[İsviçre Pozisyonu]

Evlad, bu bar futbolda "çapraz koşu" diye tabir ettiğimiz, Ercan Taner'in ise "TEAAAÇ" diye tabir ettiği şeye karşılık gelir. Fenerbahçeli futbolcuların gol sevinçlerinde de kullandığı bu taktik, PES 10'da önemli bir yer tutuyor. (Allah'ım, içime oyun dergisi yazarı girdi! Cümleye bak!) Yapman gereken şey, evlat, bu barı dolu tutmak. Eğer bar dolu olursa oyuncular bol bol çapraz koşu yapar, sana alan açarlar, bakkal borcunu öder, ekonomiye can gelir. Al, ver, al, ver... Evladım ver! Çekiştirme! Yırtacaksın aa!

AYIN TALİHSİZİ

E.Ö (22)

Evlad, bu ay E.Ö.yü 6 - 0'lık skorla geçtim yine. Ofiste yenecek kimse kalmadı artık. Yalnızlığa sürükleniyorum. Günbegün eriyorum. Ölüm beni çağırıyor. Dur bakıp geleyim bi', ne diyor.

AYIN MAÇI

SEFİK

EMRE

VS

5

3

ARSENAL

CHELSEA

AYIN HİLESİ

PES 10'dan FIFA 10'a geçme: PES 10 DVD'sini

çıkartıp FIFA 10 DVD'sini takın.

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	243	170	14	36	424	222	318	202	2,032
Emre	181	83	38	51	231	211	283	20	1,650
Gökhun	173	61	44	83	211	231	241	-20	1,343
Şefik	174	52	38	123	179	209	184	-30	1,200

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

PC TOP 15

1



Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkmış olan en gerilimli oyun.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,6

2



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,6

3



World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makyajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Entertainment

Dağıtım Vivendi Games

Çıkış Tarihi 2007

9,6

4



Call of Duty 4: Modern Warfare

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5

5



Street Fighter IV

Yıllarca atari salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Fighter'in efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Sistem Gereksinimleri

Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom

Dağıtım Capcom

Çıkış Tarihi 2009

9,5

6



The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çıtayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

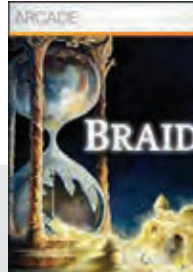
Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,5

7



Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri

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

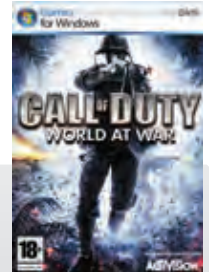
Yapım Number None

Dağıtım Microsoft 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.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Treyarch

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2008

9,5

9



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

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

Sistem Gereksinimleri

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

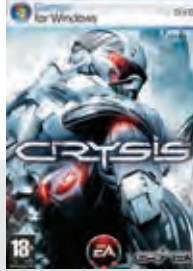
Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2008

9,5

10



Crysis: Warhead

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

Sistem Gereksinimleri

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

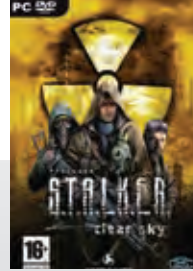
Yapım Crytek

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,5

11



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

Bug'larla boğuştuğumuzun dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlki gibi bizi radyasyona boğdu.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım GSC

Dağıtım Deep Silver

Çıkış Tarihi 2008

9,5

12



Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı bir tür için bu ek paket, altın değerinde.

Sistem Gereksinimleri

1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock

Dağıtım Stardock

Çıkış Tarihi 2008

9,5

13



Aion

World of Warcraft'tan sonra sağlam bir MMORPG çıkacağını tahmin etmiyorduk. Ama Aion, bu tahminlerimizi boşa çıkararak tür adına hala yapılabilecek bir şeyler olduğunu gösterdi.

Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

Yapım NCsoft

Dağıtım NCsoft

Çıkış Tarihi 2009

9,4

14



BioShock

Atmosfer, felsefe, heyecan... Hayattaki seçimlerimizi sorgulatan, oyundan öte bir deneyimdi BioShock. Özellikle açılış sahnesi hala zihinlerdedir.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım 2K Boston

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2007

9,3

15



Fallout 3

Belki "yaşlı" gözler hala eski oyunları arıyordu ama Fallout 3 her şey rağmen başarılı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Sürekli olarak ek paketlerle kendini yenilemesi de cabası...

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Bethesda Softworks

Dağıtım Bethesda Softworks

Çıkış Tarihi 2005

9,3

*



Call of Duty: Modern Warfare 2

Sabırsızlıkla beklenen ikinci oyun piyasaya çıkar da gözümüz başka oyun görür mü! 10 Kasım'ın hüzünlü havasını biraz olsun dağıtmak için MW2'ye başvurduk, oldu.

Sistem Gereksinimleri

3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 10 Kasım 2009

8,7

* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2

TOP 15

1



FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. PES'e güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Canada
Dağıtım EA Sports
Çıkış Tarihi 2009

9,6

2



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog Software
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,6

3



Burnout Paradise PS3

Guns 'N' Roses'ın şarkısını bu kadar iyi yansıtan, hız hissi 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

4



Street Fighter IV PS3

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



Killzone 2 PS3

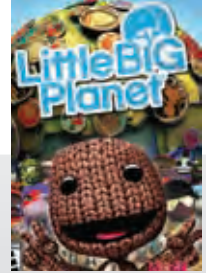
Ne olacağı tanıtımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5

6



LittleBigPlanet PS3

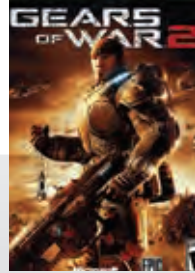
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecula
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,5

7



Gears of War 2 360

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

8



Guitar Hero World Tour 360

Her fırsatta Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan güruha inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5

9



BioShock 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5

10



GTA IV: The Ballad of Gay Tony 360

Liberty City'deki maceramız farklı, ilginç ve renkli bir içerik paketiyle devam ediyor. Luis Lopez'in Gay Tony'ye eşlik ettiği bu paket fazlasıyla beğenimizi topladı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 29 Ekim 2009

9,5

11



Call of Duty 4: Modern Warfare 360

Hakkında 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

12



Forza Motorsport 2 360

Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Microsoft
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2007

9,4

13



Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanları Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3

14



NBA 2K9 PS3

Yıllardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklentileri boşta çıkarmadı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2

15



Ninja Gaiden Sigma PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 2008

9,2

*



DJ Hero PS3

Aslında gitar ve davul olayından sıkılmadık ama bu plakçılar olayı da bambaşka kaymış. Hem müzikleri, hem de oynanışı ile ifisteki en büyük eğlencemiz DJ Hero oldu bu ay.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım FreeStyleGames
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 27 Ekim 2009

8,5

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15

1



Crisis Core: Final Fantasy VII

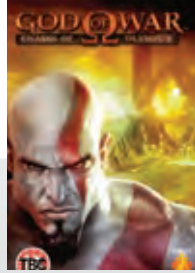
Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

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'ın 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

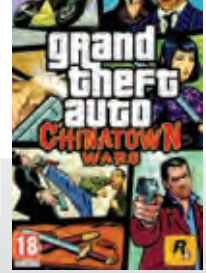
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1

4



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,1

5



Jeanne D'arc

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0

6



Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9

7



LocoRoco 2

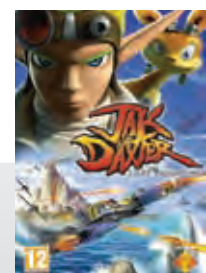
PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8

8



Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor, biz de bu serüvene eşlik ediyoruz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım High Impact Games
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

8,8

9



Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denenmesi gereken bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5

10



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

11



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 SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,3

12



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

13



Flow

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım That Game
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,2

14



Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargılarınızı kırabilerseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Nippon Ichi Software
Dağıtım Nis
Çıkış Tarihi 2008

8,1

15



Dissidia: Final Fantasy

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

8,2

*



GTA: Chinatown Wars [PSP]

Grand Theft Auto dünyasına sadece evde ya da ofiste değil, yolda da dahil olmak istedik ve geçen ay incelediğimiz Chinatown Wars'u ay boyunca elimizden düşürmedik.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,1

* Bu ay ne oynadık



KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Hiç The Sims oynadınız mı? Oynamadıysanız hemen kısaca bahsedeyim; bu The Sims isimli oyun, henüz bilgisayarların olmadığı, çocukların bilgisayarla değil bebekle, ayıcıkla, maket arabayla oynadığı yıllarda küçük çocukların ellerinde dolaşan "Barbie" bebeklerin dijital versiyonu gibi bir oyundur.

Yani bir nevi, yetişkinlik oynadığınız The Sims'te, çok gariptir ki, ne kadar kadın karakter varsa, hal ve tavırları, naz yapmak, kapris yapmak, kavga çıkar-

mak, sinirlenmek ve eğer moralleri iyiye etraftaki erkeklere kur yapmak üzerine kurgulanmış.

Kısacası sevgili "authoristler", EA bunu bilerek mi yaptı, yoksa çok tarihi bir yanlış mı yapıyor bilemiyorum ama The Sims'de yönettiğimiz kadın karakterlerin hepsi kezbandır. Tüm amacı kocasını bulup evini kurmak olan ve bütün hayatı bu gerginlik içinde geçen, kafasının üzerinde çıkan balonlarda; devamlı ya yemek yemek, ya kapris yapmak, kıskanmak, kavga çıkarmak üzerine semboller yanıp

duran bu dijital kadınları gören akıllı evvel oğlanlarla şapşal kızlar da sanıyorlar ki kadın olmak, yetişkin olmak böyle bir şey. Paso kriz geçireceksin, paso etrafındaki erkeklere çemkireceksin, kendi saçını başını yolacaksın, sen kriz geçirdikçe etrafındaki erkeklere seni sakinleştirmek için etrafında fır dönecek, ne istiyorsan yapacak, kulun köpeğin olacak.

Bana baksana sen! Aklını alırım senin! Bana bu kezbanlarla gelmeyin bir daha; kırar atarım yemin ediyorum. ■



Borderlands

Yeni başlayanlar için Borderlands'in sınırları...



- Roland, seçebileceğiniz dört karakterden biri. Oyunun en iyi saldırı elemanı diyebiliriz onun için. Kullandığı çok sayıda silah, kurşunlara kazandırdığı ekstra hasar özelliği ve savaşta ona yardımcı olabilecek "Scorpio Turret" özelliğiyle ölümcül bir karaktere dönüşüyor.

Mordecai ise avcı olarak adlandırabileceğimiz türden bir karakter. Kullandığı dürbünlülük tüfeklerle oldukça tehlikeli. Ayrıca oyunun ilerleyen bölümlerinde edindiği bir hayvan (Bloodwing adındaki uçan cisim.) ile beraber savaşıyor.



- Brick işlerini kas gücüyle halletme taraftarı bir karakter. Kazandığı özellikler sayesinde, düşmanlarına attığı birbirinden güçlü yumruklarla onları alt etmesi an meselesi.



- Lilith, işini sinsi halleden bir karakter. İlerleyen level'larda kazanacağı bir özellik sayesinde düşmanlarının etrafında sessiz ve görünmez bir şekilde dolaşabilen Lilith, yakın dövüşte de oldukça iyi fakat fazla ayakta duramıyor; dikkatli olun.



Hilekar



Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

Oyunda sahip olduğunuz cep telefonunu açın ve aşağıdaki numaraları çevirin.

- 272-555-8265: APC (Tank) verir.
- 359-555-2899: Buzzard (Helikopter) verir.
- 938-555-0150: Floater (Bot) verir.
- 482-555-0100: Can, zırh ve gelişmiş silahlar verir.
- 359-555-7272: Paraşüt verir.
- 267-555-0100: Aranma seviyenizi düşürür.



Marvel: Ultimate Alliance 2

Ekstra materyalleri açmak için aşağıdakileri yapın.

- Karakterler:** Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Start
- Kıyafetler:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Start
- Günlükler:** Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Start
- Dosyalar:** Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Start
- Filmler:** Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Start
- Füzyon:** Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Start



❖ Karakterinize istediğiniz ismi koyabilir, onun için istediğiniz renkleri seçebilirsiniz.

❖ Oyunda zaman zaman içi silah ve cephane dolu bu tip sandıklarla karşılaşacaksınız. Bulduğunuz silahları, sahip olduklarınızla hasar ve isabet oranı açısından kıyaslayıp en iyi olanı seçmelisiniz.



❖ Yeşil ışıklarıyla fark edebileceğiniz ve etrafınızda sıkça görebileceğiniz para kasalarını pas geçmemeye özen gösterin çünkü ölürseniz, canlanmak için para ödemeniz gerekiyor.



Borderlands

"Belgeler\Oyunlar\Borderlands\WillowGame\Config\" dizindeki WillowGame.ini dosyasını açın ve aşağıdaki değişiklikleri yapın.

WeaponReadyMax: "2"den "4"e kadar değerler verecek silah slot'u sayısını belirlersiniz.

bDemiGodMode: "True" yaparak Demigod modunu aktif hale getirirsiniz.

InventorySlotMax_Misc: Bir rakam yazarak maksimum envanter kapasitesini belirlersiniz.

ignoreFriendlyFire: "False" yaparak takım arkadaşlarınızı vurabilme ve onlara hasar verebilme opsiyonun açarsınız.

ignoreNPCFriendlyFire: "False" yaparak NPC'lerin birbirini vurmasını sağlarsınız.

bBossesRegenHealthOnReset: "True" yaparak boss'ların ölürken sağlıklarını geri kazanmasını engellersiniz.

bResurrectAllPlayersWhenOneDies: "True" yaparak bir takım arkadaşınızın ölmesi durumunda herkesin yeniden hayata dönmesini sağlarsınız.

- ▶ Oyunda, aldığınız ya da bitirdiğiniz görevlerin nerede olduğunu ekranın altındaki pusulada yer alan yeşil renkli ikondan görebilirsiniz.



- ▶ Oyunun hemen başlarında Doktor Zed ile tanışacaksınız. Doktor Zed'in yanında duran makineden hemen bir kalkan alın ve oyun boyunca en iyi kalkanlara sahip olmaya çalışın. Bu oyunda kalkansız ayakta kalamazsınız çünkü...



- ▶ Oyunda silah satın alabileceğiniz makineler de mevcut ama paranızı bu silahlara yatırmayın; çünkü öldürdüğünüz boss'lardan düşen silahlar çok daha kaliteli.

Hilekar



Call of Duty: Modern Warfare 2

Oyunun Steam achievement'ları şu şekildedir.

- Black Diamond (25 puan):** Cliffhanger bölümünü Veteran zorluk seviyesinde bitirin.
- Blackjack (20 puan):** Special Ops'ta 21 yıldız kazanın.
- Charlie On Our Six (15 puan):** Special Ops'ta sekiz yıldız kazanın.

- Colonel Sanderson (10 puan):** The Hornet's Nest'te 10 saniyede yedi tavuk öldürün.
- Desperado (10 puan):** Beş düşmanı beş ayrı silah ile üst üste öldürün.
- Ends Justify the Means (25 puan):** Contingency'yi Veteran zorluk seviyesinde bitirin.
- First Day of School (25 puan):** S.S.D.'yi ve Team Player'ı Veteran zorluk seviyesinde bitirin.
- For the Record (35 puan):** Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
- Gold Star (20 puan):** Special Ops'ta bir yıldız kazanın.
- Homecoming (25 puan):** Of Their Own Accord'u, Second Sun'i ve Whiskey Hotel'i Veteran zorluk seviyesinde bitirin.
- Honor Roll (20 puan):** Special Ops'taki her görevde en az bir yıldız kazanın.
- Hotel Bravo (20 puan):** Special Ops'ta dört yıldız kazanın.
- I'm the Juggernaut... (10 puan):** Special Ops'ta Juggernaut'u öldürün.



■ Oyun boyunca bu yaratıklarla sürekli karşılaşacaksınız. Tecrübe puanı toplamak ve level atlamak için oldukça kullanışlı olan bu yaratıklar zamanla daha da tehlikeli oluyor. Aman dikkat!

■ Oyunda karşılaştığınız ilk boss. Bu boss'la karşı karşıya gelmeden önce altıncı level olmaya özen gösterin. Altıncı level olduktan sonra, çantanızdaki yeni silahınızla bu boss'un karşısına çıkın.



■ İşte boss'u devirdikten sonraki ganimetler. Bu boss'un düşürdüğü -sarı renkli- silahı uzun bir süre kullanacaksınız.



İşte sık sık yanına uğrayacağınız Doktor Zed.



It Goes to Eleven (20 puan): Special Ops'taki 11 bölümde en az bir yıldız kazanın.
Off the Grid (25 puan): Just Like Old Times'i ve Endgame'i Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Operational Asset (20 puan): Beş farklı Special Ops görevinde en az üç yıldız kazanın.

Operative (30 puan): 10 farklı Special Ops görevinde en az üç yıldız kazanın.

Prisoner #627 (25 puan): The Only Easy Day... Was Yesterday'i ve The Gulag'ı Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Professional (30 puan): 15 farklı Special Ops görevinde en az üç yıldız kazanın.

Queen takes Rook (25 puan): Loose Ends'i ve The Enemy of My Enemy'yi Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Red Dawn (25 puan): Wolverines'i ve Exodus'u Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Royale with Cheese (15 puan): Burger Town'u savunun.

Specialist (30 puan): Special Ops'ta 30 yıldız kazanın.

Star 69 (30 puan): Special Ops'ta 69 yıldız kazanın.

The Pawn (15 puan): Makarov'un evine saldırın.

The Price of War (90 puan): Oyunu Hardened veya Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Three-some (10 puan): Grenade Launcher ile tek bir atışta en az üç düşmanı öldürün.

Turistas (25 puan): Takedown'u ve The Hornet's Nest'i Veteran zorluk seviyesinde bitirin.

Two Birds with One Stone (10 puan): Tek kişilik modda veya Special Ops'ta tek bir kurşunla iki düşmanı öldürün.

Whiskey Hotel (15 puan): Whiskey Hotel'i geri alın.

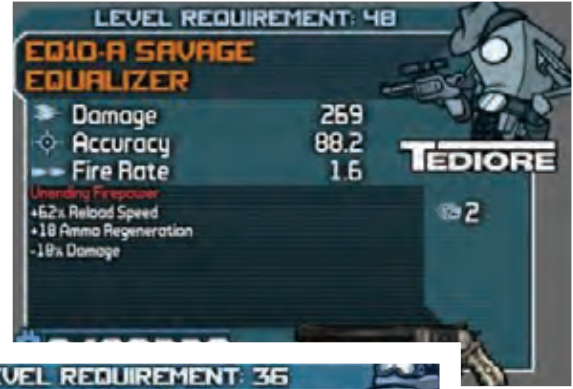
Silahlar



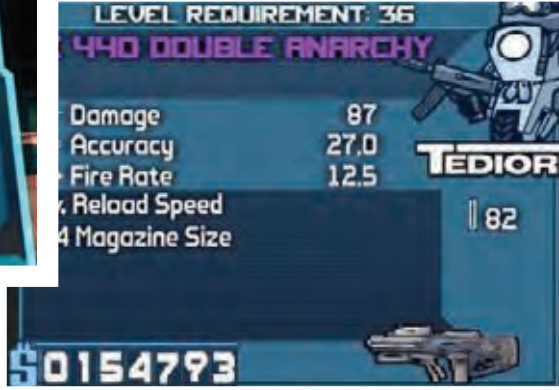
Silah: ZPR12000
Desert Carnage
Hasar: 329
İsabet Oranı: 58.5



Silah: RWL12 Massive Redemption
Hasar: 7596
İsabet Oranı: 88.8



Silah: EQ10-A Savage Equalizer
Hasar: 1883
İsabet Oranı: 88.2



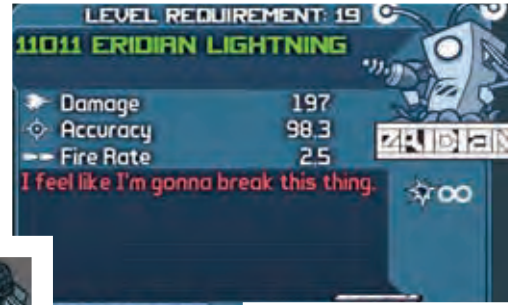
Silah: HX 440
Double Anarchy
Hasar: 348
İsabet Oranı: 27.0



Silah: RPG11/V3 Corrosive
Rocket Launcher
Hasar: 350
İsabet Oranı: 89.0



Silah: CR-A Deathly Rifle
Hasar: 41
İsabet Oranı: 86.5



Silah: 11011 Eridian
Lightning
Hasar: 197
İsabet Oranı: 98.3



Silah: GGN9
Fearsome Volcano
Hasar: 355
İsabet Oranı: 97.4



Hilekar



NBA Live 10

Trophie'leri kazanmak için karşılığında yazanları yapın.

1992 Game 1 (Bronze): Aynı maçta altı tane üçlük atın.

55 in NYC (Silver): New York'ta New York Knicks'e karşı Kobe ile 55 sayı atın.

Broy 1/24/09 (Silver): Washington Wizards'a karşı Brandon Roy ile 10 top çalın.

Camby 12/17/08 (Silver): Chicago Bulls'a karşı Marcus Camby ile 27 ribaunt alın.

Come Fly With Me (Bronze): İlk smacınızı basın.

Connect with D-Wade (Silver): Aynı maçta Dwyane Wade ile altı üçlük atın.

D12 11/12/08 (Silver): Oklahoma City'de Dwight Howard ile 10 blok yapın.

David and Goliath (Bronze): Superstar zorluk seviyesinde Sacramento Kings ile Los Angeles Lakers'ı yenin.

Double-Double (15 puan): Herhangi bir oyuncuyla double-double yapın.

Araçlar

Bu araca iki kişi binebiliyorsunuz; ■ bir kişi direksiyonun, diğer kişiye silahın başında duruyor. Dilerseniz bu görevleri araç içerisinde değiştirebilirsiniz. Araç depolarında bulabileceğiniz bu araçta makineli silah ya da roketatar kullanabilirsiniz.

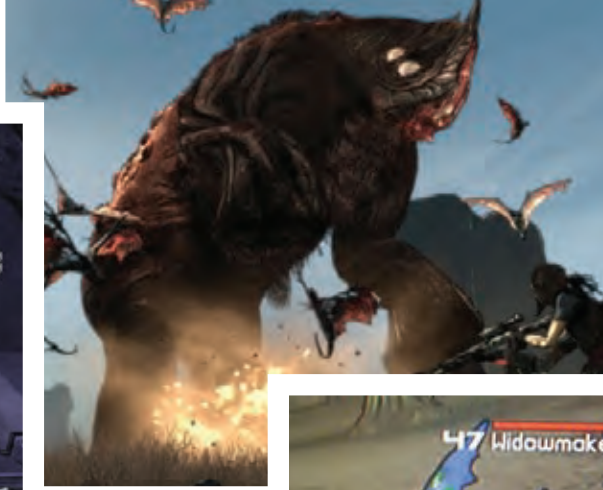


Boss'lar

■ Arid Hill bölgesinde yer alan bu boss'ları tek tek öldürmelisiniz. Önce Moe ve minion'ları öldürmekle başlayın işe ve Moe'yi öldürdükten sonra Marley'ye uzaktan ateş edin.



Sledge'i öldürmek ■ için öncelikle etrafındaki minion'ları öldürün. Savaşın geri kalan kısmıysa çocuk oyuncağı. Bir duvarın yanına geçin ve uzaktan Sledge'e mermi yağdırın. En önemli kuralın boss'la aranızda mesafe olduğunu unutmayın.



■ Rakk Hive, sırtındaki böcekleri üstünüze yönlendirerek savaşır. Bu boss, oldukça yavaş hareket ediyor ama ayağıyla verdiği hasar oldukça öldürücü. Onunla etrafındaki bir tepeden savaşın ve savaşırken fırlatacağı asit toplarına da dikkat edin. Savaş sırasında cephaneniz azalırsa etraftaki çadırları hızlıca kontrol edin.



■ "A Bug Problem" adlı görev sonucu karşılaştığınız bu örümcek boss'un en zayıf noktası karın bölgesi. Karnına yapacağınız atışların birçoğu kritik atışlar olacak ve oldukça fazla hasar verecek. Diğer boss'lara nispeten biraz daha kolay bir boss olan Widowmaker'ı bir araçla üstünden geçerek de öldürebilirsiniz.

■ Kudret Bilien

Flash 4/12/09 (Silver): New York Knicks'e karşı Dwyane Wade ile 55 sayı atın.
Freestyle Pass (Bronze): Freestyle Pass sistemiyle bir asist yapın.
From Downtown Rookie (Bronze): İlk üçlüğünüzü atın.
Game Over In A Flash (Silver): İki uzatmaya giden bir maçı Dwyane Wade'in son saniye üçlüğüyle kazanın.
Highlight Maker (10 puan): NBA Live Highlight Reel ile bir video hazırlayın ve bu videoyu EA Sports World'e yükleyin.
Ice Water (Silver): Uzatmaya giden bir maç kazanın.
King James Loves New Jersey (Silver): New Jersey Nets'e karşı LeBron James ile 50 sayı atın.
Kobe's 81 (Gold): Toronto Raptors'a karşı Kobe Bryant ile 81 sayı atın.

Luck of the Irish (Bronze): St. Patrick Günü formasıyla bir maç kazanın.
Magical (Silver): İlk triple double'inizi yapın.
Platinum (Platinum): Tüm trophie'leri tamamlayın.
Online Win Streak (20 puan): Arka arkaya üç ranked maç kazanın.
Rookie Record (40 puan): Çaylak bir oyuncuyla tek bir maçta en az 58 sayı atın.
Sharezees (10 puan): Bir locker dosyası paylaşın.
Sprite's Dynamic 10 (Silver): Aynı maçta 10 smaç basın.
Stilt 100 (Gold): Tek bir maçta 100 sayı atın.
The Grinder (Gold): Online modda 15 ranked maç yapın.
Timmy D (Bronze): Bir maçta beş kez pota arkasından basket atın.
TP 11/05/08 (Silver): Minnesota Timberwolves'a karşı Tony Parker ile 55 sayı atın.

YILBAŞI KAMPANYASI

LEVEL'A ABONE OLUN

9 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

60 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axxess

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 (9 sayı fiyatına 12 sayı)

60 TL

Bu form 31 Aralık 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası İstanbul Ticaret Şubesi*

Şube kodu: 1111

Hesap no: 0039936 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki 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



TUNA ŐENTUNA & MERIŐ ERBAY

ANİME

“Cencoroll” diye kısa bir anime filmi izledim geŐen yıl. Olaylar o kadar hızlı geliŐti ve  oz ld  ki... Sanki bir anime serisinin, herhangi bir b l m n  izliyormuŐum gibi geldi. Sanıyorum ki adamların (Japonlar) pek bir derdi yok bu konuda; akıllarına bir konu geldi mi anında animasyona d n Őt r yor ve bir Őekilde yayına sokuyorlar. Size de tavsiye ederim bu yapıma g z atmanızı.

GeŐen ay yayına giren iki adet anime de g z mden kaŐmadı deŐil. “Halo: Legends”, yedi b l ml k bir seri olarak karŐımıza  ıkacak  rneŐin. Halo’yu, d nyasını ve konusunu pek sevmesem de izlemeyi planlıyorum. EŐer Macross Frontier’i izlediyseniz, bu serinin filmi de Őu sıralar yayına girecek; onu da es geŐmemenizi  neririm.





LIGHT YAGAMI FİGÜRÜ KAZANINI!

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

Death Note karakteri Light Yagami'nin kız kardeşinin adı nedir?

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

*Geçen ayın kazananları: İlayda Oğul, Anka Genç, Mert Özal, Hakan Özkarakaya, Can Karayel
Kendilerine hediyeleri en kısa sürede gönderilecektir.*



LAST EXILE

Bu animeyi tanıtmadığımı fark ettim; hem de üzerinden ne kadar çok zaman geçmiş. Hazır son dönemde çok önemli bir yapıyı izlememişim, hemen geçmişimi karıştırdım. Çizimleriyle büyüleyen bir anime Last EXILE; bunu bilin öncelikle. Bilgisayar kullanımı tüm anime serisine hakim ama bu kesinlikle rahatsız etmiyor ve hatta animenin hızlı ve heyecanlı sahnelerini çok iyi kotarmış.

Prestel adındaki bir dünyada, Anatorel ve Dysis ülkelerinin birbiriyle savaşını konu alıyor anime. Hava araçlarının standart bir ulaşım aracı olarak kullanıldığı bu dünyada, Claus Valca adındaki çocuğumuz da bir gün ünlü bir pilot olma umuduyla kah yarışlara katılıyor, kah boyundan büyük işlere karşılıyor. Son katıldığı yarışın sonrasında yaralı bir pilotla karşılaşan Valca, küçük bir kızı bir yere teslim etmekle görevlendiriliyor ve ne oluyorsa ondan sonra oluyor. Klasik anime senaryosu mantığıyla, işin içine "dünya dışı" garip bir ırk karşılıyor, konu bambaşka bir yöne sapıyor.

İnsanlardan daha üstün olan ve bunu kullandıkları teknolojiyle de belli eden "uzaylı" ırkı ile kahramanımız Valca kısa sürede haşırneşir oluyor. Valca, hava araçlarındaki yeteneğini, bu ırkın teknolojik araçlarına karşı bile başarıyla kullanacağını kanıtlamak istiyor. Ne var ki durum bundan biraz daha farklı bir boyutta seyrediyor zira uzaylı arkadaşlarımızın derdi biraz daha farklı...

Geçmiş bölümleri hatırlamak amacıyla DVD'yi sürücüye iteledim az önce ve animeyi baştan sona tekrar izlerken buldum kendimi. En iyi 20 anime arasına sokabileceğim Last EXILE! eğer halen izlemediyseniz, kesinlikle bir yerlerden edinip izlemelisiniz. Üstelik içinde liseli gençler de yok; daha ne ister şu deli gönül!

TUNA

HONEY AND CLOVER

Üniversite yıllarımı hatırlıyorum da okulun ilk gününü falan... Düşünün bir, liseden yeni çıkmışsınız, okul forması yok, ödev yok, artık kendi kararlarını verebilen reşit bir insan olarak bakılıyor size. "öğretmenin" yerine "hocam" kelimesi yerleşmiş bir anda dilinize, o küçük lise sıraları gitmiş, koca anfiler gelmiş... Değişik bir ortam yani.

Şimdi diyeceksiniz, "Nereden geldi bu üniversite yılları aklına?". Animelerin hepsi atlayan, zıp-layan, dünyaları kurtaran insanların hikayelerini anlatmıyor tabii ki. Bu ay da bu konseptten biraz uzaklaşayım dedim ve Honey and Clover'ı gözüme kestirdim. "Slice of Life" yani "Hayattan bir Kesit" şeklinde yorumlayabileceğimiz türde bir anime Honey and Clover. Güzel Sanatlar Fakültesi öğrencileri ve kafa dengi hocalarının üniversite yılları boyunca yaşadıklarının anlatıldığı sıcak bir dostluk hikayesi. Takemoto, Mayama ve Morita bu fakültede okuyan ve aynı evi paylaşan üç arkadaş. Bunların bir de kafa dengi bir hocaları var, profesör Shuuji Hanamoto. Bir gün profesör, uzak bir akrabası olan Hagu'yu bu okulda okuması ve kendisiyle yaşaması için okula getiriyor. Takemoto ve Morita, Hagu'yu ilk gördükleri anda ona aşık olurlar. Takemoto duygularını gizleme yolunu tutarken Morita, Hagu'yla her gördüğü yerde uğraşarak ve onu korkutarak duygularını belli ediyor. Hagu da ufak tefek, şirin mi şirin bir kızcağız. Bir de Yamada var o da 21 yaşında ve seramik bölümünde okuyor, o da ilginç bir tip. Bu karakterleri sanki arkadaşlarımız gibi anlatmamın sebebi, animeyi izlerken karakterlerle öyle bir bağ kuruyorsunuz ki ister istemez arkadaşlarımız gibi geliyorlar size. Yaşadıkları bazen komik, bazen üzücü olaylar bir anda kendinizi onların arasındaymış gibi hissetmenizi sağlıyor. Başarılı ve şaşırtan senaryosuyla kafanızda ve yüreğinizde yer ediniyor daha ilk bölümden. İki sezondan oluşan Honey and Clover, kafa dinlendirici, ruhunuzu aydınlatacak bir anime, atlamayın bir bakverin... MERİÇ





LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Kültür & Sanat

God is...

Ofiste dinlediğimiz playlist'lerin %70'ini God is an Astronaut oluşturur. Biz de 12 Kasım'da bu sevgimizi onlarla da paylaşmak istedik ve muhteşem şovlarının öncesinde güzel bir söyleşi gerçekleştirdik. Bir

de District 9 vardı gündemimizde; filmle ilgili detayları Meriç'ten dinleyebilirsiniz.

Siyah Koltuk'un gündemini de takip etmeyi unutmayın. Daha fazlası için... E çevirin artık bu sayfayı!



160

God is an Astro- naut Röportajı

Oyun müziği dünyasına derinlemesine bir bakış...



163

Final Fantasy Türkiye

Bakalım son zamanlarda "siyah koltuk" a kimler oturmuş...

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül

District 9

Bakalım Meriç, son zamanların en iddialı bilim kurgusunu beğenmiş mi...

165



Fotoğrafı: Adem Başaran

GOD IS AN ASTRONAUT

Kendimi bildim bileli hayatımın en önemli noktası müzik. Salt müzik... Hiçbir şarkıyı sadece sözleri güzel diye dinlediğimi hatırlamıyorum. Çünkü müziğin söze, mesaja, kafiyelere ihtiyacı yok aslında. Hele İrlanda'nın yeşilliklerinden kopup gelen God is an Astronaut'un hiç ihtiyacı yok. Onların yaptığı müzikte sözler, mesajlar ve kafiyeler melodilerin içine gömülü. Kazıp çıkardıktan sonra neler hissedeceğiniz ise tamamıyla size bağlı.



Elif Akça: Türkiye'ye ikinci gelişiniz... Bu ziyaretleriniz doğrultusunda Türk müzisyenleri ve dinleyicileri hakkında ne düşünüyorsunuz?

Torsten: Açıkçası çok fazla Türk müzisyen / grup dinleme şansımız olmadı. Sadece geçen sene BarışaRock'ta bizden önce çıkan bir grup vardı. Neydi adı?

Llyod: Hatırlayamadım ben de; solisti biraz yaşlıcaydı. Gitar çalıyordu.

Torsten: Hatırlayamadık ama olsun; gayet iyi ve profesyonellerdi. *(Tahminler havada uçtu ama bir türlü Bulutsuzluk Özlemi aklımıza gelmedi. Meğer onlardan bahsediyorlarmış.)*

Türk dinleyicilere gelince... Açıkçası bu kadar ilgi beklemiyorduk. Gerçekten karşımızda çok hevesli dinleyiciler vardı o gün.

EA: Belki duymuşsunuzdur, Türkiye'de çok popüler olan, "Arabesk" diye bir müzik türü var. Ben hep Anathema, HIM gibi grupların da Türkler'in melankoliye, arabeske düşkünlüğünden dolayı ülkemizde çok popüler olduğuna inanıyorum. Sizin müziğinizde de epey melankolik bir hava var; o yüzden büyük



God is an Astronaut Hakkında

Niels (Bas) & Torsten Kinsella (Gitar, vokal, key-board) ve Llyod Hanney'den (Davul, synthesizer) oluşan God is an Astronaut 2002 yılında kuruldu. Yedi yıl içinde dört albüm ve bir E.P. piyasaya süren grup canlı performanslarında, müziğin yanı sıra hazırladıkları videolarla da dikkat çekiyor.

ilgi göstermeniz doğal aslında.

T: Biz dışarıdan baktığımızda Türkiye'de yaşayan insanların gayet mutlu olduğunu düşünüyorduk. Hani biz İrlanda gibi sürekli yağmur yağın, havası genelde "karanlık" olan bir ülkede yaşıyoruz. Bizim bu türde bir müziğe yakın olmamız normal. Ama görüyoruz ki Türkler de melankoliye çok sevir.

EA: Siz de farkındasınız ki Mogwai, God Speed You! Black Emperor gibi piyasadaki diğer post rock grupları ile sürekli bir kıyaslanmanın ortasındasınız. Post rock, bir sürü farklı melodinin bir araya getirildiği bir müzik türü. Buna rağmen farklı grupların ortaya çıkardığı şarkılar bazen epey benzeyebiliyor. Bu nasıl oluyor? Ya da sizce de böyle benzerlikler ortaya çıkıyor mu?

T: Mogwai'dan başlayacak olursak mesela onlar çok daha slow bir tarza sahipler...

EA: Arada tabii ki büyük farklar var ama özü sanki epey aynı olur şarkıların.

T: Bizce özlere de epey farklı. Mogwai'dan devam edelim yine. Onlar "doom"a çok daha yakın. Biraz önce dediğim gibi "ağır" müzik yapıyorlar. Yani tabii ki ortak yanlarımız var; biz de *arpejler kullanıyoruz, onlar da. Ama mesela onların şarkıları çok daha layer'lı. Üst üste kat çıkıyorlar, daha fazla geçişler kullanıyorlar ve şarkıları bizimkilere göre daha uzun. "Biz daha iyiyiz" ya da "Onlar daha iyi" demiyorum tabii ki. Sadece arada büyük ve önemli farklılıklar var.

L: Düşünsene bir de biz toplamda üç kişiyiz, onlarda sadece gitar çalanlar zaten üç kişi. Ortaya çıkan işin farklı olması kaçınılmaz aslında.

T: Explosions in the Sky ile de kıyaslıyorlar mesela bizi çoğu zaman ama onlar da çok farklı. Hele God Speed You! Black Emperor'un yaptığı müzikle bizimkinin hiçbir alakası yok.

L: Evet, onlar yaylı çalgılar da kullanıyorlar. Şarkılarında çok uzun aralar oluyor; şarkıların süreleri zaten inanılmaz uzun. Atmosfere daha fazla odaklanıyor onlar.

T: Hatta God Speed You! sevenlerin çoğu bizi sevmez, bizi sevenlerin çoğu onları sevmez. Yani o kadar farklı aslında yaptığımız müzik. Kesinlikle yaptıkları müziğe "kötü" demiyoruz tabii ki ama bize yakın değiller sadece. Sonuçta biz Metallica, Nine Inch Nails gibi grupları dinleyerek piştik. Bu grupların yanında onların yaptığı müzik bize uzak kalıyor biraz.

EA: Bambaşka bir konuya geçelim; sizce sözler müziği öldürür mü?

T: Sözler bizce çok riskli çünkü eğer sözleri müzikle bir tutturamazsanız şarkının tüm ruhu yok olur. Dürüstçe söylemek gerekirse biz söz işine pek girmek istemedik. Yaptığımız müziğin sözlerle ihtiyaç duymadan "çalıştığına" inanıyoruz.

L: Bir de sözlü müzik yapınca bambaşka bir formata giriyorsunuz. Gruptaki herkesin görevi değişiyor ve epey sabitleniyor.

T: Sözsüz, sadece ses şeklinde vokal kullanmak o yüzden daha avantajlı, bizim şarkılarımızda vokal var ama efektlerle beraber müziğin içine yedirilmiş oluyor.

EA: Peki şarkılarınızda bu kadar sık arpej kullanmanızın özel bir nedeni var mı?

T: O kadar da sık kullanmıyoruz aslında. Bir sürü şarkımızda, özellikle de ilk ve son albümlerimizdeki şarkılarda çok fazla arpej yok. İkinci albümümüz All Is Violent, All Is Bright ile arpeje giriş yaptık diyebilirim. Açıkçası ben şarkıların çoğunu piyanoda yazmaya başladığım ve arpeji de çok sevdiğim için arpej kullanımımız sık oluyor. Farkındayız yani böyle bir durumun; o yüzden biz de kaçınmaya başladık aslında biraz arpej kullanmaktan. Güzel nokta yani; elimizden geleni yapacağız sürekli arpej kullanmamak için. *(Gülüşmeler.)*

EA: Yok, zaten kötü bir şey olduğu için sormadım; merak ettim sadece. Sizin için daha mı kolay bir yok şarkı yazımı için arpejle işe başlamak?

T: Evet dediğim gibi ben piyanoda işe başladığımda arpej çıkıyor ortaya genelde; sonra gitara aktarıyorum onu. Hani aslında bir sürü grup

Yaptığımız müziğin sözlere ihtiyaç duymadan "çalıştığına" inanıyoruz

arpeji sık kullanıyor. Metallica mesela; onlar da epey kullanıyor.

L: Arpej olunca şarkıya zarar gelmiyor bence de.

T: Şarkı güzelse güzeldir zaten; bir de biz çok fazla "deneysel" takılmıyoruz. Hani o an ne hissediyorsan o çıkıyor; o ortaya çıkan şeyden rahatsızlık duymuyoruz.

EA: Melankoli, karanlık hava olmadan sizce etkileyici müzik yapmak mümkün mü?

T: Bence yapılabilir. Mesela bizim şarkılarımızdan Fire Flies and Empty Skies melankolik ya da karanlık değil ama bence hala etkileyici.

EA: Ama yine de daha zordur en azından?

T: Zor değil bana kalırsa.

L: Aslında bence melankolinin özü akorların minör ya da majör olmasıyla ilgili. Piyasadaki bütün dans / disko şarkılarının akorlarını minör hale getirseniz onlar da etkileyici olabilir.

EA: Evet, ben de bu şekilde düşünüyorum.

T: Bana kalırsa yine hisse bağlı; eğer nasıl hissettiğinizi şarkıya yansıtırsanız majör ya da minör, melankoli ya da sevinç fark etmez. Şarkı ▶



► yine etkileyici ve vurucu olur.

EA: Grubunuzun ismi *God is an Astronaut*'u, *Cliver Barker*'ın filmi *Nightbreed*'deki bir alıntıdan edinmişsiniz. *Clive Barker*, oyun piyasasında da ünlü bir isim; *Undying* ya da *Jericho* gibi yapımları deneme imkanınız oldu mu?

T: Bizde Xbox 360 var.

L: Bende Wii var; beş yaşında çocuğunuz olunca Wii almak durumunda kalıyorsunuz. *(Gülüşmeler.)*

T: *Undying*'i duydum ama deneme imkanım olmadı.

EA: Peki ne tür oyunlar oynuyorsunuz konsollarınızda?

T: Niels epey oynuyor aslında; Halo 3 oynadık uzun

bir süre.

L: Biz de ne oynayabiliriz ki Super Mario oynuyoruz haliyle.

T: Oyunculardan çok bilimkurgu filmleriyle zaman geçiriyoruz biz aslında. *Blade Runner*, *Space Odyssey*, *Alien* serisi...

L: *Star Wars* serisi...

T: Tabii ki *Star Wars* serisi...

(Gülüşmeler.)

Bilimkurguyu gerçekten çok seviyoruz; yaptığımız müzikte ve şovlarımız için hazırladığımız görsellerde de okuduğumuz bilimkurgu eserlerinin, izlediğimiz filmlerin epey etkisi vardır.

EA: Peki son zamanlarda türeyen müzik oyunlarını denediniz mi hiç?

T: Offf hiç sorma... Bizi bu tür bir oyunun oynadığı bir organizasyona konuk olarak davet ettiler.

Gitarı aldım elime; o renkler ve zamanlama o kadar kafamı karıştırdı ki direkt batırdım oyunda. İnsanlar da sormaya başladı "Sen gitarist değildin, davulcuydın değil mi?" diye. Halbuki gerçek gitar çalma becerisiyle hiçbir alakası yok oyunun.

EA: Herkes "Gitar çalıyorsan bu oyunu da iyi oynarsın" diye düşünüyor ama alakası yok gerçekten.

T: Evet, yanılıyorlar işte. Kısacası müzik oyunları defterini biz açmadan kapattık.

(Gülüşmeler.)

EA: Çok teşekkür ederiz zaman ayırdığınız için.

T & L: Biz teşekkür ederiz; umarız şovu beğenirsiniz. ■ **Elif Akça**

**arpej: Bir akort oluşturan seslerin birbiri arkasından çalınması.*



Bir Oyun İçin Güneş Doğmadan Sıraya Girmek...

Bu insanlar, apayrı bir çılgınlığın peşinde!

Ülkemizde bir sanatçının uzun sürede 20,000 albüm satışına ulaşması büyük bir başarı olarak değerlendirilirken, dünyanın diğer bir ucunda sadece birkaç günde milyonlara ulaşan video oyunu satış rakamları gerçekten düşündürücü. Nasıl oluyor da sadece bir hafta içinde milyonlarca insan aynı oyuna "resmi yollarla" (Buraya dikkatinizi çekerim!) hücum edebiliyor? Türkiye'den baktığımızda sadece ağzımızı açıp seyretmekle kalıyoruz. Sizlere bu yazıda, milyonlara hitap etmenin işleme sürecini anlatmaktayım. Bu çılgınlığa saygı duymamak elde değil.

Başarılı olacağına kesin gözüyle bakılan oyunlardan birini ve ülkeyi seçelim; mesela bir Final Fantasy oyununu ve Japonya'ya ele alalım. Sabahın 5'inde işe gitmek için uyanan bir Japon, metroya binmeden önce haftalık çıkan oyun dergilerinden en iyisini alır. Daha internete bile düşmeyen haberleri taze taze, birinci kaynağından görür. İştahı artar. Beğenisini kazanan oyunu takibe alır. Her hafta aynı dergiyi alır ve oyun hakkında iki - üç haftada bir yayımlanan yeni bilgilerle heyecanını artırır. Bu durumda olan, sayısı milyonlara yakın Japon gençler var ve gerçekten de Japon oyun dergileri, çeşitli kaynaklara göre haftada 1,000,000'a yakın satılıyor.

Oyunlar hakkında sürekli konuşmanın ve fikir paylaşımında bulunmanın ayıp olmadığı Japonya'da dilden dile anlatılan oyunlar adeta günlük yaşamın bir parçası haline gelir. İyi oyun ve kötü oyunun her zaman hakkını veren Japon milleti hızlı trenle yolculuk yaparken etraflarında devasa oyun reklam panoları görür. Özellikle oyunun çıkış tarihine yakın bir dönemde bu pano reklamların sayısı giderek artar. Gün sayarlar ve beklenen gün geldiğinde "Bu kadar da olmaz" dedirten hallere bürünürler. Buraya dikkat! Gece 02.00 ve 03.00 sularından itibaren üşenmeden kalkarlar, oyunu satın alabilecekleri yakın bir dükkanın önüne otururlar. İnsan akli bu durumu kabullenmekte zorlanıyor değil mi?

Gecenin köründe sıra oluşturan insan sayısı 15 - 20 iken, saat 06.00 olduğunda 100'leri geçiyor. Genellikle 07.00 gibi açılan dükkanlar beklenen oyunu hızlı bir şekilde satılabilmek için özel çaba gösterir. Ayrıca popüler bir dükkanında oyunu ilk almayı başarabilen kişi bir platforma davet edilir, elleri havaya kaldırılır ve basına poz verilir. Tıpkı bir törende olduğu gibi...

Kaliteli bir oyunun sırasında beklemek, bir kutlama veya gösteriye benzer. Bir gün önceden sıra bekleyen insanlar tarafından hazırlanan pankartlar büyük bir heyecanla açılır ve etraftaki insanlara gösterilir. Örneğin bir Dragon Quest kuyruğunda şöyle bir pankart açılmıştı: "Final Fantasy, Dragon Quest'ten çok daha iyi bir oyun!". Bu devasa kuyrukları fırsat bilen sokak göstericileri de kendi hünerlerini sergiler; kimine göre neşe kaynağı, kimine göre rahatsız edici bir durumdur. Caddelerdeki dev ekranlarda oyunun reklamları döner, sokaklarda oyunun müzikleri duyulur. O gün bayram ilan edilse yeridir.

Bu şenliği kaçırmak istemeyen basın ise olabildiğince ilginç noktayı yakalar ve haber yapar. Kameralarıyla sokak sokak gezer, önünde kuyruk bulunan her mağazayı çeker ve satış rakamı tahminiyle birlikte halka duyurur. Bazı dükkanlar ise daha birinci günden yok satmaya başlar ve dükkanın önüne kocaman yazılarla "Şu oyun tükendi!" diye duyuru asarlar. Hatta bazen "Tükendi, bir hafta sonra gelecek" gibi yıkıcı duyurular da yapabilirler. Bu yüzden, daha güneş bile doğmadan dükkanın önüne kurulan gençleri daha iyi anlayabiliyoruz. Kuyrukta bekleyen insanların yaş ortalaması 18 - 25 arasında değişiyor. Ama bazen saçları beyazlamış dedeler bile görebiliyoruz. Kuyruklarda 18'in altında çocukları görmek ise epey

güç. Bazen bu fotoğrafları internette paylaştığımızda "Aah ah! Keşke Japonya'da olsaydık" türünde pek çok yorum alıyoruz. Türkiye'de oyuncu olarak halen diğer sanat dallarına göre azınlık olduğumuz şu şartlar ile Japonya kıyaslandığında tabii ki insanın canı orayı da çekiyor. Japonya kadar olmasa da Amerika da bu çılgınlığı yaşıyor. Örneğin yukarıdaki fotoğraf, PSP'deki Final Fantasy VII: Crisis Core'un ilk çıktığı gün çekildi ve orası Japonya değil; Amerika.

Şu anda yüz binlerce Japon, 17 Aralık 2009 sabahına randevu vermiyor! O gün her şey duracak ve Tokyo caddeleri "Final Fantasy XIII" diye bağırarak. İnsanlar, sabahın köründe kuyruğa girecek, akşama kadar çoğu dükkanında oyun kalmayacak ve satışlar patlayacak. Bizler de sadece buradan seyretmekle yetineceğiz. Bu çılgınlığın ne kadar önemli ve kaçınılmaz bir boyutta olduğunu öğrenmiş olduk, oyun dünyası hepimizin düşündüğünden daha geniş bir dünya. Ve biz bu dünyada olmaktan çok mutluyuz! ■ **Kadir Çakır**





Bu Sayfaya Erişim Benim Kararımla Engellenmiştir

Peki DNS değiştirmeyi de elinizden aldıklarında ne olacak?

Hayatınızdan aslında memnunsunuz değil mi? Bir iki ufak ayardan sonra istediğiniz siteden videolarınızı izleyip, istediğiniz müziklerinizi indirip, her türlü siteye girebiliyorsunuz. OpenDNS'ten tutun da "tunnel"lara zaten yasaklı siteleri yasaksız hale getirmek için onlarca yol mevcut. Çoğunu biliyorsunuz. Bunları ne anlatmaya, ne de saklamaya gerek var. Kaldı ki Türkiye'de YouTube'un en çok ziyaret edilen ilk 10 siteden biri olması bu durumu zaten kanıtıyor.

Şu ana kadar 6000'den fazla internet sitesi Türkiye'de erişime kapanmış durumda. Bunlardan yalnızca maddi gücü davaları karşılamaya yeten 19 tanesi (bkz. engelliweb.com) tekrar erişilebilir duruma gelmiş. Kapatılan siteler arasında kimler yok ki, Ekşi Sözlük, YouTube, NetLog, DailyMotion, Farmville dersem hatırlayacağınız Zynga, Wordpress, IMDB, Blogger, Alibaba, Google Groups, Slide... Bu liste uzayıp gidiyor. Uzadıkça internette zaten girilecek site kalmıyor. Kaldı ki birçok kapatma işlemi hukuksal olarak yanlış yorumlanma sonucu yapıldığından bu saydıklarım arasında Youtube hariç diğer tüm siteler şu anda açık durumda. Ama isimlerini yan yana koyduğumuzda LEVEL'dan İstanbul'a kadar yol olacak sayıda site hala kapalı. (Şehir içine o kadar uzak değiliz be Burak. Üzme bizi. - Elif)

Sadece MüYAP bu sene başından bu yana irili ufaklı 250'den fazla internet sitesinin kapanmasına yönelik dava açtı ve hemen hepsinde de kendileri adına mutlu sona ulaştı. Myspace, AkıllıTV ve LastFM'in kapatılmasını mutlaka duymuşsunuzdur. LastFM dışındaki diğer iki site şu an açık durumda, en azından benim bilgisayarımın erişilebiliyor. Gerçi OpenDNS; hmmm, artık hangi tarayıcıma hangi ayarı yaptığımı bile hatırlamıyorum.

İşte zaten tüm mevzu buradan başlıyor. DNS ayarları değiştirmenin bir çözüm olmadığını kavramamız lazım. Bugün bunca site hukuksal olarak açıklarla dolu bir yasa ve internet konusunda yeterli bilgi birikimine ve vizyona sahip olmayan insanlar tarafından kapatılıyorsa, yarın DNS ayarlarımızın da değiştirilmesi engellenebilir. Veya daha da kötüsü tüm internet çıkışımız önce bir kontrolden geçirilip, sürekli takipte tutularak o şekilde izin verilebilir.

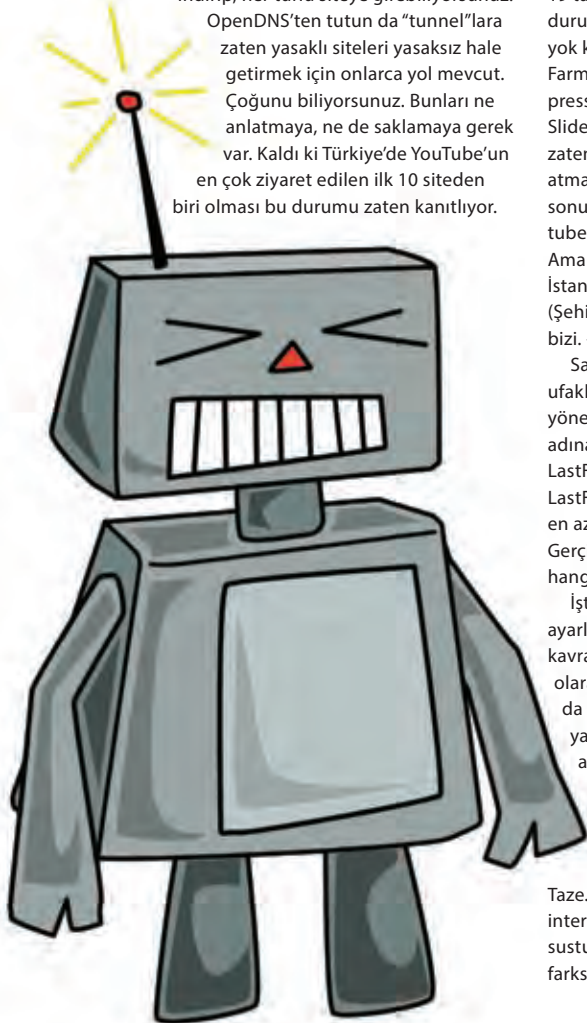
"Eylem2.0" diye bir hareket başladı. Yeni... Taze... "Dünyanın en baskıcı rejimlerinde dahi internet böylesine susturulmuyor", "İnternetin susturulması matbaanın kapatılmasından farksızdır" gibi mottoları var. Dört temel ilke

belirlemişler. Hareketlerinin siyasi olmadığını, Türkiye Cumhuriyeti içinde yapılacağını, sansürlemenin zararları konusunda bir bilinç oluşturmak istediklerini, kanun değişikliğiyle Türkiye'de web sitelerinin kapatılmasını zorlaştırmayı amaçladıklarını söylüyorlar. Bir taban hareketi... İnternet ve teknoloji dünyasının en önemli insanların aralarında bulunduğu yüz binlerce destekçileri var. Bir bakın oraya, tüm bu konularla ilgili detaylı bilgiye zaten oradan ulaşacaksınız. (eylem20.org) Belki siz de benim gibi destek vermek istersiniz, kim bilir?

Kanun tarafında ise site kapatmayla ilgili yedi madde bulunuyor. Ön bilgi olarak şunu vereyim, hakaret veya birilerinin hoşuna gitmeyen bir şey yazmak ya da müzik indirmek Türkiye Cumhuriyeti kanunlarına göre site kapatma konusunda bir gerekçe değil. Zaten o yüzden "Tedbir Kararı" çerçevesinde kapatıyorlar. Her şeyin bir çözümü var değil mi? Hah, nerede kalmıştık, kanun evet. Yedi madde var bunlar: İntihara yönlendirme, çocukların cinsel istismarı, uyuşturucu ve uyarıcı madde kullanımını kolaylaştırması, sağlık için tehlikeli madde temini, müstehcenlik, fuhuş, kumar oynanması için yer ve imkan sağlama. Geri kalan maddeleri merak ediyorsanız: <http://www.tbmm.gov.tr/kanunlar/k5651.html>

Evet, evet biliyorum. Tartışacak, konuşacak daha çok şey var bu konuda. O yüzden zaten bu konuyu Siyah Koltuk'un ilk konusu yapıyoruz. 5 Aralık Cumartesi günü saat 16:00'da, siyahkoltuk.com adresinden canlı yayınla bu konuyu ekibimizle, konuklarımızla, röportajlarımızda koltuğumuza oturtuyoruz. Ekip demişken, her geçen gün biraz daha genişliyoruz. Aramıza katılan Sunipeyk'e de buradan selamlarımı gönderirken, buradan anneme, babama, olmanın teyzeme ve memleketteki papalinalara el sallıyorum. Cumartesi bizimle olun, gelin koltuk şişirip internet sansürü konuşalım biraz.

■ Burak Aydoğan





District 9



Uzaylı da olsa insan insandır...

Düşünün, koca bir uzay gemisi dünya atmosferine giriyor ve gidip Afrika'nın ortasına bir şehrin üzerine yerleşiyor. "Ayol bu ne, ne oluyoruz, biz kimiz, siz kimsiniz, buyurun bi' çay içelim" şeklinde cümleleri kuramadan hemen ordusuydu, özel timiydi, bilim adamıydı sarıyorlar geminin etrafını, başlıyorlar orasını burasını dürtmeye. Sonra bir bakıyorlar ki... Neyse gerisini anlatmayayım işin heyecanını bozmayayım. Aslında District 9 öyle konusundan çok bahsedilecek bir film değil. Bunun nedeni filmin senaryosunun kötü olması değil, tam aksine mükemmel ve sarsıcı nitelikte olması. O yüzden "Şöyle oluyor, böyle oluyor işte" diye anlatıp da merakınızı ve heyecanınızı kırmak istemem. Belgesel niteliğinde başlayan, arada yaşananların da belgesel kamerasından çekimler gibi gösterildiği

ve çok ilginç bir film District 9. Özel efektleriyle gözlere bayram ettiren bu filmde bir süre sonra ister istemez uzaylı ve insan kavramlarını karşılaştırır hale geliyorsunuz. İyi veya kötü kavramlarının olmadığı, olasılıkları tüm gerçekliği ile gözler önüne seren bir yapıtla karşı karşıya kalıyorsunuz izlerken. Filmi izlerken bir süre sonra bir bilimkurgu filmine değil de gerçekliğe oldukça yakın bir "olasılık" senaryosuna bakar gibi hissettim kendimi. Pek çok yerde "Evet kesinlikle insanoğlu olarak böyle yapardık... AI işte insan davranışı..." şeklinde düşünürken yakaladım kendimi.

District 9 derin bir film, yüzünüze aynayı tutan ve acımasızca size sizi gösteren bir senaryoya sahip. Sadece basit bir bilim-kurgu değil. Özellikle gizli mesajlara dikkat... ■ Meriç Erbay

Türkiye'deki Adı Yasak Bölge 9 Yapım ABD Süre 112 dk Yönetmen Neill Blomkamp Oyuncular Charlto Copley, Jason Cope, Nathalie Bolt



Blondie Parallel Lines 2008

Blondie ilk albümünü 1976'da çıkardı. Tarzlarını new wave, punk rock ve pop rock olarak nitelendirebiliriz. 2008 yılında grup 1978 yılında çıkardıkları ve en iyi albümleri sayılan Parallel Lines'ın 30. yılı onuruna bir albüm daha yaptı. Deborah ve diğer üyeler elbette biraz yaşlanmışlar ama şarkılar hala aynı kalitede ve tüm şarkıları dinlerken insanın zıp zıp zıplayacağı geliyor. Meriç



The Last Samurai Original Soundtrack

Ne kadar güzel bir filmde değil mi The Last Samurai... "Tüfeng icat oldu mertlik bozuldu" deyiminin Japoncası'nı izlemiştik. Bir daha izleyişim geldi şimdi bak. Filmin müziklerini yapan ne de olsa Hans Zimmer. Duyguları resmen konuşturuyor bu adam besteleriyle. E dinleyin bakalım o zaman. Meriç



SHOEGAZING

Shoegazing hakkında...

Türler, türler, ve yine türler...

Bilim işlerinde, tür, alt türler olarak hayvanları incelerken, en sevdiğim hayvandan örnek vereyim; mesela ev kedisine (Felis Catus) ulaşana kadar sekiz - dokuz tür aşağı inersiniz.

Hayvan ana grubu altında... Hayvan - memeli - kara hayvanı... Hadi onu biraz anlıyorum.

Müzik konusunda bir şeyler karalayan birisi olarak sınıflandıрма konusunda nereye gittiğimizi artık ben de anlamakta zorlanıyorum. Beş dakika düşünsek rock altına 20 tane alt dal açabiliriz. Bir de onların altına 20'şer alt dal... Bu şekilde gider bu.

Bu ana türler veya belirgin alt müzik türleri tabii ki olacak. Birisi gitar nedir bilmezken, öteki sadece DJ kulaklığı ile bir şeyler yapıyorsa ayıralım tamam ama bir yerde "Dur" demekte fayda var.

Rock - grunge - post grunge - Washington'un kuzeyinde büyümüş adamın yediği ottan sapı yapılan gitarlarla şarkı fade out'dayken solo

atanlar alt türü - vs... Bu şekilde olmaz; olmamalı yani.

Neyse...

Benim İngiliz alternatif rock müziği altında tanımladığım ama kuralına uygun hareket edersek, "Shoegazing" dedikleri 90'ların alt türünde gözden kaçırılanlar için tavsiye ettiğim gruplar var. Bulunuz, dinleyiniz...

Bir numarada My Bloody Valentine var, sonra Catherine Wheel, Lush, Ride, Chapterhouse, Slowdive var.

Zaman zaman yumuşak melodiler, bazen yoğun gitar, kimi yerlerde ise vokal baskını olan birçok şarkı çıktı bu gruplardan. Önemle tavsiye ederim.

Resmi olarak alt türlere yerleştirilen veya karışım şeklinde anons edilen akımlar ve örnekleri hakkında sizi bilgilendirmeye devam edeceğim. ■ **Turgut Taneli**



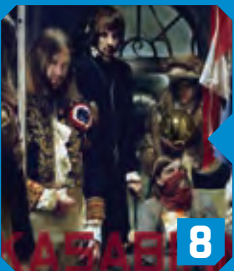
Tekzip

Kasım 2009 tarihinde LEVEL dergisinin 154. sayısında yayımlanan Terminator: The Umit Oncel Chronicles haberi ile ilgili olarak, Michigan 2. Sulh Ceza Mahkemesinin verdiği 49 / 7 numaralı karar gereğince yayınlanmaktadır:

"LEVEL dergisinde yayınlanan ve Ümit Öncel tarafından kaleme alınan "Chronicles Gerçeği" başlıklı yazıda bahsedilen Terminator: The Umit Oncel Chronicles adlı dizinin veya bu isimde bir projenin varlığı yönetmen / yapımcı James Cameron ve yapımcı Josh Friedman tarafından reddedilmektedir. Bu söylentilerin aslı olmadığı gibi kamuoyunu oyuncu kadrosu konusunda da yanıltmaktadır. Her ne kadar fikir James Cameron tarafından ilginç bulunsa

da şu aşamada planlarda böyle bir dizi olmadığını, adı geçen oyuncular ile böyle bir proje için herhangi bir görüşmenin gerçekleşmediğini bildirim. Ayrıca bahsi geçen haberde isimleri yer alan ben Josh Friedman, James Cameron, Thomas Decker, Lena Headey, Carmen Electra, Scarlett Johansson, Angelina Jolie, Jim Carrey, Denis Rodman, Bill Gates ve Şefik Akkoç ortak bir kararla Ümit Öncel'e 1 ABD Doları (Şefik Akkoç için 1 ABD doları karşılığı 1,54 TL) manevi tazminat davası açacağımızı şahsım ve değerli mesai arkadaşlarım adına, tüm kamuoyuna saygı ile sunuyorum

İmza: Josh Friedman



Kasabian - West Ryder Pauper Lunatic Asylum (2009)

1999'da Leicester'da kurulmuş olan başarılı ve takip ettiğim önemli bir İngiliz rock grubu Kasabian.

Hakkında hep Madcester akımı ("Bu dünyada en büyük taraftar gerisi yalan" tadındaki İngiliz müzisyenlerin alt Brit müzik akımıdır kendileri.) etkisi var dense de futbola olan ilgileri kısmı hariç bence pek alakalı sayılmaz.

Debut (Hava atma kelimesi olarak kullandım, "ilk albüm" manasında burada.) albümleri çok

başarılı olan grup, "Başarılı albümden sonra tekrar başarılı albüm yapılamaz" yargısına inat, bana göre ikinci albümde düşüşe geçti ve şu an bahsettiğimiz albümle isinüthiş bir yükselişe çıktı.

Albümün ismi aslında İngiltere'de bir psikiyatri kliniğinden alınma...

2009'da Mercury ödülü ve Q magazine en iyi albüm ödülünü aldılar, o da şimdilik.

Albümde beni Vlad the Impaler, Under-

dog, fast Fuse, Where did all the love go, Fire, Take Aim, zincirleme şekilde çok etkiledi.

Melodiler çok basit; "Bir gün araba kullanırken veya duşta ben bile mırıldanırım uydururum" diyecek kadar sade bazıları ama gelgelelim öyle olmuyor işte.

Ülke basımına göre bonus track'ler içeriyor albüm, o nedenle 12 - 15 şarkı arasında değişiyor, en çok şarkı içeren versiyonu bulun alın, dinleyin... - **Turgut**

ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran

YAZARLIĞIN KARANLIK TARAFI: YAZI GECİKTİRME SANATI II

Serbest yazarım en büyük düşmanı olan cep telefonundan sonra diğer iletişim araçları listeye girer. Özellikle internet tabanlı iletişim kanalları sizi zor durumda bırakabilecek diğer araçlar arasında sayılabilir. MSN, Facebook gibi araçlar yazısını geciktirmek isteyen bir serbest yazarın düşmanıdır ve bunlardan kaçınmak gerekir. Facebook'ta arkadaşının zın paylaştığı bir videoyu beğenmek bile "Bu adam yazı yazacağına feyzbukta fidyoyu seyrediyoy" imajına neden olabilir. Videolarınızı yine seyredin ama bunu yaparken ardınızda iz bırakmamaya gayret edin.

İYİMSER BİR TABLO ÇİZ

Yazısını geciktiren bir serbest yazar için iletişim çoğu zaman kaçınılmaz bir durumdur. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey soğukkanlılığını yitirmemektir. Sakin bir ses tonu ile ve kısa cümleler kurarak konuşmaya gayret et. O senin yüzünü göremiyor olmasına rağmen gülümsemeyi ihmal etme. Unutma ki ses tonundan ve konuşmandan senin gülümsediğini anlayacak ve yumuşayacaktır. Eğer esprili bir kişiyse araya espriler serpiştir ama kendine güvenmiyorsan komik olmaya çalışma. En önemlisi daima iyimser bir tablo çiz. Yazıya başladığını, az kaldığını, bugün en geç yarın biteceğini söyle. Onlara duymak istediklerini ver, karşılığında "Tamam o zaman hacı, geciktirme ama bak" sözünü duyduğunda dünyalar senin olacak ve PS3'ün başına gönül rahatlığıyla dönebileceksin.

KİMİNLE AŞIK ATIĞINI UNUTMA

Karşıdaki insanların hepsinin birer profesyonel olduğunu unutma. Onlar senin yazını geciktirmeni engellemek için oradalar. Ve nasıl senin kendi tekniklerin varsa elbet onların da var. Sana ayın başında bir teslim tarihi verecekler. Buna inanma. Onlar senin yazını geciktirebileceğini öngörerek sana özel bir tarih verirler. Senin ancak bu tarih gelince yazı yazmayı düşünmeye başlayacağını bilirler ve kafalarında aslında başka bir tarih vardır. Bunu tahmin etmeye çalış. Örneğin sana ayın 8'ini teslim tarihi olarak verdilerse muhtemelen 15'inde yazıyı teslim etmeni hedefliyorlar demektir. Bu durumda yazıyı yazmaya 15'inde başlayabilirsin. Bu tip konularda her zaman onlardan bir adım önde ol.

Bunun dışında şu klişeleri sık sık duymaya hazır ol ve bünyeni bunlara inanmayacak şekilde eğit: "Bu ay çok sıkıştık", "Bu ay dergiyi erken teslim etmek zorundayız", "Hacı bi' tek senin yazılarını bekliyoruz". Bunlar standart çıkışlardır.

VE KAÇINILMAZ SON

Her serbest yazar eninde sonunda yazısını teslim eder. Bir serbest yazarın başarısı, yazısını teslim etme tarihinden, kendisine ilk verilen teslim tarihini çıkartmak yoluyla hesaplanır. Elde edilen rakam ne kadar büyükse başarı puanı da o kadar yüksektir. Eğer ortaya çıkan rakam 30'dan büyükse eli öpülecek bir mertebeye ulaştığınız demektir. (LEVEL'da benim bildiğim bu mertebede en az iki kişi bulunmakta.)

Fakat unutmayın, yazınızı teslim etmeniz her şeyin bittiği anlamına gelmez. Yazısını geciktiren bir yazar kısa bir süre sonra bir sonraki ayın yazı teslim tarihi ile burun buruna gelir. Bu durumda "Yahu daha iki gün önce yazı verdim, siz de iki günde bir yazı istiyorsunuz ama" şeklinde üste çıkmak çok iyi bir fikir gibi görüne de değildir! Karşıdaki insanlar bu cevaptan sizin kadar eğlenemeyebilirler. Tecrübeler göre sonra kötü olabilir.

Bunun yerine yazınızı teslim eder etmez tembellik etmeyin ve çalışmaya başlayın. Yeni bahaneler, yeni sebepler üretin. Eğer mümkünse diğer serbest yazarların bu ay kullandıkları bahaneleri öğrenmeye çalışın. Geciktirme planı şakaya gelmez.

YASAL UYARI:

Ajan Simit, LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basılmış her sayıda yer almayabilir. Eğer bu sayfaları görüyorsanız, derginizin içine yerleştirilmiş özel bir mikro çip ile yazı yazı için potansiyeline sahip olduğunuz tespit edilmiştir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmüş ve onaylanmamıştır. Eğer tüm teknolojik önlemlere rağmen bir şekilde Firat bu yazıyı okuyorsa; yazı tamamen hayal ürünü bir mizah yazısıdır, gerçek kişiler, olaylar ve bahaneler ile olası benzerlikler tesadüftür. LEVEL Dergisi yazarları böyle şeyler yapacak tipler değildir, hepsi çok şeker insanlardır.

TOP
SECRET

facebook

Email

Password



DUNGEON KEEPER

Yaşasın kötülük!

Kendisini "iyiler" sınıfına dahil eden her insan, iyiliğin eninde sonunda galip geleceğine inanmak ister. Aslında herkes kendince iyidir ama kötülük bir şekilde varlığını sürdürür. Çünkü kötülük de iyilik gibi insan doğasına özgüdür, ikisi de aynı kaynaktan çıkar. Kimse her koşulda ve herkese karşı iyilik ya da kötülük sergilemez. Kabullenmek istemediğimiz gerçek odur ki dünyada ne saf iyi insanlar, ne de saf kötü insanlar vardır.

İyi bir oyunla kötü bir oyunu ayıran bir sürü faktör sıralayabilirsiniz, ama bu faktörler tek başlarına pek anlam ifade etmez. Çok fazla kişi tarafından oynanmış, oynanıyor olması bir oyunu tek başına

iyi kılmaz. Eğlence faktörü bile yanıltıcı olabilir: Kötü bir oyun iyi bir oyundan daha çok keyif verebilir. Kabullenmek istemediğimiz gerçek odur ki, dünyada ne saf iyi oyunlar ne de saf kötü oyunlar vardır.

"İyinin ve kötünün ötesinde" de bir şeyler vardır; insan hayal gücünün, düşünce aleminin derinliklerinden kopup gelen. Marjinal bir derinliği olan bu tür şeylere çoğu kişi anlam veremez, burun kıvrabilir. Derinliği yakalayanlarsa tapma derecesinde bir hayranlık beslerler. Genellikle çoğunluğun burun kıvrıldığı, azınlığın gıpta ettiği şeyler kült mertebesinde. Dungeon Keeper işte böyle bir şey: İyinin ve kötünün ötesinde, kötülüğe meyilli, tam anlamıyla kült bir oyun. ▶



► 1989 yapımı Populous hakkında yazılmış eski incelemeleri okurken şu cümleye rastlama olasılığınız çok yüksek: "Oyunda bir tanrısınız". Peki, bir oyunda oyuncuyu tanrı yerine koyma gibi uç noktada bir fikir kime ait olabilir? Bu soruya cevaben ismini zikredeceğimiz adam Bullfrog'un kurucusu Peter Molyneux'ten başkası değil. Tanrıçılık oyunlarının (god sim) babası sayılan Molyneux'in başyapıtlarına göz attığımızda üstadın kafasındaki fikri adım adım, aşama kaydederek olgunlaştırdığını görebiliyoruz. Önce Populous'ta oyuncuya tanrı rolünü vererek aydınlık tarafı, sonra Dungeon Keeper'da şeytan rolünü vererek karanlık tarafı gösterdi ve Black & White'ta iki oyunu sentezleyerek iki taraftan birine yönelmeye olanak tanıdı. Üç oyunda da Molyneux'un sunmaya çalıştığı ama bir dayatmadan çok oyuncuyu sorgulamaya

iten nitelikteki düşünceleri, belki de ahlak felsefesi ile ilgili tonlarca kitap okumaya gerek kalmadan pratik şekilde yakalayabiliyorsunuz. Başka bir deyişle Molyneux bu oyunlarda bizleri Nietzsche'nin beyin kıvrımlarına doğru keyifli bir interaktif yolculuğa davet ediyor.

KÖTÜ OLMAK İYİDİR!

Oyuncuyu bir nevi Yüzüklerin Efendisi'ndeki Sauron karakterine dönüştüren Dungeon Keeper'ı özel kılsa yıllarca bıkıp usanılmadan işlenen, iyiden iyiye klişe olup çıkmış "Kötüler asla kazanamaz" -ya da bu önermenin değili olan "İyiler her zaman kazanır" - şeklindeki önermeye getirdiği negatif eleştirisi. Molyneux, ilk kez 1993 yapımı Syndicate oyununa iliştiirdiği bu düşüncenin Dungeon Keeper'in ana fikri olduğunu ifade ediyor. Yani Dungeon Keeper'in temelinde yatan

şey; insanların iyiliğe olan samimiysiz bağlılık gösterilerine karşın kötülüğe de aynı ölçüde meyilli olduklarını; kötülüğün de kazanabileceğini ve kazandığını gösterme ihtiyacı. Sanırım bunu en iyi özetleyen şey oyunun sloganı: "Kötü olmak iyidir!"

Molyneux, "Kötü biri olmak iyi biri olmaktan çok daha zor ve meşakkatlidir." şeklindeki düşüncesini Dungeon Keeper'in oynanışına da doğrudan yansıtmayı tercih etmiş. "En çok düşmanı olanlar toplumun kötü olarak gördüğü insanlardır." diyor ve bu yüzden, kötülük yapmak isteyen birinin karmaşık planlara, enine boyuna düşünülmüş taktiklere ihtiyaç duyacağını belirtiyor. Haliyle karanlık tarafta yer aldığınız bir oyunun ana hatlarıyla strateji türünde olması gerektiğine kanaat getirmiş. Ayrıca, bilhassa işlenen düşüncenin pekişmesi için, oyunun gerçek hayatla olan bağları güçlü tutulmuş. Dungeon Keeper'in gerçek zamanlı olması kötülüğün sürekli bıçak sırtında olduğunu, sürekli dış tehditlerle karşılaşabileceğini daha iyi ortaya koyma amacını taşıyor. RPG unsurlarıysa, yine gerçek hayattaki gibi, mücadele halindeki karakterlerin zamanla tecrübe kazanarak gelişebildiklerini göstermek için oynanışa adapte edilmiş.

Molyneux'a göre Dungeon Keeper aslında bir inşa stratejisinden çok bir yıkım stratejisi! Buysa kötülüğün doğasına son derece uygun; çünkü kötülük yapıcı değil yıkıcıdır. Oyunun tek kişilik mod'undaki ana haritada, bitirdiğiniz bir görevden sonra görev alanının ne hale geldiğini gördüğünüzde her şey netleşiyor. Kazanmak için de öncelikle oyunun amele sınıfı olan imp'lerinizi yönlendirerek haritayı akıllıca kazmalı ve görev koşullarına uygun, ideal bir zindan oluşturmalısınız. Yeterince gelişmeden düşmanla aranızdaki duvarları kazarak sınırları kaldırdığınızda da bu kez siz büyük bir yıkımla karşılaşılıyorsunuz. Bu yüzden, yine kötülüğün doğasına uygun şekilde, sinsice stratejinizi oluşturup, zindanı bu stratejiye göre kazıp şekillendirerek güçlenmeniz gerek.





Dungeon Keeper'ı Command & Conquer tarzındaki, üretime dayalı strateji oyunlarından ayıran en önemli unsurlardan biri de yönlendirdiğiniz karakterlerin (minion'lar) gerek kendi aralarında, gerekse düşman karakterleriyle sergiledikleri karmaşık ilişkiler örgüsü. Aslına bakarsanız oyun bu açıdan The Sims tarzındaki yaşam simülasyonlarına yaklaşıyor. Yönetiminiz altında alışıldık birimler yerine; sim'leri aratmayan, ihtiyaçlarını ve hatta psikolojilerini gözetmek zorunda olduğunuz karakterler var. Sözelimi oyunun en güçlü karakteri olan, araçıyla bütünlüştürmüş, boynuzlu Horned Reaper'dan faydalanabilmek için kendisini hâpiste tutmanız ve sürekli agresif olmasını sağlamalısınız. Horny'nin canı sıkılırsa dost-düşman ayırt etmeden önüne geleni doğrayabilir. Hemen hemen bütün karakter sınıfları belli durum ve koşullara göre farklı davranışlar sergileyebiliyorlar ve tüm bunlar tipik gerçek zamanlı strateji oyunlarındaki taş-kağıt-makas formülüne nazaran çok daha derin, girift bir oynanişta olanak tanıyor.

Karakterler gibi binalar da alışılmışın dışında. En basitinden işkence merkezi (torture chamber) binasının temel işlevi ele geçirdiğiniz "iyi" düşmanları zor kullanıp beyinlerini yıkamak suretiyle "kötü"leştirmek. Ayrıca sadist - mazoşist karakteriniz Dark Mistress'ı mutlu etmek için ve cefakar imp'lerinizi feci şekilde cezalandırmak için yine bu

binadan faydalanıyorsunuz. Anlayacağınız üzere; kötülüğün baş vurduğu yöntemlerin ve kullandığı araçların masum olmasını bekleyemeyiz, Dungeon Keeper'in kötülükle yoğrulmuş zindanları da bu açıdan bir ayrıcalık teşkil etmiyor.

DÜNYAYA BİR DE KÖTÜLERİN GÖZÜNDEN BAKIN

Molyneux, büyüler portföyünde yer alan Possession büyüsünü eklemelerinin öncelikli amacının strateji oyunlarından hoşlanmayıp FPS oyunlarına yatkın olan oyuncuların da Dungeon Keeper'da bir şeyler bulmasını sağlamak olduğunu söylüyor. Oyunun henüz başlayınca dahi bu büyüyle dilediğiniz karaktere musallat olup, karakteri birinci kişi bakış açısından yönlendirebiliyorsunuz. Possession büyüsünün göstermelik olmasını istemediklerinden büyüye yeni işlevler eklemeyi ihmal etmemişler. Sözelimi zindanların normalde ulaşılamayan bazı alanlarına bu büyüden faydalanarak ulaşabiliyorsunuz. Daha da önemlisi -biraz tuhaf ama- bu şekilde kendinizi karakterinizin yerine koyarak empatik bir bakış yakalayabiliyorsunuz ve bu pratikte müthiş bir keyif veriyor.

Dungeon Keeper yapay zekasıyla da

diğer gerçek zamanlı stratejilerden ve hatta Molyneux'in diğer tanrıçlık oyunlarından ayrı bir konumda. Tipik birimleri The Sims serisinin sim'lerini çağrıştıran minion'larla değiştirmek Molyneux'e göre gerçek zamanlı strateji türündeki büyük bir açığı kapatmayı mümkün kılmış. Diyor ki: "Warcraft ve The Sims arasındaki eksik bağlantıyı bu şekilde tamamlamış olduk". Sonuçta ortaya çıkan şey Warcraft'tan daha akıllı, The Sims'tense daha oturaklı bir oyun olmuş. Dungeon Keeper belki bu iki oyundan daha daha iyi bir oyun olarak görülmeyebilir ama şurası kesin; iyinin ve kötünün ötesinde, kötülüğe meyilli, tam anlamıyla kült bir oyun.

■ Hasan Başaran



Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Farmville Oynayan Kızlar

Oyun oynadığı için sevgilisini eleştiren kızlar Farmville'in başından kalkamıyor... Sevgili Authoristler; bilmem hiç dikkatinizi çekti mi? Oyun kavramından nefret eden kadınların, kızların arasında yaşadık 10'larca yıldır. Bu öyle yoğun bir nefretti ki bu kızçığızlar kendilerini bir oyun konsoluyla karşılaştırmaya kalktı. "Beni mi daha çok seviyorsun, pileysiteyşimini mi, seçimini yap!" diye erkeklerin önüne seçimler koydular, duygusal ve fiziksel baskı uyguladılar. Terör estirdiler.

Emellerinde başarıya ulaşmak için oyun oynayan erkekleri küçümseyip, alay edip müthiş bir propaganda yarattılar. Oyun oynayan, oyunlardan keyif alan erkekleri gelişmemiş karakterli ve çoluk çocuk diye tanımladılar. Tüm toplumun içinde oyunun kötü bir alışkanlık olduğu ve

oyun oynayan erkeklerin de zavallı "loser" tipler olduğu izlenimini doğurdular.

Peki sonra ne oldu? Bu kendilerini dünyaya kraliçe olmak için gönderilmiş ilahi varlıklar sanan kızlar, koca bulmak için Facebook'ta bütün gün oraya buraya "poke" gönderirken, bastırılmış fantezilerini Friends For Sale'da tatmin ederken, bir anda Farmville diye bir şey keşfettiler. Sonrasını biliyorsunuz...

- Necmiye aşkı, akşam yemeğini hazırladım, masayı kurmama yardım eder misin?

- Bi' dakika Nihat! Şu anda tarlamdaki hasatı kaldırıyorum. Yoksa çürüyecekler.

- Kaç saattir o oyunun başındasın Necmiye?

- Ay Nihat! İki dakika oyun oynamam sana niye batıyor. Demin de hindilerin yemini veriyordum. Açlıktan ölsün mü zavallı hindicikler ya? Ne kalpsiz bir insansın sen!

Nasıl oluyormuş hanımefendiler! Hayattan yorulup biraz nefes almak isteyen adamcağızlara hayatı zehir eden o "bik bik bik" dilinizi böyle yutarsınız işte.

Kalkın o oyunun başından, çocuk gibi oyun oynuyorsunuz. Birbirinize hindiydi, tavuktu, eşekti, attı, ağaçtı, çiçekti gönderirken saatler geçiyor. Hiç yakışıyor mu size? ■





Katil Oyunlar (!)

"Erzurum'da 3 Kasım günü evinden okula giderken 17 - 18 yaşlarındaki genç bir erkek tarafından kaçırılan bilgisayar kurdu 13 yaşındaki Musa Kang'ın cesedi dün bulundu. Küçük hacker kafası taşla ezilerek öldürülmüştü. İddialara göre çete Musa'ya bilgisayar oyunu oynatıp yarattığı sanal karakterleri parayla satıyormuş... Musa'nın oynadığı oyunun Metin 2 olduğu söyleniyor. "
(İnternet "haber çöplüğü"nden araklanmıştır.)

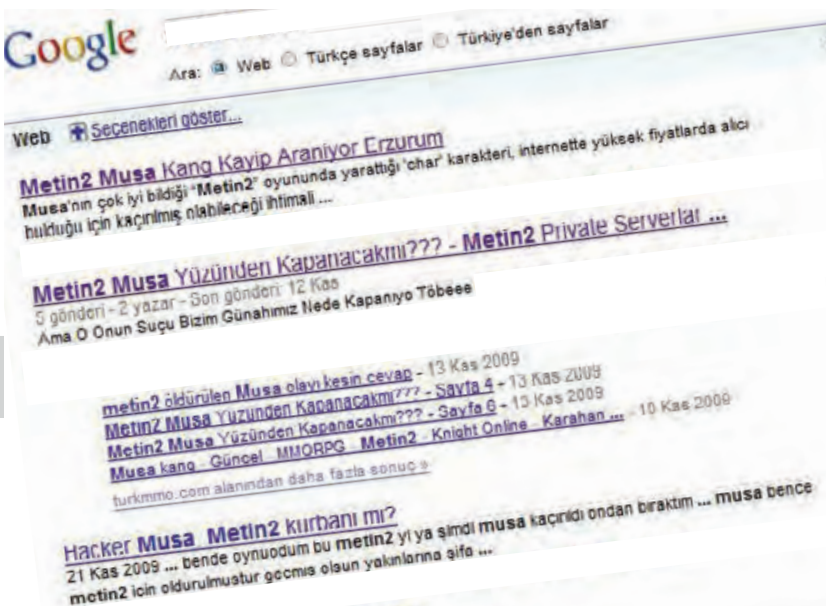
Her gün iki - üç saat kitap okuyan insana "kitap bağımlısı" denmez, dense dense "kitap kurdu" denir. Her gün iki - üç saat müzik dinleyen kişiye "müzik bağımlısı" denmez, dense dense "sıkı bir dinleyici" denir. Her gün iki - üç uzun metrajlı film izlemeyen huzur bulamayan kişiye "film bağımlısı" denmez, dense dense "sinefil" denir. Peki, soruyorum size; her gün iki - üç saat oyun oynayan kişiye neden "oyun bağımlısı" diyorlar? "Bağımlı" kelimesi genellikle zararlı alışkanlıkları ifade etmek için kullanılır ama aslında, bağımlı olunan şeyden yoksun şekilde hayatını idame ettirememesi durumu ifade eder. Anneler - babalar çocuklarının bilgisayar oyunlarından başlarını kaldırmadıklarından şikayetçidirler çünkü oyunlara kendini fazla kaptıran çocuklar -en basitinden- derslerini ihmal ederler. Buna karşın, tablo ne kadar kötü olursa olsun, burada bağımlılıktan söz edilmemelidir aslında. Her hobi, severek yapılan

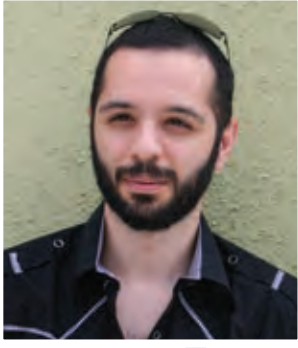
her şey gibi video oyunları da zarar veren bir alışkanlığa dönüşebilir ama bağımlılığın oluşması için öncelikle yetişkin kişide ciddi bir psikolojik hastalığın, çocukta ise ciddi ailevi sorunların var olması gerekir. Oysa "bir kısım medya" için video oyunlarını seven her çocuk bir oyun bağımlısıdır! Aslında medyamız geneli itibarıyla video oyunlarına karşı duyarısızdır. Oyun sektörünün müzik ve sinema sektörünü çoktan sollamış olmasını, Crisis gibi -üstelik arkasında Türk yapımcıların bulunduğu- bir oyunun DVD'sinin çok büyük Hollywood prodüksiyonlarının DVD'lerinden bile katbekat fazla satılmış olmasını kale almaz ama hasbelkader bir çocuk yaşamını yitirmişse ve bu çocuğun en büyük hobisi de video oyunlarıysa orantısızca video oyunlarına girer. Çocuk "oyun bağımlısı" olduğu için can vermiştir, katil ise oyunlardır! Haber bültenlerine numunelik psikologlar, psikiyatristler çağırılıp kendilerine dahiyane (!) sorular sorulur ve ufak çocuklara mikrofön

uzatılıp oyunlar hakkında bilgi alınıyormuş gibi yapılır. (Oyun sektöründe emek harcayan kişilere ya da oyun dergilerine danışmak her nedense akıllara gelmez.) Psikolog / psikiyatrist özetle "Evet, oyunlar bağımlılık yapar" der. İnternet kafelerde kısıvrak yakalanan ve akşam annelerine - babalarına ne hesap vereceklerini düşündüklerinden "hık-mık"ın ötesine geçemeyen çocuklara bağımlılığın göstergesi olarak, kanıt niyetine öne sürülür. Sonrasında olaylar şöyle gelişir: Ölen çocuğun yakınları bir haber bülteninde; Musa'nın oyunlara günde birkaç saatten fazla zaman ayırmadığını, evde bilgisayarının dahi olmadığını, hele hele hacker'lıkla uzaktan yakından ilgisi olmadığını söylemişlerse de önemi yoktur. Çünkü medya çoktan kantarın topuzunu kaçırmıştır. (Zira kaçık kantar topuzu her zaman için iyi reyting getirmektedir). Büyük bir yaygarayla taş atılmış, izi kalmış; bir oyun durduk yerde katil, video oyunlarıysa potansiyel katil ilan edilmiştir. Gelgelelim; oyunların olayla ilgisi olmadığı anlaşıldığında habercilerimiz müthiş bir sorumluluk bilinciyle (!) ama nedense fısıltıyla "Aslında öyle değil de böyleymiş" diyerek suçlanmaktan yırtarlar.

"Hacker Musa" cinayeti olayında medya organları ortada dolaşan bir - iki dedikoduya dayanarak, hep bir ağızdan kendilerince asıl sorumluyu ilan etti: Metin2 ya asıl katildi, ya da cinayete azmettirdi... İnternette bu savı işleyen haberlere bırakılan yorumlarda Metin2'nin ve hatta tüm online oyunların yasaklanmasını isteyenlerin ağır basmasını sebebi budur. "İyi de asil katilin hiç mi suçu yok?" diye soranaysa pek rastlanmıyor. Musa'nın ölümünden sonra acıların belki de en büyüğünü yaşamış olan aile fertleri "Oyunla moyunla ilgisi yok bu işin, sadece katilin yakalanmasını istiyoruz" deseler de boş bu saatten sonra. ■

NOT: Musa Kang'ın huzur içinde yatmasını temenni ediyorum ve acılı ailesine başsağlığı diliyorum.





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Oyun Oynama Sanatı

Beş dakika öncesine kadar atari salonu heyecanını kendi çalışma odamda yaşıyordum. Nasıl mı? Tekken 6 oynayarak...

28 yaşındaki bir insanın evinde yaklaşık yedi saat boyunca aralıksız dövüş oyunu oynamasına literatürde pek fazla şey denebilir ama bunlar neyse ki bana dokunmuyor. Bana asıl dokunan, şu oyunu oynayacak bir kişiyi bile bulamamış olmam. Tabii ki burada da biraz kaprisliyim; o kişi oyunu bilecek öncelikle. Sonrası da mühim değil zaten...

PS2'nin ilk zamanlarında, bir arkadaşım Tekken Tag Tournament'ı almıştı sisteme. Onunla birlikte aralıksız kaç saat bu oyunu oynadığımızı şu an hatırlayamıyorum. Güzel günlerdi ama...

İşte bazı insanlar için oyun oynama şekli budur: Sosyal oynunculuk. Genellikle PES ve FIFA ortamlarına verebileceğimiz bu isim, pek az ortamda başka oyunlar sayesinde de oluşur ama son derece yaygındır. Şahsen kendi adıma bunu

pek başarabilmiş değilim ama bu kitle her geçen gün büyüyor.

Biz ise dergide "Asosyal oynunculuk" adını verdiğimiz bir durum yaşıyoruz.

Belki kafanızda şöyle bir manzara canlanıyor: Ofise yeni bir oyun gelmiş... Bu oyun hemen kuruluğu veya diski konsola iteleniyor ve herkes pür dikkat oyuna kilitleniyor... Böyle bir şey yok arkadaşlar. Eğer beklenen bir oyun değilse böyle sahneler yaşanmıyor. PC oyunuyla da o an işi olmayan ilk şanslı kişi oyunun tadına bakabiliyor.

Yanlı anlamayın, oyunlar için heyecanlanmıyor değiliz ama olay "iş"e dönünce, durum biraz farklılaşıyor. Mesela o oyun ofise geliş tarihi nedir? Dergiyle ilgili acil diğer işler var mıdır? Vs... Vs... Her şeyi planlı yapmak durumundasınız.

İşte bu yüzden bir Tekken 6'nın başında saatlerimizi harcamak, online oyunlarda sekmek bizim için zor ama biz ne yapıyoruz, tüm bunları yapabilmek için işi, eve taşıyoruz. Alıyoruz çayımızı kahvemizi, geçiyoruz son derece rahat kanepemizin, koltu-

ğumuzun (Firat koltuk seçimi konusunda sınır tanımıyor misal.) başına, takıyoruz oyunu...

Firat'ın evinde oynanan oyunlarda genellikle çıt çıkmaz. Elif bir köşededir, Şefik bir başka köşede, Firat gamepad'ın başında, ben ise bir orada, bir burada. (Rahatsızım.) Arada bir kısa cümlelerle yorumlar yapılır ama yorumlara tepki gelmez. Yine hiç konuşmadan gamepad elden ele dolaşır. Görseniz ameliyat yapıyoruz; öylesine bir dikkat. Özellikle adventure veya korku türü oyunlarda durum kesinlikle böyle. Oyun kapatılınca da başlarız tartışmaya. Oyun didik didik olur; dışarıdan biri dinlese bir oyun hakkında değil de dünyanın nasıl var olduğunuyla ilgili tartıştığımızı sanır.

Fark ettim ki ben bu ara oyun oynamıyorum, artık onlar benimle oynuyor. "Abi dergiyi sen yazmışsın geçen ay da?" diyen bir arkadaşım (Kıvanç n'aber müdür?) vesilesiyle de anladım ki hayatımın kontrolü tamamiyle oyunlara geçti. Onlar yönetiyor, ben oynuyorum... ■



İnternet Asla Eskisi Gibi Olmayacak

Ne kadar duyduunuz, ne kadar haberiniz oldu bilmiyorum ama çok ilginç şeyler oluyor. Türk basınında sadece CHIP Online'da ve birkaç yerde rastladığım bir haberin aslında ne kadar önemli olduğunu gözden kaçıyor gibi geldi bana.

Aslında işin özeti şu: Rupert Murdoch diye bir adam çıktı ve Google'ın kendisine ait siteleri indekslemesini engelleyeceğini söyledi. Şimdi bu haber neden bu kadar önemli? Bunu anlamak için önce Google'a biraz yakından bakalım. Google'ın tek başına interneti yönettiğini söylemek çok da yanlış olmaz. Siz çıkıp da "Ben bütün interneti kendi başıma yönetmeye karar verdim" deseniz kesinlikle "yedirmezler" diyecek bir kaç tanıdığınız vardır. Peki, bu kadar büyük bir pastadan Google nasıl tek başına bu çapta bir dilim alabili?

İnternet = Google

Her şeyden önce, olan bitenler çok hızlı gelişti. Hatta muhtemelen Sergey Brin ve Larry Page bile bu kadar hızlı, bu kadar büyük olmayı beklemiyorlardı. Kimsenin Google'ın elindeki dilime göz dikmesine fırsat bulamadan Google, kelimenin tam anlamıyla aldı yürüdü. Bing hamlesiyle devreye girmek isteyen Microsoft gibi sonradan müdahale etmek isteyenler ise önemli bir hata yaptılar. Google'a Google'ın "çöplüğünde" kafa tutmaya çalıştılar. Ama Google, interneti çoktan kendisine göre şekillendirdi.

Bu saatten sonra internet üzerinde bir şeyler oluşturarak Google'a rakip olabilmek için yapılabilecek neredeyse hiç bir şey yok. Bu anlamda tek yapılabilecek şey "rakibin puan kaybetmesini beklemek". Google eğer basit hatalarla puan kaybedecek bir oluşum olsaydı, geçtiğimiz 10 yıl içerisinde bunun farklı örneklerini zaten görürdük.

Ama 31 milyar doların üzerinde toplam değeri olan Google'ın elindeki dilim hala göz kamaştırıyor. Ve sonunda birisi Google'a farklı bir şekilde kafa tutmaya karar verdi. Rupert Murdoch adındaki bu 78 yaşındaki adam koskoca Google'a karşı ne yapabilir ki?

Aslında bakarsanız çok şey yapabilir. Çünkü bu "adamcağız", toplam değeri 53 milyar Dolar'ın üzerinde olan dünya çapında dev bir medya imparatorluğunun tahtında tek başına oturuyor. Murdoch, pek çok internet sitesi sahibinin telaffuz etmekten bile çekineceği şeyi söyledi: "Sitelerimi Google'dan çekiyorum". Bu sizin veya benim için siteyi kapatmakla aynı şey anlamına gelebilir. Ama çok geniş bir medya gücüne, devlet desteğine ve inanılmaz bir finansal kaynağa sahip olan Murdoch için, Google'dan gelecek trafiği reddetmek, satrançta veziri almak için kaleyi feda etmekten farklı değil.

Murdoch, Google'ın reklamcılık, medya ve eğlence endüstrisine zarar verdiğini söylüyor ama asıl demek istediği Google'ın dünyanın bilgisini tek başına yönetmesini istemediği. Murdoch yeni bir arama motoru yapacak değil ama bilgiyi yönetmek konusunda öncü olmaya adanmış yaşamında, sonradan gelen birkaç gencin bu kadar kolay bir şekilde, bu kadar büyük bir güce sahip olmasını da kabullenemiyor.

Bilgiyi kontrol etme yolunda her şey mübah

Aslında Murdoch için Google dolaylı bir rakip. Özellikle İngilizce konuşulan ülkelerde önemli bir içerik sağlayıcısı olan medya imparatorluğunu masadan çekerek aslında doğrudan Google'a zarar verebilir. Bu dev içeriğe Google üzerinden ulaşılamaması kesinlikle Google'ın değerini düşürecek bir durum. Ama Murdoch'un asıl planı bu işi tek başına yapmak değil. Haçlı seferi benzeri bir kampanyayla yandaşlar toplayıp, diğer profesyonel içerik üreticileri de Google'dan çekilmeye ikna etmeye çalışıyor. Murdoch'un imparatorluğunu Google'dan çekmesi ancak Google'ın sakallarını tıraş edebilir belki ama eğer

haçlı seferine yeterli katılım sağlayabilirse bu sefer Google'ın kolunu kesebilir.

Murdoch hamlesini yaptı ve şimdi top Google'da. Google eğer Murdoch ile bir anlaşma yoluna gidecek olursa vezirine yönelen tehdidi bir piyon feda ederek savuşturabilir. Fakat Google'ın bu durumu lehine çevirme ihtimali de var. Tek sorunu en başından beri büyük oranda rekabetten uzak sürdürdüğü iş yaşantısında ilk kez dışı bir rakiple karşılaşması. Murdoch 78 yıllık hayatı boyunca rekabetin en yoğun olduğu medya ve eğlence dünyasında var olmayı başardı. Rekabetin her türlü oyununu çok iyi biliyor. Google'ın tecrübesi Murdoch'la yarışabilecek seviyede değil. Ama en azından hala rekabet kısmen de olsa internette, yani "kendi çöplüğünde" sürüyor.

Bu olay nerelere varırsa varsın, kesinlikle son derece ilginç ve tüm interneti, dolayısıyla tüm dünyayı çok yakından ilgilendiren bir karpışma ile karşı karşıyayız. Bu karpışmada kim, hangi hamleyi yaparsa yapın bir şeyler değişecek. Hem de tüm internet kullanıcılarını öyle ya da böyle etkileyecek çapta... ■





THE SABOTEUR

Fransız usulü, aksiyonlu Nazi direnişisi...

LEVEL 156

1 OCAK'TA PİYASADA

blue JEAN

HER AY 3 DERGI



TWILIGHT YILDIZLARI
2010 TAKVİMİ

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com



DİJİTAL BASKI

Türkçe ve Ücretsiz MMORPG - Almanya'da mevcut 300.000 oyuncusu olan bir online 3 Boyutlu rol oyunudur



Hemen üye
ol ve
ücretsiz
oyna!

LAST CHAOS

ÜCRETSİZ ONLINE 3 BOYUTLU ROL OYUNU

OYUN TAMAMEN TÜRKÇE

PVE VE PVP GAMEPLAY

YÜKSEK KALİTELİ 3 BOYUTLU GRAFİK

6 KARAKTER SINIFIYLA KİŞİYE ÖZEL KARAKTER GELİŞTİRME



HEMEN ÜYE OL VE OYNAMAYA BAŞLA
tr.lastchaos.eu

Barunson
games

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2009 Barunson Games Corporation. All rights reserved.
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.

games
gamigo

gamigo.de - MMORPG Online Oyunlar Platformu