

153 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

EKİM 2009 - 5,90 TL (KDV DAHİL)
2009-10 - ISSN 1301-2134

LEVEL

48 Sayfalık
Online Oyun
Dergisi ile

208 Sayfa

2 Dev
Poster

God of War III
The Sims 3



NEED FOR SPEED
SHIFT

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



Western Digital'den çevre dostu depolama



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

©2009 WD. Tüm hakları saklıdır. Western Digital, Western Digital, GreenPower ve WD markaları Western Digital Technologies, Inc. tarafından korulan markalardır. Diğer tüm isimler sahiplerine aittir.



Enerjiden tasarruf ederken ödün vermeyin.

WD'de çevrenin korunması önemlidir. Bu yüzden, WD Masaüstü, Kurumsal, Tüketici Elektronik ve Harici Disklerde GreenPower teknolojisini kullanarak çevre dostu diskler tasarladık. 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-sesli ve sessiz
Çevre Dostu
2TB'a kadar kapasite

WD Western
Digital™

PUT YOUR LIFE ON IT™



Western Digital, WD, WD Green, WD Caviar ve WD Caviar Green markaları Western Digital Technologies, Inc. tarafından korulan markalardır. Western Digital Technologies, Inc. tarafından korulan markalardır. Diğer tüm isimler sahiplerine aittir. ©2009 WD. Tüm hakları saklıdır. Western Digital, Western Digital, GreenPower ve WD markaları Western Digital Technologies, Inc. tarafından korulan markalardır. Diğer tüm isimler sahiplerine aittir.

www.western-digital.com



GELECEĞE DÖNÜŞ

Oyun oynamaya başlamamın üzerinden 25 yıla yakın zaman geçti, yani çocukken başladım level atlamaya. Hatta eve giren Spectrum kutusunun kokusunu bile hatırlıyorum. Ve ilk oyunumu, ilk ateş edişimi, ilk geçtiğim bölümü...

Şimdi 2009 yılında, 25 yıl sonrasındayız. Kendimi Dr. Emmett Brown'la geleceğe ışınlanan Marty McFly gibi hissediyorum. Her şey o kadar hızlı gelişti ki, o kadar hızlı geleceğe döndük ki hislerim aynı hızda yok olsaydı, şu anda oyun dergisi yapmıyor olurum herhalde.

Geriye dönüp baktığımda Mario Bros'u, Commando'yu ya da Doom'un isimsiz karakterini görüyorum net bir şekilde; her biri bir aksiyon figürü gibi, hareketsiz duruyor. Kimisi sevdiğine kavuşmaya çalışıyor, kimisi çevresine deli gibi ateş ederek rehlinleri kurtarıyor, kimisi ise etrafı kana buluyor.

Zihnimdeki her şey çok net, zihinlerimizdeki her şey çok net. Duyduğumuz heyecan da eskisinden farksız; ne eksik, ne fazla...

Her yeni oyunda kalp atışlarımız hızlanıyor bu yüzden. Ofise gelip oynadığımız yeni oyunları birbirimize anlatıyoruz hala heyecanla ve hala top, pikselden ağlarla buluştuğunda çocuklar gibi seviniyoruz.

Oyun oynamayı seviyoruz. Hem de çok...

Ve bizle oynamak için bir jeton atmanız yeterli...

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
fiyat@level.com.tr

Notlar

- **LEVEL**'in Temmuz 2009 ve Ağustos 2009 sayılarının satış rakamları, sırasıyla **14.968*** ve **14.039***... Eylül sayısının tahmini satış rakamı ise **16.000***. 16.000 satış, %8 ile %10 arasında bir iade oranı anlamına geliyor ki bu rekor iade oranlarından biri. Bizle olan herkese teşekkürler...

- Bu ay üç hediye: **LEVEL Online Oyun**, **Freedom Force vs. 3rd Reich** tam sürümü, dev **God of War III** ve **The Sims 3** posterleri...
- Herkese iyi bayramlar!

* YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlar

■ Önüne ne koyulursa yemezsin?

Ümit Öncel



■ Genel olarak önüme konan yiyecekleri reddetmenin çok ayıp olduğuna inanıyorum. Fakat bir tek şey var ki nedense yemem. Halk arasında "mantar", "fungi" veya "bildiğin küf" olarak adlandırılan şeyi bir türlü sevemedim. Gereksiz bir şey...

Recep Baltaş



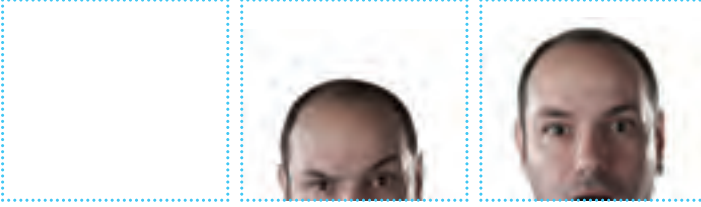
■ Karnabahar ve bamya benden uzak dursun. 2 GB RAM'e sahip ama GPU'su dandik ekran kartlarını da yemem ben. Ama gördüğüm kadarıyla peynir ekmeği gibi yiyenler var

Cenk Durmazel



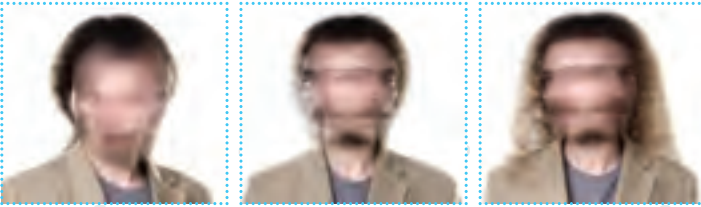
■ Önüme koyulan hiçbir şeyi yemem. Mutlaka bir bit yeniği vardır. Teşekkür eder, gizlice masanın altına döker, peçeteyi kemiririm. Duvar sıvası da severim.

Erdem Uygan



■ Delikanlı adam önüne ne koyulursa koyulsun yemez. Zira o, kendi yiyeceğini gider kendi alır. Böylece daima istediği şeyi yiyecektir. Önüne koyulana, onu önüne koyan yesin diye düşünür. "Hih" veya "tsih" diyerekten de hafiften istihza eder. Delidir.

Adem Başaran



■ Kısa ve öz cevap veriyorum: Bienal!!!

EKİM 2009, SAYI 153

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Hüseyin Hacımustafoğlu huseyin@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legool Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dındaş 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: Nusret Kırımlioğlu

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

Esenteppe / 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

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

BİLDİĞİNİZ BİLGİSAYARLAR TARİH OLDU.



Kablosuz, kasasız, tasasız Vestel All in One PC çağı başladı.

All in One PC'de kasa yok, bir sürü kablo yok ama stereo ses sistemi, 160 GB sabit bellek, TV özelliği ve daha pek çok özellik var. Üstelik her şey incecik bir LCD ekranın içinde. Tek yapmanız gereken fişini takıp, düğmesine basmak. Sohbetlere katılmış, isterseñiz duvara asıp TV olarak kullanın, dilerseniz Kablosuz klavye ve mouse ile oturduğunuz yerden bilgisayarınızda çalışın.



VESTEL



NFS: SHIFT Sayfa 66

Artık sokaklarda yarışmaya son! Bundan sonra trafiğe kapalı pistlerde ve çok daha güvenli bir şekilde yarışabileceğiz. Görsel kalitenin de -seri için- en üst seviyeye çıkarıldığı oyun, Tuna'yı fazlasıyla mest etti.

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

24 Takvim

26 Role Playing Günlükleri

İLK BAKIŞ

- 30 Lost Planet 2
- 32 WWE SmackDown vs. RAW 2010
- 34 Borderlands
- 36 FIFA 10 (Test)

40 Kezban Raporu

DOSYA KONUSU

- 42 GamesCom 2009



- 100 Pro Evolution Soccer 2010

62 Doktorlar

İNCELEME

- 66 Need for Speed: Shift

- 74 Championship Manager 2010
- 76 Halo 3: ODST
- 80 Guitar Hero 5
- 82 The Beatles: Rock Band
- 86 Colin McRae: DiRT 2
- 90 Majesty 2:
The Fantasy Kingdom Sim



- 94 Dissidia: Final Fantasy
- 96 Soulcalibur: Broken Destiny



34

Borderlands

Yaşadığı görsel revizyondan sonra çok daha çekici hale gelen Borderlands, 600.000'in üzerindeki silah seçeneği sayesinde kafamızı karıştıracak gibi. Son detaylar için sayfaları çevirin.



36

FIFA 10

Yıllardır Pro Evolution Soccer serisi karşısında yerden yere vurduğumuz FIFA serisi, sonunda mükemmel bir oyuna kavuştu ve rakibi karşısında mutlak favori olarak sahaya çıkıyor.



80

Guitar Hero 5

Yeni nesil müzik oyunları arasında Rock Band'e karşı büyük bir üstünlüğü bulunan Guitar Hero serisi, yeni üyesiyle Kurt Cobain ve Shirley Manson gibi isimleri evimize misafir etmemizi sağlıyor.

PES 2010 Sayfa 100

Pro Evolution Soccer serisi -yapımcıların dediğine göre- çok daha gerçekçi ve çok daha oynanabilir olacaktı. Oyunun hem preview, hem de demo versiyonu elimize geçti, oyunu test ettik ve geçici kararımızı verdik.

- 97 Beacon
- 97 Mystery P.I. - Lost in L.A.
- 97 Solar Plexus
- 97 Zuma's Revenge

98 Director's Cut



108 Sadece KAAAN

- 111 Online

- 119 Donanım

128 Hasan Hasan'a Karşı

- 130 Market

136 Rocko@Psikiyatr

- 138 Rehber

142 Fırat'tan PES Taktikleri

- 145 Kültür & Sanat
- 152 Yapım Hikayesi

156 Anime

- 158 Kare
- 162 LEVEL 154

Freedom Force vs. The 3rd Reich

Çizgi romandan fırladılar, bilgisayar ekranına taşındılar...

TAM
SÜRÜM



LEVEL DVD #153

DEMOLAR

Cities XL
Hearts of Iron III
Osmos

BEDAVA OYUNLAR

Runes of Magic
Sticky Situation
Why

VİDEOLAR

Assassin's Creed II
Assassin's Creed Bloodlines
Band Hero
Brütal Legend
Dawn of War II: Last Stand
Diablo III
Dirt 2
Gran Turismo

Iron Man 2
Marvel Ultimate Alliance 2
Modern Warfare 2
NFS: Shift
Sacred 2: Ice and Blood
WET

FİLM FRAGMANLARI

Alice in Wonderland
Daybreakers
Sherlock Holmes

EKSTRA

sadecceKaan (Wallpaper)
Batman: Arkham Asylum (Wallpaper)
C&C4 (Wallpaper)
Dissidia Final Fantasy (Wallpaper)
Dragon Age Origins (Wallpaper)
GTAIV: Ballad of Gay Tony (Wallpaper)

Street Fighter IV (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
Spy Sweeper v6.1
System Mechanic Professional v9.0
TeamSpeak 2 v2.0.33.7
Winamp v5.6
WinRAR v3.80

X-MEN BAŞLANGIÇ WOLVERINE

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE



ŞİMDİ 
Blu-ray Disc
DVD VE VCD 'DE!
VIDEO VIDEO



POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Sarı Çizmeli Mehmet Ağa'yla anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

Eserse atın: inbox@level.com.tr



KONUDAN EMİN OLAMAMAK...

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. İyisinizdir umarım veya iyi misiniz? LEVEL dergisini 138. sayısından beri, aralıksız takip ediyorum. Böyle bir dergiyi okumamızı sağladığınız için hepinize teşekkür ediyorum ve uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

1. Seneye, sonuncu SBS sınavına girdikten sonra liseye gireceğim ve işlemcimi yenilmek istiyorum. Şu anki işlemcim AMD Athlon 64 x2 4600 ve almak istediğim işlemci ise AMD Phenom 2 x4 940. Eee çocuklar birbirlerini görmüşler, beğenmişler, sevmişler. Allah'ın izniyle işlemcimi pardon işlemcinizi anakartıma istiyorum. Doğru bir tercih mi yapıyorum yoksa her şeyi oluruna mı bıraksaydım? Veya bana yine dört çekirdekli AMD2+ bir işlemci önerebilir misin Tuna Abi?

Konami'de iş bulmak içinse öncelikle ismini Arennu Opusaru olarak değiştirmelisin ki seni Japon sansınlar

Ehm. N'aber Hüseyin? Veya Cem mi demeliyim... Bildiğin üzere ben uzun süre "konsol ustalığı" yaptım ve fakat bununla yetinmeyip bilgisayar oyunlarıyla da tam zamanlı olarak ilgilendim bir yandan. Lakin hiçbir zaman "donanım ustası" olmayı başaramadım; başarmak istediğimi de söyleyemeyeceğim. Dolayısıyla bu tip soruların yeri burası değil, "DVD'den Sabit Diske" lakaplı arkadaşımız Recep'in "Teknik Servis" bölümü oluyor. Her türlü donanım sorusu için donanım@level.com.tr'yi kullanırsanız, siz de sağlıklı çıkarsınız, ben de bön bön ekrana bakmam.

2. Bana hareketli bir uçuş simülasyonu önerebilir misiniz?

Ace Combat diyeceğim ama o PC'de yok. Onun yerine sana Tom Clancy's H.A.W.X'i öneriyorum.

3. Bu yazın başında GTS 250 ekran kartı aldım; doğru bir tercih yapmış mıyım sizce?

Recep! Reeeeeeeep! Demin şuraya bırakmıştım adamı...

4. Sizce Wolf Team mi, War Rock mı? "War Rock" diyorum.

5. PSP'ye God of War serisinden bir oyun çıkacağı konusunda bilginiz var mı? Varsa gelecek sayıda yer verebilir misiniz veya kısaca biraz bahsedebilir misiniz?

Maalesef böyle bir çalışma yok. SCE ekibi tamamıyla God of War III üzerine yoğunlaşmış durumda.

6. Sim City serisini teker teker oynadım ve o tür oyunları seviyorum LEVEL Online'da Cities oyununu gördüm acaba bu oyunun çıkış tarihi nedir? (Sim City'den kat kat iyi gibi gözüküyor.) **Cities XL adındaki bu oyun, bayağı kaliteli olacak gibi gözüküyor gerçekten. Demosunu da DVD'de bulabilirsin.**

Sorularım bu kadardı. Bu dergiyi hazırladığınız için hepinize tekrar teşekkür ediyorum. Sadece cevap bekliyorum yayımlamasanız da olur. Buradan tüm LEVEL ailesine selam. Kendine iyi bak Tuna Abi.

Hüseyin Cem Bayraktar

LEVEL AİLESİNE...

Merhaba LEVEL Ailesi...

Ben derginizi 135. sayısından beri takip ediyorum. Hazır Tuna Abi bu işin başına geçmişken, ben de biriktirdiğim soruları sorayım dedim. Öncelikle söylemek isterim ki yeni LEVEL harika olmuş. Gerçekten eskisinden epey farklı. Neyse ben sorularıma geçeyim.

1. Ben tam bir Bioshock hastasıyım, ilk oyunu üç kere bitirdim. İkincisi hangi ay çıkacak, bilginiz var mı? Ayrıca Big Sister'lar beni çok heyecanlandırıyor. Big Daddy olmak çok güzel olacak bence. Bir de ben birinci oyunu hep Little Sister'ları kurularak bitirdim; eğer Little Sister'ları öldürürsek daha değişik bir son oluyormuş. Bu son nasıldı? **Bioshock iyi oyun gerçekten. Biz de pek çok seviyoruz. İkinci oyun da maalesef ertelendi.**

2010'un ilk çeyreğinde aramızda olmasını bekliyoruz. Ve gelelim Little Sister'larla ilgili soruna. Ben de onları kurtararak oyunu bitirmiştim fakat eğer Youtube'a erişimin varsa alternatif sonları "Bioshock alternative ending" yazarak bulabilirsin.

2. Bende PS3 var ancak oyun alma hakkım kısıtlı. Gitar Hero 5'i gitarı ve baterisiyle almalı mıyım? Yaklaşık maliyeti ne kadar olur bu oyunun?

Bence almalısın. Türkiye'den alacaksan yaklaşık 550 TL'ye patlar.

3. Tam bir Jack Black hayranıyım; o yüzden Brutal Legend'ı çok merak ediyorum. Sizce nasıl bir oyun olacak?

Çok gaz olacak. Özellikle müzikleriyle coşturduca coşturacak.

4. Biraz geç oldu ancak, The Godfather 2'yi PC'de oynamak için almalı mıyım? Vereceğim paraya değer mi? (İlk oyunu beğenmiştim.)

Değmez. Yanına yaklaşma.

5. Yaklaşık iki - üç sayı önce verdiğiniz Bioshock 2 videosu çok güzeldi. AC2 için de böyle bir video varsa verebilir misiniz?

Henüz öyle bir video yok maalesef. Çıktığı saniye DVD'de bil.

Sorularım bu kadardı; eğer yayınlarsanız sevinirim. Yok "Biz yayımlamayız kardeşim; cevap veririz" dersiniz o da olur.

Alper Turan

AKATSUKİ VS. ESPADA

Sevgili LEVEL ailesi, sizleri yaklaşık dört yıldır takip ediyorum ve bir kere bile okurken sıkılmadım. Hep zevkle okudum tüm yazılarınızı. Bence kendinizle gurur duymalısınız böyle müthiş bir dergi çıkardığınız için. Çünkü her yiğidin harcı değildir oniki yıl boyunca yayın hayatını aynı kalitede sürdürmek. Ayrıca yeni LEVEL ile çitayı yükseltmekle kalmayıp uzaya fırlattığınızı düşünüyorum. Bir de Joker'li kapak tasarımı da feci olmuş. Neyse sizi sıkmadan ve Tuna Abi bana "Aduket" çekmeden sorularıma geçiyorum.

1. Ben gelecekte karakter tasarımcısı olmak istiyorum. Üniversitede hangi bölümü okumam

gerekir ve Konami gibi bir şirkette nasıl iş bulabilirim? Bir de Tuna Abi, sence Konami Türkiye'de bir şube açar mı?(Evet, hayal gücü geniş bir insanım.)

Alen... Alen? Opsar? Merhaba uzaylı, ben dostum. Karakter tasarımcısı olmak istiyorsan öncelikle isminin anlamını çözmelisin. Ya da bize yardım etmelisin ki çözelim. Bunu yaptıktan sonra da üniversitelerin "Grafik Tasarım" bölümlerini araştırmanı öneriyorum. Sana en uygun olan bölüm bu. Konami'de iş bulmak içinse öncelikle ismini Arennu Opusaru olarak değiştirmelisin ki seni Japon sansınlar. Ondan sonra da yaptığın tonlarca kaliteli işi önlerine sermelisin ve dua etmeye başlamalısın. Konami'nin Türkiye'de açacağı şube de en fazla dönerci olur. "Konami Kardeşler Pide ve Kebap Salonu."

2. Benim bir arkadaşım "Eğer kullandığın orijinal Windows'u başka bir bilgisayara yüklersen senin kullandığın silinir" dedi. Aslında ben pek inanmadım ama size bir sormak istedim. Böyle bir şey mümkün mü?

Öyle bir şey yok. Ama bir Windows bir bilgisayara içindir. İki Windows iki, üç Windows üç ve bu böyle sürüp gider. Eğer "BSA" arkadaşının evine gidip onun Windows'unun seninkinden devşirme olduğunu keşfederse bizzat kendisi siler. Windows'u değil, arkadaşını.

3. Tuna Abi, bir ara Naruto'ya ve Bleach'e ara verdiğini söylemiştin. Şu sıralarda takip ediyor musun bilmem ama Naruto'da bu aralar feci olaylar oluyor. Deidara vs. Sasuke ve birkaç bölüm sonra ise Itachi vs. Sasuke dövüşü başlayacak; bence kaçırma. (Umarım Hidan ve Kakuzu'nun savaşlarını izlemiştir.)

Naruto hala kaldığı yerde duruyor. İte kaka Bleach izliyorum ama o da yavaş gidiyor. Gankutsuo çok sarı beni. Her tarafı entrika.

Anime bölümünde okuyabilirsin.

4. Akatsuki ve Espada'daki favori karakterlerin kimler? Akatsuki ve Espada kaşığa kim kazanır? (Bence bunun oyununu çıkarırsınlar çok satar.) Ayrıca benim şahsi görüşüm Itachi ve Pein hepsini kedi yavrusuna çevirir.

Akatsuki'de Itachi bir numara zaten de Espada'da emin değilim. Ulquiorra güçlü değil miydi? Bleach izlemek istiyorum!



5. Yaklaşık bir ay önce Turkcell'in 3G modeminden aldığım kuzenim 4 GB'lık. Reklamalarda bangır bangır söylüyorlar "hızlı internet" diye ama hiç alakası yok. Bazen insanı çıldırtacak kadar yavaşladıgı oluyor. Sizler denediniz mi 3G'li modemleri?

Ben denemedim ama aynı durum 3G telefonlarda da mevcut. Aldığım bir habere göre var olan baz istasyonları 3G için yeterli değilmiş, sayıları dokuz katına çıkacaktı. Böylece telefon veya modem olmadan, mutasyona uğrayarak sanal alemde seyahat edebileceğiz. Beyaz bulutlar üzerinde, elimizde egzotik meyveler...

6. Arada sırada Play-Asia'nın sitesine giriyorum. Abi binlerce anime oyunu var, neden bu oyunlar Avrupa veya Amerika'da piyasaya çıkmıyor? Sadece Japonya'da yayımlarlarsa zarar etmiş olmazlar mı?

Zarar etmiyorlar. Neden? Çünkü bir anime oyununu 12 milyon adet üretmiyor adamlar, 500bin tane yapıp bırakıyor. O da onlara yetiyor. Zaten üç kişiden biri manga çizebildiği için oyunları da hızla hazırlıyorlar. Oluyor mu sana sektör?

7. Ben eski PS3'ün tasarımını daha çok sevmiştim; daha şık duruyordu. Siz ne düşünüyorsunuz?

Eski PS3 pek büyüktü be Allen Woody. Kaplaması lake olduğu için sen şık buluyordun bence ama gerçekten o da pek çabuk kirleniyordu.

8. Tuna Abi, PS3'ün Advent Children Bundle Pack'ini gördün mü? Feci olmuş değil mi?

Aldığım bir habere göre var olan baz istasyonları 3G için yeterli değilmiş, sayıları dokuz katına çıkacaktı

Gördüm. İstiyorum. Bana alır mısın?

9. Son olarak, Ekim ayında LEVEL DVD'de Anime veya Manga Studio verebilirseniz harika olur. Ofisboy falan gerekirse her zaman hazırım. Aslında her zaman değil, sadece yaz aylarında çünkü öğrenciyim. Sorularına zaman ayırdığınız için şimdiden teşekkür ederim. Eğer yayımlamazsanız yazımı, kalbime inebilir hatta iniyor ve indi...

Alen Opsar

MMO DELİSİ

Merhabalar LEVEL editörleri ve ahalisi, Ben tam anlamıyla MMO delisiyim. Piyasadaki bütün MMO tarzı oyunları ve web tabanlı oyunları oynadım ve denedim. Derginizde anlattıklarınızın hepsini denemiş bulunmaktayım; tam bir oyun tutkunuyum yani. Bu uğurda kaç tane PC heba ettiğimi bir ben bilirim, bir de babamın



BU ADAMLAR NEREYE BAKIYOR?

Bir pişmanlık öyküsü...



Günlerden Cumartesi... Saat olsa olsa 00:15... Bünyeye sadece bir saat içinde alınabilecek her türde yiyecek ve içecek alınmış durumda. Buraya kadar her şey normal ancak bu bakışlardaki masumiyetle karışık olan vicdan azabının tek nedeni var: Mide fesatı. Yapacak bir şey yok; fazla hareket etmeden gecenin sonlanmasını beklemeli bu iki obur...

elindeki faturalar. Uykumdan bile feragat ediyorum fakat bunların içinde yalnızca bir kaç oyunu tuttum bu da zevk meselesi tabii ki. "Gücenmeyin diye mail atıyorum" desem de inanmayın zira bende inanmıyorum. Şimdi sırada sorular...

miktarda önem ihtiva ediyordur kraliçem.

5. Vermiş olduğunuz posterler için teşekkür ederim ama online oyunlarla alakalı poster veya wallpaper da verebilir misiniz?

Wallpaper işi bana bakar; isteğini listeme ekledim. Poster işi ise popüleriteye bakar.

Misal Florensia posterini versen kaç kişi asar duvarına. Kaç? Yapma ya, o kadar çok oldu mu hayranları...

6. Ve son olarak bana önerebileceğiniz Syberia veya Tomb Raider türü araştırmalı bir oyun var mı? Fazla şiddet içersin istemiyorum, sürekli sır çözmek istiyorum.

Sır çözeceksen sana Sherlock Holmes oyunlarını öneriyorum. İçinde biraz da aksiyon olsun diyorsan Batman: Arkham Asylum olur. Yarısı aksiyon, yarısı gezi tozu.

Cevaplarınızı merakla bekliyorum. Keyifli LEVEL hazırlamalar dilerim.

Neslihan Şeç

TUNA-SAMA

Selamlar Tuna Aniki ve LEVEL ailesi. Sizi sıkmadan sorularına geçeceğim, umarım iyisinizdir.

1. "One Piece" isimli anime ile aran nasıl? Ayrıca Detroit Metal City'yi sever misin? **One Piece'i izleyecek enerjini ve zamanı bulamadım maalesef. Detroit Metal City ise tek kelimeyle muhteşem lakin dergide tanıtımını yapıp yaşça küçük arkadaşlarımızı garip yollara sevk etmek istemiyorum.**

2. Ergo Proxy'nin kapanış parçası sizce de cük oturmuş değil mi? Gerçekten çok vurucu.

Meriç! Meriiiiiiiç! Ergo Proxy'nin kapanış parçası diyor Murat! Sen izledin onu; bana da anlat! (Kafiye dikkat.)

3. Tuna Abi senin için bir RPG oyununu başarıya götüren üç altın kural nedir?

İşte beklediğim soru. Geldim 129 yaşına (Yaşlıyım.) kim bana bu soruyu soracak diye

kapıda bekliyorum. Bir kere savaş sistemi iyi olacak. Oyun aşırı zor olmayacak ve sana, karakterlerinin özellikleriyle en az %60 oranında oynama imkanı sunacak. Konu, senaryo, grafik, bunlar sonra geliyor bence.

4. PS3 nasıl bir taktik uygularsa Xbox 360'ı geçer? PS3 ancak 50 Dolar'a falan düşerse Xbox 360'ı kenara iter. Maalesef Xbox 360'ın yanında, dünyayı tersine çevirecek hiçbir özellik sunamıyor.

5. Eylül sayısında yazıyordu Fable 3'te asker kontrol edebileceğiz. Bu yazıyı okuyunca birden kafama bir ses "Overlord" dedi. Size de öyle bir esinti gelmedi mi?

Geldi geldi. Ama Overlord'dan iyi olacaktır Fable III.

6. Max Payne 3'te Max'i yaşlandırmalarının amacı bana göre ajitasyonu üst seviyede tutmak. Sizce de öle değil mi?

Olabilir ama daha çok yeni bir imaj çabası görüyorum. Artık eski Max Payne'i ortaya çıkartamazlardı; böyle bir taktik uyguladılar.

7. WoW şu an olmasaydı pazarın hakimi kim olurdu sizce?

WoW, kendine benzeyen bir ton oyunun piyasaya çıkmasını sağladığı için sana bir "Conan" veya "Warhammer" diyemiyorum. WoW olmasaydı, hiç bilmediğimiz bir oyun piyasada olabilirdi.

Sorularına cevap vererseniz çok sevinirim. Tuna Abi ve tüm LEVEL ekibine sevgilerle. LEVEL'siz ay başını düşünmek kabus gibi. Umarım her zaman LEVEL yanımızda olur.

Murat Kuzi

BİR MAIL, SEKİZ SORU

Merhabalar sayın LEVEL editörleri. 14 yaşında bir okurunuz olarak bu dergiyi dokuz yaşımdan beri takip ediyorum. Resmen Türkçe dersinde bile okuyordum. Dergiyi yenilediğiniz ve süper bir hale getirmişsiniz; tebrik ederim. Neyse sorularımıza geçelim.

1. Geforce 9800 GT (Yanlış sıralamış olabilirim.) model bir ekran kartım var. Sizce iyi bir ekran kartı mı?

Fena değil. Ama yenilemek isteyeceksin er geç.

2. Directx 11 için illa ki Windows 7 veya Vista mı lazım?

Windows XP'ni hala korumaya çalışıyorsan, vazgeç. DX11 için sana bir adet Windows 7 öneriyorum.

3. XP'ye hiç bir zaman DX10 veya DX11 gelmez mi? Gelirse de tahminen ne zaman gelir?

Maalesef Emirhan; XP'ni bırakmak zorundasın. Haydi, zorluk çıkartma ve XP'ni yere bırak dostum; kimseyi yaralamak istemezsin. Yavaşça bırak ve ellerini görebileceğin bir yere koy...

4. Runes of Magic için ne düşünüyorsunuz? Ben oynuyorum ve 20. seviye oldum. Ama oyunda PVP Battleground'larını hiçbir yerde bulamadım. Yoksa seviyem düşük olduğu için mi açılmamıştır?

Runes of Magic için çok farklı şeyler düşünüyorsunuz. Misal Elif onun bir saç boyası markası olduğunu düşünüyor. Fırat bir organizasyon ismi olarak görüyor ve Şefik Oasis'in yeni

albümü sanıyor. Ben ise... Söyleyemeyeceğim.

5. Crysis 2 için ne kadar beklememiz gerekecek ve benim ekran kartım Crysis 2 için yeterli olur mu? Crysis 2 DX11'i destekler mi?

Crysis 2 için daha var. Beklemeyi alışkanlık haline getir o yüzden. Ve Crysis 2 öyle bir oyun olacak ki hiçbir ekran kartı onu çalıştırmaya yetmeyecek. Senin 9800GT ile ancak güzel ekran görüntüleri alırsın çünkü oyun ancak bu hızda çalışır. DX11 konusunda da şüphelen olmasın.

7. Windows 7'nin fiyatı ne kadar olur?

Farklı versiyonlarına göre 200 Dolar'dan başlayıp 350 Dolar'lara kadar gidiyor.

8. LEVEL editörleri arasında hiç enstrüman çalan var mı? Çalan varsa isimlerini ve ne çaldıklarını söyleyebilirmisin Tuna abi? Meraktan soruyorum.

Meraktan sormasaydın, ne için soracaktın onu merak ettim ben de. (Çaldığımız enstrümanla gelip bizi tartaklamışsın...) Bana herkesi afişe etme olanağı sunduğun için teşekkür ederim. Sırayla sayıyorum: Fırat - Banço; Elif - Cümbüş; Şefik - Klavikord ve ben de Berimbau. Bunlardan bir tanesi gerçek; haydi bakalım bul hangisi.

Sorularımı cevaplıyorsanız sevinirim; yayınlamazsanız da olur, yeter ki cevaplayın. Saygılarımla...
Emirhan Özer

HAYATIN ANLAMI

Sevgili LEVEL,

Ben bir buçuk yıldır derginizi alıyor ve zevkle okuyorum. Benim 40 GB'lık, Amerika'dan aldığım bir PS3'üm var. Oyunlar pahalı olduğundan, yılda sadece bir kere oyun alabiliyorum. Bu oyunları da size güvenip alıyorum ve şu zamana kadar zevk almadığım oyun yok. Size bu konuda teşekkür ediyor ve sorularıma başlıyorum.

1. Ben tam bir Ratchet & Clank hayranıyım. ToD isimli oyununu aldım ve zevkle bitirdim. Oyunun sonunda Zoni isimli küçük robotlar Clank'i kaçırıyorlar. Bu oyunun devamı niteliğindeki oyunu PSN'de satılmıyorsa fakat ben alamıyorum.

Acaba CD olarak da satılıyor mu?

Maalesef satılmıyor be Ege. Bir şekilde PSN'den almak zorundasın. (Amerika'ya kaç!)

2. Artık PS3'te Blu-ray izlemek istiyorum fakat PS3'ü Amerika'dan aldığım için kodu farklı. Acaba bu sorun yaratır mı?

İşte Amerika'dan PS3 almakla, Avrupa'dan almak arasındaki yegane fark: Bölge kodu. Senin izleyebileceğin filmlerin Amerika'dan satın alınmış veya 1. Bölge kodlu olması gerekiyor. Dolayısıyla ülkemizde ve tüm Avrupa'da satılan 2. Bölge kodlu filmleri izleyemiyorsun.

3. Daha önce hiç FF oynamadım ama gelecek yıl seçeceğim oyunu FFXIII olarak belirledim. Acaba doğru mu yaparım ya da başka bir oyun mu almalıyım?

Çok doğru bir seçim olur. Süper bir oyun olacak; salyalarımızı tutamayacağız.

4. Bu yıl Killzone 2 aldım. Bence çok doğru bir karar aldım. İlk defa bu kadar iyi bir online içerik gördüm. Onun gibi iyi bir online FPS söyler misiniz?

Killzone 2 kadar iyi Call of Duty 4: Modern Warfare var. Onun da online olanakları pek güzel.

5. PSP'ye iyi bir adventure söyler misiniz?

PSP'de iyi bir adventure oyunu olmadığını söylersem kendini yerlere atıp yakmaya çalışmazsın değil mi?

Sorularımı yanıtlarsanız sevinirim. Böyle bir dergi için teşekkürler.

Yeni LEVEL hayırlı olsun.

Ege Güldal



GÜN GELECEK,
BANA BULDUĞUNUZ İSİMLER
TÜKENECEK!



LEVEL LİĞİ

Ay 3

Oyun **Splosion Man**
Platform **Xbox 360**

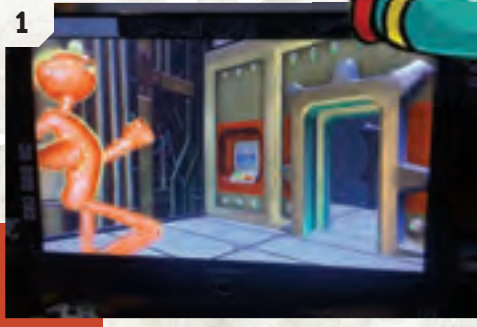
Artık evde de Xbox Live ile haşır neşir olabilecek imkana sahip olmamın ardından, Xbox Live üzerinden dağıtılan oyunlara sarmış durumdayım. Tam da bu döneme denk gelen ve Xbox Live'in en iyi oyunlarından biri olarak göz dolduran Splosion Man, LEVEL Ligi için de müthiş bir malzeme olacaktı. Zaten Emre'yi de bu oyunla tanıştırmıştım ve tek yapmam gereken, ofisin geri kalanına da bu oyunu oynatmak, ellerinin alışmasını beklemek ve Time Trial moduyla mücadeleyi başlatmak. Saydığım her şeyi yaptığıma göre herkesi patlamaya davet ediyorum!



Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Doruk C.	8	24
Şefik	10	24
Elif	6	17
Emre	4	17
Fırat	0	8
Ertuğrul	5	5

1



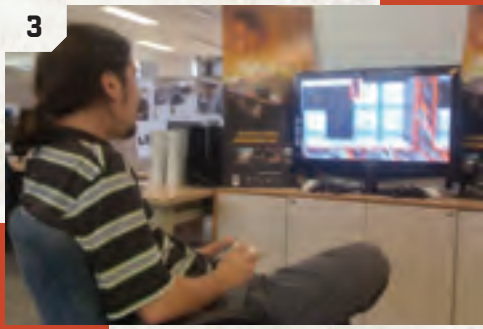
Aslında Doruk'a da Splosion Man'ı oynatmıştım biraz ve eli alışkındı oyuna ama beni bu kadar korkutacağını düşünmemiştim. Bölümün başında biraz yavaşlar gibi oldu ama sonrasında hiç hız kesmedi ve beklentilerimin üzerinde bir performansla 1:24:72 yaparak beni korkuttu. Oyunu ilk ben oynadım, ben seçtim, nasıl geçebilir ki beni?!

2



Oyunu benden sonra ilk oynayan, hatta evdeki oyun sürelerine bakarsak en çok oynayan Emre'ydi ama bölüm sonuna doğru öyle bir büyük hata yaptı ki; hatta aynı hatayı üç kez üst üste yaparak 1:56:93 ile bölümü bitirdi. Oyuna çabucak alışan Elif'se beklediğim üstünde bir performans sergiledi ancak 1:27:29 yaparak Doruk'un arkasında kaldı.

3



Kendisine makul bir antrenman süresi verdiğim Ertuğrul, kısa sürede oyuna alıştı ve anladım ki bu oyuna alışmak çok kolay. Zaten yön tuşları dışındaki her tuş, patlamaktan başka bir işe yaramıyor. Ertuğrul da başladı işte, koştu, koştu, patladı, patladı ve 1:31:21 yaptı. Bu da demek oluyor ki Doruk'u geçemedi. Geçemeyeceğini biliyordum o'lum!

4



Öncelikle en son kimin oynayacağını kurayla belirlediğimizi belirteyim. Yani "hem oyunu sen seçtin, hem de en son sen oynayıp ona göre performans sergiledin" diyemez kimse. Neyse... Doruk'un derecesi beni korkutmuştu ve bu yüzden bölümün tamamını diken üstünde oynadım ama 1:21:66 yaptım! Yaaaaniiii...

"Benim önde olmam lazım; L, M'den önce!" - Elif

Oyuncular



Doruk

Yaş **30**
Ülke **Rusya**
Meslek **Kokoreç**
Favori Patlayıcı **C4**



Elif

Yaş **18**
Ülke **İzlanda**
Meslek **But**
Favori Patlayıcı **Dinamit**



Emre

Yaş **8**
Ülke **Somali**
Meslek **Biftek**
Favori Patlayıcı **Mayın**



Ertuğrul

Yaş **24**
Ülke **Türkiye**
Meslek **Kaburga**
Favori Patlayıcı **Stratosfer**



Şefik

Yaş **32**
Ülke **Malezya**
Meslek **Kelle paça**
Favori Patlayıcı **Balon**

Ayın Galibi

ŞEFİK THE BOMBACI

10 PUAN

İtiraf etmeliyim ki Doruk beni korkuttu ama tüm gerginliğime rağmen kendimi salmadım ve 10 puanı aldım! Kızma Elif...

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Left 4 Dead 2

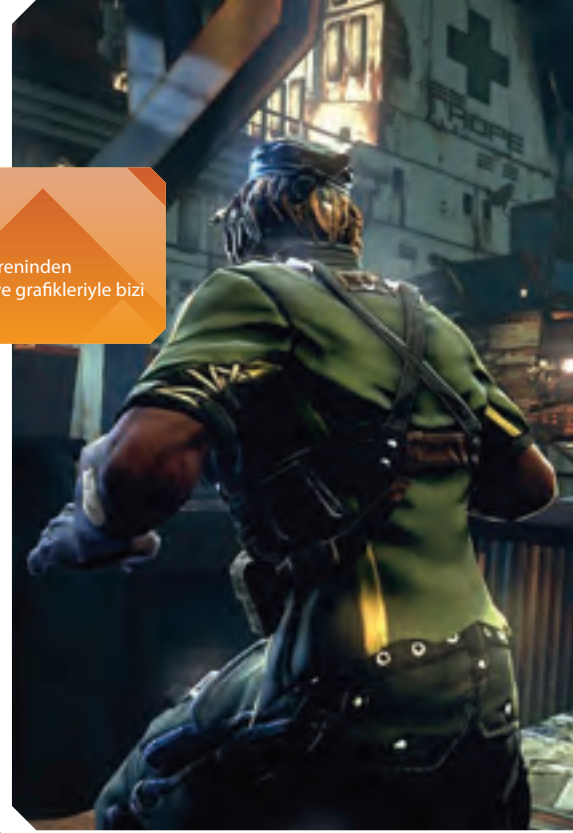
Çıkış Tarihi: 13 Kasım 2009

Geçen ay Dunna'nın kare kare "ilk bakış" attığı Left 4 Dead 2'nin bu ay yayımlanan yeni görselinde klasik bir korku ögesi olan "palyaço"yu görüyoruz.

Brink

Çıkış Tarihi: 25 Mart 2010

Brink, Bethesda'nın Fallout evreninden sınırlanmadığını ortaya koyan ve grafikleriyle bizi heyecanlandıran bir FPS.



Battlefield: Bad Company 2

Çıkış Tarihi: 5 Mart 2010

Bu görüntüden de anlayacağınız gibi bu defa çok daha gerçekçi grafiklerle Bad Company eğlencesi yaşayacağız.



God of War III

Çıkış Tarihi: 26 Mart 2010

Oyunun bu en son yayımlanan ekran görüntüsünde, boss savaşlarının -serinin önceki oyunlarında olduğu gibi- bizi epey terleteceğini anlıyoruz.



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.





Jüri Üyeleri



FIRAT



ELİF



ŞEFİK



TUNA



ERTUĞRUL

LEVEL VE
gPotato Europe
İŞBİRLİĞİ
İLE

En İyi Rappelz Fan Sitesini Yap, Hediyeği Kap

LEVEL ve gPotato Europe işbirliğiyle hazırlanan bir yarışma ile karşınızdayız: Rappelz Fan Sitesi Yarışması. Bakalım en iyi Rappelz fan sitesini kim yapacak? Yetenekli oyuncu arkadaşları bekliyoruz!

KURALLAR

- Başvurular **15 Ekim** ile **15 Kasım** arasında, www.level.com.tr ve <http://tr.rappelz.gpotato.eu> adreslerinden yapılacaktır.
- Başvurunuzu yaptıktan sonra, **15 Kasım'a** kadar rappelz-tr@gpotato.eu adresine sitenizin URL'sini ve ne kadar iddialı olduğunuzla ilgili kısa bir yazı yollamanız gerekiyor.
- **1 Aralık'ta** yapacağımız duyuru ile kazananları açıklayacağız. Yarışma sonucunda ilk üçte yer alan tasarımcıların siteleri **En İyi Rappelz Fan Siteleri** olarak onurlandırılacaktır.

YARDIM

Tasarım kiti, **10 Ekim'den** itibaren www.level.com.tr ve <http://tr.rappelz.gpotato.eu> adreslerinden indirilebilir. Kit'i kullanarak sitenizin temellerini atabilir, en iddialı web sitesini oluşturabilirsiniz.

HEDİYELER

- 1'ye 1 yıllık **LEVEL Dergisi aboneliği**, **10.000 gpotato** ve **LEVEL editörleriyle tanışma imkanı**
- 2'ye 1 yıllık **LEVEL Dergisi aboneliği** ve **7500 gpotato**
- 3'ye 6 aylık **LEVEL Dergisi aboneliği** ve **5000 gpotato**



5. İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ Bilimkurgu ve Fantezi Şenliği

24-25 Ekim 2009

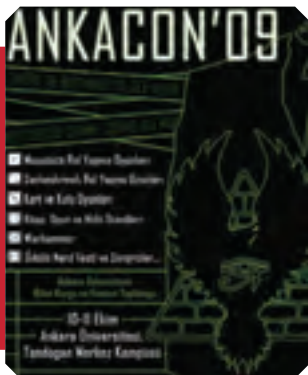
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ ÖĞRENCİ KÜLTÜR MERKEZİ

Bozdoğankeşeri Cad. No:1 Vezneciler. (Vezneciler Kız Yurdu Karşısı)

İÜCON (24 - 25 Ekim)

Beşinci defa sevenleri ile...

İstanbul'daki FRP kafelerin kapanmasından sonra, convention görevini üstlenen İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü, bu sene beşincisi düzenlenecek olan İÜCON ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. 24 - 25 Ekim tarihleri arasında, LEVEL'in basın sponsorluğu ile gerçekleşecek olan etkinlikte; masaüstü rol yapma oyunları, larp'lar, Magic the Gathering turnuvası, Muchking ve çeşitli masaüstü oyunları oynama fırsatı bulabileceğiz. Hepinizi bekleriz.



Ankacon (10 - 11 Ekim)

Başkentte FRP rüzgarı

Ankara'nın FRP camiası, "Convention'ın azı çoğu olmaz kardeşim" diyerek -geçen sene ilki düzenlenen- ANKACON'un bu sene ikincisiyle bizi bekliyor olacak. LEVEL'in basın sponsoru olduğu

etkinliğin 10 - 11 Ekim tarihleri arasında gerçekleşmesi bekleniyor. Masaüstü rol yapma oyunlarına convention, öncelik taniyacak. Pek tabii ki larp'ları da eksik olmayacak olan bu etkinliğe herkes davetli. ■ **Ertuğrul Süngü**



100 Kişi Aynı Şehirde

All Points Bulletin bomba gibi geliyor!

A z önce izlemiş olduğum oyun için videolarından gördüğüm üzere, bu oyunu oynamak istiyorum ve emin olun siz de oynamak isteyeceksiniz. Crackdown'un yapımcısı Realtime Worlds'ün yeni oyunu olan ve kısaca "APB" olarak bilinen "polis - suçlu" kavgası, PC ve Xbox 360 platformlarında oynanabilecek ve tamamıyla online olacak. 100 kişinin aynı şehirde kavgasına sahne olması beklenen oyunun içeriğinde bolca silahlı çatışma ve araba kovalamacası yer alacak. Bir suçlu bir polisi vurup kaçmaya başlayacak, polisler peşine düşecek, suçlunun arkadaşı aracıyla gelip polislerden birisini ezecek ve suçlu, arkadaşının arabasına binip kaçarken diğer polisler araca umutsuzca ateş edecek... Dev kargo kutularının üstünde arabaların birbirini kovalayacağı, çetelerin polis ekipleriyle (yani büyük grup kavgaları.) mücadele edeceği, karakterinizi inanılmaz genişlikteki seçeneklerle şekillendirebileceğiniz, her tarafı aksiyon dolu bir oyun için son ayların içerisine girmiş bulunuyoruz; hepimize şimdiden hayırlı olsun! ■ **Tuna Şentuna**





Şehrin Yeni Hakimi

GTA ve Saints Row yetmediyse karşınızda Crackdown 2!

En son ne yapmıştık? Koskoca bir şehri suçlulardan temizlemiştik. Peki şimdi ne oldu? O şehrin tüm halkı Resident Evil'daki gibi bir kaza sonucunda zombilere dönüştü. Eh, işimiz gücümüz olmadığı için de bu şehre düzeni geri getirme görevi bize düşüyor...

Gündüzleri yerin altına saklanıp şehri bir ölçüde rahat bırakan "Infected"lar, geceleri tüm şehre yayılacak ve başımıza bela olacak. Sadece basit zombiler değil, mutasyonun dibine vurmuş yaratıklar da peşimize takılacak ve bize zor anlar yaşatacak. Ruffian Games

peşimize adamları takacak, biz icabına bakacağız. Crackdown 2, bunu ve daha fazlasını sunacak!

Büyük ihtimalle sadece Xbox 360'ta oynayabileceğiniz yeni "açık şehir" temalı oyunumuz Crackdown 2, karakterimizi farklı farklı güçlerle donatabileceğimiz, helikopterlerden arabalara kadar birçok araca binebileceğimiz ve sürekli birilerinin kafasını patlatabileceğimiz eğlenceli bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor. İlginizi çektiyse hemen bir Xbox 360 alın, çekmediyse lütfen bir sonraki habere doğru ilerleyin. ■ Tuna Şentuna



Xbox 360 Satışları Patlayacak

Çok özel oyunlar içeren, çok özel paketler geliyor

Yeni PS3'ün konsol satışlarında zirveye oturması Microsoft'ta da yeni çabalara itmiş gibi gözüküyor. Konsol satışlarını arttırmak için özel paketler hazırlayan Microsoft, 23 Ekim'de Forza Motorsport 3'le birlikte satılacak olan ve 250 GB'lık sabit diske sahip bir Xbox 360 paketini duyurdu. Yarış oyunlarıyla ilgilenmeyenlerin pek ilgisini çekmeyecek olan bu paketten önceyse başka bir paket açıklanmıştı: Modern Warfare 2! Bu pakette de yine 250 GB'lık sabit disk barındıran bir Xbox 360, Modern Warfare 2 oyunu, iki gamepad ve bir headset

bulunacak. Konsolun kaplamasında da Modern Warfare 2 için özel olarak hazırlanan bir desen olacak. Bu iki paketin dışında, kesinleşmeyen bir paket de Assassin's Creed II ile birlikte satışa sunulacak ve yine bahsi geçen aparatları içerecek olan bir paket. Bu paketlerin satış fiyatı ise 399\$ olarak belirlenmiş durumda ki bu da Xbox 360 Elite'nin 299\$'lık fiyatından tam 100\$ fazla oluyor. Bu paketlere özel olarak hazırlanan 250 GB'lık sabit disk ayrıca satılmayacağı da Microsoft tarafından açıklandı.

■ Tuna Şentuna



Kırmızı Başlıklı Sophie

LucasArts Braid'den etkilenince...

Milyon dolarlık oyunlar hala revaçta ama "Indie" oyun piyasası da gayet güzel günler yaşıyor. Xbox Live ve PSN gibi servisler sayesinde birçok eğlenceli oyun oyuncularla buluşmakta, bu da piyasanın ve büyük oyun firmalarının bu yönde ilerlemesine neden oluyor.

LucasArts da Braid'den etkilendiklerini inkar etmeden, Lucidity adında sevimli ve tarz sahibi bir oyun hazırlıyor. PC ve Xbox 360 sahiplerinin cüzi bir miktar karşılığında satın alabileceği Lucidity, 30 standart, 15 bonus bölüm içeriyor ve Sophie adındaki bir kızın macerasını konu alıyor. Sophie, duraksamadan ilerleyen bir kızcağızımız ve onu engellerden korumak da bizim görevimiz. Elimizdeki malzemelerle onun engelleri aşmasını ve onu ateş böceklerine ulaştırarak ekstra bölümlere ulaşmasını sağlamalıyız.

Çocuk kitaplarından da esinlendiklerini söyleyen LucasArts çalışanları, Lucidity ile basit ama eğlenceli bir oyun hazırlamak istediklerini söylüyorlar. Bakalım ortaya çıkan oyun bizi Braid kadar sevindirecek mi... ■ **Tuna Şentuna**

Son Dakika!

- The Witcher 2 geliyor! The Witcher 2: Assassins of Kings adıyla piyasaya çıkacak olan oyunun ne zaman satışa sunulacağı bilinmiyor zira yapımcı firma CD Projekt halen bir yayıncı bulamamış.
- BioShock 2'nin tüm sistemlerdeki çıkış tarihi net olarak belirlendi: 9 Şubat 2010.
- Heyecanla beklediğimiz Bayonetta'nın PS3 versiyonu konusunda PlatinumGames'in bazı sıkıntıları bulunuyor. Oyunu önce Xbox 360'a göre hazırladıkları için PS3'e uyarlama konusunda zorluklarla karşılaşan yapımcı firma, Bayonetta'nın PS3 versiyonunun Xbox 360'takinden biraz daha farklı olabileceğini belirtti.
- JRPG'lerle araniz iyiyse ve sadece PS3'e sahipseniz, aylar önce Xbox 360'a çıkan Star Ocean: The Last Hope'u Şubat ayında satın alabileceğinizin müjdesini verebiliriz. Oyunun en büyük farkı, İngilizce dışında Japonca seslendirmelere de yer verecek olması.
- Sony'den gelen açıklamaya göre, PSPgo için hazırlanan 100 MB'ın altındaki mini oyunlarda ne multiplayer desteği olacak, ne de bu oyunlara içerik indirebileceğiz.
- Elif'ten gelen bir açıklamaya göreyseniz İstanbul'u alan sel, bünyesinde şiddetli spazmların oluşmasına neden olmuş. Bunu bahane ederek soluğu Antalya sahillerinde aldığı da söyleniyor.
- Activision, Bloodhunt adında bir oyunun yayıncılığını üstlenmek üzere. Oyun hakkında bir şeyler öğrendiğimiz gün size haber vereceğiz.
- Görsel anlamda bayağı başarılı sayılan Silent Hill filminin devamı Silent Hill 2'nin çekimlerinin sürdüğü haberini aldık. Bakalım bu defa filmde ne tür ucubeler yer alacak...
- EA'den süper bir haber geldi. (Elif iyi dinle!) EA, piyasada yeni bir SSX talebinin olduğunu görmüş durumda ve ünlü snowboard oyununu yeni nesil konsollar için hazırlama düşüncesinde olduklarını açıkladı.
- SSX'i beklerken ne yapacağımızı da merak ediyorsanız söyleyelim: Mayıs ayında Skate 3 oynayacağız; hem de takım tabanlı oyun seçenekleriyle...
- Keiji Inafune'nin Bungie Studios'u ziyaretinden anladığımız üzere iki firma ortaklaşa bir oyun çalışmasına girebilir.

Heavenly Sword'un Modası Geçti...

...Yaşasın yeni kral!

Heavenly Sword'un yapımcısı Ninja Theory nihayet yeni oyununu açıkladı. PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Enslaved, Dördüncü Dünya Savaşı'ndan asırlar sonrasını konu alıyor. Artık dünyada insanlık adına bir şey kalmamış ve dünyayı makineler işgal etmişken, tüm bunlardan uzak yaşamaya gayret gösteren Monkey adlı kahramanımız bir kaza eseri yakalanır. Bir hava gemisinde gözlerini açan Monkey, yanında Trip adında bir kadını bulur. O da kendisi gibi esir edilmiştir ve bu yüzden de birlikte hareket ederek kaçmayı başarır. Hemen sonrasında bayılan ve gözlerini açtığı Trip tarafından tehdit edilmekte olduğunu anlayan Monkey, macerasının

geri kalanında Trip'e yardım etmek zorundadır zira Trip'in kafasına bağladığı bant, eğer onun isteklerini yerine getirmezse kafasını sıkıştırıp patlatacaktır. (Testere 3099!)

İkilinin taktiksel davranarak zorlukların üstesinden geleceği oyun, söylenenlere göre Heavenly Sword tarzında olacak. Monkey, rakiplerinin zayıf yönlerini gözlemleyerek onları yenmeye çalışacak ve hatta bu makinelerin silahlarını kendisi kullanabilecek. Trip'in ne tür yetenekleri olacağı ise halen belirsiz.

Enslaved henüz açıklandığı için hakkında pek az bilgi bulunuyor ve çıkış tarihi de bu bilgilerden birisi maalesef değil. ■ **Tuna Şentuna**



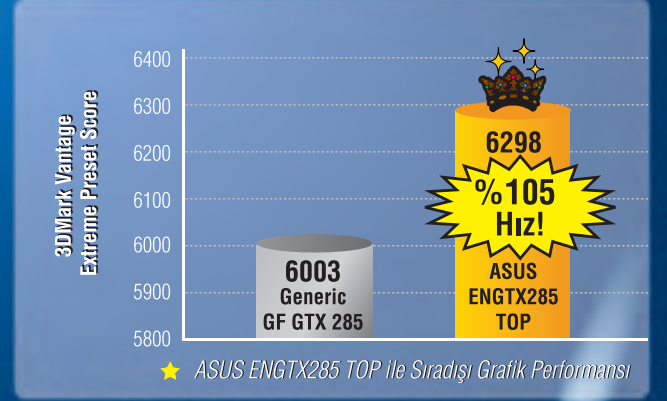
ASUS ENGTX285 TOP

Aklınızı Başınızdan Alacak Oyunlar İçin **105%** Hız!

Sıradışı performans rakamlarıyla, "dünyanın en hızlı GPU grafik kartı": yeni ASUS ENGTX285 TOP! NVIDIA GPU'nun son nesil GeForce™ GTX 285 chipsetini içeren bu güç-paketli donanım parçası, referans anakartlarla karşılaştırıldığında, oyun performansında %5 oranında önemli bir artış sağlıyor.

Yüksek Oyun Başarısı İçin %105'lik Hız!

Sırasıyla 648MHz'den 670MHz'e, 1476MHz'den 1550MHz'e ve 2484MHz'den 2600MHz'e yükseltilen çekirdek, gölgelendirici ve bellek saati performanslarıyla ENGTX285 TOP, 6003'ten 6298'e çıkan bir 3DMark Vantage Extreme Preset skoru sağlayan sıradışı performans artışı sunuyor (herhangi bir referans anakartla karşılaştırıldığında hızda %5 artış). Bu kadar büyük bir performans artışı, kullanıcılar için geriye tek bir şey bırakıyor: Daha önce hiç yaşamadıkları kadar adrenalin dolu bir oyun deneyimine hazır olmak!



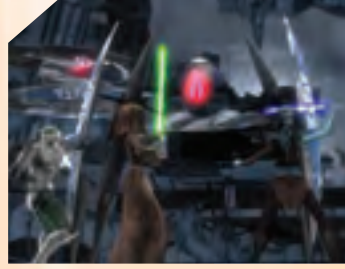
Anında ve Güçlü Overclock İçin Özel ASUS Teknolojisi

ASUS ENGTX285 TOP ayrıca ASUS GamerOSD ve SmartDoctor özellikleriyle birlikte geliyor. GamerOSD ile oyuncular, oyun sırasında gerçek zamanlı performans artışına ihtiyaç duyduklarında kolaylıkla GPU Overclocking yapabiliyor ya da canlı oyun kaydı yaparak internet üzerinden paylaşabiliyorlar. SmartDoctor, yeniden başlatma ya da BIOS'larını yeniden yükleme derdi olmadan büyüleyici bir performans artışı yaratarak, GPU üzerindeki Shader Clock ve Engine Clock için bağımsız overclock sağlıyor.

Graphics Plus™ ile Gelişmiş Grafikler

ASUS ENGTX285 TOP aynı zamanda, sadece dünya çapında oyun deneyimi sunmakla kalmayıp yeni Graphics Plus™ araç ve demolarından oluşan paketi de destekleyen CUDA™ teknolojisiyle donatılmıştır. Hızlandırılmış GPU sayesinde, bu yeni NVIDIA teknolojisiyle kullanıcılar, hayret uyandırıcı PhysX™ oyun efektleri, Stereoscopic 3D ve ışık hızında video ve görsel işlemeyle tanışacaklar. ASUS ENGTX285 TOP grafik kartı ile kullanıcılar gerçekçi fiziksel hareketlerin ve dev patlamaların olduğu yeni dünyaları yaşıyor, GeForce 3D Vision™ gözlükle gerçek Stereoscopic 3D oyunun tadını çıkarıyor, HD videolarını video oynatıcılarında izleyebilmek için birkaç dakika içinde başka koda çevirebiliyor ya da Adobe CS4 ile dijital görsellerini hızla edit edebiliyorlar.





Star Wars: Republic Heroes

Uzun zamandır adam gibi bir SW oyunu oynayamamıştık. Filminden sonra oyununu da zevkle oynayacağımızı umuyoruz.



Saw

Özellikle ilk filmiyle izleyicileri şok eden Saw, filmi aratmayacak cinsten bir oyun ile geliyor.

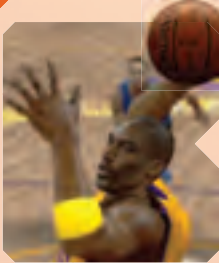


Uncharted 2: Among Thieves

Birinci oyunuyla neredeyse hiç reklam yapmadan adını duyuran oyun, yeni oyunu için yeni video yayınladıkça bizi kendinden uzaklaştırıyor. Fakat oyun içi grafik kalitesi ve oynanış konusunda tam anlamıyla "šov" yapıyor.

Pzt.	Salı	Carş.	Perş.
28	29	30	1
5	6 NBA 2K10 NBA Live 10 Saw	Star Wars: Republic Heroes Afrika Rogue Warrior	
12	13 Brütal Legend Uncharted 2		15
19	20 SmackDown 2010 Borderlands Forza Motorsport 3	GTA: Chinatown Wars Wine Tycoon	
26	27 Heist Alpha Protocol Tekken 6	28	29

Diğer



NBA 2K10

6 Ekim

EA Sports'un basketbol kulvarındaki en büyük rakibi, yine bir adım önde olacak gibi...



Heist

27 Ekim

1969 yılında San Francisco'da geçiyor oyun. Bolca banka soyup, hırsızlık yapacağız. Alışkanlık haline gelmesin de...



NBA Live 10

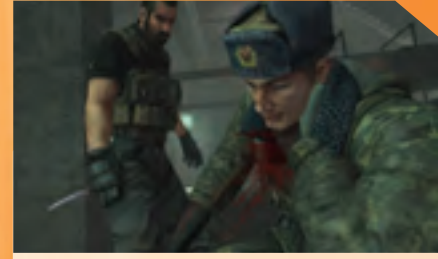
6 Ekim

Live serisinin 2K serisi ile olan yarışı halen sürüyor. Malum bize de bu yarıştan doğan kaliteli oyunları oynamak düşüyor.



FIFA 10

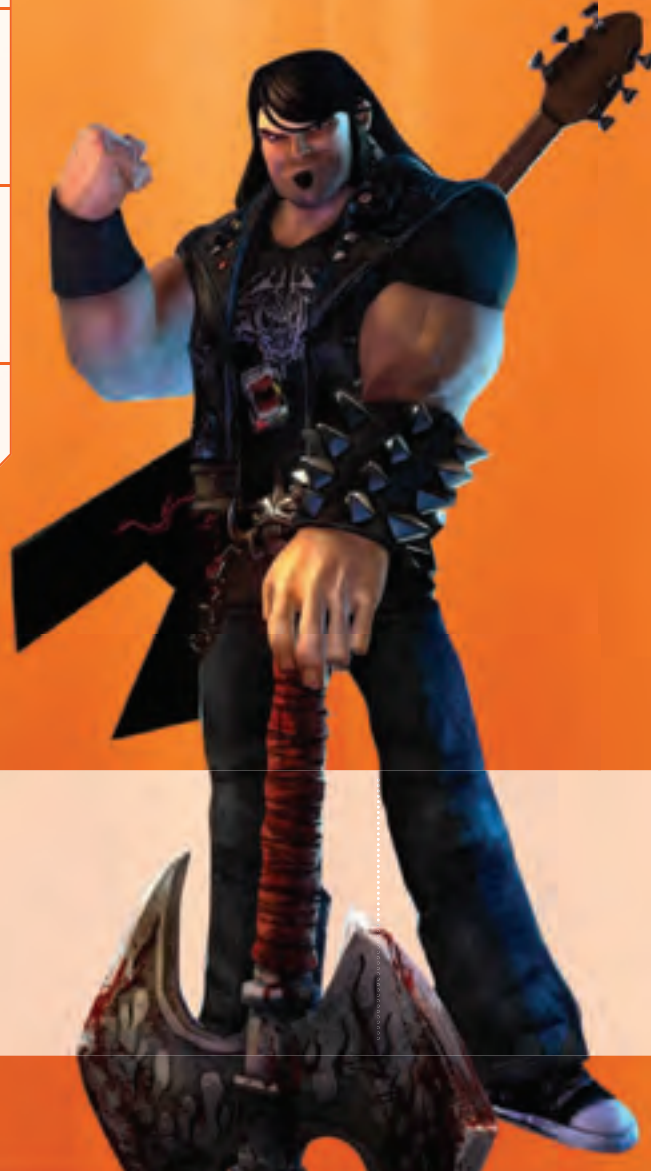
Senelerce PES'in gölgesinde kalan FIFA, yeni oyunu ile eski tacını, kaptırdığı rakibinden alacak gibi...



Rogue Warrior

Rogue Warrior'da öldürme animasyonlarındaki çeşitlik ve karakterimizle olan yakınlığımız ön plana çıkıyor.

Cuma	Cmt.	Pzr.
2 FIFA 10	3	4
9	10	11
16	17	18
23 Dj Nero PES 2010	24	25
30	31	1



Grand Theft Auto: Chinatown Wars

20 Ekim

PSP platformuna özel olarak tasarlanan Chinatown Wars, PSP'de GTA tadını özleyenlerin imdadına yetişiyor.

Ertagrul Sängä

ROLE PLAYING GÜNÜKLERİ

Merhaba sevgili RPG okurları. Geçen ayki Ejderha Mızrağı Mitolojisi yazısıyla, sanıyorum ne kadar derinlere inebileceğimi göstermiş oldum. Malumunuz modern fantastik edebiyat deyince, Em serisi kadar kulaklara çınlayan bir başka seri daha söz konusu; "Forgotten Realms." (FR) Unutulmuş Diyarlar olarak Türkçeye çevrilen bu roman serisi de tıpkı EM serisi gibi sonu gelmez bir kitap dizisine sahip. Bu ayki yazımda genel hatlarıyla bu dünyanın nasıl yaratıldığını ve de biz FPC'ler için en azından bir döneme damgasını vurmuş olan ve halen en çok bilinen sistemlerden birisi olan Dungeons&Dragons (D&D) (Zindanlar ve Ejderhalar) sistemiyle olan örtüşmelerini anlatmaya çalışacağım.

Düşündüğünüzden de eski

Ülkemize FRP olgusunun ciddi anlamda geç gelmesi sebebiyle, birçoğumuz FRP'nin 90'lar mamulü olduğunu düşünüyor. Oysaki biraz araştırıldığında tarih; 1967'yi göstermektedir. Ed Greenwood (Zaten bu soy isimle başka ne yapacaktı acaba?) bu dünyayı, çocukluk hikayelerine tercüman olması için tasarlamıştı. 1987 yılında ise Ed Greenwood ve Jeff Grubb, TSR isimli firma için FR Campaign Setting'i yazdılar. O günden bugüne D&D ve FR bir arada anılır olurdu. (D&D'nin başlı başına farklı bir konu olduğunu unutmamakta fayda var.) FR evrenine hakim olan dünyanın ismi Faerun'dür. Birçok dünyaya göre oldukça büyük bir haritaya sahip olan FR, aynı zamanda "Orta Çağ" konseptini barındırmaktadır. Kılıç, kalkan, ok ve büyü genel olarak dünyaya hüküm sürmektedir. Kendi içerisinde ikiye ayrılan büyü; "Divine" ve "Arcane" olarak kullanılmaktadır. Hükmeden Tanrılar ise eski yunan tanrılarına benzerlik göstermektedir. (Liste o kadar uzun ki iki sayfama sadece isimlerini yazsam sığmazdı.)

Giriş

Kitap serisi ise ismi; FRP camiasında bolca zikredilmiş Drizzt Do'Urden karakterinin öyküleriyle başlar. Her ne kadar "Buz yeli vadisi" isimli üç kitaplık roman serisi daha önce yazılmış olsa da, FR okumaya başlamak ve hikayeleri doğru bir şekilde anlamak için Kara Elf Üçlemesi bünyesinde bulunan kitapları okumak uygun olacaktır. Anayurt, Sürgün ve Göç isimindeki bu üç kitap; Drizzt karakterinin nasıl bir hayat geçirdiğinden tutunda, neden kendi ırk mensuplarından farklı düşündüğüne kadar birçok soruyu cevaplamaktadır. Ayrıca okurlar "Menzoberanzan" adı verilen ve FR ile ilgilenen her bünyenin durup ilgilendiği, hem tasarım hem de farklılıklar açısından FR'ye özel olan bu bölgeyi yakından tanıma fırsatına erişecekler.

Menzoberanzan'ı özel yapan ise; içerisinde yaşayan "Drow Elf" adındaki ve tamamen FR dünyasına ait olan ırktır. Bu Elfler kara derilerinin renkleriyle benzerlik gösteren karanlık bir ırktır. Özellikle bir birlerini yok etmeye odaklanmış hem tarihsel bir gerçeklik gösteren, hem de durumu tamamıyla fantastik bir öge olarak kullanan hiyerarşik bir yapıları mevcut. Kendi tanrılarından tutunda, bölgedeki kadınsal üstünlüğe kadar, bir bütün olarak farklıdır. Gün ışığını görmeyi sevmeyen Drowlar, kuzenleri diyebileceğimiz diğer Elf ırklarından da tiksindir. Kaldı ki genel hatlarıyla hikayemiz de bu noktada başlıyor. FR dünyası üzerindeki diğer bütün ırklardan farklı ve kendi içine kapalı bir yerde yaşayıp da, bir anda kendinizi hiç bilmediğiniz ve

Dokuz yıldır DM'lik yapan ve FRP ortamının tam kalbinde birisi olarak söylemeden edemeyeceğim: Eğer D&D oynayacaksanız N'OLUR 3.5 Edition kural sistemlerini kullanın. Ne 2nd, ne de 4th... Pek tabii ki masaüstü WoW oynamak istiyorsanız 4th Edition kural sistemini kullanabilirsiniz. Fakat FRP oynamak istiyorsanız "Aman" diyeyim!

yıllarca nefretle büyütüğünüz bir dünyanın içerisinde bulmak...

Gerçekçilik

Birçok fantezi edebiyatı romanında olduğu gibi FR serisi de dünyevi gerçekçilikten etkilenmiştir. Yani hali hazırda olan bir olayı, farklı ırk ve olaylarla üstü kapatılmış bir şekilde işler. Zaten kara derili bir karakterin, kendi gibi olmayan bir ortama girmesi gayet açıklayıcı bir olgudur. Pek tabii ki bu durum sadece birkaç kitaba hükmediyor olacak. İkinci üçleme olan Buz Yeli Vadisi isimli romanda alacağınız tat ise biz FRP'cilerin istediği durum olarak karşımıza çıkıyor. Tam organize olan bir durum ve büyük hedefler... Seri ilerledikçe tanışacağımız ve kudretine hayran kalacağımız (ya da kalmayacağımız) cinsten karakterler de sahne alacak FR serisinde. Elminster olarak bilinen bir büyücü yaptıklarıyla bizi şaşırtacak. Sadece kendisine ait bir kitabı da bulunan bu karakterin akıbetini öğrenmek için bolca kitap okumak gerek.

D&D ve FR ise yıllardır birlikte anılmaktadırlar demiştim. Bu durum D&D'nin şu ana kadar vuku bulan dört farklı versiyonunda da gözler önüne serilmiştir. D&D kavramı biz FRP'cilerin, oyun esnasında kullandığı kural sistemini içeren kitaplara verilen bir isimdir. Pek tabii artık birçok farklı sistem ve oyun sitili mevcuttur. Bu kısımlara ileriki sayılarda zaten değineceğim. FR gibi, bir dönem çok satanlar listesinden inmeyen bir serinin, D&D gibi öne çıkmaya çalışan bir ürünle anılmasına şaşmamak lazım. Her ne kadar ticari kaygı gütmüş olsa da, D&D insanlara "Bakin, bu okuduğunuz ve ilgilendiğiniz dünya içerisinde var olabilir, tam bir tiyatro oyunu gibi canlandırmalarda bulunabilirsiniz" mesajını vermiştir. Devamında ise bu eşsiz ve benzersiz kültürün temellerini atmıştır. İlk olarak 1974 yılında piyasaya sürülen D&D, belki bir anda milyonlara ulaşmadı ama zaman içerisinde kendisini yenileyerek bir bütün oluşturdu. Özellikle 2nd Edition ile dikkat çekmeye başlayan D&D, 3th ve 3.5th Edition ile oyun deneyimini ve kalitesini zirveye taşıdı. Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan 4th Edition ile de son 35 yılda yaptığı her şeyi, bir seferde yok etmeyi başardı. FR senaryosuna göre Fearun'un üzerine çöken kıyametle beraber bütün dünya değişmiş durumda. Bu durum takip ettiğim kadarıyla hiç kimseyi mutlu etmedi. Kaldı ki insanlar üzerinde "şışmiş" bir evreni düzeltme hissiyatı yarattı. Ben yine de iyimser düşünüyorum ve bu kadar köklü bir dünyanın bir an evvel kendine geleceğine inanıyorum.

Ejderha Mızrağı serisiyle başlayan maceramıza, bu ay Unutulmuş

Diyarlar ile devam ettim. İleriki sayılarda da bu durumu devam ettirmeye çalışacağım. Vampire'dan Dark Sun'a kadar birçok farklı dünya ve FRP sistemi ile buralarda olacağım. Önümüzdeki ay görüşmek üzere. ■



Ne okudam

Bu ay ben de bir değişiklik yaptım ve yıllar önce okuduğum Wolverine Orijin isimli çizgi romanı bir de Türkçe haliyle okudum. Açıkçası gayet güzide bir çevirisi ve bir o kadar da kaliteli basımı olan çizgi roman, tek kelimeyle harikulade. Roman okumaktan bıktıysanız ve İngilizce konusunda kendinize çok güvenmiyorsanız, buyurun; size okunası bir materyal.



Neyle ilgilendim

Genel olarak sistem kitaplarıyla ilgilendiğim için, bu ay da Conan Campaign setting'ine bulaşım. Zaten başlı başına harika bir dünyası olan Conan için yapılan bu kural sistemi pek bir güzel. Üç kitaplık bir giriş serisinden oluşan seriyi bütün FRP'ci arkadaşlarıma tavsiye ediyorum.



Soruya bilin, hediye kapın

1996 yılından bu yana İstanbul'da hizmet veren GEREKLİ ŞEYLER mağazasıyla sizler için işbirliği yaptık. Hepinize hediye yığınınına bağlamak istiyoruz. Bu ay siz RPG severlerin aynı zamanda çizgi roman seveceğini düşünerek **Wolverine Orijin** isimli kitaptan dağıtmayı uygun gördük. Sorduğum soruya ilk olarak doğru yanıt veren beş LEVEL okuyucusu bu hediyeleri kazanacak.

Bu ayki ödüllü sorum geçen ayın RPG bölümünden geliyor: **Yüksek Tanrı kendisine hizmet etmek için kaç tane daha tanrıyı hizmetine çağırmıştır?**

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



Disney ZEKE & LUTHER



TELEVİZYONDA. WEB'DE. HER YERDE.

YENİ BİR TELEVİZYON KANALI DOĞUYOR!

DISNEY XD → 3. 10. 2009

DIGITURK 62. KANAL

İlk Bakış

FIFA 10 geldi! Kalk, kalk, kalk!

A çıkışı LEVEL editörleri olarak FIFA'dan böyle bir başarı beklemiyorduk. Oyunun artık tamamen piştiğini, eksiklerini kapatmaya başladığını ve de rakibinin farkına vardığını gördük. Bu durumu

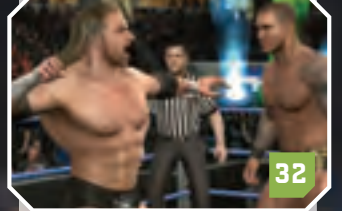
atlattıktan sonra bir anda karşımızda Lost Planet 2'yi bulduk. Son darbe de WWE SmackDown'dan geldi. Görsel kalitesiyle bizi etkilemeyi başaran oyun, hepimizi heyecanlandırdı.



30

Lost Planet 2

İlk oyunuyla iliklerimize kadar "korku"yu hissettiren oyunun ikinci-sini -haliyle- "korkarak" bekliyoruz.



32

WWE SmackDown vs. RAW 2010

Kaliteli spor oyunlarının arasında kendine rahatça yer bulacağını düşündüğümüz WWE için detaylı bir ilk bakış ile karşınızdayız.



34

Borderlands

XIII isimli oyundan sonra bu tatta grafik yapısı kullanan ilk oyun olan Borderlands; harika bir FPS olacağını alametlerini gözler önüne seriyor.

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



FIFA 10 (Test)

FIFA 10 öyle bir toparlanmış ki... Konami bir yıl boyunca nefes almadan çalışır artık herhalde.

36



Sınıf

Evet, Lost Planet 2'de farklı silah ve yetenekler barındıran sınıflar olacak; böylece co-op moduna daha da hareket katılması hedefleniyor.

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür TPS Platform PS3, Xbox 360, PC

Çıkış Tarihi Eylül 2009 Web www.lostplanet-thegame.com

Lost Planet 2

Dişe diş, buza buz!

Baştan söyleyeyim, ben öyle soğuktan falan hoşlanan bir adam değilim. Ne soğuk insanları severim, ne de "Aman bir kar gelse de düşsek, bir yerimizi kırsak!" diye hayıflanandananım; çorbanın sıcakından haz etmediğim gibi soğuğunu da makul bulmam... Öhöm, neymiş; ilk hikayeden henüz 10 yıl sonra karlar eriyormuş da insanlar hayatta kalmaya çalışıyormuş; bizim kürede de işler bu kadar çabuk yürürse vay halimize!

Paradise Lost

Sözde karlar buzlar erimiş, geriye tropikal (Bu kelime bana hep portakalı hatırlatır, nedense artık...) bir cennet kalmış "buralarda"; hayır, kayıp gezegen diyemedim, oyunun ismi falso başta. Gezegen olduğu yerde duruyor işte, bir bizim ekip kaybolmuş içinde; a, evet bunu da yeri gelmişken belirteyim. Oyun tam anlamıyla co-op olarak tasarlanmış, her yere bolca serpiştirilen checkpoint noktalarından arkadaşlarımız ekibimize katılabiliyor; ayrıca bireysel sağlığınız dışında bir de ekip canınız var. Asıl sorun onun bitmesi, yoksa size

değer veren yok; ölseniz de diriliyorsunuz bir şekilde.

Yine de yapımcılar sizi, kişiliğinizi de düşünmüş; karakterinizi istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz artık, gerçi bu ekran pek sönük betimlenmiş ancak son halini bilemiyoruz tabii ki.

Şu anda oyunun videolarına baktığımda beni heyecanlandıran tek özellik kocaman yaratıklarla boğuştuğumuz sahneler. Tıpkı Shadow of the Colossus'taki gibi üstüne çıkıp zayıf noktalarını aradığımız "şeyler" bazen bizi yutuyor da! Böyle anlarda başarılı bir takım çalışmasına girişmemiz bekleniyor. Yok hayır, yaratığı kusturarak yutulani kurtarmaktan bahsetmiyorum. Kimisi yaratığın arkasından el bombası gönderirken siz de tepesine yollamalısınız; eh, birisi de o devasa dil tarafından yutulmayı göze alıp çevresinde koşturur artık; dikkat edin de bu şanslı lokma siz olmayın.

Bir yaratığı öldürebilmek için önce evrimin getirisi olan (!), kırmızı, zayıf noktalarına ateş edip onu yere indirmeniz gerekiyor; tıpkı Colossus'lara yaptığımız gibi. Bu işlemden sonra kancamızı ağzına atıp biraz



■ - Bir de yarım saat onun kola almasını mı bekleyecektim?



sorunlu animasyonlar eşliğinde tepesine çıkmalı ya da direk ağzına girmeye çalışmalısınız, ancak devamlı etrafında dönüp zayıf noktalarına ateş ettiğiniz sahnelerde ne SotC'un soylu havasını ne de Gears of War'un tatmin hissini bulabileceğimiz gibime geliyor; daha çok Godzilla'ya ateş eden şişman polis memuru rolündeyiz. Tabii ki iş, Apple'ın yeni Mech'lerinden birine bindiğimizde değişiyor; bu sefer de o yaratığı bile titreten bir savaş makinasına dönüşüyoruz. Yine de siz siz olun, zırhınıza güvenip "dilene biber sürerim" senin tadında nüktelerden uzak durun; biliyorsunuz, dil, vücudun en güçlü kaslarından; mazallah...

Ne yalan söyleyeyim, grafikler hoş duruyor; dash (Cümle içinde kullanıyorum: Ali eve deş!.) özelliği olsun, "Gunsword" adındaki yeni silah olsun... Oynanış sisteminde de gelişmeler yapılmış, ne var ki ilki bana çok "soğuk" gelmişti Lost Planet'in. Aynı "soğuk" havayı burada da görüyorum ama yine de beklemedeyim.

■ Doruk Cansev

Valla' Billa'!

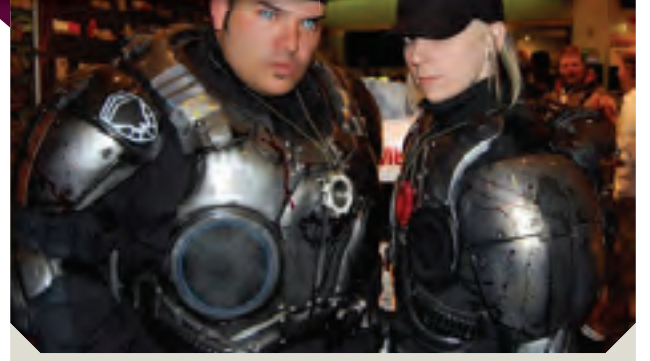


Ben bu oyunun her şeyinin çakma olduğu iddiasındaydım sevgili okur; bir kere eriyen buzlar, Ice Age'de işlenmiş bir tema. Sonra oyun sistemi zaten 50 Cent'inkinin aynısı, şimdi boss dövüşleri de Shadow of the Colossus'u andırıyor; zaten Mech kavramı yıllardır var; besbelli Mario'dan araklanmış resimdeki yaratığın içindeki anlarımız da GeoW2'deki gibi olursa ne yapayım ben böyle oyunu!

■ Olmaz şey vallahi, koskoca kule göz göre göre yaratığa dönüşüyor!



Dev Röportaj



MARCUS FENIX'LE ÖZEL HAYATI ÜSTÜNE...

"Her gün aynı şey" diyor Marcus Fenix, "Her gün aynı pislik". Arabanın arkasına iyice yerleşip şarjörünü doldururken bir yandan da benim teşekkürlerimi kabul ediyor, bunca işi arasında röportajımı kabul etmesini kibarlığına yoruyorum sadece...

LEVEL: Fenix, öncelikle işinin özel hayatına etkisinden bahsedelim istiyorum; bu meslek senin psikolojini, yani ruhbilimini bozdu mu?

Marcus Fenix: Ne diyorsun sen be, daha geçen gün tüpçümüze bile ateş ettim!

L: Karının seni aldattığına dair şüphelerin mi vardı?

MF: Ne münasebet, apartmanın ışıkları sönmünce yine kargalar basacak diye korkup tüpe nişan almıştım; tabii ki bizim evdeki eski .45'likle Lancer gibi nişan alamıyorsun; he he, dur bir göstereyim sana. Bak bakalım daha önce böyle bir şey görmüş müydün? (İşi şova dönüştürüp başını bile kaldırmadan ateş açıyor Marcus, ben savaş alanına göz attığımda tek kurşunla yere yatan dört Locust sayıyorum; yanılmışım, biri botlarını bağlıyor. Marcus'u bozmuyorum tabii ki.)

L: Vallahi helal, pes doğrusu! Peki yine benzer bir soru, askerlikte gerçek bir erkek olduğunu kanıtlıyorsun; peki evde nasılsındır? Yani çocuklarına nasıl davranırsın, ev işlerinde ne kadar iyisin?

MF: Şu lanet Locustlar'ın iki güzel tarafı vardır Doruk'çuğum; birincisi ölürken çıkarttıkları viyaklamalar, ikincisiyse arkalarında bol bol savaş anısı bırakmaları. Ben de çocuklarımı böyle eğlendiriyorum. Ayrıca övünmek gibi olacak ama ev işlerinde de çok maharetliyimdir. Özellikle budama ve kesme-biçme işlerinde rakip tanımam.

L: Cole'un stres atmak için thrashball oynadığını biliyoruz, Baird'se boş zamanlarını, kendisini kimin MSN'de engellediğini bulmak için harcıyor. Okuyucularımızın merak ettiğiyse Marcus Fenix'in boş zamanlarının nasıl değerlendirdiği?

MF: Çocuk kaçıyorum! (Tıslıyor burada, ben de haftten tırsıyorum.)

L: Çocuk derken?

MF: Uzun boylu, kumral olanları özellikle; bebek yüzlü olması da önemli, sonra o yüzü çizikler için... (Birkaç kere yutkunup cesaretimi topluyorum.)

L: Bak, üç kafalı bir Locust!

Arkama bile bakmadan koşuyorum, halbuki durup bir Marcus'a baksam onun hayatını, üstüne gerçekten de atlayan üç kafalı bir Locust'tan kurtardığımı bilirdim belki de... ■ Doruk Cansev

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Hogan Ailesi

Hulk Hogan'ın ailesinin, MTV'deki Osbourne Ailesi tadında aynı kanalda yayınlanan programına rast geldim geçenlerde. Kendisini buradan kınıyorum. Gerçi o koca, heyula adamın acınası bir biçimde eşiyse salsa yapmaya çalışmasını izlemek ilginç bir değişiklik olsa da, hiç yakışıyor mu Süper Yokedici abime ha?

Yapım Yuke's **Dağıtım** THQ **Tür Spor Platform** PS2, PS3, PSP, Wii, Nintendo DS, Xbox 360

Çıkış Tarihi 20 Ekim **Web** smackdownvsraw.com

WWE Smackdown Vs. Raw 2010

Sevgiyle ağız burun kırılır!

Uzun soluklu serinin 11. oyunu WWE Smackdown vs. Raw 2010'un (SVR10) okuduğunuz ilk bakış yazısı, tarafımdan bir hayli zor şartlar altında kaleme alınmaktadır. Genelde devam oyunlarının sükutu hayale uğratma ihtimali daha ağır bassa da, SVR10'un iddialı olduğu konuları özetlemekte acizlik gösteren naçizane yazarınız, oldukça zorlanarak bu yazıyı yazmıştır.

Serinin son oyunu kendini oldukça geliştirmişe benziyor. 60'dan fazla yıldız, 50 adet tarafınızdan inanılmaz ayrıntılı bir biçimde sıfırdan yaratılabilecek dövüşçü, yine sizin tarafınızdan yaratılmış "dünyada" birbirlerine etmediklerini bırakmayacak. Şu "sizin dünyanız" durumu, işte çetrefilli olan ve beni de zorlayan kısımlardan bir tanesi.

SVR10, yavaş yavaş alışmaya başladığımız ve oyunlarda arar

hale geldiğimiz oyun içi editörlerinin suyunu çıkaracak. Serinin bir önceki oyununda dövüşçüye has, bitirici hareketleri tasarlayabiliyorduk. İşin tasarım kısmı SVR10'da bu kadarla kalmıyor. Sıfırdan yarattığınız güreşçinin ayrıntılı yüz ifadesinden tutunda, şov amaçlı hareketlerine kadar birçok farklı tasarım yapabileceksiniz. Tasarım aşamasındaki bitirici hareketlerin ayrıntısı da inanılmayacak kadar detaylı olacak; 10 adet farklı hareketi birbiriyle combo yaparak bağlayabileceksiniz. Ayrıca bu hareketlerin birbirleriyle olan bağlantısı ve her bir manevranın biçimini de değiştirebileceksiniz. Hava saldırılarının dahil edildiği ve özel bir oyun içi script editörüne sahip bu sistem sayesinde örneğin güreşçinin vücut hareketlerini, hava hareketleri sırasında ne kadar yükseleceğini veya havada yapacağı karmaşık hareketleri de kafanıza göre değiştirebileceksiniz. Tamamen 3D olarak hazır-

ANALİZ



Tribünlerin üst kısımlarındaki ayrıntının eksikliği ve kalitenin düşüklüğü göze batar derecede maalesef.

Modellemelerin ve grafiklerin genel olarak kalitesinin düşük olması hızınızı kesmesin. Anafikrin kafa koparma ve kol kırmadan ibaret olduğunu hatırlatmak istiyorum.

"Yere 2.80 serilmek" bu olsa gerek sevgili okurlar!

■ Maryse'nin yerinde ol-
sam kaçmazdım!

■ Maryse saçlarını, seyirciden şekil
tavsiyesi almayan Mickie James'e
kaptırmış.



lanmış 1000'i aşkın giysinin hazır bulunduğu gardiobunuza ek olarak; giriş videoları, karakterlere has işaret ve dövmelemlerle birlikte, giysilerini de renklendirebileceksiniz. Ayrıca oyun içi editörleri sayesinde yarattığınız / değiştirdiğiniz tüm öğeleri çevrimiçi olarak SVR sunucularında paylaşabileceğiniz ve diğer oyuncuların paylaşımlarına ücretsiz olarak sahip olabileceksiniz.

Film Gibi!

Bitmedi! SVR10'un en iddialı olduğu konuya tıpkı şov programlarında olduğu gibi "konulu" sahneler ve hatta uzun hikayeler tasarlayabiliyor ve bunları internet ortamında paylaşabiliyor oluyunuz. Amerikan güreş şovlarında her daim birilerinin başka birilerine meydan okumasına neden olacak olaylar gerçekleşir. Kah bir güreşçi başka birinin arabasına çarpar, kah kız arkadaşına yan gözle bakar, kah gözünün üstünde kaş vardır... Kızacak, yumruk atacak ve kafa göz dalaçak ve yaptıklarınıza sebep arayacaksınız SVR10 tam size göre olacak. Ring içinde veya dışında, bir film sahnesi tasarlanmış gibi, kamera açılarını da değiştirebileceğiniz gelişmiş ve kullanımı kolay bir script sistemi sayesinde, aklınıza gelebilecek her türlü sahneyi, hikayeyi ve konuşmalarına alt yazıyla aktararak kurgulayabileceksiniz.

Kendin Pişir Kendin Ye!

Son zamanlarda oyun içi editörlerinin ulaştığı ayrıntı ve derinlik seviyesi "Mod Yapımcılığı" mesleğinin sonunu getirecek gibi gözükse de, bizler haliyle bu durumdan hiçte rahatsızlık duymuyoruz. Yapımcıların tüketici ürünlerinin paylaşılabilmesi için verdikleri sunucu hizmetleri ise bizleri, en cimri, tembel ve hayal gücünden yoksun olanlarımızın bile yaratıcılığını kullanmaya,

Tasarı aşamasındaki bitirici hareketlerin ayrıntısı da inanılmayacak kadar detaylı olacak; 10 adet farklı hareketi birbiriyle combo yaparak bağlayabileceksiniz

tarafımızdan yaratılan bu ürünleriyse başkalarıyla paylaşmaya itiyor.

En kötü ihtimalle WWE SmackDown vs. Raw 2010, ağız ve burun kırmak, kafa ve kol koparmak gibi hayvani dürtülerimizi yatıştırmamıza ve gerçek hayatta daha sakin, ılımlı insanlar olmamıza neden olacak. ■ Güneş Can Çapanoğlu

Dedikodu mu? Gerçek mi?

Herkesin bildiği gizli şeyler...

Dedikodu: Yapımcı stüdyonun Capcom tarafından kapatılması dolayısıyla umutsuz ve uzun bir bekleyişin ardından efsane oyun Okami'nin devamıyla ilgili söylentiler çıkmaya başladı. Japon Patent Ofisi'nden öğrenildiğine göre Capcom firması "Okamiden" isminin telif haklarını almakla kalmayıp markanın tanımını video oyunlarından koleksiyon kartlarına kadar geniş kapsamlı tutmuş.

Dedikoyorum: Elimizde hiçbir bilgi yok elbette ancak bu haberin tam da Tokyo Game Show öncesinde basına sızması ve hepimizin Okami'nin devam oyununu beklediği de göz önüne alırsa inanmak istiyoruz bu dedikoduya.

Dedikodu: Kısık ateşte pişmek suretiyle ilk kez 1996'da duyurulup Xbox 360'a çıkmak gibi bir başarı gösteren oyun Prey'in devamının geleceği haberi neredeyse kimseyi sevindirmese de duyuldu. Şu anda Prey isminin tüm hakları ZeniMax isimli bir firmanın elinde ve buna çizgi roman ile televizyon programları da dahil, asıl soru ortadaki gizemli bir partner olasılığı...

Dedikoyorum: Amerika Patens Ofisi'nden gelen bir haber olduğu için dedikodunun doğruluğuna güveniyoruz, oyunu hazırlayacak firma ve ekibinse doğru seçilmesi tek umudumuz.

Dedikodu: Söylenenlere göre Konya'daki kuraklıktan bıkan birkaç vatandaşın yaptığı yağmur duası hedefini ıskalayıp İstanbul'u vurdu, iki gün beş gece aralıksız yağın sağnak altında Basın-Ekspres Yolu çökerken iki LEVEL yazarı serviste mahsur kaldı, yağmur suları HMT'nin 9. katına ulaşmakta hiç zorlanmazken ofistekilerin tek besin kaynağı olan "yemek arabasından" hala haber alınmadı.

Dedikoyorum: Birinci elden aldığımız haberler yazarların sağlık durumunun iyi olduğunu gösterse de laptop'ları- ve özellikle MacBook'ları- zor kurtaran LEVEL editörleri, çareyi üst kat komşularına çıkmakta buldu.

Dedikodu: Geçtiğimiz aylarda Sony'nin 250 GB'lık bir PS3 modeli üstünde deneyler yaptığı söylentisi yayılmıştı ve konsolon pek çok fiyat yelpazesinde farklı paketler halinde satılacağı da bu ay ortaya çıkanlar arasında. Bir Blu-ray film ile gelecek paket hakkındaki son dedikoduya bu modelin PS3'ü gerçek bir multimedya merkezine çevirip dijital video kayda (DVR) imkan tanıması oldu.

Dedikoyorum: İngiliz MCV dergisinin yaptığı habere Sony yetkilileri henüz 250 GB'lık bir paket bile duyurmadıkları savıyla cevap verdi, karara varmak için



yeterli malzeme olmasa da suçlu kanıtlanana kadar masum kalıyor Sony.

Dedikodu: Bir başka efsane oyun Beyond Good and Evil'in devamının geleceğini geçen senenin Ubidays'inden beri biliyoruz zaten, serinin hayranları devam oyununu bundan yıllar önce de kalplerinin derinliklerinde hissetmişti elbette; neyse, son söylentilere göre oyunun tamamen askıya alınması ya da başka bir şeye dönüştürülmesi mümkün.

Dedikoyorum: Yayınlanan videolardaki durum göz önüne alınırsa oyunun iptal edileceğine inanmak güç; ancak Beyond Good and Evil yapısında başka bir yapımla karşılaşır mıyız, bunu zaman gösterecek.

■ Doruk Cansev



Brick'in yumruğu, karşısındaki ucubenin suratına oturmak üzere.

Mordecai'nin nam-lusu, avını biraz sonra yakalayacak.

Lilith bu çatışmadan biraz sıkılmış gibi duruyor sanki.

Roland ve mütevazı tabancası Brick'e destek veriyor.

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

Cephanelik

Borderlands'in silah ve zırh deposundaki sayı binlerle, hatta yüz binlerle ifade ediliyor. Rakam olarak silahlar için 650.000, zırhlar için ise 500.000 gibi bir rakam söz konusu. Böylesi uç rakamlara inanmak gerçekten güç ama bu bilgiler Gearbox Software'in başkanı Randy Pitchford'un ağzından bizzat çıkmış durumda.

Yapım Gearbox Software **Dağıtım** 2K Games **Tür** RPS (Role Playing Shooter) **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009 **Web** www.borderlandsthegame.com

Borderlands

Dünyanın sonundan tekrar merhaba!

“ Son” düşüncesini her ne kadar görmezden gelsek de bu düşüncenin her koşulda ve bir şekilde zamanının geleceğini inkar edemeyiz. Bu konunun en uç noktası ise şüphesiz ki dünyanın sonu fikridir. Dünyanın sonu bir gün gelecek ve o zaman ne olacak? İnsanoğlu ya yok olacak ya da başka bir gezegende yaşam umudunu arayacak. Şimdilik böyle bir gezegen keşfedilmiş değil ama olay fantastik boyutlara taşındığı zaman her şey bir anda mümkün olabiliyor. 20 Ekim'de piyasada olması beklenen Borderlands, yine bu konunun üzerine eğiliyor ve bizi Pandora isimdeki bir gezegende yaşam mücadelesine sürüklüyor; daha doğrusu sürükleyecek. Evet, konumuz klasik; yaşam kaynakları tükenen dünyayı terk eden insan kolonileri ve keşfedilmeyi bekleyen bir gezegen... Hikayeyi bir kenara bırakıp Borderlands ile birlikte gelecek olan detaylara göz attığımızda ise heyecanlanmamak elde değil.

Gearbox Software, Brothers in Arms klasiğinden sonra karşımıza bu sefer de Borderlands ile çıkmaya hazırlanıyor. Oyunun Unreal Engine 3 grafik motoruyla birlikte cell-shade teknolojisi kullanılarak yapıldığı ise temel bilgiler

arasında. Cell-shade teknolojisinin görselliğe bir nevi çizgi roman havası kattığını ve bu teknolojinin karşımıza en son Prince of Persia ile çıktığının altını da yeri gelmişken çizelim.





Yeni bir tarz ve tonla içerik...

Borderlands'in San Diego Comic-Con 2009'da görüncüye çıkan videosunda şöyle bir tanımlamayla karşılaştım: The RPG and FPS made a baby: Role Playing Shooter! Bu tanımlama oyunun bize sunacağı en büyük yeniliği tam anlamıyla karşılıyor ama ben yine de konuyu biraz daha açayım. Borderlands ile birlikte yeni bir oyun türüne daha kavuşmuş olacağız: RPS! FPS bakış açısıyla oynayacağımız oyunda RPG öğeleri de bulunacak, yani Borderlands her iki tarzı da fazlasıyla karşılayacak. (Bioshock'a ezeli rakip geliyor demek ki. - Elif)

Oyunun senaryosuna dahil olduğumuz zaman Brick, Roland, Lilith ve Mordecai isimlerine sahip olan dört farklı karakterden bir tanesini seçeceğiz ve diğer üç ekip elemanı ile birlikte maceramıza başlayacağız. Oyunu istersek tek kişilik modda, istersek co-op modu üzerinden arkadaşlarımızla veya online olarak diğer oyuncularla birlikte oynayabileceğiz. Karakterimiz seviye atlayarak

gelişebilecek ve tam anlamıyla kendimize has bir karaktere sahip olabileceğiz. Devasa bir haritada görevler yapacak ve bu devasa dünyayı keşfetmeye çalışacağız. Oyunda binlerce (Evet, binlerce...) silah ve zırh çeşidi bulunacak ve bunları istediğimiz gibi modifiye edebileceğiz. Borderlands'in bünyesinde fantastik araçlar da bulunacak ve bu araçları da neredeyse sonsuz seçenekler dahilinde geliştirebileceğiz. Oyunun olası bug sorunlarını ve ertelenme ihtimalini göz ardı edecek olursak, 20 Ekim'de muhteşem bir oyunun bizi bekliyor olacağını şimdiden söyleyebiliriz. Pandora'da buluşmak üzere...

■ **Ertekin Bayındır**

■ **Lilith'de böylesi davetkar öpücükler alacaksak yaşadık!**



Legoel Odaburda

Türkiye! Türkiye! Türkiye! Neden mi bu kadar coşkuluyum? Çünkü Türkiye'nin Eurobasket 2009'daki ilk dört maçını da televizyon karşısında izleme şansını yakaladım ve son zamanlarda bu kadar zengin bir kadro ve bu kadar iyi oynayan bir basketbol takımı izlemedim. Tabii ki NBA takımlarını hesaba katmıyor, sadece milli takımlar düzeyinden bahsediyorum.

Türkiye, Eurobasket 2009'a müthiş oyuncularla gelmiş. Zaten Hidayet'i tüm dünya gibi ben de yakından tanıyorum ve geçirdiği müthiş sezonu unutmak mümkün değil; hele ki Kobe Bryant'a yaptığı o blok, yıllarca gösterilecek cinstendi. Böyle değerli bir oyuncunun yanına Ilyasova adlı skorer ve fizik gücü yüksek bir oyuncunun eklenmesi, üstüne birbirinden yetenekli oyun kurucuların desteği ve pota altındaki üç dev adamın (Milli takımınıza da "12 Dev Adam" deniyormuş, bunu da öğrendim.) hem savunma, hem de hücumdaki katkıları takımınızı müthiş bir seviyeye getiriyor.

İlk Litvanya maçı, belki de turnuvanın gidişatı için fikir sahibi olmamızı sağlayacaktı ve sağladı

lodaburda@level.com.tr

da. Sahaya çıkan takımın verdiği mücadele, maç sonuna kadar süren savaş ve sonunda gelen galibiyet gerçekten mükemmeldi. Ardından gelen Bulgaristan maçıysa Litvanya maçının yorgunluğunu atmak için çok iyi bir şans. Bu maçı dinlenerek atlatan milli takımınız, ev sahibi Polonya'yı da rahat geçti ve üç maçını da kazanarak bir üst tura yükseldi.

Her ne kadar ilk üç maçta mükemmel bir takım izlesem de, İspanya karşısında alınacak bir mağlubiyetin şaşırtıcı olmayacağı düşünüyordum. Sonuçta İspanya, 2007 yılında Avrupa Şampiyonu olmuş ve 2008 yılında da olimpiyat ikincisi olarak büyük bir başarı elde etmişti. Ancak Türkiye zoru başardı, bir kez daha savaştı, uğraştı, didindi ve kazandı! İspanya'yı mükemmel bir oyunun ardından yendi ve gruptan çıkmayı garantiledi.

Bu yazıyı teslim ettiğim gün, önünüzde Sırbistan ve Slovenya maçları vardı. Öte yandan



diğer grupta da Fransa, Yunanistan ve Rusya gibi üç önemli takım var. Tabii ki şampiyon olmak kolay değil ama takımımız böyle savaştığı sürece her maçı kazanabilir ve inanıyorum ki şampiyon da olabilir. Umarım önümüzdeki ay, şampiyonluğunuzu kutladığım bir yazıyla karşınıza çıkarım. ■



Türkiye!

Meraklanmayın, Turkcell Süper Lig ve 18 takımımız bu yıl da FIFA'da yer alıyor. Merak eden vardır diye hatırlatayım dedim.

Yapım EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür Spor Platform** PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS
Çıkış Tarihi 2 Ekim 2009 **Web** fifa.easports.com

FIFA 10

Bu kez olmuş mu ne?

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki Fırat yüzünden tüm ofis olarak Pro Evolution Soccer 2009'dan nefret ettik. Bunun nedenini "Fırat'tan PES Taktikleri" sayfasındaki puan durumundan da anlamanız mümkün. Ancak buradaki tek kıstas Fırat değil, PES'in kendisi. Oyunun geneli müthiş, tamam ama öylesine kilit birkaç hata var ki insanı oyundan, hatta hayattan soğutabiliyor. Üstelik Fırat'ın baskılı ve organize futbol anlayışı, bu hataları net bir şekilde ortaya çıkarıyor. Biz de ne yapıyoruz? Suçu PES'e atıyor, "Ben bunu oyunu yapanın..." diye PlayStation 3'ün başından kalkıyoruz. Son dönemde maç sonlarında en sık duyulan demeçse şu: "Ben artık FIFA'ya geçiyorum!"

Yaşasın, FIFA 10 geldi!

Evet, geldi! FIFA 10'un piyasaya sürülmesine haftalar varken elimize gelen versiyonu, ofiste en çok beni heyecanlandırdı. Ne var ki bu heyecanına Fırat gem vurmak istedi; çünkü onun için FIFA diye bir şey yok, bizim içinse FIFA bir umut! Tahmin edeceğimiz üzere tamamen pozitif ve olumlu düşüncelerle geçtim FIFA 10'un başına ve oyunu oynamaya başladım. (PS3 versiyonu olduğunu belirtirim; o dandik PC versiyonu değil!)

Peşin peşin şunu söylemeliyim ki yıllardır dilimizde doladığı-

mız o "top" muhabbetini bırakmak vakti geldi artık. Neden mi? Çünkü EA Sports, bu konuda ciddi adımlar atmış ve topu %99 oranında düzeltilmiş. Topun fiziği de, futbolcularla etkileşimi de mükemmel ve oynanışa direkt olarak katkı sağlıyor. %1'lik problemse nadiren ortaya çıkıyor ki bu da oyunu ve oynanışı etkilemeyecek kadar düşük bir oran. Haliyle bu güne kadar FIFA için "balon toplu dandik oyun" diyen bendeniz, bundan sonra bu konuda FIFA'ya tek bir söz bile söyleyemem, söyleyeni de dikkate almam.

Topun futbolcularla etkileşimi demişken futbolcuları genel olarak değerlendirmek isterim. FIFA 10'daki futbolcular, tüm hareketleri ve animasyonları ile muhteşem görünüyorlar. Sabit durdukları andaki grafik kalitelerine zaten lafım yoktu, artık hareket halindeki hallerine de bir şey diyemiyorum. Yaptığım maçlar boyunca o kadar gerçekçi ve estetik hareketler izledim ki oyuna hayran kalmamak elde değil. Bu konuya direkt olarak eşlik eden ve belki de seriyi birkaç basamak yukarı taşıyacak olan konuyla fiziksel mücadele.

FIFA 10 ile seriyeye eklenen fiziksel mücadele olayı, maç boyunca rakiple karşı karşıya geldiğim birebir pozisyonlarda çok daha dikkatli ve bilinçli hareket etmeye zorladı beni. Örneğin; ▶



**TEST
ETTİK**



■ Her ne kadar modası geçse de o Ronaldinho ve ne zaman iş yapacağı belli olmaz.



► bugüne kadar hem FIFA, hem de PES serisinde havalanan topları almaya çalışırken illa ki topa yükseleceğimizi biliyor ve bu yüzden sadece tuşa seri basmak için kasiyorduk. FIFA 10'daysa bu tip toplarda pozisyon almak için bile çaba harcamamız, yani bilinçli hareket etmemiz gerekiyor. Aynı durum top yerdeden de geçerli ve bir topa koşarken rakibimize omuz koyabilir ya da top süren rakibimize aynı şekilde omuz koyarak topu kazanabiliriz. Tabii ki "kontROLSÜZ güç, gül değildir" kuralını göz önünde bulundurmalıyız; çünkü hakemlerin bu tip pozisyonlarda oldukça dikkatli olduğunu gördüm. Toptan ziyade rakibe yöneldiğimde direkt faul çalınabiliyor, gözüm topta olduğundaysa (?) hakem pozisyonu devam ettiriyor.

Oyunun PC demosunu da oynadığım birisi olarak, yeni nesil konsol versiyonunun katbekat iyi ve başarılı olduğunu söyleyebilirim; üstelik bunu sadece görsellikte açıklamak da mümkün değil. Oyun resmen iyi görünüyor, oynanıyor ve keyif veriyor. Şöyle ki FIFA 10'un görsellik dışındaki en büyük yeniliklerinden biri, kaleci ve defans konusundaki geliştirme. Defans oyuncularının yapay zekası öylesine güzel programlanmış ki bir pozisyonda

golü bulur ya da bulmazsınız, o ayrı ama pozisyon almaları ve hücumu karşılamaları oldukça başarılı. Haydi defansı geçtiniz diyelim, bu kez de müthiş kaleciler karşıyorlar sizi. Kalecilerin animasyonlarına denecek laf yok zaten; topa yaptıkları hamlenin gerçekçiliği, oldukları yerden bir santim bile yana gitmezken saçma uçuş animasyonları sergilemeleri ve hamle zamanlamaları gayet iyi. Öte yandan yapacağınız ani hamlelere de yerinde tepki veriyor ve kaçırdıkları topun bile peşinde koşup ellerinden geleni yapmaya çalışıyorlar.

Son olarak oyundaki en büyük yeniliği, yani 360° top sürme özelliğini müjdeleyeyim. Oynanışı direkt olarak etkileyen ve maksimum düzeyde zenginleştiren bu özellik, oyuna bambaşka bir hava katmış durumda. Hem futbolcuları, hem pasları, hem de şutları istediğimiz yöne doğru yönlendirebilmek devrimsel bir adım olmuş ve uygulamada da %100 başarı sağlanmış. Böyle bir silahın da varolmasıyla birlikte FIFA 10, Pro Evolution Soccer'ın krallığına son verecek gibi görünüyor. ■ Şefik Akkoç



Manager Mode

FIFA 10'un bu yılki en ilgi çekici modu, bir futbol oyunu için fazlasıyla detaylı olduğunu düşündüğüm menajerlik modu.



■ Ana ekranda takımın genel durumunu, bütçeyi, fikstürü ve tüm seçenekleri görmek mümkün. Altta barda ise maç skorları akıyor.

■ "Transfers" ekranında gerçekleşen transferleri, transfer dedikodularını ve satışa çıkarılan futbolcuları kolayca izleyebiliyoruz.

■ Bilgiye erişim konusunda bir hayli başarılı olan Manager Mode'da, puan durumunu da anında görüntüleyebiliyoruz.

Runes of Magic

ÜCRETSİZ, TAMAMEN TÜRKÇE MMORPG



Arkadaşlarınıza katılın,destanınızı yaratın!

- Tamamen Türkçe içerik ve Türk kültüründen esinlenerek tasarlanmış zırhlar, silahlar ve mobilyalar.
- Aylık sabit ücret olmadan indirmesi ve oynaması tamamen ücretsiz.
- Kapsamlı sınıf sistemi ile 6 mevcut sınıf arasından ana ve yan sınıf seçme imkanı.
- Düellolar, arena savaşları, klan kale savaşları ve sunucular arası savaşlar ile kapsamlı bir PVP sistemi.
- Arkadaşlarınızla kendi klanınızı kurun ve muhteşem bir Klan Kalesine sahip olun.
- Derin zanaat sistemi ile destansı eşyalar yaratın, eşyalarınızı güçlendirin.



KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI

Bilmem farkında mısınız? Oyun dünyasının en kafa d d kleleyen kezbanı Lara Croft'un d nya apındaki başarısının ardından, yapımcılar piyasaya kezban s rmek iin birbiriyle yarışıyor. Bunlardan sonuncusu, b y k bir yaygarayla  n m ze konulan Faith isimli kezban. Hani Mirror's Edge'in kahramanı olan hanımızı eizimiz.

Aranızdan hikimse de ıkıp sormuyor mu Allah akına? Bu kızın olayı nedir, ne yapıyor, yok atıdan atıya atlıyor, yok oraya zıplıyor, hopluyor falan... Ya siz hi hayatınızda atıdan atıya atlamayı denediniz mi? Ciddi soruyorum

bak; yani sakın denemeyin, ben denedim. Bitişik nizam binaların olduėu bi' semtte, bastım bi' zile. Bi' teyze cama ıktı, "Buy r evladım" dedi. "Teyze ben LEVEL dergisinden Cem Şancı, sizin binanın atısına ıkıp Mirror's Edge testi yapıcım, bi' otomatiėe basabilir misin?" dedim. Kadın aval aval suratıma baktı, "Kimsin?" diye sordu yine. "Benim teyze" dedim. "LEVEL dergisinin en sevilen yazarı, Cem. Cem... LEVEL... Okumyor musun hi teyzeciėim?" Kadın ieri girdi, sonra bi koca suyla cama geri d nd ,  zerime bořaltmaya kalktı ki zor katım.

Neyse, demek istediėim řu ki bu atıdan

atıya atlama iři  yle kolay deėil. Ama hatuna bakıyosun, Barbaros Bulvarı'nda caddenin  teki tarafındaki binanın atısına atlıyor. Yok yeaaa! Biz de enayiyiz, bunu yiyoruz. Ayrıca hatuna bi bakın. İnternette bi' s r  g rseli var. Fakir, orta halli, az eėitilmiş, sıradan bir kız tipi var hanımıyevr m zde. Biliyorsunuz bu tip kızlar, bi' kafede, "Sandalye bořsa alabilir miyim?" diye soran adamlara bile "Ay bana iř atıyo bu abazan" diye bakarlar. Cevap bile vermezler. Ama sanıyorum ki d nya bu mal beyinli kızlarla dolu olduėu iin yapımcı da ok satsın ve herkes onda kendini bulsun diye oyunda bařrol iin b yle bi seim yapmış. Olmamış. ■







gamescom

19 - 23 Ağustos tarihleri arasında Köln'de gerçekleşen GamesCom, dört gözle beklediğimiz birçok bomba oyunun detaylarını, yeni bilgilerini ve ekran görüntülerini oyunseverlerle buluşturdu. Bu buluşmanın kilit noktalarını gururla sunuyoruz. ▶



Star Wars: The Old Republic

Yapım Bioware Dağıtım LucasArts Tür MMORPG
Platform PC Web www.swtor.com Çıkış Tarihi Belli değil

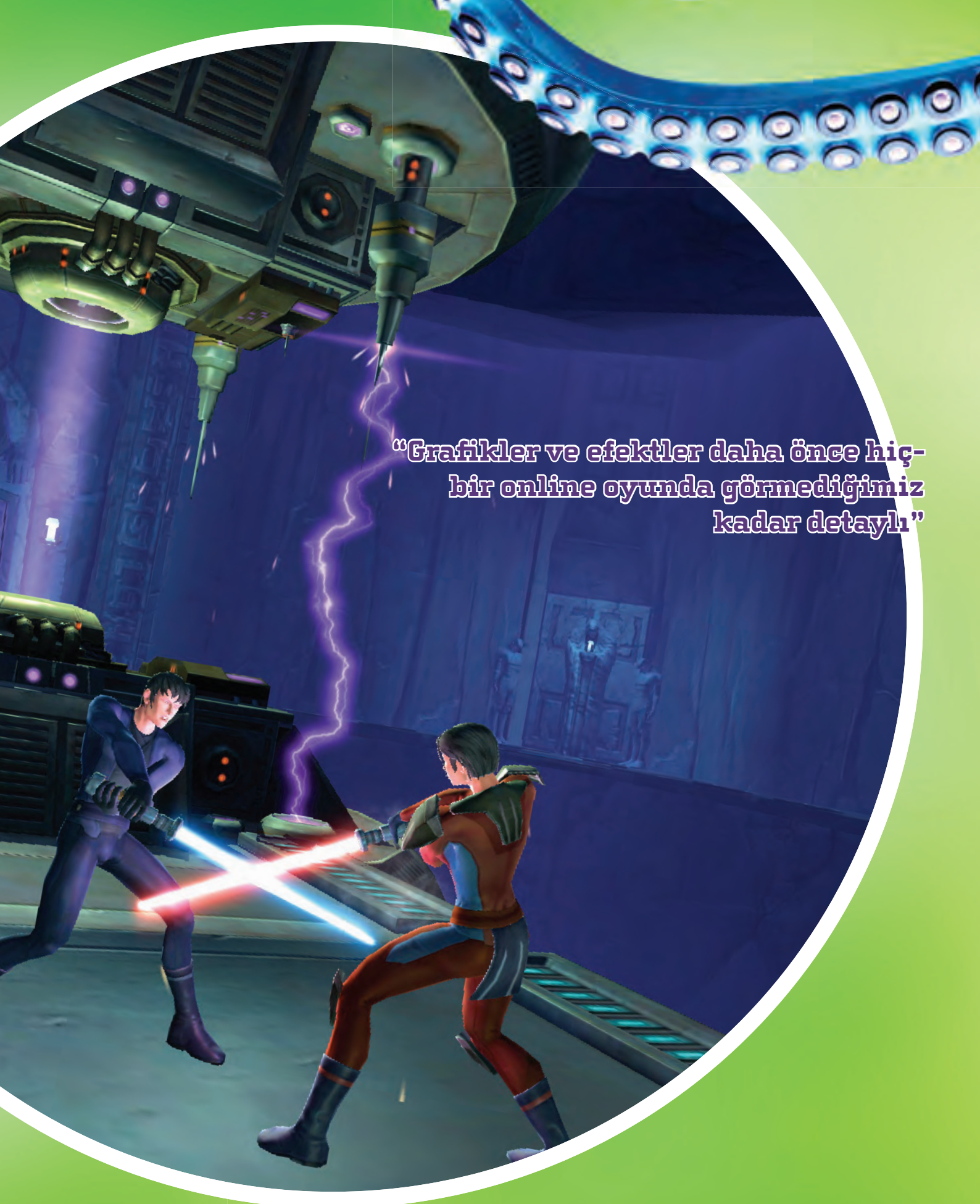
Star Wars: The Old Republic, Knights of the Old Republic'in (KotOR) 300 yıl sonrasında, Darth Vader'in ortaya çıkışının ise 3500 yıl öncesinde geçen bir MMO olacak. Star Wars Galaxies günlerindeki eski guild'ler şimdiden çeşitli forumlarda tekrar adam toplamaya başladılar. SWG'nin Combat Upgrade ile gelen yıkımının ardından LucasArts, ikinci online oyununu -yerinde bir karar ile- Sony yerine efsanevi KotOR serisinin yapımcısı BioWare ile birlikte yapmaya karar verdi.

Oyunda bütün diyaloglar seslendiriliyor. Grafikler ve efektler daha önce hiçbir online oyunda görmediğimiz kadar detaylı. Şimdiye kadar Trooper, Smuggler (Han Solo desek yeter mi?), Bounty Hunter (Jango Fett'giller) ve Sith Warrior sınıfları açıklandı. En az dört sınıfın daha oyuna dahil edilmesi bekleniyor.

Oyunda her karakterin hikayesi farklı olacak, o nedenle de oyuncular farklı görevler yapıp aynen bir single player oyunda olduğu gibi değişik ara sahneler izleyecekler. Oyundaki görevlerin, "a noktasından b noktasına git" ya da "20 tane dev fare öldür" şeklinde olmayıp KotOR serilerindeki kadar derinlikli olacağı da söylenenler arasında yer alıyor. Ne de olsa oyun senaryosu üzerinde bizzat George Lucas'dan onay almış 12 yazar çalışıyor.

Oyunda ayrıca sürekli yanımızda gezecek NPC yol arkadaşları (companion) edinebileceğiz. Bu yol arkadaşları bazen bir robot bazen de bir asker olabilecek. Yol arkadaşlarımızın bize olan bağlılığı aynen Kotor'da olduğu gibi, aramızdaki diyaloga ya da gerçekleştirdiğimiz eylemlere göre artacak ya da azalacak. Oyun boyunca pek çok yol arkadaşı edinecek olsak da içlerinden sadece birisini yanımızda bulundurabileceğiz. ▶





“Grafikler ve efektler daha önce hiçbir online oyunda görmediğimiz kadar detaylı”



► Oyunda Jedi'lar olması gerektiği gibi kendi ışın kılıçlarını kendileri yapacaklar ama bunun için belli materyalleri saatlerce kamp kurup farm'lamaları gerekecek. Gereken materyaller belirli görevleri yerine getirerek ulaşılabilir. Oyunda, aynen SWG'deki gibi oyunculara ait evler ve şehirler bulunup bulunmayacağı konusunda net bir bilgi bulunmasa da BioWare ileride böyle bir sisteme olanak tanıyacağına sinyallerini verdi. Uzay gemileri ve uzay savaşları konusunda da kapıyı aralık bırakmayı ihmal etmediler. Işın kılıcı yapmak haricinde üretime yönelik neler bulunacak, oyunda zanaatkarlık nam-ı diğer "crafting" ve ticaret ne ölçüde olacak henüz belli değil. Jedi ve diğer sınıflar arası denge nasıl kurulacak; kimse Trooper ya da Smuggler olmayı isteyecek mi? Şahsen ben Smuggler'ı kesin denerim; ama oynadığım sınıfın "dekor" gibi dikildiğini görürsem pek de şevkim kalmaz. Sonuçta online oyunların asıl gizli noktası bu dengede saklı. Neyse ki LucasArts ve BioWare isimleri bile umutlanmamıza yetiyor. Sonuç olarak oyun uzun bir geliştirme sürecinden sonra karşımıza çıkacak ve oyunun son halinde nelerin olup olmayacağı konusunda yapımcılar bile tam olarak fikir sahibi değil. Mesela ekran görüntülerinde gözümüze batan bekçi feneri kadar ışın kılıcı kabzalarını normal boyuta indireceklerini şimdiden açıkladılar. SWTOR'a da her MMO gibi her gün yeni bir şeyler eklenecek, yeni fikirler ortaya çıkacak ve bize de bunun tadını çıkartmak düşecek. Güç sizinle olsun...

- Ömür İklim Demir

GERARD BUTLER

"CRANK" in yapımcı ve yönetmenlerinden

OYUNCU

SENİ KİM KUMANDA EDİYOR?

LIONSGATE ve LAKESHORE ENTERTAINMENT tarafından LAKESHORE ENTERTAINMENT/LIONSGATE için NEVELDINE / TAYLOR filmi

GERARD BUTLER MICHAEL C. HALL AMBER VALENTA LOGAN LEEMAN JERRY FLEMING CHRIS LUDACRIS BRIDGES KYRA SEDGWICK

kas MARY VERNIEU, CSA J.C. CANTU müzik ROBERT WILLIAMSON ve GEOFF ZANELLO yapımcılar ALK FRIEDBERG ve PETER ZAMUNSON FERNANDO VILELA yapımcı JERRY FLEMING yönetmen ERKHART POLLACK

yapılıncı NEVELDINE / TAYLOR ERIC REID DAVID SCOTT RUBIN MICHAEL PASSEDERNEK JAMESY HODGINS TOM ROSENBERG GARY LUCCHESI SKIP WILLIAMSON RICHARD WRIGHT

senaryo NEVELDINE / TAYLOR yapımcı NEVELDINE / TAYLOR

productions P Pinema

CTV LAKESHORE LIONSGATE

2 EKİM'DE SINEMALARDA

“10 kat fazla poligon, Gran Turismo 5’tekinden daha gelişmiş araç içi kokpit görünümü, Formula 1 modu”



Forza Motorsport 3

Yapım Turn 10 Studios Dağıtım Microsoft Tür Yarış Platform Xbox 360 Web forzamotorsport.net Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

GamesCom 2009, yarış severlerin de yüzünü güldürdü. 50 farklı markadan 400’den fazla araç modeli, çoğu doğal güzellikleriyle ön planda olan 100’den fazla gerçek pist, şimdiye kadar bir oyunda kullanılmıř en detaylı araç modellemeleri, ikinci oyuna kıyasla her modelde 10 kat fazla poligon, Gran Turismo 5’tekinden daha gelişmiş araç içi kokpit görünümü, Formula 1 modu... Yazdıkça yazası geliyor insanın ve ben bu özellikleri saydıkça her araba delisinin kalp atışlarının hızlandığını duyabiliyorum. Tabii ki merak etmeyin; bu durumda “Ben o kadar da araba delisi değilim ama yarış oyunu severim” diyenler de ihmal edilmemiş. Oyunun yapımcısı Turn 10, oyun ne kadar detaylı olursa olsun, amaçlarının her kesimden oyuncuya hitap etmek olduğunu özellikle belirtti. Detaylı motor ayarlarından drag yarışlarına, lastik basıncından araç boyamaya kadar oyunda hem simülasyon, hem de yarış oyunlarına özgü pek çok öge mevcut. Kısacası isteyen oyuncu manuel vites kullanarak, az önce yaptığı motor ayarlarını test ederken; isteyen oyuncu herşeyi otomatikçe ayarlayıp sadece gaza basarak aynı pistte yarışabiliyor.

Oyunda ayrıca yapay zekanın kontrol ettiği sürücülerin üzerinde “baskı” kurarak onların hata yapmasını sağlayabiliyoruz. Yarış oyunlarında, öndeki rakibin keskin virajları bile hiç hız kesmeden hatasız döndüğünü gördükçe öfkeden delirenler bu demek istediğimi iyi anlamıştır. Diyelim ki rakibinizin arkasına kuyruk gibi takıldınız, viraj viraj üstüne dönüyorsunuz; tek ihtiyacınız öndekinin bir hatası... İşte Forza Motorsport 3’te rakip üzerinde bu derece baskı kurulduğunda, bilgisayar da aynı bir insan gibi terlemeye başlıyor ve panik yapıp yerine göre hata yapabiliyor. Bu da ister istemez oyunu daha eğlenceli bir hale getiriyor. Gerçekçi sürüş hissi ve keyfi haricinde, oyunda araç boyamak da ayrı bir eğlence olarak karşımıza çıkıyor. Tıpkı profesyonel bir grafik programı gibi aracı boyarken layer sistemini kullanabiliyor ve her layer üzerinde ayrı ayrı çalışarak, çok değişik sentezler elde edebiliyoruz. Mekaniğinden, dış görünüşüne kadar baştan aşağıya düzenlediğimiz bu araçlarla yaptığımız yarışları da kaydedip oyunun dahili video editörü sayesinde isteğimize göre montajlayabiliyoruz. YouTube, DailyMotion, MetaCafe gibi video paylaşım sitelerinin kullanımını iyice yaygınlaşması ile yeni nesil oyunlarda bu gibi video kayıt özelliklerini “olmazsa olmaz” bir nitelik kazandı. Sonuç olarak Forza Motorsport 3, PS3’te Gran Turismo 5’in konumu ne ise Xbox 360’ta aynı yeri sahiplenmek istiyor. Görünen o ki, bu görevini çok başarılı bir şekilde yerine de getiriyor.

- Ömür İklim Demir



Heavy Rain: The Origami Killer

Yapım **Quantic Dream** Dağıtım **Sony Tör Adventure**

Platform **PS3** Web www.quanticroam.com Çıkış Tarihi **2010'un ilk çeyreği**

Sadece PlayStation 3 için özel olarak tasarlanan Heavy Rain (HR), biz oyun severleri yıllardır her yeni haberiyle heyecanlandırabiliyor. Oyun yapısı başta olmak üzere, grafiklerindeki derinlikle üzerimizde inanılmaz bir etki yaratan HR, bu yıl düzenlenen GamesCom'da dikkat çeken oyunlardan biri oldu. Oyunun direktörü olan David Cage ise -Sony'nin basın konferansı esnasında verdiği demeçle- oyuna eklenecek olan yeni bir karakterden bahsetti.

HR, genel hatlarıyla karakterler arası ilişkiye ve iletişime dayalı bir oyun. Diğer oyunlara nazaran daha çok konuşma ve davranışlarımız ile ön plana çıkacağız. Oyunun genel yapısı halihazırda bir yenilikken, oyuna yeni bir karakter ekleneceğini beyan eden David Cage, bu karakterin isminin ise Ethan Mars olacağını belirtti. Ethan, yakın zamanda iki oğlundan birini kaybetmiş ve ikinci oğlunun da başına benzer bir durum gelmesi için her şeyi yapmaya hazır bir baba rolünde karşımıza çıkacak. GamesCom'da yayınlanan demoda, yeni karakterimiz ve ruh hali çok net bir şekilde gözler önüne seriliyor. Ethan Mars geceyi evinde, oğlu Shaun ile birlikte geçiriyor. Bu noktada biz oyunculara düşen görevse nasıl bir baba ya da nasıl bir ruh hali içerisinde olacağımız...

Sorumlu mu, mesafeli mi, yoksa duygusal bir şekilde bağlı bir durumda mı olacağız... Oğlunu kaybetmeden önce gayet güzel bir hayata sahipti Ethan. Çok mutlu bir ruh haline sahip olan Ethan, harika bir eşe ve çok sevdiği mimarlık mesleğine sahipti. Fakat oğlunu kaybettikten sonra, önce evliliği bitmiş, bu durumu takiben işini de kaybetmişti. Bu durum sonucunda tam olarak ne yapacağını bilemeyen bir karakter haline gelen Ethan, tamamen depresyona girmiş biri olarak karşımıza çıkıyor. Oğlu Shaun ise babasının bu durumu nedeniyle gayet isyankar ve rahat bir çocuk olarak büyümüştür. Artık durumu değiştirmek biz oyuncuların elinde olacak. İzlediğimiz sahnede Shaun, bir kanepede uzanmaktadır ve çizgi film izlemektedir. Bu durumu görmezden gelip evin istediğiniz bir yerine gidip kendi işleriyle uğraşabilir ya da Shaun'un yanına gidip okulun nasıl gittiğini sorabilirsiniz. Ayrıca yemek isteyip istemediğini de sorabilirsiniz; fakat bu durum da kendi içinde ikiye ayrılacak: Sağlıklı olarak adlandırabileceğimiz fırında tavuk mu, yoksa çok daha sağlıklı olan ve mikrodalga fırında yapılmış dondurulmuş bir pizza mı?

Hikayenin devamında Shaun kayboluyor, Ethan da "Origami Katili" olarak bütün şehirde nam salmış seri katilin peşine düşüyor. Oyunun diğer dört karakterinin de peşinde olduğu bu katil sayesinde, senaryo bir bütün haline geliyor. Halen açıklanmayı bekleyen birçok detayı olan Heavy Rain'i 2010 yılında PS3'lerimizde görmeyi bekliyoruz.

- Ertuğrul Söngü





**“HR, genel hatlarıyla karakterler
arası ilişkiye ve iletişime
dayalı bir oyun”**

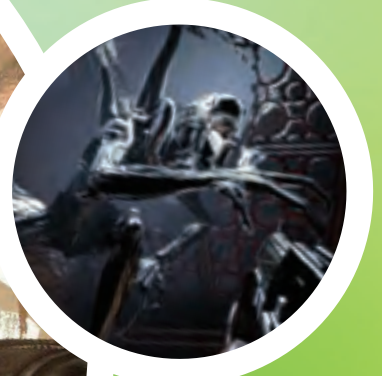
Aliens vs. Predator

Yapım **Rebellion Software** Dağıtım **Sega Tür FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Web **www.alphaprotocol.com**
Çıkış Tarihi **2010'un ilk çeyreği**

İlk oyunu internet kafede oynadığımızda herkes garipsemişti. Sonradan bize katılan insan sayısı artmış olsa da, multiplayer'da Counter-Strike'i egale edememiştik. Gel gelelim oyunun harika bir tek kişilik modu mevcuttu. Devam oyununun haberi çıktığı andaysa eminim birçok kişi bolca heyecanlanmıştı. Bunca zamandır sadece Marine ve Predator ırkları açıklanmıştı. GamesCom'da ise sonunda beklenen oldu ve Alien ırkı da gizemini yitirdi.

Çevre detayları artık en üst seviyeye çekilmiş durumda ve bir Alien oyuncusu olarak en çok işimize yarayacak olan etken çevre. Malum, Alien filmlerini izlediyseniz, aslında bu yaratıkların açık arazide gayet hassas varlıklar olduğunu biliyorsunuzdur. Vücutlarında kan yerine asit taşıyan bu yaratıklar, her ne kadar yakın mesafede çok tehlikeli olsalar da, Marine'lerin silahlarından çıkan mermiler, bu yaratıklarda yağda yumurta etkisi yaratıyor. Bir Marine'in yakın menziline girdikten sonra, onu öldürebilmek için birçok "sonlandırıcı" harekete sahibiz. Misal; hasmımızın arkasından veya yan tarafından yapacağımız bir saldırı ile kendisini ortadan kaldırebiliyoruz. Kuyruğumuzla karnına bir delik açabiliyor ya da üzerine asit püskürterek koyabiliyor; hatta karakterimizi kullanmakta yeterince iyi değilsek, tekme tokat ile üzerinden atlıyoruz. Eğer bu arbedede üstün gelirsek, kamera açısı first person'a geçiyor ve hasmımızı istediğimiz gibi yiyebiliyoruz. Duruma tezat olarsa zırh giymiş Marine'ler'e boş gözlerle bakıyoruz. Ayrıca yapay zekaya karşıysanız, geldiğinizi fark edip kendilerini bir odaya kapatarak intihar eden "mob"lar da göreceksiniz. Pek tabii ki bir Alien'in en önemli özelliklerinden biri de çevikliği ve ilk oyuna nazaran ikinci oyunda bu durumun oyuna açık ve net bir etkisini eklemeyi unutmamışlar. Şöyle ki bir savaş esnasında kafanızı kaldırdığınız takdirde, etrafta parlayan yerler menzilin rahatça kaçacak ve yeni bir saldırı yönü aramak için zaman kazanacak. Aynı zamanda oyun esnasında uzak mesafelere gitmek için de kullanılacak olan bu yöntem, tek kelimeyle harikulade. Toplamda 12 saatlik bir oyun deneyimi yaşatacak olan Alien vs. Predator, kesinlikle beklemeye değer.

- Ertuğrul Süngü



The Sims 3: World Adventures

Yapım Maxis Dağıtım Electronic Arts Tür Simülasyon
Platform PC Web www.thesims3.com Çıkış Tarihi 17 Kasım 2009

The Sims fenomeninin şüphesiz en büyük sebeplerinden biri, eklenti paketleridir. Hal böyle olunca, ilk eklenti paketinin açıklanması da hiç gecikmedi. Bu eklenti paketi ile oyuna üç yeni bölge ekleniyor: Fransa, Çin ve Mısır. Eklenen yeni görev sistemi ise oyuna daha çok eğlence unsuru katması için tasarlanmış. Verilen görevleri yapmak zorunda değilsiniz ama yaptığınız takdirde kazanacağınız ödüller de geride bırakmış olursunuz. Görevler ise gayet adventure tadında; bir piramide girip birkaç bulmacamsı iş yaptıktan sonra bulacağımız eşya ile görevi tamamlamış olacağız. The Sims 3 oynamış olanlarınız varsa oyunun asıl eğlenceli kısmının, karakterlerin verdiği reaksiyonlar olduğunu hatırlayacaklar. Şimdi bu karakterlerin bir anda ateş tuzağına yakalanıp yanmaya başladığını hayal edin. Peki ya kendini söndürmeye çalışırken ki durumu? Electronic Arts, yine müşterinin istediğini iyi analiz etmiş benziyor. - Ertuğrul Süngü



“Tyria’ isimli fantastik dünyaya geri döneceğimiz oyun, ilk GW’dan 250 sene sonrasında geçiyor”



Guild Wars 2

Yapım ArenaNet Dağıtım NCsoft Tür MMORPG
Platform PC Web www.guildwars2.com Çıkış Tarihi Belli değil

Guild Wars (GW) seven insanlar olarak beklemekten sıkıldığımız aşikar. Fakat izlediğimiz demolar sonucunda oyunun beklemeye değer olduğunu anlamış bulunmaktayım. “Tyria” isimli fantastik dünyaya geri döneceğimiz oyun, ilk GW’dan 250 sene sonrasında geçiyor. Uzun yıllar sonra uyanmış olan çok yaşlı bir ejderha, topladığı ölümsüzler ordusuyla Tyria’yı yok etmek istiyor. Oynanabilen dört farklı ırk ile (İnsan, Charr, Norn ve Asura) bu ejderhaya karşı koymaya çalışacağız. Bir diğer oynanabilen ırk ise “Sylvari” olarak karşımıza çıkıyor. Bütün ırklardan farklı olan bu ırk, diğer kültürlere de anlam veremeyecek cinsten. Birçok oyunda bulunmayan bir özellik ise su altında bambaşka bir dünya olması ve bu sayede özgürlüğün dibine vuracağız GW2, kendini tamamen açacağına benziyor.

- Ertuğrul Süngü

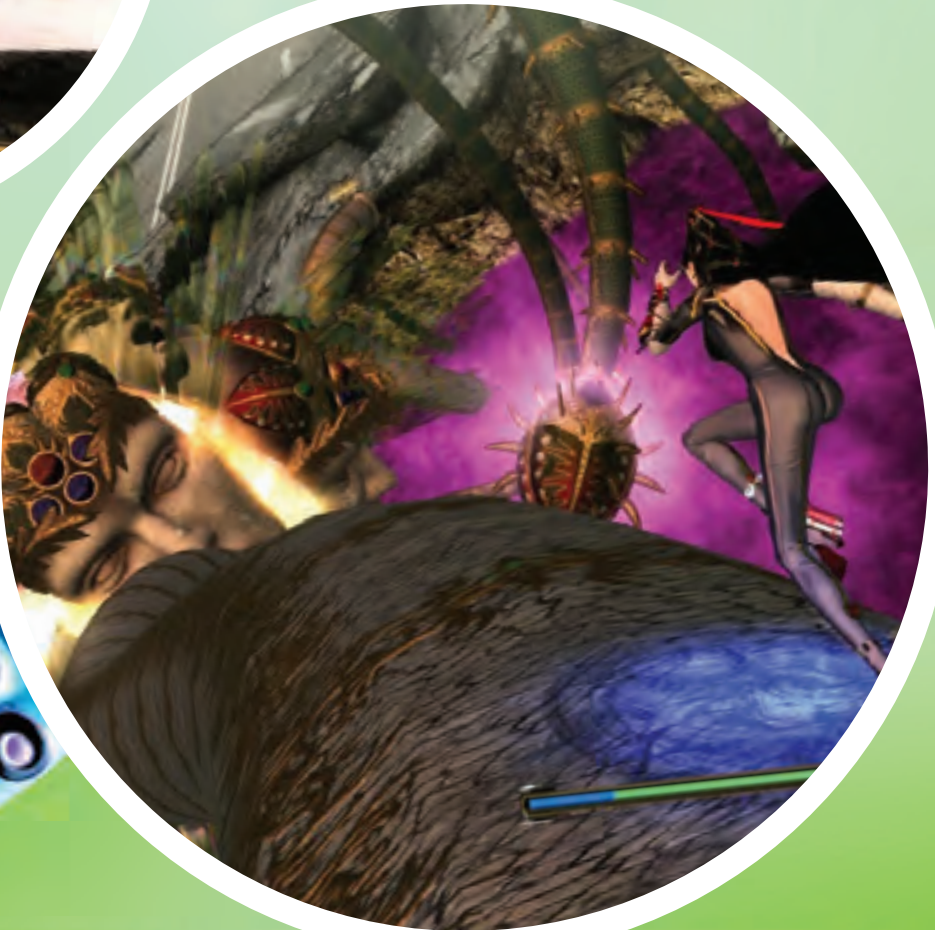


Bayonetta

Yapım PlatinumGames Inc. Dağıtım Sega Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360 Web www.sega.com/platinumgames/bayonetta
Çıkış Tarihi Ocak 2010

İlk defa E3 fuarında gösterilen Bayonetta, GamesCom'da eskisine eklentiler yapılmış ve gözle görülür bir değişime uğramış halde karşımıza çıktı. Senaryodan bilindiği kadarıyla Bayonetta adlı cadı, 500 yıldır derin bir uykudaydı. Aniden uyandığında ise iyinin güçlerine karşı savaşmaya başladı. Değişimlerden biri olarak, Luka adında, çocukluktan bize katılmış ve şu anda büyümüş bir karakter ile karşı karşıyayız. İlginç olarak bu iki karakter farklı boyutlarda mevcut olacaklar. Luka, bu cezp edici cadıyı koklayıp duyabilecekken ona dokunamayacak. Bileklerine takılı iki farklı tabancayla hatırladığımız Bayonetta, bu sefer de bacaklarının alt kısmına takılı iki roket ile karşımıza çıktı. Direkt olarak atıldığında düşmanların çoğunu anında yok edecek bir güce sahip olan bu roketler, yapılan silahlı combo'ların da sonlarına eklenerek inanılmaz hasarlar vermemizi sağlayacak. Ek olarak, etraftaki arabaları ya da bulduğunuz cisimleri de bir yerden başka bir yere fırlatmak mümkün olacak. Günümüz yapımclarının vazgeçemedikleri "slow-motion" durumu ise bu oyunda da yerini almış ve bu denli hızlı bir oyun yapısı içerisinde azımsanmayacak derecede önemli bir yer tutacağı benziyor. Tüm bu bilgiler ışığında, Devil May Cry'dan sonra karşımıza çıkmasını istediğimiz oyunlardan biri de Bayonetta sanıyorum.

- Ertuğrul Süngü





R.U.S.E.

Yapım Eugen Systems Dağıtım Ubisoft Tür Strateji
Platform Xbox 360, PS3, PC Web www.rusegame.com
Çıkış Tarihi 2010'un ilk çeyreği

Küçük bir çocuk iken savaş filmlerinde generallerin bir masa etrafında toplanıp; oyuncak tankları ve gemileri ellerindeki sopa ile sağa sola iterek nasıl bir saldırı yapacaklarını tartıştıklarını gördüm. Sonra da o gazla evin bahçesine çıkıp önceden yaptığım küçük su birikintileri ve tepelerden oluşan yerin çevresine gri ve yeşil olmak üzere plastik askerlerimi yerleştirdim. İşte R.U.S.E. tam olarak bu his üzerine kurulmuş İkinci Dünya Savaşı yıllarında geçen bir RTS olarak karşımıza çıkıyor. Zaten oyunun tanıtım videolarında da bu unsurun altı defalarca çiziliyor. Oyun birkaç özelliğiyle ana mantığı "Daha hızlı tıklayan kazansın!" olan gerçek zamanlı strateji oyunlarından ayrılıyor. İlk olarak oyunda müthiş bir zoom in - zoom out özelliği bulunuyor. Bu sayede savaş alanından istediğimiz kadar uzaklaşıyor ve küçük çatışmaları kazanmaya odaklanmak yerine savaşın genelini dikkatimizi verebiliyoruz. En son kademeye kadar uzaklaştığımızda bir masa üzerinde askeri birimleri ve masanın çevresinde duran generalleri bile görebiliyoruz. Oyunun yapımcılarının asıl istediği, oyuncuların hızlıca hammadde toplayıp daha kalabalık bir ordu kurarak karşı tarafı yenmesi değil; tam tersine savaş alanı geneline yayılmış büyük manevralarla rakibini alt etmesi olmuş. Detaylara ve küçük sokak çatışmalarına takılmadan, büyük resme bakabilenler bu oyundan ciddi çok zevk alacaklar. Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda gerçekten bulunan silahların yer alacağı söylene de havan topu misali uzağa ateş fişkırtan birkaç "yanı fantastik" araca da rastladık. Bu küçük detay dışında her şey anlatıldığı kadar güzeldi.

Oyunun bir başka güzel özelliği ise salt taktik mücadele haricinde düşmanı yanlış bilgilendirerek ya da sahte manevralar yaparak aldatma seçeneğimizin bulunması. Bu sayede sahte bir askeri birlik ile bir bölgeye yığınak yapıyormuş gibi görünüp, asıl ordumuzu gizlice düşmanın kalbine doğru gönderebilir ya da bu sahte orduya karşı düşmanın saldırarak asıl savunma hattını açığa çıkartmasını sağlayabiliriz. Gerçek savaşlarda da bu tip aldatmacalar sıklıkla yaşanmıştır. Bu bir savaş ve Machiavelli'nin de dediği gibi "Zafere giden yolda her şey muhtemeldir." Kısacası bu oyunda daha kalabalık olan kazanacak. Oyuna daha kurnaz ve hilekar olan kazanacak. Oyuna gelmeyin, oyuna getirin!

- Ömür İklim Demir



"Bu oyunda daha kalabalık olan taraf değil, daha kurnaz ve hilekar olan kazanacak"

The Whispered World

Yapım **Daedalic** Dağıtım **Daedalic Tür Adventure**
Platform **PC** Web www.the-whispered-world.com
Çıkış Tarihi **Belli değil**

Yaşı 22'nin üzerinde olan herkes, illa ki bir kere o eski adventure oyunlarından oynamıştır. Vakti zamanında çok popüler olan bu oyun tarzı, günümüzde yok olmaya yüz tutmuş durumda. Fakat Daedalic Entertainment gibi ufak firmalar imdadımıza yetişiyor. Kısaca bahsetmek gerekirse, ana karakterimiz olan Sadwick, bir karavanda ailesi ile birlikte yaşamaktadır. Ahmak bir kardeşe sahip olan karakterimiz, aynı zamanda bunak ve garip malzemelerden yemek yapan bir büyükbabaya da sahiptir. Sadwick'in sorunu ise garip rüyalar görmesidir. Sonunda bir gün bir kahinle karşılaşır. Kahin, Sadwick'e yakın bir gelecekte dünyanın sonunun geleceğini ve bunun sorumlusunun ondan başkasının olmayacağını söyler. Bunu öğrenen karakterimiz de durumu düzeltmek üzere dünyanın merkezindeki krallığa doğru yola çıkar. Eski tarzda bir adventure olan The Whispered World, tamamen el ile çizilmiş görsellere sahip. Oyun esnasında, tıpkı eskiden olduğu gibi üç farklı seçenek mevcut olacak. Herhangi bir objeyi seçtikten sonra "etkileşime geç", "bak" ya da "cebe at" seçeneklerinden birine sahip olacağız.

- Ertuğrul Süngü



“Oyun esnasında üzerinize aldığınız her eşya ayrı bir ses çıkaracak”



Alpha Protocol

Yapım **Obsidian** Dağıtım **Sega Tür Adventure**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Web www.alphaprotocol.com
Çıkış Tarihi **27 Ekim 2009**

Geçtiğimiz birkaç ay içerisinde Alpha Protocol (AP) ile ilgili bilgiler sızmaya başlamıştı. GamesCom'da ise oyun hakkında eksik kalan birçok şey gün yüzüne çıktı. Oyun tam bir RPG. Bildiğimiz bir RPG oyunu gibi karakterimizin seviyesini yükseltiyor, upgrade'ler yapıyor ve ona yetenekler verebiliyoruz. Aradaki tek fark ise bu sefer ne bir uzay gemisi kaptanınız, ne de parlak zırhları içerisinde bir şövalye. Bu seferki karakterimiz bir casus, yapmamız gerekirse gizli işler peşinde koşmak. Oyun esnasında üzerinize aldığınız her eşya ayrı bir ses çıkaracak. Bu durumdan kurtulmak içinse her seviye atladığımızda alacağımız puanları, karaktere doğru bir şekilde yatırmamız gerekiyor. Eğer "stealth", yani görünmezlik ağacına yüklenirseniz, istediğiniz kadar eşyanız olsun, bir şekilde sessiz kalmayı başarabileceksiniz. Kaldı ki bu durum, yapımcılar tarafından açıklanan "Eğer isterseniz hiç kimseyi öldürmeden oyunu bitirebileceksiniz." söylemine bir açıklık getiriyor. Oyun boyunca peşinizde olacak olan "Sis" adlı, bizi öldürmeye programlanmış ve kafadan çatlak bir kadın söz konusu. Bu kadını ele geçirdiğinizde, tıpkı BioShock'a benzer bir şekilde öldürebilecek ya da "kadına el kalkmaz" deyip olay yerini terk edebileceksiniz. Bu ve buna benzer durumların boy göstereceği AP için, "kendi ipinde boğulmadığı sürece iyi bir oyun bizi bekliyor" diyebiliriz.

- Ömür İklim Demir

James Cameron's Avatar: The Game

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii** Web avatargame.uk.ubi.com Çıkış Tarihi **24 Kasım**

Cameron'ın ilk olarak 2005 yılında duyurduğu yeni filmi Avatar, 2009 yılı sonunda gösterime girecek. Merakla beklenen filmin oyunu ise yine aynı dönemde PC, PlayStation 3, Xbox 360, Wii ve PSP sahiplerinin evlerine konuk olacak. GamesCom'da yaptığı özel tanıtım ile oyunla ilgili beklentileri bir kademe daha arttıran Ubisoft ise Avata'dan çok ümitli.

Avatar'ın öyküsü, -filmde de olacağı gibi- Pandora adlı bir gezegende geçiyor. Süregelen kaynak sıkıntısını çözmek isteyen bir grup insan, bu gezegenin değerli madenlerinin peşinde ve bu aç gözlü yaklaşım nedeniyle de Pandora'nın yerlisi Na'vi'lerle başları dertte. Madenlerin peşindeki insanlar, istilalarını arttırıyor ve karşı koyan Na'vi'leri öldürerek köylerini yakıp yıkıyorlar. Boy-ları yaklaşık üç metreyi bulan Na'vi'lerin en büyük sorunu ise insanlarla aynı teknoloji seviyesine sahip olmamaları ve bu yüzden eşit güçte silahlarla kuşanmamış olmaları. Fakat bu durum onların daha az tehlikeli olduğunu göstermiyor. Yeterince motive olmuş bir Na'vi, en az bir insan askeri kadar tehlikeli ki kısa bir süre sonra bunu ekranlarınızda göreceksiniz.

- Ümit Öncel



Silent Hunter V

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **Simülasyon** Platform **PC**
Web silent-hunter.uk.ubi.com Çıkış Tarihi **2010'un ilk çeyreği**

Silent Hunter V, GamesCom 2009'da resmen su yüzüne çıktı ve Ubisoft'un yeni oyunu hakkında ilk olarak bazı ciddi bilgilere ulaşma şansımız oldu. Oyun yine İkinci Dünya Savaşı'nda, Atlantik'in soğuk ve ürkütücü sularında geçiyor. Oyuncular serinin yeni oyununda bir Alman U-bot denizaltısının birinci kaptanı olma şansına kavuşacaklar. Oyunla ilgili olarak çok dikkat çeken konuların başında tabii ki Silent Hunter V'in görseelliği geliyor. Son derece ilgi çekici ve etkileyici görsel özelliklere sahip olan oyunda savaşlar, bir sinema sahnesi estetiğine ve detaylarına sahip olacak. Görseellikte gerçekçiliğin yanı sıra oynanışta da aynı izleri görmek mümkün. Silent Hunter V'te stratejinizi belirlemek için artık üstten görünüşlü yeni bir harita var. Bu harita sayesinde planlarınızı belirleyebilir ve sizi görmeyen düşman gemilerine sinsice yaklaşabilirsiniz. Ama asıl heyecan, onlar sizi fark ettiğinde başlıyor. Bu noktadan sonra kurtulmak için hızla uzaklaşmak ve gizlenmek arasında yer alan çok ince bir çizgi üzerinde son derece dikkatli hareket etmeniz gerekiyor. GamesCom'da tanıtılan Silent Hunter V kesinlikle beklentileri arttırdı. Buna rağmen Ubisoft, 2010 yılına kadar beklemek zorunda olduğumuzu da belirtti.

- Ümit Öncel



smile VİTAMİN®

ZİHİN AÇAR

Okulda daha başarılı olmak istiyorsan ya da bir konuda takıldıysan, dersleri kolayca öğrenmene yardımcı olan smile vitamin yanında!

İlköğretim öğrencileri ve öğretmenlerinin eğitim hayatını kolaylaştırmak için hazırlanan smile vitamin ile istediğin tüm dersleri inceleyebilir, eğlenerek öğrenebilirsin.

lise + İngilizce
paketi
**ÇOK
YAKINDA!**

İLKÖĞRETİM
FIYATLARI

AYLIK 5 TL*
YILLIK 36 TL*

gülmüsen hot

0212 **444 33 75**

www.smileadsl.com

Detaylı bilgi için www.smilevitamin.com
adresini ziyaret edebilirsiniz.

- ✓ Sesli konu anlatımları
- ✓ İnteraktif ders anlatımları
- ✓ Detaylı ve eğlenceli deneyler
- ✓ Tarama testleri
- ✓ MEB müfredatına uygun dersler



Vitamin® Sebit'in tescilli markasıdır.

Sadece smile adsl aboneleri smile vitamin hizmetinden faydalanabilir.
* Tek kullanıcı için geçerli olan fiyattır. smile adsl aboneliğini iptal ettirenlerin, smile vitamin aboneliği de aynı tarihte sona erecektir.

DOKTORLAR

CELIK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FIKH HASTALIKLARI MERKEZİ



ERDEM

CELIK

HASTA: OSMAN WÖBER!

Sevgili Level ahhalisi..
151. sayınızda Elif hanım rakinkok incelemesinde bulunmuş. Orda Juliette Lewis soyundu gibisinden laf geçmişti. İnternette araştrırdım bulamadım acaba Juliette tamamenmi soyundu yoksa sadece belden üstümü..?

- OSMAN WÖBER, ALMAN HERHALDE.
- ALMAN, VERMEN, BEN SENİ YENMEN..
- CÜNEYT TANMAN.
- İĞRENÇ.
- YOOO! İYİ BİR İNSANDIR. FUTBOL PALAN KONUŞUR.
- SİZE DEDİM BEN.
- E, TAMAM BEN DE SİZE DİYORUM.
- ÖRP!

BAĞ-KUR

Emergency
PARAMEDIC

BİTİRİ

Emergency
PARAMEDIC

HASTA: EMİNE CAN ÖZDEM

aktıma takılan iki tane soru var.
1 - Level'e nasıl girilebilir. Dergide nasıl yazı yazabilirim?
2 - Sizin maaş ne kadar ya =)

1. WWW.LEVEL.COM.TR ADRESİNDEN LEVEL'A GİREBİLİRSİNİZ DERGIYI DİKKATLE İNCELERSENİZ MUTLAKA ÇOK UZUN OLMAMAK KAYDIYLA BİRŞEYLER YAZABİLECEĞİNİZ BOŞ YERLER BULABİLİRSİNİZ
2. ONBİRİNCİ BASAMAKTAN BAĞ-KUR EMEKLİ MAAŞI İŞTE. ÇOK BİR ŞEY DEĞİL.
- ÇOK GÜZEL MADDELER BUNLAR.
- REZALET BİR PROGRAM İSİMİ.

HASTA: KUTLU ÇAĞI AYDIN

Sizi diyaneî işlerine şikayet edeceğim. Siz kendinizi bulunmaz hint kumaşımı sandığınızı mı sanıyorsunuz. Şayet geçen ay derginizi hiç bir bakkalda bulamadım ! Lütfen daha çk dergi basın ellerinizden operim OK BYE (yeni derginiz hoş olmuş doğru yoldasınız)

- BİZ DE TÜRK DİL KURUMU'NA ŞİKAYET EDELİM BENCE.
- ÖDEŞİRİZ DİYORSUNUZ
- YOOO! TÜRK DİL KURUMU DİYORUM DUYMUYOR MUSUNUZ?
- BULUNMAZ HİNT KUMAŞI SANDIĞI DEMİŞ KENDİSİ.
- EVET. SANDIKTA OLDUĞU İÇİN BULUNAMIYOR BENCE.
- SANDIKTA OLDUĞUNU BİLİYORLARSA KUMAŞI RAHATÇA BULURLAR AMA.
- SANDIĞI BULAMIYORLAR DEMEK Kİ.
- HMMM!

EMERGENCY
PARAMEDIC
ERGEN

HASTA: ÖZKUN KADIOĞLU

Derginizi bir asırdır takip ediyorum, böyle tasarımı görmedim. Facia, hemen eski haline çevirin yoksa camlarınızı taşlarım. Fırat PES'te adam tanımam. Elif evimin kadını çocuklarımla anası ol. Hasan aradığın güç içinde.

- CAM TAŞLAMA SANATI.
- UNUTULMAYA YÜZ TUTMUŞ DEĞERLERİMİZDEN BİRİ DAHA.
- KEÇECİLİK GİBİ...
- BU MİNİĞİ DE HÜCREDE UNUTACAĞIZ SANIRIM.
- BİRKAÇ ASIR ORADA KALIRSA KENDİ GÜCÜNÜN NERESİNDE OLDUĞUNU BULACAKTIR.
- YAZIK
- BU ARADA BEN FIRAT'I HEP PES'TE YENERİM.
- AAA BEN DE.

EMERGENCY
PARAMEDIC
HERVETUM



COMPEX®

34. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



19-22
KASIM 2009
LÜTFİ KIRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBIYE / İSTANBUL

Sizi oyuna getiriyoruz!

Gelişen teknolojinin hızı çıldırtıcı, oyunlar baştan çıkarıcı...

Bu yıl da COMPEX'i kaçırmayın!



 www.compex.com.tr

RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL
TEL: 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

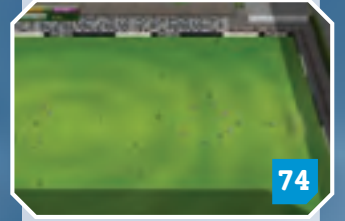
Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.

İnceleme

Bu ayı "hız"la geçirdik

i ki mükemmel araba yarışına aynı anda denk gelmek, güneş tutulması gibi bir durum adeta. Bu ay bir yandan NFS Shift, bir yandan da DIRT 2 öyle bir geldi ki hangisini oynayacağımızı şaşırdık. Ailecek oynadığımız Guitar Hero 5 ise hem sunduğu yenilikler, hem de playlist'i ile gönlümüze taht kurdu. Yetmezmiş gibi bir de The Beatles: Rock Band raflardaki yerini aldı.

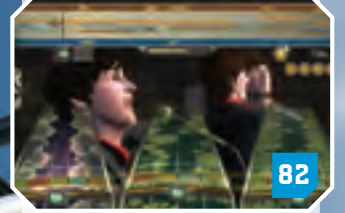
Yakından takip ettiğimiz oyunlardan bir diğeri olan CM 2010 da sonunda piyasaya çıktı. Detay konusunda en üst seviyede olan oyunu ilgiyle inceledik. Dövüş oyunları arasında kendisine farklı bir yer edinen Soul Calibur da sessiz ve derinden geldi. Anlayacağınız piyasa bir anda ivme kazandı. Yaz ayı boyunca "Oyun oynamadım" diyenlere duyurulur.



74

CM 2010

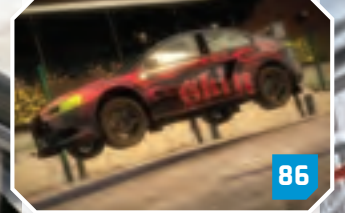
Yenilenmiş 3D maç motoru ve Türkçe dil desteği ile oyun, FM karşısında en azından ayakta kalabilen bir rakip olmuş



82

The Beatles: Rock Band

Guitar Hero: Metallica'dan sonra Rock Band de atağını yaptı ve The Beatles ile karşımıza çıktı.



86

DIRT 2

Getirmiş olduğu yenilikler ve yaşattığı gerçekçi yarış hissi ile kalitesinden ödün vermeyen bir oyun.

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.

NFS Shift

Yeni oyunu ile NFS, kötüye giden şöhretini "çat" diye rayına oturtmayı başardı.

66

NEED FOR SPEED
SHIFT





PISTE

ÇIKMA ZAMANI

Videosu
LEVEL
DVD'de



Yapım **Slightly Mad Studios**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, PSP, iPhone**
Web **shift.needforspeed.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Hızı kim sevmez? Ben severim misal. Elif de sevebilir, emin değilim. (Evet, çok severim. - Elif) Şefik kesin sevmiyordur; ruhu yavaş adamın. (Evet, hiç sevmiyor. - Elif) Fırat konusunda yorum yapamıyorum. "Saçma" deyip geçebilir konuyla alakalı. (Gerçekten de sordum, "Saçma" dedi. Bizi iyi tanıyorsun Tanya. - Elif)

Tabii ki hız nerede iyi; sokakta. Oldu mu? Olmadı! Hız iyi değil arkadaşlar. Ölümle sonuçlanabiliyor. Tamam, altınızda bir Bugatti Veyron olabilir (Beni evlat edinin şu saniye!) ve

Kariyer modunda amacımız yarışlarda başarılı olmak ve bunu yaptığımız süre boyunca da yıldız toplamak

tüm Bağdat Caddesi'ni saatte 400 km ile geçmek isteyebilirsiniz ama olmaz. O arabayı lütfen çaldığınız yere bırakın (Başka türlü sahip olabileceğinize inanmak istemiyorum şu an!) ve adam gibi bir öğrenci arabası alıp onunla saatte 50 km'yi geçmeyecek şekilde turlayın.

Şimdi tabii ki şöyle bir durum da var ki ben nedense her yarış oyunu incelemesinde böyle bir Demir Bükey havalarına giriyorum. Demir Bükey'in teyze hali hem de. "Aman çocuğum yavaş sür. Şehirde hız mı yapılmış? Evladım basma gaza..." Hayır görseniz bir de hiç böyle tavsiyeler verecek bir insan da değilim. (Çakalın önde gideniyim sanacaksınız şimdi de; öyle de değil ama.) Sonuçta şehir çocuğusanız (Küfür gibi oldu bu da.) nerede nasıl gidilmesi gerektiğini iyi bilirsiniz. Ayrıca Facebook'ta sebil gibi dolanan "Makas. Sürat. Nasıl sürüyor manyak yaw" başlıklı videoların sonuçlarında da genellikle, toplumumuzun "çakal" kesimi bir yerlere



giydiriyor ve videolar o şekilde bitiyor. Aklınız başınızdaysa böyle şeyler yapmazsınız işte; diyeceğim odur.

Konuyu da şuraya bağlayacaktım aslında; hızı dışarıda değil, gelin ekranların başında yaşayın. Hem rüya gibi araçları kullanma şansınız oluyor, hem de EA'nın yoğun çabaları sayesinde bu olayı gerçeğe en yakın şekliyle yaşayabiliyorsunuz. Hele bir de direksiyon aparatınız varsa... İşte o zaman değmeyin keyfinize. Peşinen söylüyorum, NFS: Shift öyle klavyeyle, gamepad'le falan oynanacak oyun değil. Şöyle iyisinden bir direksiyon bulun bir yerlerden (Yarış oyunları ile alakanız yoğunsa, hemen satın alın, durmayın.) ve ancak ondan sonra oynayın. Bu konuda iddialıyım ama böyle bir olanağınız yoksa da oyun çok eğlenceli, hemen kapatmayın sayfayı. Tamam 50'nin üzerine de çıkabilirsiniz... Kapatma!

Bir o kadar yakın, bir o kadar uzak

Önce "gerçeklik"ten bahsedelim. Bilim adamlarına göre gerçek... Ya da bana göre gerçek, eğlencedir. Eğer o oyunda

Kokpit görüntüsünün başınıza açabileceği iki derinden bir tanesi, aracınızın hızı tavan yaptığı anda dikiz aynalarının ve görüntünün biraz bulanması

Tüm kadranslar çalışması gerektiği gibi çalışıyor ve hiçbir detay basit kaplamalarla veya çözümlerle geçiştirilmemiş.

Direksiyonu sağa kırın ve rakibinizi yarışın dışına itin.



Alternatif

Project Gotham Racing 4 (-)
Race Driver GRID (9,0)
Colin McRae: DiRT 2 (9,0)

eğleniyorsam, o oyun "gerçek" bir oyundur. Yoksa fis! NFS: Shift, eğlendirmeyi bilen bir oyun. Gran Turismo eğlendirmeye çalışırken insanı hayattan soğutan bir oyun olabiliyor mesela. Aynı şekilde GRID, üçüncü turun sonunda bir duvara çarptığınızda hayallerinizin ve monitörünüzün yok olmasına sebep olabilen bir yapım. Burnout... Süper oyun fakat fazlasıyla Arcade; iki dakika pistte dolanıp azıcık gerçekçilik görmek isteyene hiçbir şekilde hitap etmiyor. (Bir de DiRT 2 var ki o da arada sırada insanı çileden çıkarabiliyor simülasyon oranının yüksek olması nedeniyle. - Elif) NFS: Shift ise simülasyon ile arcade havasını birleştirerek ortaya "hibrid" bir oluşum çıkmasını sağlamış. (Türkçe konuştum demin inanmazsınız.) Gran Turismo fanatığı de bu oyunu oynar, Midnight Club'da nitro basmayı alışkanlık haline getirmiş olanlar da.

Gökteki yıldızlar

Başladığı saniyede sizi kariyer modunun içine atıyor oyun. "İlk önce bir pistte turlayayım, değişik yarış tipleri-

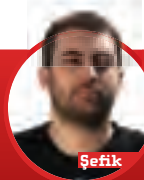
ne bir bakayım, iki dakika oyalanayım" diye kendi seçimlerini yapamıyorsunuz. Bu tip seçenekler ancak kariyerinizde bir süre ilerledikten sonra belirgin hale geliyor.

Sizi oyuna alıştırmak için geçici bir süre altına bir araç verildikten sonra birkaç yarışa katılıyor ve sonunda kazandığınız parayla ilk araba seçiminizi yapıyorsunuz. Ben BMW Coupe ile oyuna başladım ve gayet memnun kaldım. İkinci seviye araçlara geçiş yaptığımda ise bu seçimimi Chevrolet'ye geçtim. Sonra o Chevrolet'yi bir de modifiye ettim ki...

Kariyer modunda amacımız yarışlarda başarılı olmak ve bunu yaptığımız süre boyunca da yıldız toplamak. Yıldızlar çok önemli zira yeni seviye yarışlara ancak bu yıldızlarla katılabiliyoruz. Yarışlar size "Bu yarış için şu kadar yıldız gereklidir" şeklinde uyarılar yapıyor ve ancak belirtilen yıldız sayısına ulaştıktan sonra o yarışlara katılabiliyorsunuz. Yıldız kazanmanın yolları arasında ise yarış ilk üçte bitirmek, aracı düzgün kullanıp abuk subuk hareketler yapmadan yarışta yer almak ve ilgili yarışın özel kurallarını yerine getirmek ▶

İKİNCİ GÖRÜŞ

Herkes sokak yarışlarının sona ermesinden şikayetçi. Ancak piste çıkan Need for Speed: Shift, en az serinin zirveye çıkan oyunları kadar başarılı. Özellikle hız kazandığımızda oluşan blur efekti ve kokpit kamerasının oyuna kattığı gerçekçilik gerçekten takdiri hak ediyor.



Şefik

EFSA NE ARAÇLAR

Hangisini seçeriniz? Durun! Ben sizin yerinize karar vereyim.



Maserati MC12 GT1

İşte "Bir Maserati'im olsun, bir kolum eksik olsun!" diyeceğiniz türden bir araç. 630 beygir gücünde bir yarış canavarı. Gaza bastığınız saniye araçtan öyle bir ses çıkıyor ki... Diyorsunuz, "Herhalde yarış bitti ve cenneteyim". Kullanımı rahat, kalkışı da gayet iyi. Azami hızı dünyanın en iyisi olmasa da zaten yapabildiği hızla asfaltı ortadan ikiye ayırabiliyor.



Bugatti Veyron 16.4

İşte dünyanın en hızlı arabası. Geçen gün bunun fiyatına baktık, 1,7 milyon Dolar mıydı, neydi... O noktada anladık ki lotodan 50 milyon TL çıkmadığı sürece bu arabayı alma olasılığımız yok. Gaza bastığınız sürece hızlanan ve sonunda ışık hızına ulaşan Bugatti, her ne kadar yere yapışık gitse de o hızda biraz dağılıyor ve yolda duramıyor. Yani kullanması biraz meşakkatli. Oyunda uzman seviyesine gelmeden kullanmanızı tavsiye etmiyoruz.



Lamborghini Reventon

Buradaki diğer araçlardan biraz daha sönük kalan bir araç Reventon. (Az önce bir Lamborghini'ye sönük dedim!) Fakat buna rağmen yol tutuşu gayet iyi olduğu için yüksek seviye ödül araçlarıyla bile yarışabiliyor. Kişisel favorilerimden kendisi; saygı gösterin lütfen.



Porsche 911 GT3 RSR

Beygir gücü biraz az olduğu için hızlanmakta ve Bugatti gibi araçlarla yarışmakta biraz sorun yaşayan Porsche, virajlarda tüm bu araçları solda sıfır bırakıyor zira aracın tekerleri gerçek anlamda yere basıyor. Eğer rakipleriniz çok usta oyuncular değilse veya yapay zekayı en üst zorluk seviyesine getirmediyse, virajlarda abartılı şekilde yavaşlayan rakiplerinize tozu bu araçla yutturabilirsiniz.





► gibi kalemler bulunuyor. Podium Finish derecenizi yarışta kaçınıcı sırada bitirdiğiniz belirliyor, Points Threshold sekmesinde yarış sırasındaki hareketleriniz etki ediyor ve özel istek kısmında da yarışın özel kuralını tamamlayıp tamamlamadığınız belirleyici oluyor.

Points Threshold bazı yarışlarda çok kolay tamamlanabilirken bazı yarışlarda çok zor tamamlanıyor. Bu puanları kazanmak için "Precision" ve "Aggression" şeklinde ikiye bölünmüş kısımların hareketlerini yapmanız gerekiyor. Bir virajı çok düzgün almak, bir aracı ona hiç dokunmadan sollamak, "Driving Line" adındaki "en doğru yol güzergahı" çizgisini takip etmek gibi başlıklar Precision bölümünün öğeleri iken, bir aracı tamponundan ittirip yoldan çıkmasını sağlamak, rakip aracın peşine takılıp "drafting" yapmak veya diğer araçlara sürtünmek, Aggression'ın başlıklarını oluşturuyor.

Precision maddelerini yerine getirmek, araçları ustaca

kullanmayı gerektiriyor ve o yüzden de bu bölümün isteklerini yapmak biraz daha zor. Aggression başlıklarını tamamlamak daha kolay fakat bu da sürekli diğer yarışçılarla burun buruna gitmenizi gerektiriyor ve bu

Peşinen söylüyorum, NFS: Shift öyle klavyeyle, gamepad'le falan oynanacak oyun değil

nedenle yarışta birinci bitirme olasılığınız riske giriyor.

Precision ve Aggression puanları, Points Threshold'u tamamlamanın yanında size "Driving Profile" puanı olarak da geri dönüyor. Bir nevi seviye atlama sistemi olarak düşünebileceğiniz bu olay, kazandığınız puanlarla 50 seviyelik bir maratonda yer almanız demek. Her seviye atladığınızda da para ödülleriyle birlikte aracınıza takabileceğiniz, aracınızı süsleyebileceğiniz





Aracınızı böyle boyayıp şöyle bir salınsanız şehrin sokaklarında. Bakın bakalım polisler ne diyecek...

Yol tutuşu

Richard Burns Rally'nin yapımcılarından Eero Piiitulainen'in yönetiminde hazırlanan yeni teker fizik modellemesi, oyunun tümünde etkili. Bu sayede ProStreet'ten sonra oyuna resmen can gelmiş. Araçlar sağa sola fırlamıyor, tiplerine göre yol tutuşları değişiyor ve tüm bunlar hem eğlenceli, hem de gerçeğe yakın bir şekilde gerçekleşiyor.

► aksesuarlar geliyor. Bundan dolayı da puan toplamak bir gereksinim haline gelebiliyor.

Daveti al, paraları kap

"Tier 1, Tier 2..." şeklinde ilerleyen yarışlar Tier 4'da son buluyor... Saniyorsunuz ama olayın sonunda NFS World Tour var. Asıl heyecan da burada yatıyor aslına bakarsanız. "En kallavi yarışçılarla kapışabileceğiniz NFS World Tour, oyunun en önemli bölümünü oluşturuyor" diyebiliriz.

Tier yarışlarının yanında, zaman zaman davet edileceğiniz özel yarışlar ve "Manufacturer Race" adında, sadece belirli bir marka ve modelin katılabildiği yarışlar da oyunda yer alıyor. Özel yarışlarda da aynı Tier yarışları gibi yıldız kazanabiliyorsunuz ve bu yarışlara özel olarak rakiplerinizle kafa kafaya yarışma imkanınız da bulunuyor.

Fark ettiyseniz bu oyunda herhangi bir konu falan yok. Dümdüz yarışıyoruz, para topluyoruz, yeni araçlar alıp bunları modifiye ederek daha zor yarışlara katılıyor ve nihayetinde NFS World Tour'a ulaşıyoruz. Burnout'taki gibi araçları çığınca yoldan çıkarmak veya Midnight Club'daki gibi nitroyla bir anda 450 km hıza ulaşmak isteyenler burada aradığını bulamayacak. Gran Turismo'nun gerçekçiliğinin de olmadığını söylediğime göre, artık tam anlamıyla bu oyunda neler döndüğünü (Ne dönebilir?) anlamış oldunuz.

Hah; dağıldı gitti şasi!

Gidiyorsunuz 350 km ile bastınız frene ama araba durmadı. Ne olacak? Kaza. Peki ya kazanın sonucu? Altınız-

da 200.000 Dolar değerinde bir araba var, yazık değil mi? Yazık olduğunu anlamak için de servise gitmenize gerek yok çünkü araç, gözlerinizin önünde dağılıyor. Bir Burnout detayı yok ama hasarı net olarak görebiliyorsunuz. Hatta yarış konusunda ciddi bir insanınız, kazaları aracın performansına da yansıtılabiliyorsunuz. Böylece biraz önce yaptığınız kazanın sonucunda aracınız ilerlemeyi kesiyor ve yarış sonunuca olarak bitiriyorsunuz. (Neyse ki "Restart" seçeneği hiçbir şey kaybetmenize neden olmuyor; bir yarış dilediğiniz kadar tekrar edebilirsiniz.)

Araçların hasar modellemeleri devrim yaratacak seviyede değil ama hasarı gayet iyi yansıtıyor. Hasarsız araçlar ise zaten mükemmel gözüküyor. Ben her ne kadar tampon görüntüsünden oyunu götürmüş olsam da rakip araçları gördüğümde detaylara ne kadar özen gösterildiğini anlamış bulunuyorum. Tabii ki burada da yine bir Gran Turismo heyecanı aramamak gerek.

Yaziya son noktayı koyup oyunun başına dönmeden önce size şunu söylemek istiyorum: Need for Speed bu defa turnayı gözünden durmuş. Hem de herkesin beğeneceği türden bir oyun olarak... Yarış oyunlarıyla ufak bir ilginiz varsa, NFS: Shift size paranızın hakkını sonuna kadar verecektir. Unutmayın, unutturmayın!

■ Tuna Şentuna

Need For Speed: Shift

- + Arcade ile simülasyonun çok iyi harmanlanması, lisanslı bir sürü aracın bulunması
- Yarış tiplerindeki çeşitliliğin az olması, online modların dışında tekrar oynanabilir olmaması

9,0



Ben de taktıracağım bu tamponlardan. "Dikkat ısırır" yazdıracağım bir yere de.





Yapım **Beautiful Game Studios**
Dağıtım **Eidos Interactive**
Tür **Spor**
Platform **PC**
Web www.championshipmanager.co.uk
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Kazanmak!

Oyundaki parola bu! Fakat farklı yetenekli futbolcu ve taktik anlayışlarına sahip o kadar çok takım var ki doğal olarak gün geliyor, yeniliyor ve hatta fark yiyorsunuz. Ama bu sizi üzmesin, önünüzdeki sezon daha iyi oyuncular alarak takımı bir adım ileriye götürebilirsiniz.

Championship Manager 2010

Hadi Arda, koş Arda, hadi aslanım, çek şutunu!



Çok pis futbol fanatigi olduğum zamanları hatırlarım. Prekazi'nin fotoğrafını duvarıma asmıştım, Galatasaray'ın Manchester United ile beraber kaldığı maçtan sonra ise İzmir sokaklarına çıkıp içinde insan bulunan otobüsleri onlarca kişiyle sağa - sola sallamıştık. (Nasıl bir sevinç gösterisiyse...) Amiga'da o zamanlar The Manager vardı çok sevdiğim; PC'de ise CM serisini bir hayli oynadım ama dürüst olmak gerekirse hiç kanım ısınmamıştı. Şimdi mi? Fikrim kesinlikle değişti...

Sabit fikirli, hatta kalın kafalı diyeceğiniz cins insan grubuna giren ben, CM 2010 sayesinde CM serisine olan önyargımı yendim. Bunun en önemli nedenlerinden biriyse oyunun Türkçe dil desteğine sahip olması. Yerinde ve kolaylıkla anlaşılır kelimeler kullanılarak oyunun arayüzü çok güzel çevrilmiş dilimize. Aynen Crys'ite yaşadığım o yakınlık hissini CM'de de yakaladım ve bir kez daha anladım ki kendi dilimde oynadığım oyunları daha sürükleyici buluyorum.

Arayüz çok detaylı ama bu demek değil ki bir o kadar karışık. Ekranın hemen solunda A Takım'dan Genç Takım'a kadar iyice detaya inen bir sütun göreceksiniz; fakat tek bir sütun olduğu için aslında o kadar da korkutucu değil. Zamanla başlıkların altındaki alt başlıklara da alışacaksınız. Zaten çoğu noktada yardımcılarınız, attıkları mailler ile size yardımcı oluyorlar.

Oyuna kendi menajerimizi yaratıp takımımızı seçerek başlıyoruz. Bundan sonraki ilk adım, ilk 11'i belirleyeceğimiz

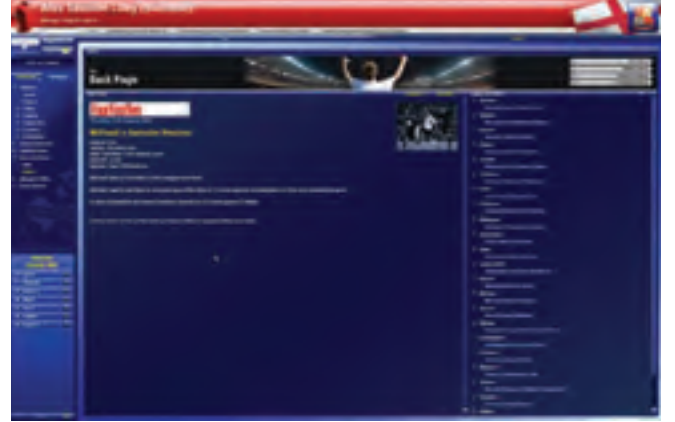
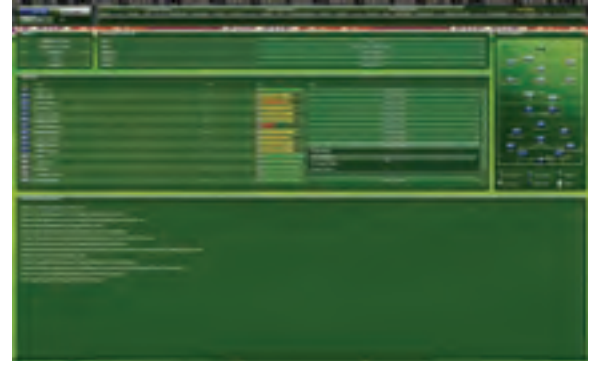
bölüme geçmek. Ne kadar ünlü oyuncularınız olursa olsun, her şey sizin elinizde; yani bir takımın bilinen ilk 11'i dahi kurulu değil. O yüzden oyuncuların fizik, kondisyon ve zeka gibi birçok özelliğine bakarak onları doğru noktalara yerleştirmek zorundasınız. Örneğin; bazı oyuncular rahatlıkla hem sağ, hem de sol kanatta oynayabilirken bazıları ise sadece orta sahanın ortasında oynayabiliyor. Solda oynayan adamı sağa alırsanız ciddi şekilde beceriksizleştiğini görebiliyorsunuz. Ayrıca her oyuncunun bir kondisyon çizgisi olduğunu da görebilirsiniz. 90 ve üzeri tercihiniz olmalı, bu şekilde daha çok koşup maçta daha uzun süre yorulmadan kalabiliyorlar. Rakip takım ile aranızdaki farkı, uyguladığınız taktik kadar oyuncuların dayanıklılığı da etkiliyor.

Fikstür çok yoğun değilse her maç çıkmadan evvel belli bir süre boşluğunuz oluyor. Bu zaman aralığını doğal olarak idman yaparak geçirmek en mantıklısı; çünkü futbolcuların özellikleri -aynen WoW'da seviye atlar gibi- antrenman yaptıkça gelişebiliyor. İdmanların önemli olduğu kadar yorucu olduğunu da unutmamak lazım; bu yüzden her gün ağır idmana çıkan oyuncuların yorgunlukları artıyor ve sarı bir dayanıklılık çubuğu ile maç çıkıyorlar. Demem o ki işkence ile idman arasındaki çizgiyi doğru çizerek idmanlarınızı düzenleyin; aksi takdirde yararından çok zararını görebiliyorsunuz.

Oyundaki en büyük yeniliklerden biri ise bu noktada karşınıza çıkıyor. Oyunun tamamen yenilenen üç boyutlu maç motoru sayesinde antrenman ve maçları izleyebiliyor, oyuncuların hamlelerini net bir şekilde gözlemleyebiliyoruz. Antrenman ve maçlarda



■ İnanın görüldüğü kadar karışık değil; oyuncuyu seçin, ileri mi koşsun ya da başka bir arkadaşını pas ile mi beslesin, ona karar verin.



Alternatif

FIFA 09 (8,3)
Football Manager 2009 (-)
Pro Evolution Soccer 2009 (9,7)

oyuncuların hamlelerini ve verdiğiniz taktiği uygulayıp uygulamadıklarını takip ederek gelecek için kararlar verebilmeniz de olası. Ayrıca üç boyutlu maç motorunun zengin pozisyon içeriği de heyecanı daim kılıyor. İdmanları izlerken ayarlardan kafalarnın üzerinde isimlerinin görünmesini etkili hale getirin, böylece kim ne yapıyor, iyice görün. Her idman sonunda çıkan verileri inceleyerek de hangi oyuncunun ne kadar verimli olduğunu görebilir ve onu ya takıma alır ya da kulübede bekletebilirsiniz.

Eğer tanımadığınız bir takım ile oyuna başladığınız hazırlık maçları önem kazanıyor. Çünkü oyunun ilk başlarında takım çalışmasına önem verirken, sonradan maçları izledikçe hangi oyuncunun ne eksiklikleri var, bunları görebiliyor ve oyuncuları yavaş yavaş da olsa tanımaya başlıyorsunuz. Böylece o isimleri bir kenara çekerek uzaktan şut, hızlı koşu ve orta yapma gibi çalışmalara sokup yeteneklerini arttırabilirsiniz.

Nihayet fikstüre baktık ve maç günü geldi çattı. Maça başlamadan evvel bütün takıma ya da sadece defans, orta saha veya forvet oyuncularına konuşma yapabiliyorsunuz. Burada yaptığınız konuşmalar oyuncuların maça olan konsantrasyonunu etkiliyor. Örneğin; Avrupa Kupası birinci eleme turunda Basel'i deplasmanda 4 - 1 yendim. Konuşma şeklim "kesinlikle kazanılmalı", tonum ise "tutkulu" idi. Fakat ikinci maçta skora güvenerek ve ev sahibi olmanın verdiği avantajı da göz önünde bulundurarak tamamen kaleme çekildim, "normal maç" ve "sakin" seçeneklerini seçtiğimde maç da ona göre 1 - 1 bitti ve çok az pozisyon yakaladık ama Basel çok saldırgan oynadı. Bunu nereden anlıyoruz?

Şöyle... İsterseniz maçın tümünü izleyebilir, sadece gol

pozisyonlarını görebilir ya da -benim yaptığım gibi- çok önemli anları görmeye ayarlayabilirsiniz. Topun ortada dolandığı anlarda iki takımında oyuncu tablosu, dizilime göre ekrana geliyor ve oyuncu numaralarının altında yorgunluk yüzdeleri görüyorsunuz. Onun altındaki boşlukta ise yardımcı menajerimiz, tuttuğu önemli notları sürekli olarak bize iletiyor. Örneğin; "Arda sahanın her yerinde ciddi tekmeler alıyor" diyor. Eğer ayarlara girip Arda'ya "ayakta kal" yerine "tekmelerden kaçın" komutunu vermezseniz, Arda maç sonunda dayak yemiş gibi oluyor. Buna rağmen Basel maçının üçüncü çeyreğinde Arda iğne ile oyuna devam edebildi ve ben de onu oyundan aldım; çünkü sakatlanan Kewell'dan akıllanmıştım. (Fizyoterapisti bir haftalık idman yasağı koydu kendisine.)

CM Season Live sayesinde ise seçtiğiniz ligin güncel bilgileri oyuna ekleniyor

Maçlar bittikten sonra fazlasıyla detaylı olan medya haberlerini izleyebilirsiniz. CM Season Live sayesinde ise seçtiğiniz ligin güncel bilgileri oyuna ekleniyor. Örneğin; altı ay boyunca yayınlanacak olan güncelleme dosyalarından Eylül yamasını seçerseniz, bu tarihten itibaren hangi takımın kimi transfer ettiği ve hangi oyuncunun ciddi sakatlık geçirdiği gibi haberler gerçek dünyadan çekilip oyuna yediriliyor. Dolayısıyla artık liginiz, sizin sanal "bölgeniz" olmaktan çıkıp gerçek liglerin bir yansımasına dönüşüyor.

Size şu kadarını söyleyeyim ki bu oyunu sabit diskimden silmem. Az da olsa her akşam mutlaka oyuna girip birkaç maç yapıyor ve takım ile ilgileniyorum. Çünkü bu oyunu futbol menajerliği olarak görmektense strateji oyunu olarak görüyorum. Türkçe dil desteği de harika bir avantaj ve mutlaka oynamanızı öneriyorum. ■ **Nurettin Tan**

Championship Manager 2010

+ Ayrıntıların çok ama bir o kadar sade olması, Türkçe dil desteği, CM Season Live, yepyeni üç boyutlu maç motoru
- Futbolcuların zaman zaman saçmalama ve bunun da sonuca direkt olarak etki etmesi

8,0

Bu tip silahlar bulduğunuzda sakın bırakmayın, cephane buldukça yeniden kullanın.



Yapım Bungie
Dağıtım Microsoft
Tür FPS
Platform Xbox 360
Web www.bungie.net



Çeşit çeşit Covenant askeri, ağır silahlarıyla sizi kısa sürede yere indirebiliyor.

Halo 3: ODST

İstila altındaki bir şehrin farklı yüzleri

Geçmişteki yazılarımı okuduysanız, beni aynen şu cümleleri kullanırken görmüşsünüzdür: "Konsolda FPS mi? Aman uzak dursun!", "FPS olacaksa mouse lazım hocam!", "PC aldım sırf FPS oynayayım diye..."

Bu durum artık değişti. Savaşmaktan yoruldum. "Konsolda FPS olmaz!" demekten, FPS gördüğüm yerde kaçacak yer bulmaktan bıktım, usandım. Artık kendimle ve konsol FPS'leriyle daha barışık bir insanım. Call of Duty mi? Ver. Rainbow Six mi incelenecek? Sorun değil. Halo mu? Çocuk oyuncağı!

Sadece PSP ile savaşım devam ediyor ama orada da zaten bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar FPS bulunuyor. (Hiçbir güç kafamı sağa - sola tuşlara basarak çevirtiremez!) Dolayısıyla Halo 3: ODST konusunda, kontrollerle ilgili benden tek bir kelime duymayacaksınız. Xbox 360'ın en ünlü serisi olmuş Halo; herhalde birilerinin problemi olsaydı kontrollerle, olay bu kadar efsaneleş-

mezdi.

Peki Halo 3: ODST yeni multiplayer kralı olabilir mi? Sanmıyorum. Ya ODST'nin ne anlama geldiği konusu, onu merak ediyor musunuz? Ettiğinizden emin olduğum için cevabı bir sonraki, bu paragraftan çok daha bilgi olan diğer paragrafa bıraktım.

Yepyenyidi, istila edildi...

"New Mombasa" adındaki bir şehre yapılan Covenant saldırısını konu alıyor ODST. "Orbital Drop Shock Trooper" adındaki askerlerin hikayesi anlatılıyor ve bunlardan bir tanesi de biziz. Aslına bakarsanız sadece bir tanesi değil, birkaç tanesi konusunda söz hakkına sahip oluyoruz.

"Rookie" adındaki askerle indiğimiz New Bombasa'da birkaç düşmanla karşılaştıktan sonra, grubun diğer elemanlarını bulmamız isteniyor. Onlardan geriye kalan ipuçlarına ulaştığımız saniye-



FIREFIGHT!



Bazı oyunları satın almak için sebep gerekmez, isimleri bile yeter ve aslında Halo 3: ODS'T için de durum biraz böyle. Halo öyle bir kıvama geldi ki oyunlarla alakası olmayanlar bile "Abi, Halo diye bir şey varmıŝ?" diye sorar oldular.

Bazı insanlar ise halen

bu oyunu neden almaları gerektiđi konusunda ŝüpheli içerisindeler ve onlara yardımcı olmak da benim görevim. ODS'T'yi özel yapan en önemli özelliklerden bir tanesi, "Firefight" adındaki "anlaŝmalı" oyun modu. Daha önce Gears of War 2'nin "Horde" modunda da gördüğümüz bu oyun tipinde, Covenant üstümüze akın akın geliyor ve biz de iki ila dört kiŝi arasında deđiŝen grubumuzla yaratıklara karŝı koymaya çalışıyoruz. ODS'T'nin campaign bölümünde yer alan 10 bölümde savaŝtığımız Firefight, arkadaşlarımızla sürekli iletiŝim halinde olmamızı gerektiriyor zira grup ortak bir sađlık puanı, ortak bir cephane ve ortak sađlık paketlerini kullanıyor; haliyle birisi çok kötü oynuyorsa o tüm grubun felaketi olabiliyor. Covenant'ı geri püskürttüğçe kurukafalar alınıyor ve bu kurukafalar zorluk seviyesini yükselterek bizi sinir ediyor. Bir kez yenildikten sonra kesinlikle oyuna doymadığınızı ve artarda bu modu oynamak isteyeceđinizi de belirtmeliyim.

de de, bulduğumuz kiŝinin New Bombasa'ya indikten sonra neler yaŝadığını, o kiŝinin kontrolünü ele alarak görebiliyoruz.

Master Chief burada yok, onu anlamıŝsınızdır. Onun yerine grup lideri Buck var. Buck'ın kontrolüne geçerek aradığımız iletiŝim uzmanı Veronica Dare var. (Bu ikisi arasında bir ŝeyler de dönmüyor deđil.) New Bombasa'nın parklarında ve



bağçelerinde dolanan Dutch, çatılarda tetikçilik yapan Romeo ve bindiđi tankıyla ŝehrin altını üstüne getiren Mickey de yok deđil. Rookie'nin baygın kaldığı altı saatlik zaman zarfında bu askerler neler yapmıŝ, hepsini tek tek öğreniyoruz.

Heroic

Dediğim gibi, bu askerlerin hiçbirisi Master Chief deđil. Bundan ötürü hiçbirisi Master Chief kadar güçlü de deđil. Tek bir silah taşıyabiliyorlar, ekipman taşıyamıyorlar, kalkanları kısa sürede dađılıyor... New Bombasa'nın her tarafı Covenant askerleriyle dolu olduđu için de bayağı dikkatli hareket etmeniz gerekiyor.

Diđer Halo oyunlarına göre daha taktiksel davranabilmenizi sađlayan bölüm tasarımları sayesinde dūŝmanlarınızı bir dereceye kadar ŝarıtma olanađınız var ama o kadar da abartılı deđil. Önceki Halo oyunları gibi burada da dūŝmanlarınız sizi ▶

■ Sokak lambasını kaptığı gibi gelen bir Covenant askeri... Yine de gayet tehlikeli gözüküyor.

Gece - Gündüz

Halo oyunlarından farklı olarak bu defa büyükçe bir şehir içerisinde savaşmış olduğumuz için detaylar daha çok dikkat çekiyor. Hele ki günlük güneşlik bölümler ile gece bölümleri arasındaki fark bayağı dikkat çekici. Gece bölümlerinde düşmanlarınız daha korkutucu ve sinir bozucuyken, bunu desteklemek adına müzik de değişiyor ve ortam iyice korkutucu bir hale geliyor.

metrelerce öteden görüyor ve nerede olduğunuzu unutmadan üstünüze geliyor. Açıkçası, piyasadaki diğer FPS'lerle karşılaştırıldığında bu durum beni rahatsız etti. Tamam, Halo bir Call of Duty değil, abartmanın bir alemi yok; ancak yine de oyunun bu Serious Sam havası sıklığa başladı insanı. Zırhları sayesinde silahlarınıza karşı dayanıklılık kazanan ve ellerindeki dev plazma silahlarıyla kısa sürede sizi öldürebilen Covenant askerlerine tuzak kuramayacaksam, bu iş benim canımı sıkır ki sıkmadı değil.

Fakat söylediğim gibi, özellikle binaların içine girip farklı yollardan düşmanlarımızı ulaşabildiğimiz için bu problemin biraz önüne geçebiliyoruz. Etrafta fazla cephan olmaması ve dandik Covenant silahlarıyla sık sık baş başa kalmamız, durumu zorlaştırsa da bu durum oyunun fazla kolay olmasını da engellemiş. Fantastik bir deneme olsun diye oyuna Heroic zorluk derecesinde başlamam ise gerçekten komik sahnelerin oluşmasına neden oldu ve en fazla birkaç dakika ayakta kalabildim.

VISR

Renk paletinden ötürü düşmanlarınızı, silahları ve bilgi noktalarını şehrin dokusundan ayırt edemeyeceğiniz düşünülümüş olacak ki her karaktere bir VISR görüşü eklenmiş. Bu görüş modu aslında bir nevi gece görüşü gibi çalışıyor ve düşmanları kırmızı renkte görmenizi, böylece metrelerce ötede neler olduğunu kolayca anlamanızı sağlıyor. VISR modu karanlık bölgelerde de yardımınıza koşuyor ve hatta bu mod öylesine büyük bir alışkanlık yapıyor ki oyunun tümünü bu görüş açısından oynadığınızı fark ediyorsunuz.

Oyunda yer alan ilginç özelliklerden bir tanesi de tüm bölümleri bitirdikten sonra izleyebileniz. Yani oyun, tüm hareketlerinizi kaydediyor ve film gibi size izletiyor. Grafikselle anlamda ise beni mutsuz eden çok şey oldu; size tek tek hepsini sıralayacağım. Öncelikle Halo 3'ün motorunun geçerli olması artık bir şeylerin eskimiş olduğunun göstergesi. Karakterimizin kayar gibi hareket etmesi, tüm düşmanların paytak paytak yürümesi, renklerin fazlasıyla



Alternatif

Call of Duty 4: Modern Warfare (9,4)
Mass Effect (7,8)
Halo 3 (9,0)

baskın olması ve etkileşime geçilebilecek pek az nesnenin olması, oynanıştaki eğlenceyi gölgede bırakabiliyor. Her ne kadar Halo'nun amacı hiçbir zaman çok gerçekçi olup insanlara bir Call of Duty keyfi yaşatmak olmasa da bu, bir şeyleri değiştirmenin vakti gelmediği anlamına gelmiyor bana kalırsa.

Sizden bir şey saklayacak değilim. Ben zaten Halo'yu da pek sevmeydim, Halo 3: ODS'ten de hoşlandığımı söyleyemeyeceğim. Bana çok basit gelen arcade havası, sıkıcı konusu, gereksiz yere zorlayabilen karşılaşmaları ve kısa oyun süresiyle (Altı saat dedim mi bitiyor.) kısa sürede unutacağım bir oyun olmuş durumda. Halo hayranları oyuna bayılacaktır, Xbox 360'ta FPS arayanlar da belki hoşlanacaktır; fakat benim kafadaki oyuncular bu oyundan beklediklerini bulamayacaklar. Ona göre... **Tuna Şentuna**

Halo 3: ODS

+ Farklı kişilerin gözünden New Bombasa'nın işgali, şehir temasıyla strateji belirlenebilmesi, Firefight modu

- Eskimeye yüz tutmuş oynanış, sıkıcı atmosfer, gereksiz zorluk seviyesi

7,6



MASTER CHIEF KAZANIN!

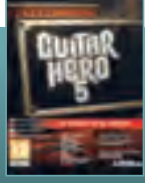
Sorumuzu doğru cevaplayan ilk üç okurumuz Gerekli Şeyler'den Master Chief figürü kazanacak: Halo serisinde, Master Chief'i seslendiren sanatçının ismi nedir?

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

Ben olsam teslim olurdu...



Oyunu Xbox 360'da oynarsanız yarattığınız Xbox Live karakterleriniz ile sahneye çıkabiliyorsunuz.



Yapım Neversoft Interactive
Dağıtım Activision
Tür Müzik
Platform PS2, PS3, Xbox 360, Wii
Web gh5.guitarhero.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Konuk Sanatçılar

Guitar Hero 5'e rahmetli Kurt Cobain, meşhur "depresyon hırkası" ile katılırken onu Garbage'in seksi solisti Shirley Manson, country müziğin kralı Jonny Cash, aynı soloları atmaktan bıkmayan Santana ve kadife sesli Matt Bellamy yalnız bırakmıyor.

Guitar Hero 5

Ne zaman 5 oldun sen evladım?

i lk önce sade dondurma satılır; sonra çilek soslu, sade dondurma; sonra cam kasede, çilek soslu, sade dondurma; sonra cam kasede, çilek soslu, çikolata parçalı, sade dondurma... İlk başta cam kasede, çilek soslu, çikolata parçalı dondurma satılmaz mı? Satılır tabii ki ama kim, tüm büyük hamlelerini bir çırpıda müşteriye sunmak ister ki... Bu yüzden hayatımız sürekli belirli ürünlerin, belirli oyunların yeni versiyonlarını beklemekle geçiyor. Üstelik beklediğimiz çoğu üründe bizi delicesine sevindiren veya şaşırtan bir yenilikle de karşılaşmıyoruz.

Beklemedim de geldin

Guitar Hero 5 de yeni versiyonlarıyla bizi pek heyecanlandıramayan bir serinin üyesi. Şarkı listesi haricinde insana çıkış tarihini ipe çektiyen bir oyun değil zira Guitar Hero World Tour oynayıp "Şunu da şöyle yapsalar ne güzel olur" diye eleştirilen birkaç özelliğin elden geçirilmesi dışında büyük bir yenilik bulunmuyor oyunda. Bu yenilenmelerden en önemlisiyse eklenen Party modu. Bu mod sayesinde "Abi, ben gitarı alacağım, yine bana bas kaldı" gibi muhabbetler tarihe gömülmüş durumda. Çünkü bu modda herkes istediği enstrümanı alabiliyor.

Bir başka yenilenme de menüler arası geçişlerde göze çarpıyor. Oynayanlar bilir; Guitar Hero World Tour'da ana menüye dönmek ve grup üyeleri arasında değişiklik yapmak

için "yükleme ekranı sabır testi"ne tabi tutuluyorduk. Şimdi ise istediğimiz herhangi bir değişikliği, menüler arasında dolaşmadan veya ana menüye dönmeden yapabiliyoruz.

Momentum yakalamak

Saat markası görünümündeki Momentum modundan da bahsedeyim sizlere. Bu modda birden fazla arkadaşınızla kapışabiliyorsunuz. Kapışmaya medium zorluk seviyesinde başlıyorsunuz ama üst üste hata yapınca ya da uzun bir süre hatasız çalınca zorluk seviyesi otomatik olarak düşüyor veya yükseliyor. (Bu modu görünce Şefik ve Emre beni yenebileceklerini düşündüler. Yazık oldu; harcadım ikisini de.)

Momentum'un dışında yeni olarak bir de Do or Die modu var arkadaşlarınızla beraber oynayabileceğiniz ama eğer gerçekten iyi değilseniz bu oyunda, Do or Die'da %90 ihtimalle ölürsünüz. Çünkü sadece üç nota hata yapma hakkınız var. %100 çekmeye alışkın olan takıntılı arkadaşlara duyurulur!

Alternatif

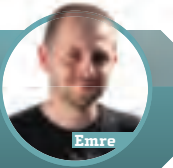
Rock Band 2 (9,0)
Guitar Hero World Tour (9,5)
Guitar Hero Greatest Hits (8,2)

Grafikler, -sizin de fark edeceğiniz gibi- World Tour'a göre geliştirilmiş. Çok mu geliştirilmiş? Hayır...



İKİNCİ GÖRÜŞ

Oyunda gözüme çarpan iki saçma şey var: Birincisi şarkıların genelinde slow olması. İkincisi ise party modunda beş tane baterinin aynı anda çalınabilmesi.



Emre

Herkes mutlu olabilir mi?

Şarkı listesi, oyunun başında tamamiyle açık durumda karşınıza çıkıyor. Bu da aslında bir anlamda kariyer modunu anlamsız kılmak demek. "Cheat yapmadan hepsini açacağım ulan!" diye bağırarak ölen nice genç gördüm ben. Şimdi bu gençlerin hedefi ne olacak? Hiç bunu düşündün mü ey Neversoft? Üstelik para kazanmaca da yok bu modda. Sırf konserlere çıkarak gitar mitar açıyorsunuz. İşim olmaz...

Şarkı listesiyle devam edelim yine. Şarkı listesi menüsü ile ilgili -bu seri için- ufak bir yenilik mevcut. Buradan şarkının vokale ve enstrümanlara ait zorluk seviyelerini görebiliyorsunuz. Yani "Hadi şunu deneyelim. Aaa bu da amma zormuş yahı" diye hemen ağlamaya başlayan arkadaşların gözüne gözüne sokuluyor seviyeler. Kimse sonradan söylenmesin.

Neversoft, oyunu oynayan herkesin mutlu olabilmesi için aklınıza gelebilecek her türde şarkıya yer vermiş. Ancak bu tutum nedeniyle kimsenin mutlu olabilmesi mümkün değil gibi... Çünkü o kadar çeşitli olmuş ki müzik türü seçenekleri, bir oyuncunun o liste içerisinde sevecek çalabileceği en fazla bir ya da iki şarkı olabilir. Tamam, tüm şarkılar gerçekten oyunun hakkını verebilen, çalması zevkli ve notaları çok düzgün yerleştirilmiş şarkılar. Fakat bu "tür cümbüşü" içinde gerçekten

de ruhunuzla çalmayı isteyeceğiniz şarkıları bulmak imkansız gibi. "Olsun, sen yine de genel olarak değerlendir" dersiniz, liste Guitar Hero World Tour'a ve Rock Band 2'ye göre daha iyi; bu kesin. Zira şarkıların çoğunun melodik yapısı, oyuna uygun derecede zengin. Çok az şarkıda aynı notayı tekrar tekrar çalmak zorunda kalıyorsunuz. Ben sadece olaya duygusal yaklaşıyorum...

Gel bi' şarkı atalım

İşte böyle sevgili okurlar; millet işini biliyor. Birkaç minik değişiklik, yeni bir liste ve hooop Guitar Hero 5. EA, efendi gibi The Sims ismiy-

Neversoft, oyunu oynayan herkesin mutlu olabilmesi için aklınıza gelebilecek her türde şarkıya yer vermiş. Ancak bu tutum nedeniyle kimsenin mutlu olabilmesi mümkün değil gibi...

le piyasaya çıkan oyunlara "ek paket" ismini veriyor ama bu müzik oyunlarının yapımcıları şımarık; adamlar sadece yeni bir listeyle ancak "ek paket" etiketini kendilerine yakıştırıyor. Yine de oynuyoruz deli gibi işte; hatta Emre'yle Şefik evlerimize dağıldığımızda her akşam Xbox Live'dan oynuyorlar. Benimse hiç katılasm yok aralarına. Çünkü yeni elektro ve bas gitar aldım. (Bası ben çalacağım, ona göre! - Şefik) Ne yapayım ben Guitar Hero'yu... ■ **Elif Akça**

Guitar Hero 5

- + Yenilenen stüdyo, menüler arasındaki geçişin daha rahat olması, herkesin dilediği enstrümanı seçebildiği yeni Party modu
- Ses kalitesinin Rock Band serisine göre çok düşük olması, kariyer modunun hiç cezp edici olmaması

8,0



Yapım **Harmonix**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Müzik**
Platform **PS3, Xbox 360, Wii**
Web www.thebeatlesrockband.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

THE BEATLES: ROCK BAND



Gitarlarınız kibarca ağladığında...

Is there anybody going to listen to my story, all about the girl who came to stay?" diye başlayan serüven. Öylesine bir kızdan bahsediliyor ki onsuz yapamayacağınızı hissediyor, onun hayatınızın aşkı olduğuna inanıyorsunuz. Derken Eleanor Rigby karışıyor

Oyunun arşınlamadığım yeri kalmadığında anladım ki işi indirilebilir parçalar ve albümler götürecek

sözlere. Bir düğünün gerçekleştiği kiliseden pilav alıyor ve yalnızlığıyla buluşuyor Eleanor Rigby. Eleanor Rigby, bu kilisede ölüyor ve cenazesine kimse gelmiyor. Sadece gökyüzündeki Lucy, mücevherleriyle birlikte onu izliyor.

Güneşi beklemedikleri bahçede, ünlü The Beatles grubunun elemanlarını güneş değil, "Walrus" karşılıyor. Renkler havayı dolduruyor, herkes "Twist" yapıp bağıyor.

The Beatles, insanlara hayatı öğretiyor. Bir dönemi kendi

melodileriyle işgal ediyor ve öylesine etkileyici bir iz bırakıyor ki sanal dünyanın bir parçası olmaktan da geri kalmıyor.

Müziğin bilgisayar kodlarıyla buluşmasında mihenk taşı olarak nitelendirilebilecek Harmonix, bu önemli grubun ne kadar büyük olduğunu göstermek istiyor adeta. "Rock Band: The Beatles" demiyor, The Beatles'i ön kısıma koyuyor, kendi mucizesini ise arka planda bırakmayı seçiyor. Ortaya çıkan eser ise müzikten anlayan herkesin gözlerine bir parıltı konduran The Beatles: Rock Band oluyor... (Bu oyunu istiyorum! - Şefik)

Jude vs. Michelle

1960'lı yıllarda ben de ortada yoktum, o yüzden heyecana gerek yok. Size bu satırları, gençliğini bu yıllarda yaşamış birisi olarak yazmıyorum lakin o yılların atmosferini, ruhunu anlayacak kapasitede bir insan olduğumu da düşünmekteyim. İşte bu yüzden de The Beatles: Rock Band'de neyin amaçlandığını, hangi kitlenin hedeflendiğini ve oyunların sadece Call of



❏ Sgt. Pepperland'in With the Help of My Friends şarkısına bağlanmış olması çok güzel bir etki yaratmış; hem görsel olarak, hem de müzik anlamında.



Ringo'nun Koltuğunda

Şayet ki Rock Band'de en çok davulcu olmayı seviyorsanız, bu oyuna özel olarak hazırlanan Training modu Beatle Beats de hoşunuza gidecektir. Ringo Starr'ın 80'in üzerindeki davul ritmini Expert zorluk seviyesinde test edebildiğiniz bu mod, davul yeteneğinizi bir üst seviyeye taşıyor ama eğer davulda pek başarılı değilseniz, sinirlerinizi de yerinden oynayabiliyor.

şarkılar arasında All You Need Is Love, Girl ve Michelle gibi isim yapmış parçalar yer alıyor. Abbey Road, Rubber Soul ve Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band albümlerinin tamamı indirmek de mümkün. - Şefik)

Bir Yesterday, bir Hey Jude, bir Michelle... Bunların izine bile rastlanmıyor. All My Loving de yok zaten. Derseniz ki Yellow Submarine, Twist and Shout, I Want to Hold Your Hand; bunların hepsi mevcut. Arada adını dahi duymadığım parçalar da karşınıza çıkacak ama onları çalmak bile zevkli.

Tabii ki -dediğim gibi- eğer 90'lı yıllarda doğduysanız ve The Beatles sizin için kitaptaki bir isimden ötesi değilse saydığım bu parçalar, sizin için hiçbir anlam ifade etmemiştir. Bu sorun sayılmaz, "Bilmemek değil, öğrenmemek ayıp" sonuçta ama öğrenmek için de ufkunuzun geniş olması lazım. The Beatles: Rock Band, bu konuda size büyük ölçüde yardımcı olabilecek bir yapım; o yüzden denemekten kaçınmanızı tavsiye ediyorum. (Diye yazıyı bitirip gidiveriyorum.)

Zor günlerin ardından

Bir Gitar Hero veya Rock Band oyuncusuyunuz, bu oyunlarda ilerlediğiniz bölümlerde artık işlerin zıvanadan çıktığını görürsünüz. Mesela Slayer'ın ve Dragon Force'un birer parçası vardı, Expert seviyesinde başarılı olmak için android olmanız gerekiyordu. The Beatles: Rock Band'de ise böyle bir durum söz konusu değil. Zaten oyunun ilerleyişi de zorluk seviyesini

Alternatif

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

Duty'den ve WoW'dan ibaret olduğunu düşünenlerin bu oyunla neden ilgilenmeyeceğini çok iyi biliyorum.

Aynen Guitar Hero: Metallica mantığında hazırlanmış olan The Beatles: Rock Band, Metallica'nın gaz dolu şarkılarının yerini daha sakın ve çoğu zaman daha neşeli şarkılara bırakmış olan bir paket. "Paket" diyorum zira bu oyun, The Beatles hayranlarını mutlu edecek bir ton güzellikle donatılmış. İçeriğinde bulunan parçaların çoğu, daha önce The Beatles'la bir şekilde tanışmış olan herkesin tanıdığı şarkılardan oluşuyor. (Yalan söyledim ama ilginizi bu yöne çekmem lazım.) İşin aslı, parçaların sadece yarısı grubun beğenilen, sevilen ve popüler olmuş parçaları. Buradaki stratejiyi anlamak için de alim olmak gerekmiyor. Oyunda topu topu 45 tane parça var zaten ve oyunun devamlılığını sağlamak için hit parçaları DLC'lere bırakmak gerekir ki buradan da eklemek gelsin. (Oyun için indirilebilir



Daha sakalları bile çıkmayan bir "boy band" olarak başladıkları maceralarında kısa sürede zirveye yerleşiyor ünlü grup. Vay be...



► ileri taşımak olarak belirlenmemiş, bir nevi kronolojik sıra benimsenmiş.

Grubun bir "boy band" olarak başladığı Cavern Club'da serüvene adım atıyor, Japonya'da bir konser veriyor ve Abbey Road Studios'da albüm hazırlamaya girişiyorsunuz. Serüvenin son ayağı olan Apple Corps'un çatısında -ki bu, "Across the Universe" adlı The Beatles müzikalinde de yer edinmiştir-

Grubun bir "boy band" olarak başladığı Cavern Club'da serüvene adım atıyor, Japonya'da bir konser veriyor ve Abbey Road Studios'da albüm hazırlamaya girişiyorsunuz

verdiğiniz konserle de hikayeyi sonlandırılıyorsunuz. (Kronolojik sırada bu konser, Abbey Road Studios'daki kayıtlardan önce olmalıydı aslında.)

Konserlerde insanların coşkusu, konser alanının renkleri, ışıklar... Bunlar çok güzel bir görsellik sunuyor. Kızlar bağıriyor, The Beatles elemanları sakinliklerini koruyor. Peki yaklaşık 20 parçayı tamamladığınız Abbey Road Studios'da neler oluyor? Paul McCartney'in sandalyede oturup basını tıngırdatmasını mı izleyeceksiniz? Yanlış. Harmonix burada inanılmaz büyük bir



FOTOĞRAF ÇEKTİRMECE



The Beatles'in meşhur olduğu yıllara dönmek isterseniz, yapmanız gereken şey çok net: Oyunda yer alan parçaları başarıyla çalmak. Aldığınız her üç yıldız size bir fotoğraf, beş yıldız ise iki fotoğraf sağlıyor. Elde ettiğiniz bu özel fotoğrafların her biri

The Beatles'in o yıllara ait anılarını içerdiği gibi size başka ödüller de sağlıyor. Örneğin videolar... Bir fotoğraftan daha iyisi kesinlikle bir video ve bu videolarda yine nostalji fırtınası estirilerek kah size televizyon stüdyolarında çekilen The Beatles'in ilk canlı performansı resmediliyor, kah ilk defa Amerika'ya adım attığında neler hissettiği anlatılıyor. Bir "hayran paketi" olduğu için The Beatles: Rock Band'in bu tip ekstralalarla süslenmiş olması çok iyi olmuş.

çalışmaya giderek, resmen tüm şarkılara klip hazırlamış. Favorim olan Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band / With the Help of My Friends ve I Am the Walrus şarkılarında öylesine görkemli bir görsellik söz konusu ki çalmayı bırakıp arka planda olup biteni izlemek istedim. The Beatles'in ruhu ancak bu kadar iyi yansıtılabildi diyorum.

Let it Be

Story Mode, oyunun en eğlenceli ve sürükleyici modu. The



Beatles'in nereden nereye geldiğini, pek çok güzel şarkıyla birlikte kendiniz gözlemleme imkanına kavuşuyorsunuz. Tabii ki ortada sadece 45 tane parçanın ve bu parçaların çoğunun üç dakikadan kısa olmasından dolayı oyun iki günde bitiveriyor. Hele ki müzik oyunlarına aşınaysanız, oyunun Hard zorluk derecesinin bile çocuk oynacağı olduğunu göreceksiniz. (Expert'te yine de az çok elleriniz terliyor.) Bundan ötürü heyecanı başka modlarda aramak isteyeceksiniz ve karşınıza "Challenge Mode" çıkacak. Burada, Story Mode'da yer alan paket parçaları (Mesela Cavern Club'da çaldığınız dört parça.) artarda çalmanız gerekecek ve oyunun zorluk seviyesini de değiştiremeyeceksiniz. Kendinizi sınamak için iyi düşünülmüş bir mod fakat bu da oyunun süresini uzatmak için pek yeterli sayılmaz.

Oyunun arşınlamadığım yeri kalmadığında anladım ki işi indirilebilir parçalar ve albümler götürcek. The Beatles şarkılarını çalmak çok eğlenceli olduğu için, bu oyunu sevenler ekstra parçalara da göz atmak isteyecek ve artık herkese fenalık gelene kadar oyun varlığını sürdürecektir. Harmonix "Yeter!" dediğinde de bir başka grubu oyununa konuk edecek. (Zaten böyle bir çalışma içerisinde olduklarını duymuş bulunuyoruz.)

Yepyeni bir Rock Band oyunundan ziyade özel bir paket olarak

nitelendirilmesi ve buna göre değerlendirmesi yapılması gereken bir oyun olduğu için The Beatles: Rock Band'i başarılı bulduğumu rahatlıkla söyleyebilirim. Parçaların kolay olması biraz rahatsız etmiş olsa da, sırf zor olsun diye her tarafa saçma sapan notaların yerleştirilmesi de anlamsız olacaktı; o yüzden bu konuda da sıkıntım olmadığına karar verdim. Belki ekstraları daha bol, The Beatles'i daha iyi anlatan sunumlar hazırlanabilirdi lakin bu da fazla detaya inmek sayılabilir.

Yazıyı bu kısma kadar okuduğunuzu varsayarak müzik oyunlarıyla ilgilendiğinizi düşünüyorum. Şimdi tek eksiksiniz The Beatles merakı. Eğer bunu da sağlayabilirsiniz, keyifle oynayabileceğiniz bir oyuna kavuştuğunuzu size sevinç ve mutluluk ile -Michelle ve Julia adına- söyleyebilirim. Ne demişler, "All you need is love, love is all you need..."

■ Tuna Şentuna

The Beatles: Rock Band

- + The Beatles'in ruhuna yakışan sunumlar, kaliteli parçalar ve ses kalitesi
- Biraz kolay olması nedeniyle çabuk sonlanması

9,1

■ "O ne biçim dekor?" demiş-tim bu stüdyoyu görünce fakat sonradan anladım ki gerçekten böyle bir stüdyoda canlı olarak çalmışlar.

Enstrümanlar

Eğer gerçek "The Beatles keyfi" yaşamak istiyorsanız, The Beatles: Rock Band için özel olarak hazırlanmış enstrümanları satın almalısınız (249.99 Dolar arkadaş! - Şefik)



■ Drum

1962 yılında Pete Best kovulmasaydı Ringo Starr hayatına "yarı ünlü" olarak devam edecek ve The Beatles damgalı davulunu, saçlarını savura savura çalamayacaktı. Şimdi ise bu sete sahip olan herkes, The Beatles damgalı bir "çakma" davul çalabiliyor.



■ Höfner

Ne kadar narin ve zarif bir bas gitar... Tam McCartney'e göre kısacası. Höfner markası zaten McCartney sayesinde ünlü oldu. Karl Höfner yatsın kalksın, ona teşekkür etsin.



■ Gretsch

Harrison'ın, Liverpool'da o dönemlerde en popüler olan rock'n roll sahnesi olan Cavern Club zamanında kullandığı Gretsch Duo Jet... Harrison'cular sanıyoruz ki diğer enstrümanları denemek bile istemeyceklerdir.



■ Rickenbacker

John Lennon, 1960 - 1964 yılları arasında Rickenbacker'ini elinden bırakmadı. Sizin de gördüğünüz gibi gerçekten de elden bırakılmayacak kadar güzel bir gitar bu.



Yapım **Codemasters**
Dağıtım **Codemasters**
Tür **Yarış**
Platform **PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS**
Web **www.dirt2game.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Videosu
LEVEL
DVD'de

Doğayla sporun buluştuğu an!

Colin McRae: DiRT 2

Her parkurda yarış zevki

ilk olarak E3'te gördüğümüzden beri peşinde olduğumuz DiRT 2 sonunda elimize geçti. Oyunun yapımına başladığı günden beri, yapımcı firmanın en çok üzerinde durduğu konulardan biri olan oyun yapısını yakından inceledik ve şu ana kadar çıkmış olan neredeyse en iyi Colin McRae oyunu ile

100.000 Euro ile başladığımız oyunda, seçilebilir otomobillere ağızımızın suyunu akıtarak bakıyor, fakat paramızın sadece ilk iki arabaya yettiğini fark ederek başımız önde gidiyoruz

karşınızdayız. Oyunu incelediğimiz platformun PlayStation 3 olduğunu belirtmekte fayda var zira oyunun PC'ye çıkacak olan versiyonu DirectX 11 destekli olacak ve bu nedenle oyunun PC çıkış tarihinde de bir erteleme oldu.

Start düğmesine basmanızı isteyen ara bir menüyle başlıyor oyun. O kadar hoş bir tasarım yapılmış ki

düğmeye basmadan önce birkaç dakika boyunca Şefik'le menünün kalitesi ve görünüşünden bahsettik. Ekran açıldığında kendimizi bir kalabalığın arasında buluyoruz. Bizi FPS kamerası eşliğinde tamamen yaşayan bir alan ile baş başa bırakan oyun, bir telefon konuşmasıyla kesiliyor. Devamında ise yarış bölgelerini de görebileceğimiz karavanımıza giriyoruz. İlk olarak karşımıza bilgi listesi geliyor ve

buradan oyun içinde kullanacağımız ad ve soyadımızı giriyoruz. Profili yaratırken uyuşumuzu seçebiliyor olmamız ve seçenekler arasında Türkiye'nin de olması gayet hoşuma gitti. İlk işlemlerimizi tamamladıktan sonra istersek hemen

yarışa girebiliyoruz. Bana sorarsanız, gelen ilk yarış teklifini hemen kabul etmeyip şöyle bir etrafınıza bakın. Çok hoş bir yarış alanı arka planına sahip DiRT 2'de yarış haricinde neler yapılabileceğini tam olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca bu alan, oyunun menüsü durumunda ve DiRT 2'ye tam anlamıyla yarış oyunu havası kazandırmış. Bu kadar kaliteli bir menü yaptıkları için de yapımcılara buradan teşekkür

Yarışları takip eden yarış tutkunları, kanlı canlı duruyor ve zaman zaman çok gürültü yapıyorlar. Susun be!

Otomobillerin içlerindeki sürücüler, net olarak görünebiliyorlar.

Oyundaki ışıklandırma sisteminin kalitesi göz dolduruyor.

Topraklı yollarda tozu dumana katmak, görsel olarak çok iyi görünüyor.



Alternatif

Race Driver GRID (9,0)
NFS: Shift (9,0)
Burnout Paradise (9,6)

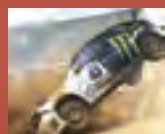
ediyorum. (Yaptık bir şeyler işte... - Şefik)

Detaylı yarış deneyimi

Yarış haritamızı şöyle bir karşımıza alarak başlıyoruz işe. İlk İngiltere'de olan yarışımızı birazcık da zorunlu olarak seçiyoruz. Buradaki "zorunda olmak" söylemi oyunun genel yapısında da mevcut; çünkü bir level atlama durumu söz konusu. Yanlış duymadınız; kazandığınız yarışlarda alacağınız bir yetenek puanı mevcut ve bu puanlar sayesinde yeni ülkeler ile bu ülkelerdeki farklı yarışlar kullanılabilir hale geliyor. Yarış kısmına geri dönecek olursak, ilk yarışımızı seçtikten sonra karşımıza "az" ve "öz" diye adlandırabileceğimiz cinsten bir menü geliyor. Burada mevcut olan üç adet ayar söz konusu. Birincisi, yarışlar esnasındaki zorluk seviyesi. Altı adet zorluk seviyesinin her birinde

kazanılacak para ödülü gözle görülür şekilde değişiyor. Easy seviyesinde kazanacağınız para miktarı 33.750 Euro iken, Hardcore seviyesinde bu miktar 45.000 Euro'ya ulaşıyor. İkinci ayar ise Damage, yani alınan hasar. Üçüncü ve sonuncu ayar ise Vehicle Setup. Ekranın sol altında da yarıştan kazanabileceğiniz maksimum para ve yetenek puanı yer alıyor. Bir diğer menüde genel istatistiklerimizi, katıldığımız / kazandığımız toplam yarış sayısını ve paramızı rahatça görebiliyoruz. Tasarım bölümünde ise otomobilimiz üzerinde değişiklikler yapmak mümkün. Ayrıca yarış kazandıkça açacağımız achievement sillesi de mevcut. Misal; oyunun henüz başlarında kazandığım bir yarıştan sonra bana oyuncak bir kurukafa hediye edildi. Bir sonraki yarışta bu hediyeyi otomobilimin kokpit görüntüsünde ▶

▣ Araçların yol tutuşu, bu resimde gördüğünüz ya da görebileceğiniz kadar kaliteli.



Ken Block

Eğer yarışlarla yakından ilgiliniyorsanız, çok sevineceksiniz; çünkü Ken Block, kendi otomobiliyle (Subaru Impreza WRX STI) birlikte bizzat oyuna dahil edilmiş durumda.

► görmekse beni çok mutlu etti. Bu tarz ufak ama oyuncu algısına çalışan detayların eklenmesi gayet iyi bir hamle.

100.000 Euro ile başladığımız oyunda, seçilebilir otomobillere ağızımızın suyunu akıtarak bakıyor, fakat paramızın sadece ilk iki arabaya yettiğini fark ederek başımız önde gidiyoruz. Pek tabii ki kullanılabilir otomobiller sadece bu menüdekiler değil. Yarış kazandıkça yaptığımız achievement'lar sayesinde birçok yeni otomobili de bu menüye dahil edebiliyoruz. Seçtiğimiz otomobilleriye üç farklı kriterde inceliyoruz: Top Speed (toplam hız), Acceleration (hızlanma) ve Drivability (sürüş). Kriterler az tutulmuş ama oyuna etkileri çok fazla; özellikle de Drivability... Hakikaten bu özellik maksimumdaysa otomobili kullanmak çok kolaylaşıyor. En çok da virajlardan ve yüksek yerlerden düştüğünüzde dikkatinizi çekecek olan



bu özelliği, otomobil seçerken ilk kriter olarak belirleyin derim.

DiRT 2, bünyesinde "flashback" özelliğini de içeriyor. Yapılan bu sistem sayesinde oyunu bir "replay" sistemiyle görüyor, bir kaza yaptığımız zaman bu özelliği kullanarak zamanı geriye alıyor ve kaza olmamış gibi yarışa devam edebiliyoruz. Tabii ki bu



■ Oyundaki garip görünümlü araçlardan biri...



özellik bol keseden dağıtılmıyor; Easy seviyesinde beş kez kullanabildiğimiz bu özellik, Hardcore seviyesindeyse ortadan kalkıyor.

Şahsen en çok dikkat ettiğim özellik olan çarpma hissiyatı ise DiRT 2'de çok iyi koterılmış. PS3'ten midir, bilemiyorum ama otomobilimi her çarptığımda ben de oradaymışım hissiyatını yaşadım. Grafikler konusunda da diyebilecek pek bir şey yok. Eskiden yarış oyunlarında en çok gözüme batan özellikler hasar modellemesi, ezilmeler ve otomobilin kirlenmesi idi; bunu da günümüzdeki birçok oyun çözdüğü için pek bir sorun görünmüyor.

Gelelim gözüme batan sorunlara... Oyunda hayati değer taşıyan para, çok kolay kazanılıyor. En kolay zorluk seviyesinde oynayarak ciddi anlamda yeni otomobil ve aksesuar alabilmek mümkün kılınmış. Daha önce Race Driver: Grid'i hazırlayan firma, bu oyundan da çok şey taşımış DiRT 2'ye ve bir noktadan sonra sizin de gözünüze batmaya başlayacak bu durum. Kullanılan modifikasyon sistemi ise tam anlamıyla tekdüze; çok fazla opsiyon

olmadığını görünce "hayal kırıklığı yaşanmıyor" desem yalan olur. Yarış oyunlarının ana fikri diyebileceğimiz parkurlar ise günümüz yarış oyunlarına göre az sayıda kalmış. Ayrıca bir sonraki bölgeyi açmak için aynı haritayı defalarca oynamak da can sıkıcı bir diğer durum. Fakat en büyük sorun müziklerde. Sürekli olarak tekrar eden müzikler, en sonunda kulak tırmalayıcı bir hale geliyor.

DiRT 2, bir döneme damgasını vuran Colin McRae serisini hak ettiği seviyeye taşıyor yeniden ve bunu yaparken de biz oyuncuları mest ediyor. Özellikle flashback özelliği ve çarpma hissiyatı oyunu harikulade bir hale getirmiş. Oynamadan geçerseniz üzülsünüz. Sakın Need for Speed'e kapılıp DiRT 2'yi es geçmeyin. ■ **Ertuğrul Süngü**

Colin McRae: DiRT 2

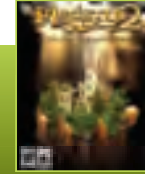
- + Flashback özelliğinin oyuna etkileri, çarpma hissiyatı, gerçekçi araç kullanımı
- Split-screen modunun olmaması, tekrar eden parkurlar

9,0





■ Şu görseldeki RPG dokusuna bakın...
Her anlamıyla yaşıyor oyun...



Yapım Ino-Co
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC, Xbox 360
Web www.majesty2.com

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim



Sonunda geri döndün eski dost!

Çevremdeki "Ben FRP'ciyim" diye gezen kime sorsam bilemedi bu oyunu. İstisnalar oldu pek tabii ki ama kaideyi bozmaya yetmedi. İlk oyunu 1999 yılında piyasaya çıkan Majesty, neredeyse hiç reklamı yapılmadığı için bir türlü "popüler oyunlar" listesine giremedi. Oysaki o yıllarda tasarlanan devrimsel nitelikteki oyun yapısı, türdeki tek örnekti. RPG öğelerini bir strateji oyunu içerisine aktaran oyun, her şeyiyle harikaydı. Yapımcı firma da ilk oyunun geniş çevrelere ulaşamadığını fark etmiş ki Majesty 2, ilkinin temel olarak aynı diyebilirim. Eminim ki ilk oyunu oynayanlarınız da vardır. Fakat yer sıkıntısından dolayı anlatacağım genel olarak, bu oyunun ismini ilk kez duyanlara yönelik olacak. Kendi içinde o kadar detaylı bir oyun ki Majesty 2, dört sayfaya sadece bir üniteyi bile yazabilirim. Ama bu namümkün.

Property of his Majesty

Oyunu açtıktan sonra sakın giriş videosunu geçmeyin. Zira çok eğlenceli ve bir o kadar da Majesty ruhunu yansıtan güzide bir demo sizleri bekliyor olacak. Gayet hoş bir menüye sahip olan oyun hem tek kişilik, hem de multiplayer modlara sahip. Ama ben derim ki single scenerio'ya hiç girmeyin.

Direkt olarak campaign'e girmek doğru olacaktır.

Eski oyundan kalan haritamızın ufak değişiklikler geçirek yeniden karşımızda durduğunu görmek gayet güzel bir duygu. Harita üzerinde, istediğiniz görevleri seçerek ilerliyoruz. Dikkat ederseniz açık olan haritalardan birinin tutorial olduğunu göreceksiniz. Eski oyunculardan bile olsanız, sakın es geçmeyin tutorial'ı. (10 senelik oyun, illaki unutulmuştur.) Devamında ise dikkat etmeniz gereken şey; her haritada yazan zorluk seviyesi. Novice, advance ve de expert olarak sıralanmış durumda zorluk seviyeleri. Aralarındaki seviye farkı ise hakikaten ciddi boyutlarda. Yani, eğer advance görevleri tamamlamakta zorlanıyorsanız, sakın -ama sakın- expert görevleri oynamaya çalışmayın.

Oyuna başladığımızda her daim bize yardım eden ve senaryoyu anlatmakla görevli olan kişinin ses tonu çekiyor dikkatimizi. Evet, eski oyundaki kişi seslendirmiş. (Çok güzel hareketler bunlar.) ▶



İnşaat Sektöründe Lider

Belirtmekte fayda var; Majesty 2'de bazı binaları birden fazla yapamıyorsunuz. Kaldı ki yapabildiğiniz binalar da, fiyatları her seferinde yükselerek karşınıza çıkıyorlar. Bu sebepten kuracağınız binanın yerini iyi seçin.

Life and Death

Advanced

Mission Objectives:

- Build a Temple to either the Goddess of Life or the Goddess of Death

Replay the mission

- Oyunda, seslendirmelerden sonra dikkati çeken bir başka şey de yeni eklenen zamanı hızlandırma / yavaşlatma özelliği. Bu özellik sayesinde kalp krizi geçirmeden, istediğimiz anlarda oyunu yavaşlatabiliriz. Yine aynı şekilde, sıkıldığımızda her şeyi hızlandırabiliriz de. Hayat güzel...

Bebelere balon

Girişte de söylediğim gibi; Majesty serisi kendine özgü bir sisteme sahip. Şöyle ki; bir strateji oyunu olmasına rağmen, ürettiğimiz birimlerimize direkt emir veremiyoruz. Bunun yerine "flag" yani bayrak kullanıyoruz. Misal; ilerdeki mağaraya saldırmak mı istiyorsunuz? O zaman saldırı bayrağını seçip üstüne çift tıklıyoruz. 100 altın ve yeni eklenmiş olan 500 altın seçeneklerini kullanarak istediğimiz kadar para yatırıyoruz. Neden mi? Çünkü

Çevremdeki "Ben FRP'ciyim" diye gezen kime sor-sam bilemedi bu oyunu. İstisnalar oldu pek tabii ki ama kaideyi bozmaya yetmedi

halkımızın arasındaki kahramanların dikkatlerini çekmek zorundayız. Biz parayı verdikten sonra kaç kişinin ilgilendiği hemen bayrağın altında yazıyor. Yani Kral olarak halkımıza ödülleri vererek istediklerimizi yapıyoruz. Sakın para boşa gitti sanmayın. Bu bölgedeki görevi yapan kahramanlarımız (Oyun içerisinde "Hero" olarak adlandırıyoruz.) koyduğumuz ödülleri alıyor ve şehirde onlara sunduğumuz imkanlardan yararlanıyorlar. Tam anlamıyla yaşayan bir şehir söz konusu Majesty 2'de. Üniteleriniz ceplerindeki parayla;

Alternatif

Black & White (8,3)
Cultures 2 (7,7)
Anno 1404 (9,2)

eğer yaptıysanız blacksmith'e koşup yeni zırh ve silah alıyorsunuz. Market binasında hazırladığınız healing ve mana potion'lara bütün paralarını harcıyorsunuz. Ana binamızdan (saray) sürekli çıkmakta olan vergi toplayıcımızda, buralardaki yapılan işlerin vergisini alıp bize getiriyor. Anlayacağınız "Kral nedir, ne yapar?" sorularına cevap bulacaksınız.

Kahramanlar olduğundan bahsettik. Bütün oyunu bir RPG gibi düşünün. Yapabildiğimiz farklı farklı guild binaları mevcut. Warrior, Thief, Priest, Ranger gibi ana üniteleri üretmemizi sağlıyor bu binalar. Ayrıca tıpkı eski oyunda olduğu gibi her binanın upgrade'i var. Bu sayede ünitelerimizi daha spesifik class'lara çevirebiliyoruz. Her ünitenin seviye atladıkça artan stat'leri de unutulmamış; aynı şekilde inventory'si ve experience bar'ı da... İlk oyundan tanıdığımız; yazıyla ifade edilen "duygu, düşünce ve his" durumları da geliştirilmiş bir halde karşımıza çıkıyor. Ünitemizin o anda ne yaptığını belirten bu yazılar sayesinde, oyuna hakim olabiliyorsunuz. Oyuncuyu sık-mayacak derecede bir şirinlik ile tasarlanmış grafikler, göze hitap eden cinsten. Özellikle seviye atladıkça değişen ünite kıyafetleri ve



İşte karşınızda "Ardenia"!



zırhları oyuna bambaşka bir tat katmış.

Can sıkabilecek noktalar

Eğri oturup doğru konuşmak lazım; eğer ilk oyunu oynamadıysanız, Majesty 2 sizi bir müddet sonra sıkıya başlayabilir. Buradaki ilk etken oyunun zorluğu, ikinci etken ise oyuncu olarak ne yapmanız gerektiğini tam kavrayamamak olacaktır.

Ayrıca, grafikler için "İyi, şirin" dedim ama animasyonlar bir noktadan sonra tekrar etmeye başlıyor. CoH serisindeki detayları gördükten sonra, Majesty 2 pek tabii ki biraz daha "odun" kalıyor. "Buraya kadar iyi ama flag sistemine alışamadım!" diyorsanız çok daha büyük bir sorunuz var demektir. Çünkü ünitelerinizi istediğiniz yere gönderememe ya da saldırtamama durumu ortaya çıkacaktır. Bu durum da oyundan soğumanıza sebep olacaktır.

Gerçekler!

Kim ne derse desin, bu oyun çok iyi bir yapım. Yıllarca hak ettiği yere gelememesine rağmen, yarattığı özgün oynanış sistemini devam ettiren ve oldukça detaylı bir oyun Majesty 2. RPG ve strateji öğelerinin bu kadar iyi harmanlandığı başka bir oyun yok. Bu oyuna az not verenin alnını karışlarım.

■ Ertuğrul Süngü

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

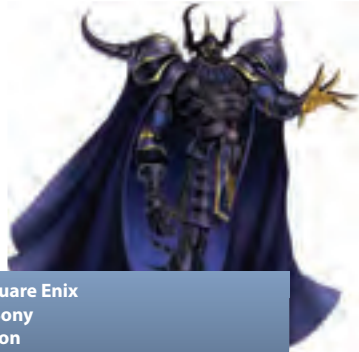
+ Benzeri olamayan bir oyun sistemi, kaliteli animasyonlar, detayların sonunun gelmemesi

- Diğer oyunlara göre zor olması, öğrenmenin vakit alması, senaryo başlarında oynanış sisteminin tekrar etmesi

8,5



Yapım **Square Enix**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PSP**
Web na.square-enix.com/dissidia



Wallpaper
paketi
LEVEL
DVD'de

Dissida: Final Fantasy (PSP)

"Neden savaşıyorum?" sorusuna gelen sessiz yanıt



Kingdom Hearts iyi oyundu da biraz fazla "renkliydi". Yani tamam; anahtarları silah olarak kullanmak güzel, damla çikolataya benzeyen yaratıklarla dövüşmek de fena sayılmaz ama Goofy'le tekme atmak, Donald Duck'tan yardım istemek bana bile uymamaya başladı bir süre sonra. Hem gelmişim kaç yaşına; olmuyor artık Disney falan... (Bayağı kendimi kandırıyorum şu an; siz kanmadınız zaten.)

Dissidia da Kingdom Hearts'a benzeyen bir oyun işte... (Böyle geçiştirirsem.) Şöyle benziyor; iki oyunun da oynanış sistemi aynı. Gözünüze bir düşman kestirdiğiniz zaman, iki oyunda da tamamıyla üç boyutlu bir ortamda onu pataklayıp duruyorsunuz. Tabii ki burada, yani Dissida'da daha ciddi rakiplerimiz var. Onlar Chaos'un hizmetkarları ve biz de Cosmos'un, ışığın, iyiliğin tarafında olduğumuz için hepsi biraz ciddi takılıyor; Mickey Mouse gibi suratınıza gülmüyor.

Uzaklaş, gücünü topl, saldır

Özünde bir dövüş oyunu Dissida fakat bir Street

SUMMON'LAR

Final Fantasy'nin simgesi Summon'lar, Dissidia'da da mevcut. Yalnız sanmayın ki bu Summon'lar, devasa güçlerin ortaya çıkmasını sağlayan, düşmanınızı büyük bir görsel şölenle yıkan fantastik oluşumlar. Dissidia'da Summon güçleri karakterinize geçici özellikler katan, düşmanınızın sinirini bozan, birer büyü taş gibi çalışan özel güçleri kapsıyor. Savaşın seyrini değiştirebilen bu güçleri elde etmekse biraz zor.

Fighter değil çünkü iki boyutlu değil. Bir Tekken de değil çünkü düşmanlarınızı türlü dövüş stilleriyle pataklamıyorsunuz. Daha çok bir Virtual On (Bunu kimse hatırlamadı değil mi?), bir Power Stone (Bari bunu hatırlayın.). Yani sınırları olan ama genişçe bir alanda teke tek dövüşlere katılıyoruz ve karakterlerimiz de Final Fantasy dünyasının tanınmış isimleri.

Her karakterin kendine has bir tarzı var; o konuda hiçbir sıkıntımız yok. Bazısı rakibinin dibine kadar gidip o şekilde savaşıyor, bazıları uzaktan saldırıyı seçiyor, bazıları oyuyor, bazıları yıpratıyor vb. Her karakterde aynı olan kilit özellik ise "Bravery". Bravery bir nevi "Saldırı öncesi hazırlık". Daire tuşuyla yaptığımız Bravery saldırıları, düşmanımızın Bravery puanlarını emiyor; puanı yoksa da hareket tipine göre o kadar Bravery puanı sağlıyor bize. Diyelim ki 550 Bravery puanı topladık; artık saldırma zamanı. Şimdi de Kare tuşuna geçiş yapıyoruz ve "HP Attack" adı verilen saldırılarla düşmanımıza 550 puanlık hasar veriyoruz. Şans eseri rakibimizin sağlık puanı buna denk geliyorsa, oraya yığılıveriyor.

EX Mode!

Bazen öyle düşmanlarla karşılaşıyorsunuz ki bunlar sıradan Bravery puanlarıyla yıkılacak gibi gözüküyor. Biz de ne yapıyoruz, etraftaki "EX Core"lara gözümüze kestiriyor ve bunları toplayarak EX barımızı dolduruyoruz. EX barı



İÇİ DOLU TURŞUCUK



Hayatımda böylesine zengin bir içeriğe sahip bir oyun daha görmedim ben arkadaşlar. Oyunda adım atsanız, ya yeni bir şey açılıyor, ya da bir şeyler kazanıyorsunuz. Her hareketiniz, ekstralar açmak için gereken PP puanlarıyla ödüllendiriliyor. Savaştaki hareketleriniz, PS3'ün Trophy'leri gibi madalyalara ulaştırıyor sizi ve bunları karakterlerinize yeni özellikler eklemek için kullanabiliyorsunuz. Moogle'larla e-posta arkadaşı olmak, seçtiğiniz uğurlu günde oyunu oynamak, belirli kurallar çerçevesinde savaşları kazanmak; bunların hepsi size ödül olarak geri dönüşür.

dolduktan sonra da şenlik başlıyor. Karakterimizi EX moduna geçirdikten sonra gerçekleştireceğimiz EX saldırısı, rakibimize çok büyük hasarlar veriyor ve hatta genelde savaşı sonlandırıyor. Seçmiş olduğunuz karaktere göre farklılık gösteren EX saldırıları, bir kere yapıldıktan sonra size çeşitli tuşlara basmanız yönünde işaret verecek. Eğer bu tuşlara basma oyununu da başarıyla tamamlarsanız, EX saldırınızın gücü artacak ve görsellik tavana vururken, siz de rakibinizin darma duman oluşunu izleyeceksiniz.

Tabii bu EX saldırısını yeri gelecek, siz de yiyeceksiniz. Bu saldırıdan sağ çıkmanız zor olsa da bazen Daire tuşuna art arda basarak defansınızı güçlendirmeye çalışmak işe yarayabiliyor. Yine de pek umutlu olmanızı tavsiye etmem.

Cosmos ve Chaos karşı karşıya

Oynanışı öne alıp senaryoyu arkada bırakmamın tek nedeni, ortada adam gibi bir konunun olmaması ve Final Fantasy dünyasına yabancı olanların hiçe sayılmış olması.

Dünyayı karanlığa sürüklemek isteyen Chaos'un, aydınlığın ve iyiliğin simgesi Cosmos'a karşı galibiyetini ve Cosmos'un son çabalarını konu alan bir senaryo çerçevesinde gelişiyor her şey ama bu da Final Fantasy karakterlerinin birer kristal peşinde koşmasından fazlasını içermiyor. Her FF karakteri kendine özel hikayesini takip ediyor ve kendi sorunlarıyla yüzleşiyor. Ne var ki daha önce bu oyunları oynamadıysanız, Tidus'un neden o kadar heyecanlı olduğunu, Cloud'un Sephiroth'la



Uzaktaki düşmanlarınızı vurmak için Fire büyüsünü kullanabilirsiniz ama isabet oranınızın bir hayli düşük olacağını söyleyeyim.

derdini, Squall'ın koşuşturmacasını pek anlayamıyorsunuz. Zaten hepsi, "Neden savaşıyorum? Rüyalarını takip et. Her savaşçının bir yolu vardır." gibi klişeleri tekrarlayıp duruyor; bir noktadan sonra susmalarını diliyorsunuz.

PSP'nin zaferi

En iyi günlerini yaşıyor şu anda PSP. Art arda o çıkan oyunların her biri kaliteli oldu. Dissidia da bu kaliteli oyunlar arasında yerini alıyor. Şayet ki PSONe'daki FF dövüş oyunu Ehrgeiz'in yeni bir versiyonu olsaydı, bu oyunun yüzüne kimse bakmazdı ama Dissidia öylesine dolu bir paket olmuş ki bunu özellikle Uzak Doğu halkının ve FF fanatiklerinin yıllarca değerlendireceğini düşünüyorum. Siz de içeriği Japon'lara özgü öğelerle dolu oyunlardan hoşlanıyorsanız veya bir FF hayranıysanız, Dissidia'yı kaçırmayın derim. ■ Tuna Şentuna

Dissidia: Final Fantasy

- + Ekstralarla dolu olması, özlenen FF karakterlerini bir pakette bulmuş olması
- Dövüşlerin bazen çok zorlayıcı olması, karakterlerinizin her türlü özelliğiyle uğraşmanın zaman zaman sıkıntı yaratması

8,2



Alternatif

- Crisis Core: Final Fantasy VII (9,7)
- Soul Calibur: Broken Destiny (8,4)
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (-)



Bu oyunda sürekli bir şeyler parlıyor, patlıyor; gözlerinizi kamaştırıyor.

Artemis'in kılıcını çok az kullanıyor Kratos; onun asıl silahı dev bıçakları.



Kratos'un kanatlarıyla gerçekleştirdiği bir ton hareket var; hepsini öğrenmeye gayret edin.



Yapım **Namco Bandai**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Dövüş**
Platform **PSP**
Web soulcalibur.uk.ubi.com

Kratos!

Soul Calibur IV'teki Darth Vader, Yoda ve Apprentice ne kadar saçma ise Kratos o kadar mantıklı bir eklenti olmuş. Namco Bandai'nin elinden, sırf Soul Calibur için çıkmış gibi duran ve oynarken de aynı hazıyı yaşatan Kratos, bileklerine bağlı olan bıçaklarıyla düşmanını hem yakın dövüşte hırpalıyor, hem de kaçmaya çalışana Icarus'un kanatlarıyla yetiştiriyor ve tepesine biniyor.

Soul Calibur: Broken Destiny (PSP)



Tekken'den sonra Soul Calibur... Hem de sadece PSP'de!

Üç boyutlu dövüş oyunlarında Namco Bandai'den daha iyisini yapabileceğini iddia eden varsa beri gelsin. Capcom ve Arc Systems iki boyutlu dövüş oyunlarında liderliğini sürdürürken, Namco Bandai de Tekken ve Soul Calibur ile piyasada rakip tanımadan ilerliyor.

Tekken'in zaferi zaten tartışılmaz fakat Tekken kadar popüler olmadan varlığını sürdüren Soul Calibur'un sessiz sedasız edindiği başarısını da göz ardı etmek, büyük bir yanlış olur. Darth Vader ve Yoda'yı konuk ettiği Soul Calibur IV ile büyük beğeni toplayan Namco Bandai, son derece akıllıca bir karar vererek, bu oyunun biraz daha "light" versiyonunu PSP için hazırladı ve kendi adıma konuşmak gerekirse, bayram ettik. (Son anda sizi de kattım!) (Kalp kalbe karşıymış; biz de elimizden düşürmedik. - Elif)

Yeni heyecanlar, eski karakterler

Soul Calibur IV'ün ekstralarından ve yüksek çözünürlüklü grafiklerinden arındırılmış bir Soul Calibur IV olarak düşünebileceğiniz Broken Destiny, God of War'un kahramanı Kratos ve Dampierre adında bir Fransız dövüşçüyü listesine katmış. Dampierre Voldo gibi abuk subuk saldırılarıyla sizi sinir eden, beklenmedik hareketler yapan bir Fransız soytarsından fazlası değil; büyük ihtimalle ona pek yüz vermeyeceksiniz. Kratos ise... Onun hakkında bilgi zaten bu sayfada yer alıyor. Oyunda şöyle baştan sona takip edebileceğiniz adam gibi bir modun bulunmaması, Broken Destiny'nin tek büyük eksisi.

Alternatif

Tekken 5: Dark Resurrection (-)
Guilty Gear XX Accent Core Plus (7,1)
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (-)

Oynanış güzel, PSP kontrolleri harika ama en tanıdık oyun modu, "Arcade" burada yok. Onun yerine hikaye modu olarak hazırlanmış bir Gauntlet bölümü var ki bu da saçma sapan bir mod bana sorarsanız- bir Quick Battle var ve bir de Trial'lar. Quick Battle sadece tek bir dövüş katılmanıza izin veriyor, Trial'lar ise Survival modunun yerini tutuyor. (Karakteriniz ölene kadar dövüşmeye devam ediyorsunuz.) Yani durum biraz "eksik."

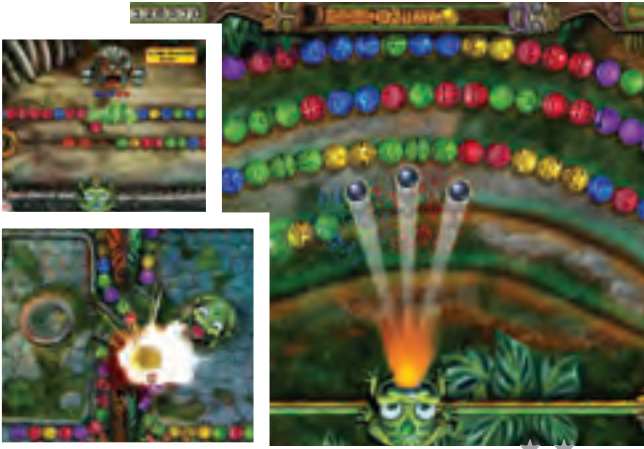
Her zaman yanınızda

Bu oyun eğer bir ev konsolu için üretilmiş olsaydı pek az kişi yüzüne bakardı ama PSP için bayağı uygun olmuş. İşin içinde bir Arcade modu da olsaydı, işte o zaman tadından yenmezdi. Dövüş oyunlarını seviyorsanız, hiç düşünmeden alın. **Tuna Şentuna**

Soul Calibur: Broken Destiny

+ Kratos, taşınabilir bir Soul Calibur olması
- Arcade modunun olmaması, internet üzerinden diğer oyuncularla kapışma imkanının olmaması

8,0



Zuma's Revenge

İşi gücü hemen bırakın!



The Beatles: Rock Band'miş, NFS: Shift'miş, bunlar yalan... Ben bu ay sadece iki tane oyun oynadım ve bunlardan bir tanesi de Zuma's Revenge. Evet, yine renkli topları, renkli toplara attım; yine eğlendim, yine eğlendim. Ne biçim bir oyundur bu arkadaş yahu; çekirdek gibi bir başlıyorsunuz, bırakabilirsen bırak!

Yeni oyunda şöyle değişmişler olmuş. Mesela bazı bölümlerde top atan kurbağamızı farklı plat-

formlara zıplatabiliyoruz. Yeni yeni güçlerimiz var ki bunlardan bir tanesi lazer ışınları saçarak istediğimiz topları yok etmemizi sağlıyor. Bir de "Boss Battle" adında, her zone'un sonunda karşımıza çıkan "Tiki"ler var. Bunlar size saldırıyor, siz de onlara. Hem de top atarak saldırıyorsunuz. Bazıları zor, bazıları son derece kolay. Tüm bunları görmek içinse oyuna sadece ve sadece 19.95 Dolar ödemeniz yeterli. ■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**
Yapım **PopCap Games**
Web www.popcap.com/games/zumasrevenge

9,2

Beacon

Karanlık... Sadece karanlık...



Ufak bir çocuk bir mağaraya düşer... Tek dostu ufak bir ışık tepesinde dolanan. Ona yolunu gösterir, gitmesi gereken yönde onu takip eder. Çocuk bu ışığı umursamadığında karanlık onu yutar. Karanlık yutmasa bile karanlığı dost bilen yaratıklar onu mideye indirmek ister.

Çocuk yürür. Koşar. Zıplar. Tutunur. Atlar. İlerler. Neden yürüdüğünü bilmeden, ne için mücadele ettiğini bilmeden

karanlıkta yolunu bulmaya çalışır. Kimse onu arayıp sormaz, tek bir insanla bile konuşmaz. Sadece "dış ses" ona eşlik eder. Hikayeyi size anlatır, siz dinlersiniz. Hikayenin sonuna geldiğinde ise bilinmez bir kez daha oyuncuyu karşılar. Oyuncu ekrana bakarken yazılar akar, umutlar kaybolur ve karanlık bir kez daha galip gelir...

■ **Tuna Şentuna**

Tür **Platform**
Yapım **Chevy Ray Jonhson**
Web properundead.com/2009/09/beacon-version-105-release.html

8,0



Mystery P.I. - Lost in L.A.

Bir fırça, iki salyangoz, üç tane de damga pulu



Bir arkadaşım var. Bilgisayarına bin tane virüs çöreklenmiş, rica etti düzeltir miyim diye; kırmadım ve hallettim. Hemen ardından da benden birkaç oyun istedi. Listedeki oyunların tamamıyla "gizli eşya bulma" oyunuydu. İşte o an anladım ki bu türün büyük bir hayran kitlesi var...

Sanki çok acayip bir durummuş gibi bahsediyorum konudan ama ben de bu oyunun başına bir kez oturdum mu, en az dört bölüm oynayıp kalkıyorum. Eğer "vocabulary" konusunda sıkıntınız yoksa karmakarışık resimler içerisinde ismi yazan

eşyaları bulmaya çalışmak sizi de kısa sürede ele geçirecektir; bundan emin olabilirsiniz.

Olayın arkasında PopCap'in olması da bölümler arasında çeşitli mini oyunlarla karşılaşmamıza neden olmuş. Bir şeylerin eşini bulma, harfler arasından kelimeleri seçme ve bunun gibi tanıdık oyunlar ile daha da renkli bir hale gelen oyunu bulmaca meraklılarına öneriyorum. Önerdim.

■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**
Yapım **PopCap Games**
Web www.popcap.com

9,0

Solar Plexus

Ölene dek Mario!

Hayır, şöyle bir durum var; o mor kutular oyunun başında gayet sevimli gözüküyor. Fakat ilerleyen bölümlerde işler o kadar karışıyor ki, o mor kutuyu taşı, onu al koy, bunu kaldır götür... Benimki de insan beyni sonuçta canım!

Noitu Love isimli garip oyunların yapımcısı kişinin elinden çıkan, kaliteli görsellere sahip bir oyun Solar Plexus. Tek kişinin nasıl bu kadar işin altından kalktığını zinhar anlayamadım zaten ama o mor kutularla olan ilişkisini anladım. Bence bu oyunu yapan aslında bir kız ve bildiğini üzere tüm kızlar moru sever.

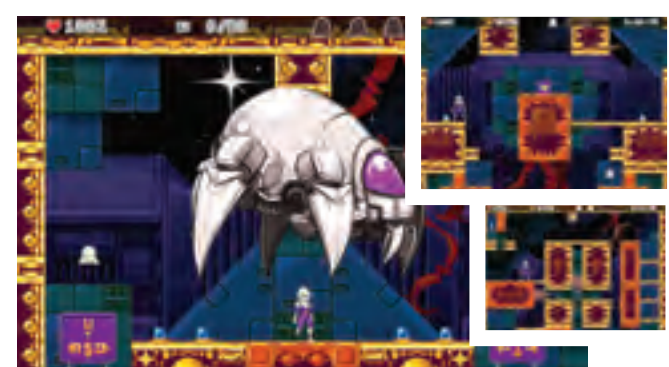
Hatta yakın arkadaşlarımdan bir tanesi morla yatıp morla kalkıyor. Kendisi bençe deli ama bunu kabul ettiremedim. Dolayısıyla, bu oyunda da kutuların mor olması veya morların kutu olması...

Arkadaşlar ben iyi değilim; sanırım inzivaya çekileceğim bir süre. Siz de bu süre zarfında bulmacayla karışık aksiyon heyecanı yaşamak istiyorsanız, bu "Abuse" benzeri oyuna bir göz atın.

■ **Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle / Aksiyon**
Yapım **Konjak**
Web www.konjak.org

7,6





UWE BOLL DIYOR Kİ...

GENÇLER SİZ DİNLEMENİN ERAY'I UĞRAŞMAYIN OYUN YA DA FİLM YAPMAKLA. PİYASAMI KAPATMAYIN Kİ KATLEDİYİM ORTAMLARI.



İş sadece müzikle de bitmiyor tabii ki. Bu müziklerin yanı sıra ses kayıt stüdyoları olsun, binbir çeşit ses efektleri olsun... (Patlamalar, çatlamalar, cörtlemeler!) Ses mühendislerinin -müzik ve ses piyasasının görünmez kahramanlarının- para kazanıp aç kalmamalarına ve yeni üretimler sunmalarına o kadar destek oluyor ki inanamazsınız.

İşte tüketici gönüllü okur bu noktada başa döndük ve yine Türkiye'ye geldi konu. Hani Türkiye'de oyun sektörü? Bu eksik olunca stüdyolara ekstra kazandıracak bir alan da çalışmaz halde olur tabii ki. "Bazıları nasıl oyun yaparız biz burada?" diyebilir. Kimse, bu işle ilgilenenlerden, şu aşamada über çılgın (Türkçe "über çılgın"ız mihiining of: Çok teknolojik ve büyük ekipler gerektiren.) oyunlar beklenmiyor. Ama ülkede -en basitinden- flash oyun yapımı dahi çok az gerçekten. Bu durum, üretme aşkının ne denli düşük olduğunun bir göstergesi.

Bir mesaj vermek niyetiyle çıktım yola; umarım "Evet haklısın" demiştir birkaç okur. Bu bile bana büyük moral verecektir. (Farkındayım sizi biraz azarlar dilde yazılarım ama bu yoğun okur sevgimden ve samimiyete olan inancımından...)

Yine Nostradamus bilgiçliği mi masaya koyuyor ve

şu kehanette bulunuyorum: Bilgisayar oyunları dünyası içerisindeki müzik ve ses üzerine çalışmalar pek yakında öyle bir hal alacak ki sinema sektöründeki müzikleri -ufaktan- sollama evresine girecek. Hatta öyle çalışmalar çıkacak ki oyunun müzikleri, oyunun kendisinden daha fazla ilgi görür hale gelecek. Ve erkek okura tüyo: Malum, kızlar oyunlarla pek ilgilenmez. Şimdi burada biz bizyiz. Takipçi olursanız birazcık ileride kızların hiç duymadığı oyun içi müziksel keşiflerinizi paylaşım açısından onlara sunabilirsiniz. "Aaa! Nereden buldun bu grubu? Ne güzelmiş" diye sorduklarındaysa, "Canım ben böyle farklı şeyleri seviyorum ama sana getiririm, sen bulamazsın bu grubu" şeklinde ortamı yumuşatıp gıddan bir öpücük bile kazanabilirsiniz. Tabii ki kız internette dinlediği şeyin altı üstü oyun müziği olduğunu öğrenirse o yumuşaklık, yerini sertliğe bırakabilir ama yinede öpücük yanınıza kar kalır. ■

HAYAL EDİYORUM

GTA V'in radyolarını hayal etmekten çok merak ediyorum. Sadece radyolar için bile oyunu alırım. Pek duygusal yaklaştım olaya, dokunursan ağlarım.

TEST
ETTİK



KART SINIRINDA!





“Maçları dört yön tuşu ile oynamak tarih oluyor”



Bir Bakışta Yenilikler

1. 360° kontrol
2. Taktik zenginlik
3. Görsellik
4. Master League

Hem daha oynanabilir, hem de daha gerçekçi... Evet; hem daha oynanabilir, hem de daha oynanabilir. Bunu ben mi diyorum? Hayır. Bunu diyen, Konami'nin Pro Evolution Soccer ekibi lideri Jon Murphy ve bu konuda oldukça da iddialı. Eylül ayı başında yaptığı bir açıklamada geleceğe dair ipuçları veren Murphy, -serinin hayranlarına- yeni oyunun arcade havasından uzaklaşacağı ve çok daha gerçekçi bir oynanışa sahip olacağı garantisini verdi. İnsanların "oyunabilirlik" ve "gerçekçilik" özelliklerinin mükemmel bir karışımını talep ettiklerini belirten Murphy, kendilerinin de bu amaçla çalışmalarına devam ettiklerini belirtti. Murphy son olarak, yıllar önce bunu çok iyi bir şekilde başarabildiklerini ve serinin, PES 2010 ile birlikte köklerine dönüş yapacağını söylüyor. Onu diyor, bunu diyor... Peki söyledikleri ile şu ana kadar yaptıkları arasında bir tutarlılık var mı? İşte bunun cevabı da bende saklı ve size her şeyi açıklama zamanı geldi!

Erkekler ne ister?

Şimdi... Ağustos ayının neredeyse sona erdiği günlerde, PES 2010'un oynanabilir bir PC preview (ön inceleme) versiyonu geçti elime ve ben de vakit

kaybetmeden oyunu bilgisayarıma kuruverdim. Oyunu açarken diğer hiçbir detay önemli değildi benim için; lisans, modlar, Master League, üç boyutlu seyirciler, spiker... Tek görmek istediğim, artık nefret etme noktasına geldiğim PES 2009'daki hataların ortadan kalkmış ve bu arada serinin de çok daha gerçekçi bir oyuna kavuşmuş olmasıydı. Oyunu açtımdaysa -ciddi boyutlarda olmasa da- farklı bir PES ile karşı karşıya kaldım. Eskisine göre daha ağır, biraz daha gerçekçi ve -bunu söylemekten gocunmuyorum ama- FIFA'ya benzemeye çalışan bir oyun olmuş PES 2010. Bu kötü bir şey mi? Tabii ki hayır. Yıllardır FIFA'yı yerden yere vurmuş olabilirim ama oyunun tamamına "kötü" demek haksızlık olur; haliyle FIFA'ya benzemeye çalışan bir PES'e de karşı çıkmak olmaz. O halde artık bu söylemimi detaylandırma zamanı geldi.

PES 2009'u o kadar uzun süre oynadık ki artık oyunun suyu çıktı. Zaten oyun için yazdığım güncel incelemede de bir hayli puan kırmıştım, oyunun bizi büyülediği ilk günlerin etkisinden kurtulduğumu net bir şekilde ortaya koymuştum. PES 2009'u oynaya oynaya getirdiğimiz en son nokta, oyunun çok kritik hataları ve gerçekten de arcade havasında olduğu idi. FIFA 10 ve PES 2010'u oynadıktan sonraysa bu durum çok daha net bir şekilde ortaya çıktı. Konami tayfası da bunun farkında ve açıklamalar da bu

◀ Oyunun kapak yıldızı Messi, maçlarda da ağırlığını hissettiriyor.



yönde zaten.

Oyunu arcade havasından çıkarmak adına yapılan ilk radikal değişiklik, oyunun hızını düşürmek olmuş. Bilindiği üzere PES 2009'da topu alıp kendi kalemizden rakip kaleye gitmek, en kötü oyuncuyla bile 10 saniyeden fazla sürmüyordu. Dünya üzerindeki hemen hemen hiçbir futbolcunun 100 metre dünya rekorunu kırmaya niyeti olmadığını göz önüne alırsak, bu durumun ne kadar gerçekçi olduğunu çok daha net anlayabiliriz. PES 2010'da ise gözle görülür bir yavaşlama var ve topu rakip sahaya taşımak için gerçekçi bir süreye ihtiyaç duyuluyor. Öte yandan yavaşlama konusunda yapılan tek değişiklik bu değil; artık futbolcuların hareket ve tepkilerinde de bir ağırlık söz konusu. Yine PES 2009'dan örnek vermek gerekirse, özellikle orta seviyenin üstündeki herhangi bir futbolcu ile sadece bir saniyede dört - beş kez ters yöne değiştirmek mümkündü. İş Messi boyutuna taşındığımızda ise "fırdöndü" efektiyle saçma sapan görüntüler sergilemek de önemli bir silah olabiliyordu. PES 2010 ile birlikte bu problem de ortadan kalkmış ve ha bire topu çekme taktiğini benimseyenler

taca çıkacak gibi.

Rakibi FIFA 10'un en önemli hamlelerinden biri olan 360° top sürme özelliğini görmezden gelemeyen

FIFA 10'un en önemli hamlelerinden biri olan 360° top sürme özelliğini görmezden gelemeyen Konami ekibi, aynı uygulamayı PES 2010 için de ortaya koymuş

Konami ekibi, aynı uygulamayı PES 2010 için de ortaya koymuş ki bu da PES 2010'un getirdiği en önemli yeniliklerden biri olarak karşımıza çıkıyor. Bu yeni özellik sayesinde maçları dört yön tuşu ile oynamak tarih oluyor ve bundan böyle parmakları sol stick'e alıştırmak gerekiyor. Adından anlaşıldığı üzere bu yeni özellik sayesinde futbolcuları istediğimiz yöne koşturabiliyoruz; yani o sekiz alternatifli koşu yolu olayı ortadan kalkmış. Bu özelliğin oynanışa etkisiyse ciddi anlamda hissediliyor. Artık koşu yolu alternatifleri



► **Pozisyona girmek biraz daha zorlaşmış.**

► kısıtlı olan rakip oyuncuların nereye gideceğini tahmin edip direkt olarak müdahale edemiyoruz; çünkü oyuncuların yürüyebileceği ve koşabileceği açı miktarı artınca, onlara müdahale etmek çok daha zorlaşmış. Tabii ki bu sisteme alışmak ve sistemi uygulamak hem zor, hem de sistem üzerinde uzmanlaşmak gerekiyor. Sonuç olarak yeni sistemin getirdikleri ve götürdükleri birbirini dengeleyerek savunma ve hücum yapan oyuncuları eşit derecede etkiliyor.

PES 2010'un bu yıl seriyeye getirdiği en büyük yeniliklerden bir diğeri, taktik ekranındaki seçenekler. Bu konuda oynanışı direkt olarak etkileyen pratik çözümler üreten Konami, takım oyununa dayalı birkaç detay üzerine -"Team Style" adı altında- barlar hazırlamış. "1 - 100" aralığına sahip bu barlar sayesinde, takım üzerinde rahatça değişiklik yapmak ve tam olarak istediğimiz tarzda bir oyun stilini sahaya yansıtmak mümkün. Buradaki seçeneklerin tamamı, top bizdeyken, yapay zeka kontrolündeki futbolcuların ne yapacağıyla alakalı. Zaten bir futbol oyununda en

çok ihtiyacımız olan şey, yapay zekanın bize ayak uydurması değil midir? Haliyle bu yeni seçenek yelpazesi de oynanışı direkt olarak etkiliyor ve rakibe üstünlük sağlamamız konusunda bize yardımcı oluyor.

Mevzubahis seçenekler şunlar: Player Support, Support Range, Position Switch, Attacking Style, Pressing, Defensive Line ve Compactness. Player Support özelliğini arttırdıkça, biz topa sahipken takım arkadaşlarımızın bize desteği artıyor ve sıkıştığımız durumlarda pas alternatifimiz artıyor; Support Range ise bu desteğin mesafesini belirliyor, yani oyuncuların bize ne kadar yakın duracağını. Tabii ki her iki seçeneği aynı anda arttırmak, takımın enerjisini ve dengesini bir hayli dağıtıyor. Position Switch, oyuncuların yer değiştirmesini ifade ediyor ki bu da özellikle hücumlardaki çeşitliliği arttıracak bir seçenek. Attacking Style, takımın hücumuna katkısını temsil ederken, Pressing ise -adından anlaşıldığı üzere- pres derecesini ifade ediyor. Support seçeneklerinde olduğu gibi bu seçeneği de köklerseniz, kısa sürede enerjiniz tükenecek ve takımınızın bırakın pres yapmak, koşacak hali bile kalmayacak. Defensive Line, defans hattınızın kalenize uzaklığını belirlemenizi sağlıyor. Eğer gömülü bir defans anlayışı belirlerseniz, rakip takıma geniş ►

Master League

Konami, sadece oynanış ve grafik üzerine çalışmamış, en büyük silahlarından biri olan Master League'i de adam etmiş. İşe ilk olarak PES puanını ortadan kaldırarak başlayan yapımcılar, gerçek para birimlerini (Dolar, Euro, Sterlin) oyuna dahil ederek gerçekçiliği ve rakamların anlam kazanmasını sağlamışlar. Şimdi adım adım yeni Master League'i tanıma zamanı...



- Ana ekranımız üç başlık altında toplanıyor. Stadium Walk bölümünden zamanı ilerletmek, maç girmek ve oyunun genel ayarlarını düzenlemek mümkün.



- Office alanında ise fikstür, transfer bölümü, sponsorluk anlaşmaları ve finansal bilgiler yer alıyor. Tamamen yenilenen finans sistemiye oyunu çok daha anlamlı kılmış.



- Club House bölümünden takım kadrosu ile ilgili tüm işlemleri gerçekleştirebiliyoruz. Özellikle yeni antrenman sistemi, bizi bir hayli oyalayacak gibi.



- Her maç sonrasında sponsorlardan galibiyet primi alıyoruz, küme düşmemiz halinde ise kontratın feshedilmesi gibi riskler devreye giriyor.



- Bugüne kadar Master League kariyerlerimizde kadromuzu oluşturan Minanda ve Espimas gibi oyuncular, artık genç takımında yer alıyorlar.



- Antrenman bölümünde oyuncuları kartlar için özel olarak çalıştırabiliyoruz. Tabii ki yeni bir özellik eklemek için belli miktarda para ve haftalarca süre gerekiyor.



- Master League'de giderleri de rahatlıkla kontrol edebiliyoruz. Altı farklı kalem altında toplanan giderler üzerinden seviyeye göre ücret değişikliği yapmak mümkün.



- Her futbolcuya Shoot, Pass, Dribbling, Defence, Athletic Ability ve Goalkeeper özellikleri için puan dağıtıyoruz. Tabii ki antrenör kalitesi, toplam puanı etkiliyor.

“Her oyuncunun profilinde yer alan kartlar, oyuncuların yeteneklerini ifade ediyor”



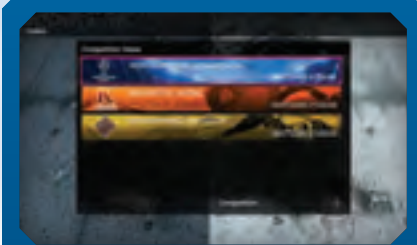
► bir oyun alanı sağlamanız olası; tam tersi durumda ise rakip forvetlerin araya sızmaması için yoğun konsantrasyon gerekiyor. Compactness, takımın sahaya enine yayılışını ayarlamamızı sağlar. Eğer daha birbirine yakın ve sahayı daha dar kullanan bir takım istiyorsanız, bu yönde ayarlama yapmanız gerekiyor ki bu da rakibi boğabilecek bir tercih olacaktır. Son olarak Defensive Strategy ise defans anlayışı üzerine değişiklik yapılacak seçenek olarak taktik ekranındaki yerini alıyor.

Bir önceki paragraf boyunca uzun bir taktik açıklaması yaptım ve sıkılmış olabilirsiniz; ancak Konami'nin de bu özelliği fazlasıyla ön plana çıkardığını göz önüne alarak size detayları aktarmak istedim. Taktik ekranındaki ikinci yenilikse yetenek kartları. Her oyuncunun profilinde yer alan kartlar, oyuncuların yeteneklerini ifade ediyor ve bu kartlardan bazıları sabitken, bazıları değiştirilebiliyor. Örneğin; her futbolcuya yer alan "Balanced" kartı, oyuncuların savunma - hücum dengesini seçilebilir hale getiriyor. "PK taker" ve "Elastico" gibi kartlar, teknik becerisi yüksek oyunculara bulunurken, "Trickster" kartı ise Ronaldo gibi oyuncuların ekstra işler yapıp yapmayacağı konusunda karar vermemize olanak tanıyor.

PES'ciler ne ister?

Konami, bu yılki PES bütçesinin önemli bir kısmını da görsellik için harcamış. Zaten oyunun bugüne kadar yapılan

ONLINE LİG ZAMANI



Konami, PES 2010 ile online modunu çok daha güçlü hale getiriyor. Bugüne kadar lag problemi nedeniyle insanların sabrını fazlasıyla zorlayan seri, yapımcıların iddiasına göre artık bu problemten tamamen arındırılıyor. Üstelik online mod için yapılan tek hamle bu da değil. Artık kendi iletişim ağımızı kurabiliyor ve arkadaşlarımızla özel lig ve kupa organizasyonları düzenleyebiliyoruz. Bir diğer güzel özellikse yine arkadaşlarımızla aynı takımda yer alıp mevcut lig ve kupa organizasyonlarında mücadele edebiliyor olmamız. "Online Şampiyonlar Ligi" fikriyse gerçekten müthiş bir seçenek ortaya çıkarmış ve genel anlamda bizi motive edebilecek bir online modu oluşturulduğunu söyleyebilirim.



tanıtımında PES 2009 - PES 2010 farkını gösteren görseller yayınlanması da bunu doğruluyor. İlk olarak motion-capture teknolojisine başvuran Konami, Messi'yi stüdyoya kapattı ve bu büyücü yıldız üzerinden en gerçekçi animasyonları oyuna aktarma yolunu seçti. Bu çalışmanın meyvelerini tam olarak görememekte üzücü çünkü genel anlamda animasyonlar ve oynanış, PES 2009'dan çok da farklı gözüküyor. Oynadığım maçlar boyunca paslaşmalar ve oyuncuların topla etkileşimi, önceki oyuna biraz daha gerçekçi ama yine de ekstra bir yenilik görmek zor. Öte yandan oyuncuların gerçek hayattaki hallerine benzemeleri konusunda harcanan çabaya daha çok göze çarpıyor ve birçok futbolcu, en detaylı halleriyle oyunda yerini almış durumda.

Yıllardır PES serisinin en çok eleştirildiği konu, lisans olmuştur. FIFA serisinin bu konudaki üstünlüğü inkar edilemez ve yıllar boyu da sürecek gibi. Yine de Konami şartları zorluyor

ve elinden geleni yapmaya çalışıyor. Takım ve futbolcu lisansından çok organizasyonlara yönelik yapımcılar, geçen yılki Şampiyonlar Ligi hamlesinden sonra, bu yıl da Avrupa Ligi'nin lisansını satın almış. Bu yeterli mi? Tabii ki değil ancak en azından çabayı görerek biraz daha sabretmek gerektiğini söyleyebilirim.

Şu ana kadar yaptığım maçları göz önüne alınca, PES 2010'un olumlu yönde işaretler taşıdığını söyleyebilirim ancak bu geçiş döneminin bir sezonda tam anlamıyla gerçekleşmesi mümkün görünmüyor. Üstelik FIFA serisinin bu yıl yaptığı patlama da bu yenilikleri bir hayli gölgede bırakacak gibi. İki oyun arasında net bir karar vermek içinse her iki oyunun da tam sürümünü uzun süre oynamam gerekecek.

■ Şefik Akkoç

SADECE KAAN

STREET FIGHTER'DAN SONRA YAPILMIŞ EN BAŞARILI DÖVÜŞ OYUNU SİSİ KESİNLİKLE VE KESİNLİKLE "THE KING OF FIGHTERS"DIĞI... (KÖF)

KÖKLERİ ART OF FIGHTING VE FATAL FURY SİSİ BAŞLAM DÖVÜŞ OYUNLARINA DAYANAN BU SİSİ 1994 YILINDA KÖF 94 ADIYLA ATADI SALONLARINDA BÖRÜCÜYE ÇIKTI. ALIŞILOĞI SİSİ TEK DÖVÜŞÇÜYLE DEĞİL 3 DÖVÜŞÇÜ BİDDEN SEÇİLEK "TAKIM" HALİNDE TUNUVA DA İLEPLİYORDUK. 6 TUŞLA DEĞİL 4 TUŞLA OYNANIYORDU. DÖVÜŞ SİSTEMİ FARKLIYDI. A+B İLE KENARA ÇEKİLİP BÜYÜDEN KAÇABİLİYOR C+D İLE YERE DÜŞÜREN SEPT TEKME VEYA YUMRUK VURABİLİYORDUK. A+B+C İLE ENERJİMİZİ DOĞURUYOR SİSİPER KOMBOLAR YAPABİLİYORDUK. DÖVÜŞ SİSTEMİ FARKLIYDI. KARAKTELERİ DE OYLE...

TAKUMA, RYO, DOBERT, HEIDERN SİSİ KARAKTELERLE STREET FIGHTER'A SE-LAM EDEN BU OYUNDA AYRICA ÇÜCE FREDDY KRUEBER (ŞAKA YAPMIYORDUK, EVET), SİSKO, TOPUZLU SİSİ HADİŞHANE KACKINI, ALKOLİK SİSİSİSİ SİSİ DEDE VE DAHA ÇOCUK OLAN ÖSPENCİLEĞİ SİSİ UÇUK KARAKTELERE DE DAŞTLAMAK MÜMKÜNÜ. AMA BUNLARIN DIŞINDA OYLE SİSİ KARAKTER VARDI Kİ SÖĞÜSLE-PİNİN DALGALANMASIYLA İZLEYENLERİ İPNOTİZE EDİP, OYUNA KONSANTRE OLMAYI ZORLAŞTIRIYDI. CHUN LI'DEN SONRA AŞIK OLUNUP HAYALLEĐİ KUDU-LAN 2. KADIN DÖVÜŞÇÜYDÜ. ONUN ADI "MAI SHIGUNAI"YDI... (SONRADAN ANDY BOGARDO'LA SEVİLİ OLUKLARI ANLA-SILDI, BÖTÜN HAYALLER YIKILDI TABİ, NEYSE...)

KOF 94'LE DİKKATLERİ ÜZERİNE ÇEKEN BU SERİ KOF 95, 96... DİYE HER SENE BELİSEREK 2003'E KADAR YOLUNA DEVAM ETTİ. BU 10 TANE OYUN İÇİNDE SERİNİN ZİRVE YAPTIĞI OYUN KOF 97'DİR. HATTA BU OYUN ŞU ANA KADAR YAPILMIŞ EN RAŞARLI ADGADE DÖVÜŞ OYUNUDUR DİYE DE İDDIALI BİR CÜMLE KURMAK İSTİYORDUM MÜSADENİZLE... HİKAYESİYLE, BETİROLDİ YENİLİKLERLE VE EN ÖNEMLİSİ İNANILMAZ DENBELİ DÖVÜŞ SİSTEMİYLE BÜTÜN SALON OYUNCULARININ AKLINI ALDI BU OYUN. O ZAMANLAR "BİZLİ ADAM" ÇIKARMAK ZATEN HEYECANLI VE EPİFANEVİ BİR DURUMKEN BUNU BİR ADIM ÖTEYE TAŞIYIP KARAKTERLERİN OPOCHI VERSİYONLARINI YADA SALON ADIYLA "DELİRMİŞ" HALLERİNİ OYUNA DAHİL ETTİLER. İOPİ, LEONA, YASHIRO, SHERMIE VE CHRIS... NORMAL HALLERİNE ŞÖPE ÇOK DAHA HIZLI VE GÜÇLÜ OLAN BU KARAKTERLERLE OYNAMAK BİŞİKLETTEN İNİP YAPIS MOTOPSİKLETİNE BİNMEK BİŞİ BİR HİS YARATIYORDU ADETA. İNANILMAZDI...

LİSEYE BAŞLADIM GÜNDEM SERİ OYNADIM BU OYUNU. AYIPTIR SÖYLEMİŞİ İYİ DE OYNADIM... BU OYUN YÜZÜNDEN BASIM AZ BELAYA GİRMEKİ. ATARI SALONLARINA DAİR NE KADAR ENTERESAN ANIM YARSA HEPSİ (TAMAM HEPSİ OLMASA DA BİR ÇOBAN) BU OYUNU OYNARKEN RAŞİHA BELİGİTİDİ... DEĞİM YA İYİ OYNADIM BU OYUNU. PAKİSİM KİM OLUŞU ÖNEMLİ DEĞİLDİR. YENERİM! PEŞİŞAN BÖDERİM ONU! ARKADA ENSE KÖKÜMÜZDEN İZLEYENLER "ONUN YERİNDE OLMAK İSTENEZDİM" DEĞ BİŞİ ACIYAN ŞÖZLELER SAKAR PAKİSİM... AMA İŞTE BU KENDİNE SÜYENİ OLAN ATAK TAVRIM YÜZÜNDEN BİRCOK DÜŞMAN EDİNDİM ATARI SALONLARINDA. * YENMEK YADA YENİLMEK ÖNEMLİ DEĞİL. ÖNEMLİ OLAN DOSTÇA MÜCADELE ETMEKİ" DÜŞTÜRÜ BENİM İÇİN ŞEÇERPLİ DEĞİLDİ O YILLAR. SORUNLU BİR ERŞENDİM. AİLESİYLE, ARKADAŞLARIYLA, ÇEVRESİYLE, HERKEZLE... BU YÜZÜNDEN BÜTÜN BİNDİMİ DÖVÜŞ OYUNLARINDAN ÇIKARIYORDUM. O NEDENLE İSTALASAM, İSİM YAPMAK FAZLA ZAMAN ALMADI. BÜTÜN DÖVÜŞ OYUNLARININ TOP 10 LİSTESİNDE, 1'DEN 10'A KADAR LİSTENİN TAMAMINDA HATTA BENİM ADIM VE ŞEÇİLMİŞİ ZOR OLAN ŞEKİMLERİM VARDI. AD YAZIMINDA 3 KARAKTERE İZİN VERİLDİĞİNDEN "KAN" YAZARDIM. ADIMIN KAAN OLDUĞUNU BİLMEYENLER DE "KİM LAN BU MANYAK" DİYE SAKAPLARDI BANA. AHAN...

YİNE BÖYLE LİSE ZAMANLARDIM. OKULLAR KAPANMIŞ, SAKİSİR SÖNEN'DE YAZ TATİLİNDEYİZ. EVİN YAKINLARINDA BİR TANE ATARI SALONU BULUDEM KENDİME. SABAH AKŞAM OYUN OYNUYORDUM. (BU APADA "ATARI SALONLARINA ŞÖMÜĞÜM PARALARLA 4 LEVİNT'E BİR ŞÖKDELEN DİKŞİLDİDİM" ŞEYİNE HİÇ GİRMEYELİM). NEYSE... BİRBÜN SALONA KOF 97 ŞELDİ. BEN ZATEN İSTANBUL'DA 2 SENEÖİ OYNUYORDUM AMA SÖNEN'E DAHA YENİ BELİ YORDU. HERKEZ TABİ ETİPİNE TOPLANDI "VAY ULAN NE ŞAHANE OYUN" DİYE... BEN DE O SİDALAR DELİ BİŞİ METAL ŞLUS OYNUYORDUM. BİR YANDAN DA ŞEŞ-SİZCE İZLİYORDUM O ŞAŞIRAN ŞURUHU... DEPKEN BİR ŞÜN, DAYANAMADIM BİRDİM OYUNA. ŞAYET COOL BİR TAVIRLA BÜTÜN BİZLİ ADANLARI ÇIKARDIM. O ANA KADAR BİZLİ ADAM ÇIKARMAYI BİRAK. BÖYLE BİŞEYİN YAPULŞINDAN BİLE HAREŞİ OLMAYAN BU ŞÖRÜH ŞOK OLDU TARİ... NEYŞE OYUNU ŞİTİDİM, ŞONDA ŞÖŞTERDİM BÜTÜN HERŞEYİ ONLADA. APTİK ŞALONDAKİ HERKEZ BENİ TANIYORDU. YAZ TATİLİM ŞAHANE ŞEÇİYORDU... TA Kİ O ŞELENE KADAR... SÖNEN'DE "YUVA" DENİLEN ARKADİ ŞAŞLAM. BİŞİKOPAT ÇOCUKLAR VARDIR, O ŞÜN PEŞİŞAN BÖDEREK YENDİŞİM ÇOCUK DA BU YUVALARDAN BİDİYMİŞ, NEDDEN BİLEYİM...

BU, YENİLİYİ KABUL EDEMEMİŞ, TOPLAMİŞ BÜTÜN MAHALLEYİ BENİ DÖVMEYE ŞELMİŞ... OYUN OYNUYORDUM, ARKADA BİR ŞÖRÜ ÇOCUK BENİ İZLİYOR. BİŞİ MİP MİP KÜPŞEDEŞEK ŞÖYLENTİYOR, DİŞEDİ ENŞEME ŞİŞADA DURANI ÜFLİYOR, YANIROAKİ KEŞEŞİ ŞAŞLAYACAKMİŞ BİŞİ ŞALLİYOR KOLUNA DÖŞRU PALAN, DAYAK ADETA ŞELİYORDUM DİYE ŞAŞIYOR KULAŞINA! TABİ DURUMU ANLAYINCA BENİM ELİM AYADİM ŞOSALDI KORKUDAN. AMA ŞUNA RAKŞEN ŞOSUK KANLILİŞİMİ KORUYUP OYUNUMA DEVAM ETTİM. ŞÖŞ BİR ANLADINI ŞEKLEDİM KAÇMAK İÇİN. NETEKİM DE ÖYLE OLDU. BİR ADA ŞUNLAD NİHARŞETE DALMIŞKEN ŞAM FİŞEŞ BİZLİLİŞİNDE ÇİKTİM ŞALONDAN. AMA O DA NEŞ KAPİYA ADAM KOYMİŞ MANYAK "KAÇARŞA HABER VEG BİZE DİYE". BENİ ŞÖRÜNDEN BU ALARM VERDİ İÇERİYE. BEN TOPLUKLADİM YURA VURA KAÇTİM ORDAN...

NE YAPSAYDUM YAP FİNAL FİGHT TAKİ (HABAR) BİŞİ 15 KİŞİYE DALIP ŞÖLİM ŞONU CANAVARI DİYE ATARI SALONU ŞAHİŞİNE Hİ DALŞAYDİM?... :))

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



CeBIT Bilişim Eurasia 7 Ekim'de başlıyor!

7-11 Ekim 2009
Tüyap Büyükçekmece, İstanbul
Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

CeBIT
eurasia
Bilişim

10
YIL

Geçtiğimiz yıl; üretimden lojistiğe, tekstilden makineye, gıdadan eğitime birçok sektörden ziyaretçi, 1000'e yakın katılımcı firmanın sunduğu şaşırtıcı yenilikleri CeBIT Bilişim Eurasia'da keşfetti.
10. yılında siz de CeBIT Bilişim Eurasia'da olun... Dünyanın geleceğinde!

+90 (212) 334 69 69 | info@cebitbilisim.com | www.cebitbilisim.com

BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZİNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR.

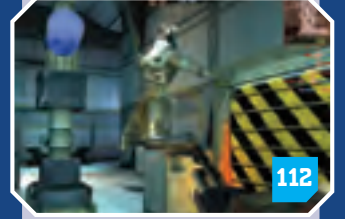
**Biz CeBIT Bilişim'e gidiyoruz.
Çünkü gelecek CeBIT Bilişim'e geliyor.**

Online

Online diyarlarda bambaşka maceralar...

Birçok online oyun peşi sıra piyasaya çıkarken, biz de hepsine yetişmeye çalışıyoruz. Ne zamandır detaylı inceleyemediğimiz Battlefield Heroes bu ay elimizden kaçamadı. Diğer sayfalarımızdaysa dört farklı oyunla

karşınızdayız. MMORPG severler için çok ciddi hazırlıklar yaparak gelen Son Destan'ı kaleme aldık. Ayrıca sonu gelmez online RPG'ler arasında Wolfteam boy gösterdi. MMOFPS olan bu oyun, türüne farklılıklar getirme peşinde.



112

JoyGame

En yeni online oyunlar burada.

Battlefield Heroes

Şirinlik ve kalite, Battlefield Heroes'da bir araya geliyor.

116

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Wolfteam

Kurtlarla dans...

Gelişmekte olan oyun sektöründe artık Türkçe oyunlar da yadsınmaz bir yer tutuyor. Farklı dillerdeki oyunları ezberden oynayanlar için büyük bir fırsat olan bu durum, Wolfteam sayesinde artık sadece MMORPG formatında olmaktan çıkıyor. Hem FPS severler, hem de MMOFPS severler için farklı tarzıyla kendine yer bulmayı amaçlıyor Wolfteam.

Tavşan kaç, tazi tut

DNA'ları kurtlarınkine benzeyen insanların fark edilmesi üzerine "Pfiem" adında bir firmanın geliştirdiği ilacın, aynı zamanda ters tepki yaratan versiyonunun Fransız ordusuna satılmasıyla başlıyor her şey... Bu ilacı kullanarak kurulan Wolfteam, zamanla dünyanın en ünlü birliği haline geliyor. Son görevlerinde ekip üyelerinin birbirlerini öldürmeleriyle son bulan olaylar, artık çığırından çıkmış bir vaziyette. Durumu düzeltmeye giden üyelerin de suikasta kurban gitmesinden sonra, Wolfteam üyeleri ordudan bağımsız paralı askerler olarak yaşamlarını sürdürmeye başlıyorlar. Bundan sonra ise işler iyice sarpa sarıyor ve DNA'ları değişim göstermiş kurt adamlar ile karşı karşıya kalıyoruz.

Oyunda seçilebilir iki farklı takım mevcut. Birincisi ve bize nispeten tanıdık olansa insanlar, yani

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx

Wolfteam. Bu takım üyeleri, kurt adamlara karşı bense olarak zayıflar belki ama kullandıkları silahlar aracılığıyla dengeyi sağlamakta zorlanmayacaklar. Birbirinden farklı ve tamamen kurt adamları yok etmeye programlanmış, makineli tüfekten, keskin nişancı tüfeğine kadar birçok seçenek bizleri bekliyor. Oyunun içeriğinin tamamen Türkçe olması ise bu noktada inanılmaz bir kolaylık ve beraberinde çok büyük bir keyif sunacağına benziyor. Artık "dört iki" ya da "altı bir" demeye ihtiyaç duymayacağız gibi.

Diğer tarafta ise tüm ihtişamı ve korkunçluğu ile kurt adamlar emirlerimizi bekliyor durumda. Birbirinden farklı mutasyonlar geçirmiş olan bu yaratıklar, tam anlamıyla oyuna renk katmaya geliyor. Kurt, Güçlü Kurt, Muhafız Kurt, Hayalet Kurt ve Çılgın Kurt gibi farklı sınıflara ayrılan kurt adamların özel yetenekleri ise bambaşka. İnsanüstü hız, çeviklik, güç, dayanıklılık, kontrolsüzlük ve görünmezlik... Kısacası her an, her yerde ve 1001 türlü ölüm Wolfteam üyelerini bekliyor olacak.

Dolunaya dikkat!

Oyun içi seslendirmelerin tamamen Türkçe olduğu, aynı zamanda da oyun içi Türkçe desteğe sahip olan Wolfteam, yıllardır FPS tarzını benimsemiş olan oyuncular için çok farklı bir yapım olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Üstelik biz oyuncularından hiçbir ücret talep etmeden! **■ Ertuğrul Süngü**

Son Destan

Bu bir başlangıç

Bu ay Türkçe içerikli oyunların tavan yaptığına net bir şekilde şahit oldum. Malum, yazılarımdan siz de bu durumun artık istemeseniz de farkındasınız. Son Destan, tamamen Türkçe içerikli ve Türkçe seslendirmeli bir oyun. Öyle ki oyunun demosunu izlerseniz, siz de bu durumun farkına varabilirsiniz. Kapalı beta'sına katılmak için hala fırsatınız olduğunu da hatırlatmak isterim.

Betaya girilmeli

Son Destan, -piyasaya çıkan birçok benzeri gibi- tamamen Türkçe olması nedeniyle MMORPG arayan oyunculara büyük bir rahatlık sağlamayı hedefliyor. Öncelikle oyun içinde bulunacak olan iki farklı zindan tipinden bahsetmek istiyorum. Beş kişilik olan bu zindanlara eninde sonunda girmek durumunda kalınacak. (Artık "parti bulamıyorum" demesin kimse.) Bu duruma mutabık, etraftaki NPC'ler

oyuncuların hareketlerine göre davranacak ve gözle görülür birçok hamlede bulunacak. Misal vermek gerekirse; bir anda yolumuz çökecek ya da geçmek isteyeceğimiz köprü yanacak. Çıkışa giden yeni yolları bulmaksa biz oyunculara düşecek. Diğer bir özellikse girebileceğimiz zindanların herkese açık olması. Sayınız kaç olursa olsun, otomatik olarak zorluk seviyesi ayarlanacak olan zindanlar hem bizi parti aramaktan kurtaracak, hem de her seviyede eğlenceyi sağlayacak. Pek tabii ki oyun sonu boss'ları da unutulmamış. Ayrıca zindanlardan kazanacağımız bazı kuponlar olacak. Bu kuponlar sayesinde mevcut zindanların zor versiyonları açılabilir. Son Destan'ın hikayesi gereği peşinde olacağımız ve kullanacağımız maddenin ismi ise Kor. Kor sayesinde oyunda ilerlemek ve yeni ürünler üretmek mümkün olacak. Kor, bütün bunlar için tek ve en değerli kaynak olacak. Beş ırk

ve dokuz ana sınıf yetmezmiş gibi, birbirinden farklı 36 alt sınıf da bizleri bekliyor. Online oyunların can damarı olan klanlar da unutulmamış. Kullanılacak RPG bileşenleri sayesinde, kurulan klanlara daha önce yaşamadıkları bir oyun keyfi tattırmayı hedefliyor Son Destan. 500'e 500 kale kuşatmaları olacak ki görmeyi hakikaten çok istiyorum.

Son destan yazılacak!

Sadece 762 MB boyutunda, Türkçe oyun içi desteğe sahip ve tamamen ücretsiz olacak olan Son Destan, oyunculara kaliteli grafikler ve detaylı animasyonlar sağlamayı esirgemiş. Sistem gereksinimleri olarak da makinelermizi hiç de zorlamayacak. Anlayacağınız, uzaktan bakmakla yetinilmeyecek cinsten bir oyun olacak gibi. Eğer vaat edilenler gerçekleştirilirse oynanmayı kesinlikle hak edecek bir oyun olacak Son Destan. **■ Ertuğrul Süngü**

Yapım Galaxy Gate
Dağıtım NHN

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx

Gunbound

Sevimli mi sevimli!

Her türden içeriğe ve görselliği alıştığımız şu oyun dünyasına Gunbound gibi bir oyun olduğunu biliyor muydunuz? Eğer PSP platformunda LocoRoco veya Patapon gibi oyunları oynadıysanız, şirinlik ve afacanlık nedir, biliyorsunuz demektir. İşte size bu tarzın sınırlarını zorlayacak cinste bir oyun. Hem sıra tabalı, hem de online olan bu tatlı oyun, ayrıca tamamen Türkçe içeriğe sahip olmasıyla göz dolduruyor.

Oyun esnasında en çok bineklere ihtiyaç duyuyoruz.

Birbirinden farklı olan bu bineklerin birçok değişik çeşidi var; fakat çeşitten daha çok, bize kattığı avantajlar bu binekleri daha önemli kılıyor. Antik medeniyetlerden kalma olanlarından, biyotik olanlarına kadar hepsinin üstün olduğu bir konu mevcut. Türkçe oyun içi desteğe de sahip olan Gunbound'da silahları ve karakterleri kullanmakta hiç de zorlanmayacaksınız. Toplayacağınız eşya ve silahlar, size özel güçler sağlayarak oyun deneyiminizi bir adım ileriye taşıyacak. Oyuna direkt olarak

etki edecek sistemse uydular. Birçok özel ve doğaüstü gücü rakibinizin üzerine salabilecek, bazı uydular sayesinde bineklerinize farklı güçler ekleyebileceksiniz. Bütün Gunbound'a hükmedense avatar sistemi. Bizzat tasarladığımız avatar'larımızı oyun içinde savaşlar kazandıkça geliştirebilecek, hem görüntüsünü, hem de güçlerini değiştirebileceğiz. Tamamen ücretsiz olan Gunbound, Türkçe seslendirmeleriyle de oyuncuları kendine çekmeye devam ediyor. ■ Ertuğrul Süngü

Rakion

Her yer karmaşa...

Her yönüyle Türkçe olan Rakion, ayrıca oyunculara sağladığı oyun içi Türkçe desteğiyle de her daim rahat etmenizi sağlıyor. MMORPG türündeki oyun, özellikle farklı arenalarıyla ilgiyi üzerine çekiyor.

Rakion'un temel felsefesi, oyuncuya düşman ile karşı karşıya kalma hissini en üst seviyede yaşatmak. Oyun içinde "guard" ve "catch" gibi teknikleri, farklı "combine" saldırıları yapmak suretiyle kullanabilirsiniz. Düşman ile savaş anında en çok dikkatinizi çekecek olan durumsa ağır ve seri saldırılar sonucunda rakibinizin zırhının parçalanacak olması. Kullanılan "Cell-system" sayesinde çok farklı taktikler geli-

tirmenize imkan tanıyacak bir oyun Rakion. Cell-point'lerinizi kullanarak ise yardımınıza Golem ve Ruh Topları gibi birbirinden farklı yaratıklar çağırabilirsiniz. Her yaratığın kendine has bir özelliği olmasıysa oyunu daha stratejik bir hale getiriyor.

Oyunda bir de "Chaos System" mevcut. Çok nadiren kullanabildiğimiz bu sistem sayesinde, ölmeyi garantilediğimiz bir anda kendimizi sonsuz güçlü yaratıklardan birine çevirebiliyoruz. Karakterimizi geliştirebildiğimiz 10 adet yetenekse MMORPG severlere uzun bir yolu müjdeliyor. Ücretsiz olarak oynayabileceğiniz Rakion'u denemenin geçmeyin derim. ■ Ertuğrul Süngü

Yapım Softnyx
Dağıtım Softnyx



20 "KING OF POP" CD 20 KOMBINE MYXONFEST BILETI
20 CİFTE MICHAEL JACKSON "THIS IS IT" FİLMİNE BİLET 4 DEV
POSTER

blue Jean

20 SAATİN EN POP FİLMİ
KAYLOR SWIFT
PIYRE LOTT
KAROL
TOKYO HOTEL
VE DAHA FAZLASI.

TEOMAN
BENİM HİKAYEM

EMİNİN BELEDİĞİ
BOYS LIKE
GIRLS

THREE
DAYS GRACE
YENİ ALBÜME DAKİ

DEAD BY
SUNRISE
CHESTER DAN YAN PROJESİ AÇILIŞI

JAY-Z PEARL JAM EDITORS
NELLY FURTADO MARIAH CAREY
OASIS THE DEAD WEATHER

PARAMORE

TAKLİTLERİNDEN SAKININ

HERKESE TWILIGHT KITABI



HER AY

POP UP VE HEADBANG

SÖZLEŞME KİMİN ADIYSA GİZLİ BİLİYORSUN!

POP UP

Taylor Swift
Jonas Brothers
Calvin Harris
Tokio Hotel

TRASH TROOPERS | UNKUTLU KÖRPELER | ARI &
JAY-Z BOSS | ÖZGÜR VE FİRE | PARADISE LOST | 10 KİTAP
ÖZGÜR VE FİRE | ÖZGÜR VE FİRE | ÖZGÜR VE FİRE

HEADBANG

KISS

POSTERLER

TOKYO HOTEL
SHAKIRA
MEGADETH
MUSE

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



BATTLEFIELD HEROES

Sınıflar ve detaylar...



Yazıya başlamanın en zor yanı yazıya nasıl başlayacağını düşünmek... Nereden bilebilirdim beş yıl önce çok iyi arkadaşım olan kadınla evleneceğimi, Aniden baba adayı olacağımı...

Hayat ciddi sürprizlerle dolu ve sırf bu yüzden hem onunla savaşmaya, hem de tadını çıkartmaya değer. Battlefield Heroes'a geçeceğim elbette ki ama sizlere biraz içimi döküp yazıya alısmak istedim. Baba oluyorum! Heyyyy! (Hayırlı, uğurlu olsun Nurettin. - LEVEL)

Efen'im benden beter online oyun delisi olan bir arkadaşım çok evvelden, beni BFH'ye çağırmişti. Tembellikten midir, nedir oyuna hiç bulaşmamıştım. Şimdiye yazı nedeniyle bir süre oynadığım bu ücretsiz oyunu neden daha önce hiç denemediğimi kendime sorar oldum.

Çünkü oyun çok az haritası, çok az sınıfı olmasına rağmen hem hiç sıkıntı vermiyor, hem de ciddi eğlendiriyor.

Oyunda "Royal Army" ve "National Army" adında iki

taraf var ama görünüşlerinden ziyade bir farkları yok. Her iki tarafta da toplam üç sınıf var: Gunner, Soldier ve Commando.

Gunner: Hareket anlamında yavaş, atış olarak çok seri ve kuvvetli. İlk silahı minigun, ikinci silahıysa pompalı tüfek. Diğer sınıflardan farklı olarak onu belli bir süre için "vurulmaz" yapan bir kalkanı da bulunmakta. Eğer seviye atlarsanız alacağınız puanları hızlı koşma, minigun atışını güçlendirme, düşmana barut variller fırlatma gibi özellikleri için kullanabilirsiniz. Oyunda kazanacağınız Valor puanlarınız ile de yapışkan dinamitin yerine roketatar satın alıp ağır zırhlı araçların canına okuyabilirsiniz. Gunner oynaması en kolay sınıf diyebilirim, özellikle yanınıza bir Soldier alıp (hatta iki) canınızı da paso arttırarak ilerlerseniz oyunu kolaylıkla kazanabilirsiniz.

Soldier: "Daha hızlı hareket edeyim, amaaan ateş gücüm biraz azalsa da olur" diyorsanız Soldier olmalısınız. Gunner'a nazaran daha çok kabiliyet gerektiren bir sınıf. Blasting Strike ile yanına gelen askerleri ve hatta araçları bile geri uçurabiliyor. Jedi'lerin "Push"u gibi olmuş biraz, yani bu yetenekle sizi ezmeye çalışan cipleri durdurabilir ya da falçata ile üzerinize



Bir tank gördüğünüzde evlerin arasına kaçıp roket atmalı ya da aracın arkasına geçmeye çalışıp yapışkan dinamit yapıştırmalısınız.

DOĞRU YERDE VOLTA ATMAK

Hangi sınıfı seçerseniz seçin, her zaman arka yolları kullanarak saldırmayı tercih edin. Bu şekilde özellikle grup halinde dolaşan iyi oyunculara çok büyük bir sürpriz yapabilirsiniz. Oyunda arka ya da alternatif yol seçeneği çok olduğu için sıkıntı çekmeyeceksiniz.

koşan komandoları geriye itip bütün şarjörü üzerine boşaltabilirsiniz. Grenade Spam ile aynı anda birden fazla el bombası atabiliyorsunuz, seviye ilerledikçe attığınız bomba sayısı ve bekleme süresi azalıyor. Bu saldırı özellikle yaralanmış kalabalık gruplar üzerinde çok etkili. 6th Sense ile duvarların arkasındaki düşmanları dahi görebiliyorsunuz. Hatta yanınızda duran takım arkadaşlarınız da bu özellikten faydalanabiliyor. Burning Bullets ile kısa süreliğine yanan mermiler atıyorsunuz, yani düşmanınız vurulup kaçsa bile canı azalmaya devam ediyor. Son olarak ise Combat Medicine özelliğini daha da arttırabilir; böylece hem kendinizin, hem etrafınızda bulunan takım arkadaşlarınızın enerjisini doldurabilirsiniz.

Commando: İlk silahı bıçak, ikinci silahı keskin nişancı tüfeği olan, oyunun en hızlı, en sinsi ve oynaması pek zevkli & zor karakteri. Üçüncü özelliği Stealth ile saldırmadığı sürece istediği kadar görünmez olabiliyor. Ta ki siz düşmanın 15 yard (Şimdi "7,5 metre" desem

oyunda nasıl anlaşılır?) dibine girene kadar... Bu özelliği vereceğiniz her puan düşmana sinsiye yaklaşma oranınızı artırır. Asla birine önünden yaklaşmayın, her zaman arkadan saldırın ki o daha ne olduğunu anlamadan, iki kelebek darbesi ile rakibi indirebilirsiniz. Elixir ile hem kendinizin, hem de grubunuzun koşma hızını arttırabilirsiniz. Poisoned Dagger ile bıçak vuruşlarınıza zehir ekleyip düşmanın belli bir süre daha zarar almasını sağlarsınız. Troop Trap ise yanından geçen oldu mu, patlayan ufak patlayıcılar; genelde bayrakların ya da zırhlı araçların yanına bırakırsanız işe yarıyor. Piercing Shot ise tüfekte yaptığınız atışların hasarını arttırıyor.

Karakterler bunlardan ibaret. Oyun içerisinde kullanabileceğiniz dört de farklı araç var: Cip, tank, uçak ve uçaksavar. Bunların içinde en tehlikeli hangisi dersiniz size cip derim. Çok hızlı olduğu için gitmek istediğiniz yere anında varmanızı ve içine iki takım arkadaşı daha almanızı sağlıyor. En faydalı özelliği ise size düşmanlarınızı ezme imkanı tanıması. Çok dar sokaklarda, birkaç düşmanın 300 Spartalı gibi geçit vermediğini ve sayısız defa onlar tarafından öldürüldüğümü hatırlarım. Sonunda bir cip ile hepsini birden ezip takımın koşu yolu açmayı becerdim, buna oyunda "Roadkill" deniyor. Belki de en basit, ama en etkili adam öldürme şekli diyebilirim. Uçağı kullanmasıysa gerçekten zor. Mermileri çok ciddi hasar veriyor ama daha kullanmak için ter akıtırken bir yandan da hareketli hedeflere

■ Böyle yüz yüze bir karşılaşmada yara bandı ve sağlık çantasını zamanında kullanan avantajı kazanır.



mermi sıkamak neredeyse imkansız. En iyisi uçağa atlayıp gözünüze kestirdiğiniz adamın üzerine kamikaze dalışı yapmak. Son olarak tank ise hem ezmeye, hem yüksek hasar vermeye yarıyor. Mümkünse üzerine bir Gunner bindirin, yoksa yanınıza yaklaşıp üzerinize dinamit yapıştıran komandalardan kaçamazsınız.

Oyunun tek kötü yanı Battle Funds ile diğer karakterlerden daha üstün hale gelebilmeniz. BFH ücretsiz oynanıyor ama ücret ödenen bazı kısımları ciddi bir fark yaratıyor. Giyeceğiniz güzel elbiselerin hepsiye yine belli bir ücret talep ediyor. (Minimum 10 Euro.)

■ **Nurettin Tan**



Kitapçık ve DVD hediye PCnet Ekim sayısı bayilerde!

HACKER KİTABI, TAM SÜRÜM YAZILIM, OYUN VE HD FRAGMANLAR HEDİYE!

PCnet

bilgisayar ve internet dergisi
Ekim 2009 • Yıl 13 • Sayı 148 • Fiyat 6,90 TL • www.pcnet.com.tr



Tam güvenlik



- ✓ Özel yaşam
- ✓ E-posta
- ✓ Sistem
- ✓ Tarayıcı
- ✓ Şifreleme
- ✓ Malware
- ✓ Kablosuz
- ✓ Sosyal ağ

Bilgisayar ve internette özel yaşamınızı korumak için yapmanız gerekenleri anlatıyoruz. En etkili yöntem ve araçların adım adım anlatımı bu dosyada!

300 TL altı grafik kartları

Günlüğünüzün oyunları için bütçenizi zorlamadan satın alabileceğiniz tam T2 grafik çözümlerini test ettik!



Son sürat internet

İnternet nimetlerinden en üst kalitede faydalanmak için kullanılan geniş bant internet seçeneklerini inceledik



E-ticaret sırlarını öğrenin

WALMART
KARNEVALE
%5
KARNEVALE

İnternette üç deneyimli satıcısı, sanal dünyadan para kazanma fırsatlarını ve potansiyellerini anlatıyor



Donanıma ince ayar

Her tür teknolojik cihazınıza küçük müdahaleler yaparak performans ve verimliliği artırabilirsiniz



2009/10
112448
Fiyatı 4,90 TL



PCNET EKİM SAYISINDA SERT KAPAKLI KİTAPÇIK İLE 2 TAM SÜRÜM YAZILIM HEDİYE

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



Donanım

Baltaş IT, iftiharla sunar...

Dosya konumuzda Recep isimli şahsiyet, Windows 7 kurulumu ve detayları ile karşınızda. Aradığınız birçok soruya yanıt verecek olan dosya konumuzu iyice okumanızı tavsiye ediyoruz. Ayrıca Intel'in orta sınıf işlemcisi için anakartlar

da donanım bölümümüze konuk oldu. DirectX 10 şoku tam atlatıldı derken, bu sefer de DirectX 11 ile karşı karşıyayız. Yetmezmiş gibi, bir de altı çekirdekli işlemci haberinin gelmiş olması, bilgisayar sektörünün kazandığı ivmeyi bir kez daha kafamıza vurdu.



MSI P55-GD80

Core i5

Orta sınıf işlemciler bayram edeceğe benziyor.



AMD HD 5870

Hoş geldin DirectX 11!



AMD Tuban

Altı çekirdek olduğu iyi oldu; daha nereye kadar?



Windows 7

Windows 7'ye Acısız Geçiş

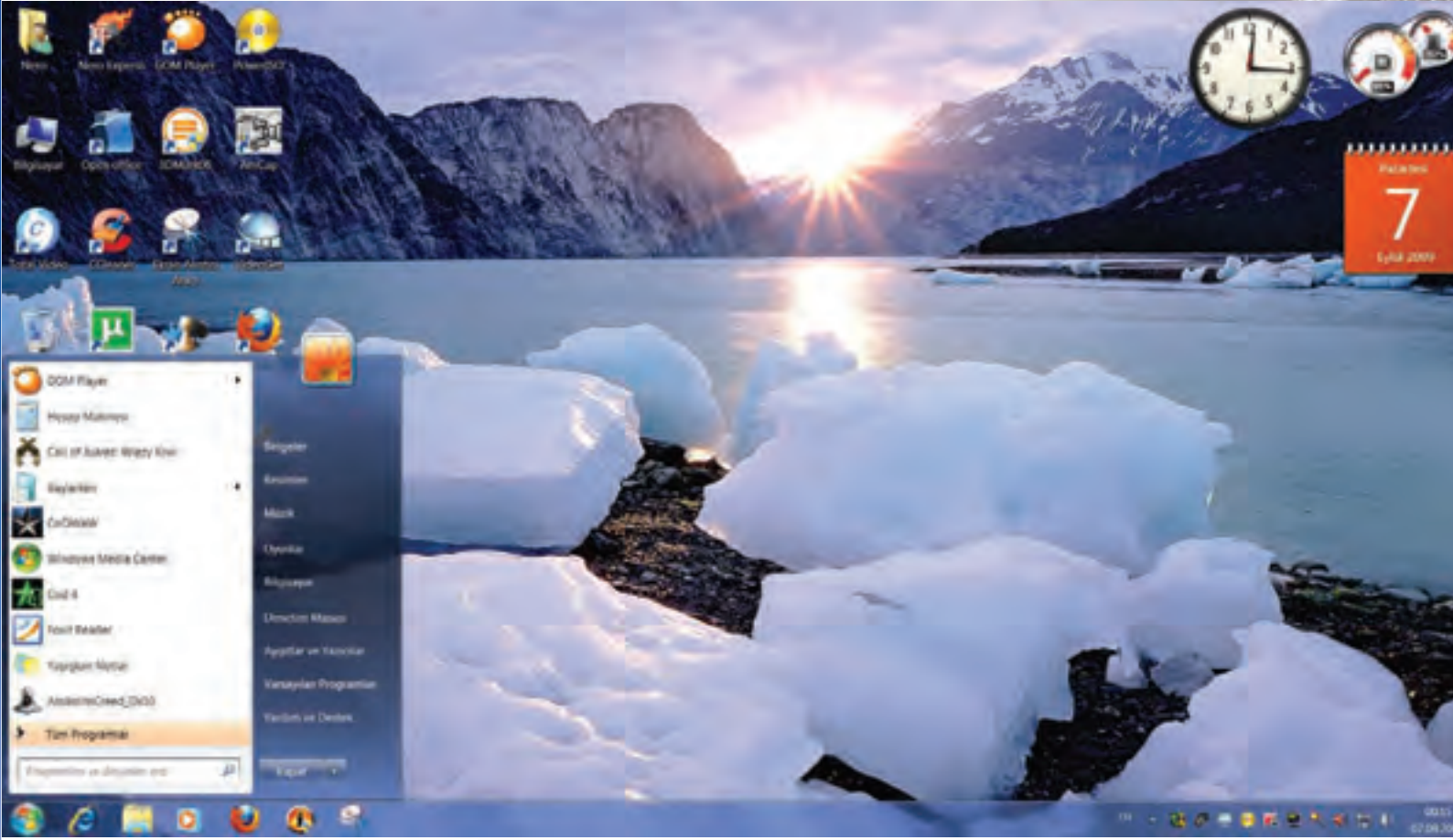
Yeni işletim sistemi ile ilgili bakalım Recep neler anlatmış...

120



Windows 7'ye Acısız Geçiş

Ofisimde oturmuş kahvemi yudumlarırken bu ay dosya konusu olarak ne yazayım diye düşünüyordum. İlk olarak yeni okul döneminde derslerinize daha iyi çalışabilmeniz ve ödevlerinizi daha iyi yapabilmmeniz için (!) yeni bir bilgisayar satın alma rehberi hazırlayayım dedim. Fakat oyuncular yeni sisteme para harcamak yerine daha çok var olan sistemden mümkün olan en fazla performansı elde etmek istiyorlar. Bu işi en iyi başaran işletim sistemi de 22 Ekim'de Türkçe olarak piyasaya çıkacak olan Windows 7 olduğu için sizleri bu yeni işletim sistemiyle tanıştırmayı bir borç bilerek bu rehberi hazırladım.



Windows 7'nin beraberinde getirdiği özelliklerin sadece %10'undan bahsetmeye kalksam inanın bana, onlarca sayfa yetmeyecektir. Onun için ilk olarak Windows XP kullanan oyuncuların 2002'de çıkan DirectX 9'dan kurtarılması ve DirectX 9, 10 ve 11'i bir arada sunan Windows 7'ye geçmelerinde mümkün olan en pürüzsüz deneyimi sunmamız gerektiğini düşünüyoruz. Özellikle de oyuncular için biçilmiş fakat olan Windows 7, gelişmiş 64 Bit desteği sayesinde 4 GB ve üstü RAM'e sahip olan sistemler için bir zorunluluk. O zaman fazla vakit kaybetmeden pılımızı pırtımızı toplayalım ve zamanda yedi yıllık bir yolculuğa çıkalım.

Hazırladığımız bu rehber sayesinde Windows XP'deki ve Windows Vista'daki verilerinizi kolayca Windows 7'ye aktarabileceksiniz. Geçişten önce yine de Windows 7'nin, Windows Vista'nın üç yıldır oturmuş sürücü ve yazılım desteğini arkasına aldığı belirtilmemizde fayda var. Kısacası Vista sürücüleri, yazılımlar ve oyunlar yeni sistemle genel olarak sorunsuz ve uyumlu çalışmakla beraber sistemin sunduğu 64 Bit desteğinin sayesinde bu uygulamaların birçoğu XP ve Vista'ya göre daha performanslı çalışmakta. Windows 7'nin gelişmiş güç tasarrufu özellikleri sayesinde dizüstü bilgisayarınız için de biçilmiş kaftan olduğunu belirtmemizde fayda var.

Son olarak bu işlem ile XP'den veya Vista'dan geçerken yanınızda alabileceğiniz neler olduğunu da belirtelim ve valizlerimizi toplamaya başlayalım:

- Fotoğraflar, müzikler, videolar, belgeler, e-postalar ve kişiler dahil bütün dosyalar ve klasörler.
- Kullanıcı hesapları ve kullanıcı hesabı ayarları.
- Uygulama ayarları ve uygulamalara ait seçenekler.
- Kayıt defterinde yer alan Windows'a özgü tercihler.

Kemerlerinizi sıkı bağlayın, zaman yolculuğu başlıyor:

1. İlk olarak Windows 7 kurulum DVD'sini bilgisayarınıza takın. (22 Ekim'de bu işlem için ihtiyaç duyduğumuz yazılımın Türkçe sürümünü Microsoft'un sitesinden de indirilebilecek.)
2. Otomatik yükleme penceresini kapatın ve "My Computer / Bilgisayarım"a girin.
3. DVD sürücünüze sağ tıklayıp "Aç / Open" komutunu verdikten sonra DVD içerisindeki Support\Migviz klasörüne girin ve buradaki migsetup.exe programını çalıştırın.
4. Açılan pencereden "Next" diyerek bir sonraki adıma geçin.
5. Bu işlem için bir USB Bellek veya taşınabilir sabit disk kullanacak iseniz "An external hard disk or USB flash drive" seçeneğine tıklayın.
6. Bir sonraki adımda ise "This my old computer" seçeneğini seçtikten sonra yazılım aktarılacak dosyaları belirleyecek ve aktarmak istediklerinizi seçmenize izin verecektir. "Customize" seçeneğine, oradan da "Advanced"e tıklayarak aktarılacak dosyalarınızı belirleyebilirsiniz. ▶

Benim için oyunlar çok önemli; sorun yaşar mıyım?

Windows 7, DirectX 9, 10, ve 11 desteğini bir arada sunmasıyla Windows XP'den ve Vista'dan dahi daha fazla oyunu destekleyen bir işletim sistemi ve doğal olarak da oyuncular için en iyi tercih. Uyumluluk konusunda Microsoft'un Games for Windows servisi sayesinde eski, yeni bütün oyunların - test eden oyunculardan gelen yorumlar doğrul-

tusunda- Windows 7 ile sorunsuz çalıştığını söyleyebiliriz. Ayrıca sürücüleri otomatik olarak güncellemesiyle ekran kartınızdan ve diğer tüm bileşenlerinizden en yüksek performansı almanıza olanak tanıyan Windows 7'de birçok oyun XP'ye ve Vista'ya göre daha iyi performans gösteriyor. Bunun en önemli nedenlerinden biri de Windows 7'nin

gelişmiş RAM kullanma yeteneği. Windows Vista'nın aksine Windows 7, RAM miktarınıza göre en yüksek performansı sunabilmek için en iyi ayarları sisteme kurulurken otomatik yapmaktadır. Ayrıca 64 Bit Windows 7, 4 GB ve üzeri RAM miktarını da desteklediği için Windows 7 oyuncular için şu an en iyi işletim sistemi.





Oyunları anladık, peki ya sürücüler ne olacak?

Windows 7 sürücülerini otomatik olarak tanıyan ve tanıyamadığı sürücülerini de internet üzerinden otomatik olarak yükleyip, periyodik olarak güncelleyen bir özelliğe sahip. Bu özellik Windows Vista'da ve Windows XP'de yok. Sürücülerle ilgili herhangi bir sorun yaşasanız dahi, Vista sürücülerini Windows 7 ile genelde sorunsuz çalışmakta zira Windows 7 ile Vista benzer sürücü yükleme sistemine sahip. Kısacası, Windows 7'nin sürücülerini tanıma, yükleme ve güncelleştirme teknolojisi sayesinde sürücü arama ve güncelleme derdiniz ortadan kalkacak.

7. Dosyalarınızı belirledikten sonra yine "Next" diyerek bir sonraki adıma geçebilirsiniz ve burada isterseniz aktaracağınız dosyalarınız bir şifre atayabilirsiniz.
8. Şifreyi girip "Save" butonuna tıkladıktan sonra aktarılacak dosyaları kaydedeceğiniz USB belleğin içini veya taşınabilir sabit diskinizi göstermeniz gerekiyor.
9. Yedekleme işlemi bittikten sonra iki defa "Next"e basın ve ardından da "Close"a basarak yazılımı sonlandırabilirsiniz.
10. İşlem bitiminde bütün aktaracaklarınız tek bir dosya halinde az önce belirlediğiniz yere kaydedilecektir.

Tüm bu işlemlerden sonra artık rahatça Windows 7'yi kurabilirsiniz. Windows 7 kurulumu bittikten

sonra dosyalarınızı ve ayarlarınızı ise aşağıdaki adımları takip ederek geri getirebilirsiniz:

1. Start/Başlat>All Programs/Tüm Programlar >Accessories/Donatılar>System Tools/Sistem Araçları>Windows Easy Transfer/Windows Kolay Aktarım yolunu izleyerek yazılımı yeniden çalıştırın ve yukarıdaki dördüncü ve beşinci adımları uygulayın. Altıncı adımda farklı olarak "This is my new computer" seçeneğine tıklıyoruz.
2. "Easy Transfer" ile daha önceden yedeklemiş olduğumuz dosyayı seçip açıyoruz.
3. Son olarak aktarmak istediklerimizi seçin ve "Next" diyerek işlemi başlatın. Artık seçtiğiniz bütün ayarlar ve dosyalar sorunsuz bir biçimde Windows 7'ye aktarılacaktır. **Recep Baltaş**



MSI P55-GD80

Overclock'suz ev kalmayacak!

Intel'in yeni yonga seti P55'i temel alan MSI'nin overclock canavarı P55-GD80, şimdiye kadar overclock ile ilgili duyduğunuz bütün kavramları baştan aşağıya değiştiriyor. Orta segmente hitap edecek olan Intel'in yeni işlemcileri Core i5 için tasarlanan MSI P55-GD80, firmanın yeni anakart serisinde ne kadar ilerlediğini gözler önüne seren bir şaheser. P55-GD80'e şaheser dememizdeki en büyük nedense MSI'nin ürüne dahil etmiş olduğu kendine has yongalar ve bu yongalar ile birlikte oyuncuların eline geçecek olan inanılmaz özellikler. Söz konusu bu özellikler sayesinde bir - iki tuş ile anakartı kontrol ederek -karmaşık ayarlarla uğraşmaya gerek kalmadan- işlemciyi kolayca overclock edebilecek ve kararlılıktan en ufak bir ödün bile vermeden performans artışı sağlayabileceksiniz. Şimdi anakartın bu yeteneklerini yakından inceleyelim ve MSI'nin ürüne dahil etmiş olduğu diğer özellikleri tanıyalım.

Hız aşırıta dahisi

MSI'nin "OC Genie" adını verdiği teknoloji sayesinde, hız aşırıta konusunda en ufak bir bilgisi olmayan kullanıcılar dahi artık kolayca işlemcilerini hızlandırabilecekler. Dünyada ilk defa anakarta entegre donanımsal hız aşırıta yongası geliştiren firma, bu sayede anakart konusunda ne kadar iddialı olduğunu da gözler önüne seriyor. MSI'nin bu işlem için özel olarak geliştirdiği OC Ge-

nie yongası sayesinde kullanıcılar, artık anakart üzerine yerleştirilen tek bir tuş sayesinde işlemcilerini kolayca hızlandırabilecekler. Bilgisayar kapatılıp OC Genie tuşuna basıldıktan sonraki açılışa, MSI'nin geliştirmiş olduğu yonga, anakarta takılı olan bileşenleri kontrol ediyor ve buna göre özel bir algoritma kullanarak bu parçalarla yüksek performansı, çalışma kararlılığından en ufak bir ödün bile vermeden gerçekleştirmeyi amaçlıyor. MSI'nin bu anakartla birlikte son kullanıcıya sunduğu, sadece OC Genie ile sınırlı değil. Firma, yeni anakartları ile birlikte "Xtreme Speed" adını taşıyan bir özellik paketi de sunuyor. Bu özellikler OC Genie, SuperPipe ve DrMOS. SuperPipe teknolojisini incelediğimizde, MSI'nin soğutma konusunda da yenilikler getirdiğini görüyoruz. 150 Watt gibi yüksek enerji tüketen günümüz anakartlarında soğutmanın önemi büyük. İşte SuperPipe de MSI'nin klasik HeatPipe, yani ısı borusu yerine geliştirdiği ve üzerinde bulunduğu mosfet gibi bileşenleri daha serin tutmayı amaçlayan bir teknoloji. 8 mm'lik kalın bir bakır borudan oluşan SuperPipe teknolojisi şu şekilde çalışıyor: Borunun içinde yer alan sıvı ısındığında gaz haline alıyor. Gaz haline alan bu ısı, borunun en soğuk kısmına doğru yol alırken buradaki soğuk sıvı ile yer değiştiriyor. Burada ısısını salan gaz tekrar sıvı haline geliyor ve sıcak bölgeden gelen diğer gaz ile yer değiştiriyor. Bu sonsuz döngü sayesinde de daimi soğutma sağlanmış oluyor.

■ Recep Baltaş

EDITÖRÜN
SEÇİMİ

MSI P55-GD80



- + Etkili soğutma
- + Kolay hız aşırıta
- Orta sınıf Core i5
- SATA III yok

TEKNİK ÖZELLİKLER

Form faktör	ATX
Yonga seti	P55
İşlemci yuvası	LGA 1156
Bellek yuvası	DDR3 2133
Yuva sayısı	3 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 2 x PCI
Diğer	OC Genie, SuperP ipe, DrMOS

Fiyat: 325 Dolar + KDV
İthalat: Datagate, Koyuncu, Kont
Web: www.kont.com.tr

Puan: 9/10



Team'den SSD atağı

SSD piyasası yeni yeni kızışırken, Team de kazanın dibine odun atmaya Xtrem G1 ve Xtrem R-Type SSD diskleri ile devam ediyor. Overclock tutkunlarının ihtiyaçlarını karşılamak isteyen Team, 260 MB/s okuma ve 180 Mb/s yazma vaat ediyor. Tabii ki bunun karşılığında talep ettiği fiyeyi söyleyemiyorum bile. Disklerin sessiz, hafif (Malum mekanik parça yok.), tasarruflu ve şok korumalı olduklarını da ekleyeyim.

DirectX 11 kapıda

AMD'nin DirectX 11 destekli ve Windows 7'den önce çıkacak olan ekran kartı HD 5870 sonunda seri üretime geçti. Siz bu satırları okurken belki de kimilerinin kasaında yer alacak olan kart, Cypress kod adına sahip. Tek GPU'ya sahip olan kartın iki adet DVI-D, bir adet DisplayPort ve bir adet de HDMI girişi bulunuyor. Daha etkili bir soğutma için kartın gövdesini bütünüyle kaplayan AMD, "Kara Şövalye" tasarımına devam ediyor.



Altı çekirdek yolda

AMD, sunucular için ürettiği altı çekirdekli ve "İstanbul" kod adlı Opteron işlemcilerini son kullanıcıya ulaştırmak için kolları sıvadı. Masaüstü versiyonu "Thuban" kod adına sahip olacak olan bu işlemci, AM3 yonga setiyle uyumlu olacak ve bu sayede işlemci değiştirirken anakart değiştirmek zorunda kalmayacaksınız. 9 MB toplam önbelleğe sahip olan ürünün, AMD'nin yeni üst uç platformu Leo'nun kalbinde yer alacağı tahmin ediliyor.



Teknik Servis

Sevgili LEVEL okurları ve Donanım sayfalarımızın müdavimleri; burada hiçbir sorunuz cevapsız ve hiçbir sorunuzun çözümü kalmaz. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş gururla cevaplar ve çözer... ▶

- S: PC'ye format attım, sonra Call of Duty 4'ü yükledim, daha sonra da 1.6 yamasını yükleyecektim ki yama hata verdi: "A valid Call of Duty(R) 4 - Modern Warfare(TM) installation could not be found at the patch specified. Please specify the patch where Call of Duty(R) 4 - Modern Warfare(TM) is installed." Oyunu tekrar silip yükledim ama bir türlü olmadı. Daha önce iki kere daha yüklemiştim, hiç böyle bir sorunla karşılaşmamıştım. Malum 1.6 yükleyemeyince 1.7 de yükleniyor. *Berkay Günönu*
- C: Call of Duty ile ilgili sorunun iki ihtimali var. İlk ihtimal oyunu "C:" sürücüsünün ya da oyunun kendi dizinin dışında bir yere kurmuş olman. Örneğin; oyunu "D:" sürücüsüne kurarsan böyle bir sorun ile karşılaşabilirsin. İkinci ihtimal ise elindeki oyunun sahte olması. Oyun sahte veya önceden kırılmış ise doğal olarak yama yüklenemeyecektir. Oyunun orijinalini satın aldığında Activision'dan resmi destek alma hakkın olacaktır da hatırlatmak isterim.**

S: Aslında masaüstü kullanıyorum ama tatilde bilgisayarsız yapamayınca bir LG X110 aldım anneannem. İnternete bağlandım birkaç oyun satın alayım diye. Age of Empires II ve Soldat edindim. Age of Empires II'yi açtım ve tam oyuna girecekken bir hata verdi. Menü falan hepsi sorunsuz gözüküyor fakat "Start" deyince hata veriyor. Bunu ekranın küçük olmasına ve çözünürlüğüne bağlıyorum. Sizce sorun ve sorunun çözümü nedir?

Evde bir minibook'um, bir de ablamın dizüstü bilgisayarı var. Kablosuz internete

geçmek istiyorum. Ayrıca bu modemden (Almak istediğimiz kablosuz modem.) iki dizüstü bilgisayarda bağlantı sağlamak istiyorum. Fakat sorun şurada başlıyor: 200 TL altı hiçbir kablosuz modemde hız 100 Mbps üzerinde değil. Masaüstümde de açıkçası yavaş bir internet istemiyorum. Acaba kablosuz modem ile kabloluyu aynı anda aynı bağlantıdan çalıştırıp kullanabilir miyiz? Böyle bir şey yapamazsak uygun fiyata hızı 100 Mbps üzerinde bir kablosuz modem önerir misiniz? *Hüseyin Cem Bayraktar*

C: Sevgili Cem, güzel bir mail yazmışsın, tatilde olduğunu anlıyorum, seni seven bir anneannen var, onu da anlıyorum, LG X110 model bir minibook almışsın, onu da anlıyorum, hatta Age of Empires oynamaya kalkıp hata da almışsın, onu da gayet iyi anlıyorum ama anlayamadığım bir nokta var ki bu nokta benim ve Teknik Servis bölümünün yegane varoluş nedeni: Hata mesajının kendisi. Sevgili Cem; sen bana hata mesajını yazmazsan ben de kahin güçlerimi ve zaman makinemi kullanmak zorunda kalacağım ki ben her şeyin doğal yollardan çözülmesi taraftarıyım. Sorunun çözümüne gelecek olursak: Ben de bir minibook olan MSI Wind U100 ile gayet rahat bir biçimde Age of Empires II oynadığıma göre sorunun, ekranın küçük olmasından değil de eksik olan sürücülerden, yanlış çözünürlük ayarından veya cihazın kendi çözünürlüğünün düşük olmasından kaynaklanıyor.

Sevgili Cem; Türkiye'de son kullanıcının satın alabileceği 100 Mbit hız sunan sadece bir kurum var, o da Telcom. Fiber optik ile ayda 129 YTL'ye sınırsız 100 Mbit'e sahip

olabilirsin fakat sadece sitelerde, sınırlı illerde ve ilçelerde mevcut bu teknoloji. Şimdi sende bu bağlantı olduğunu zannetmiyorum (Evde ne tip bir bağlantın olduğunu söylemediğin için ben yine kahin güçlerime başvuruyorum.) zira bu bağlantı ile birlikte kablosuz modem geliyor ve ek bir modeme ihtiyacın olmuyor. Bu durumda senin bağlantın ADSL ve ADSL'de de maksimum hız 8 Mbit. (VDSL2'de 32 Mbit.) Şimdi bu durumda 100 Mbit senin bağlantından 12.5 kat daha hızlı; yani hız konusunda sorun yaşamazsın. "Ben illa ki 100 Mbit'ten hızlı bir modem istiyorum" diyorsan 300 Mbit hızındaki ve 150 YTL'ye satılan bu kaliteli modeme bir bakabilirsin: <http://tinyurl.com/300mbit>

S: Yeni bir sistem topladım, özellikleri ise şöyle: Intel Core i7 920, GIGABYTE x58-UD3R anakart, Kingston 2x2 DDR3 1600 Mhz. Sorunum kısaca şu: RAM'leri işlemcinin desteği olan 1066 Mhz olarak görüyor. Çarpan ve voltaj değerleriyle birlikte nasıl 1600 Mhz yapabilirim. BIOS üzerinden veya Easy Tune programında açıklayabilecek olan varsa sevinirim. Şimdiden teşekkür ederim. *Erdoğan Uzunoğlu*

C: Öncelikle sisteminize ufak bir yorum yaparak cevabıma başlamak istiyorum. Bu denli üst uç bir sistem alırken daha iyi araştırma yaparsanız daha iyi performans alabilirsiniz. Örneğin; aldığınız belleklerin gecikme değeri CL9; fakat aynı fiyata piyasada Ocz gibi daha kaliteli üreticilerin CL8 gecikme değerlerine sahip, yani daha performanslı ürünlerini bulabilirsiniz. RAM'lerin frekansı konusunda ise ancak

En Saçma Donanım Soruları

Abi, MSN nasıl patlatılır?

Kardeşim, evladım, çocuğum, derdin nedir senin? Bak şimdi, öncelikle MSN patlatılmaz, kese kağıdı değil bu. Hacklenir, şifresi kırılır vesaire. Yöntemini soracak olursan, en başta sana şunu söylemek istiyorum: İnternette gördüğün ve göreceğin bütün MSN kırma programlarının tamamı külliyen yalan ve aslında senin MSN şifreni çalmak ve kişi listendekilere kendini bulaştırmak için başkalarının yazdığı ve kullandığın -muhtemelen zavallı- antivirüs programının tanıyamayacağı bir virüsten başka bir şey değil. Daha açık konuşmak gerekirse bu tür zararlılara "keylogger" deniliyor. Bir kere -sizin tabirinizle- "yedin mi", o arka planda pusuya yatıyor ve bilgisayarında girdiğin her şifreyi, yaptığın her şeyi uzaktaki bir sunucuya gönderiyor. İnan bunları biri oturup tek tek kontrol etmiyor zira gerçek hacker'lar bu iş için çoktan bir otomasyon programı yapmıştır. Eğer bir kişi bir başka kişi ile uğraşırorsa ona hacker değil "lamer" denilir. Bunun da tam Türkçe'si "ezik"tir diyebiliriz zira hacker'lar daima büyük balık peşindedirler. Emin ol senin bilgisayarında hiçbir şey onun ilgisini çekmeyecektir.

AMD mi, Intel mi? ATI mi, nVidia mı?

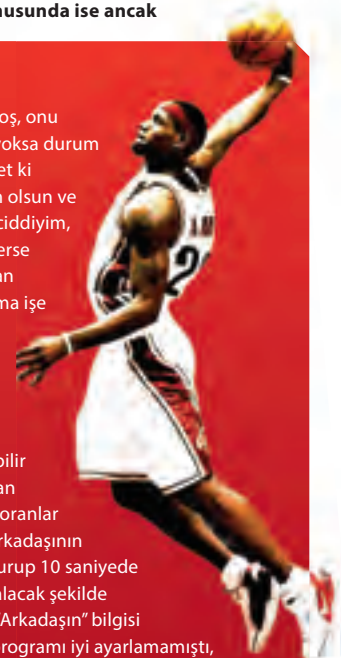
Bu soruya her zaman cevabım açık ve net olmuştur: Hangisi paraya göre daha iyi

performans sunuyorsa o tabii ki; yani fiyat / performans oranı hangisinin yüksek ise o. Ama her zaman olduğu gibi AMD'yi ve Intel'i babalarının şirkettymiş gibi savunurlar, tek geçercimciler, havada karada kullanımcılar ve en iyisi benim kullandığımdırıcılar gibi tonlarca kullanıcı modeli sayabilirim. Sorsanız daha x86 mimarisini bilmeyenler, işlemciler hakkında yorum yapıyorlar. Kendi tarafılıkları yetmiyormuş gibi üstüne bir de taraflı sitelerin testlerini örnek verenler de var. Ekran kartı konusunda ise durum daha da vahim. Sadece yeşil renk gözüne güzel geliyor diye nVidia diyenden tutun da anakartının rengine uyduğu için ATI alanlara kadar çeşit çeşit kullanıcı mevcut. Efendiler! Aklınızı başınıza alınız, verdiğiniz paranın karşılığında en iyi performansı kim veriyorsa onu tercih edin, ihtiyaçlarınızı iyi tespit edin.

Kız arkadaşımın bilgisayarına keylogger kuracağım, bir tane önerir misin?

Yok artık LeBron James! Bi' kere baştan söyleyeyim; bu ilişki başladığı yerde bitmiştir hocam. Sen 24 saat boynuzlanma tehlikesiyle yaşıyorsan hiç yaşama daha iyi. Bi' ikincisi, "özel hayatı saygı" diye bir şey var; hiç mi öğretilmediler bunu sana? Zaten kız arkadaşın o keylogger'i

bir şekilde bulursa (Hoş, onu bulamayacak zekası yoksa durum daha da vahim.) dua et ki düzgün bir açıklaman olsun ve kız seni affetsin. Çok ciddiym, kızcağız savcılığa giderse senin kodesi boylaman fazla uzun sürmez. Ama işe bir de iyi yanından bak: Bütün boynuzlanma dertlerin bitmiş olur. Bu arada belki bazılarının inanmayabilir ama ben bu ve bundan daha vahim soruları soranlar biliyorum; hatta kız arkadaşının bilgisayarına trojan kurup 10 saniyede bir ekran görüntüsü alacak şekilde ayarlayan biliyorum. "Arkadaşın" bilgisi yetersiz olduğu için programı iyi ayarlamamıştı, yoksa programın bir özelliği var ki ekran görüntülerini, girilen sayfaları ve yazılan mesajları biriktiriyor, sıkıştırıp paket yapıyor ve her yarım saatte bir maille adrese yolluyor. Bu konuyu düşünen o kadar çok psikopat kadın ve erkek var ki bunu ticarete dökseniz kısa sürede köşeyi dönebilirsiniz.



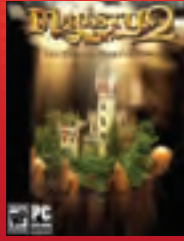
Sistem Gereksinimleri



Championship Manager 2010

Sistem gereksinimleri açısından en mütevazı olan oyun CM 2010. Windows XP, Vista ve 7 ile çalışan oyunun işlemci ihtiyacı tek çekirdekli 3 Ghz veya çift çekirdekli standart hızlarda bir AMD veya Intel işlemci. Bellek konusunda da

mütevazı olan oyuna 1 GB yetiyor. Ekran kartı ise FX5600 veya Radeon 9800 deniliyor; fakat yeni orta seviye kartlar bile bu kartları kolayca geçebildikleri için ortalama bir yeni nesil ekran kartı ile oyun sorunsuz çalışacaktır.



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Sistem gereksinimleri şaşırtıcı derecede yüksek olan bu oyunu oynayabilmek için en azından GeForce 6800 GT ekran kartına ihtiyacınız var. Oyunu akıcı oynayabilmek içinse GTX 260 veya HD 4850 şart gibi gözüküyor. Çift çekirdekli ve en az 2.5 Ghz hızında bir işlemcinin de bu ekran kartına destek çıkması gerekiyor. Bu durumda oyunun akıcı çalışması için yaklaşık 4 GB sistem belleği gerekli olacaktır ve 64-bit bir işletim sisteminizin olması da şart.

çekerdekli ve en az 2.5 Ghz hızında bir işlemcinin de bu ekran kartına destek çıkması gerekiyor. Bu durumda oyunun akıcı çalışması için yaklaşık 4 GB sistem belleği gerekli olacaktır ve 64-bit bir işletim sisteminizin olması da şart.



Need for Speed: Shift

XP SP3 ve Vista SP1 yüklü sistemlerde çalışan oyun, Windows 7'de de sorunsuz, hatta daha hızlı çalışacaktır. İşlemci konusunda ortalama hızlarda (2.x Ghz) ve çift çekirdekli işlemciler yeterli olacaktır, ekran kartında oyunun gereksinimleri biraz daha

yüksek. En azından orta sınıf ATI 2000 serisi veya nVidia 8000 serisi bir ekran kartı, oyunun bütün nimetlerinden yararlanmak içinse DirectX 10.1 destekli HD 4000 serisi veya GT200 serisi bir kart gerekiyor.

işlemciyi overclock ederek o frekanslara çıkabilirsiniz zira RAM'lerin yüksek frekansta çalışması demek, diğer tüm bileşenlerin de yüksek hızda çalışması demek. Overclock konusunda bilginiz yoksa önceki sayılarda hazırladığım dosya konusuna göz atabilirsiniz.

S: Bilgisayardan çok iyi anlamam. RAM'im düşük. Hangi marka RAM almalıyım. 2 GB az mı? Şimdiden teşekkür ederim. Arif

C: Arif Bey, öncelikle CPU-Z sayesinde RAM'lerinin markasını ve modelini öğrenin. Daha sonra da frekanslarını ve mümkünse de

gecikme sürelerini. Daha sonra bu modüllerle aynı model olan RAM'den alabilirsiniz. Fakat mevcut miktar az ise tamamen yeni bir kit alabilirsiniz. Örneğin 2 x 2 GB gibi. Tabii ki bu bellekleri takmadan önce eski bellek modülünüzü çıkarmanız, performans açısından daha iyi olacaktır.

S: Son çıkan oyunların bilgisayarımı kasmadından dolayı sınırlı olmuş durumdayım. Bilgisayarın her donanımından ayrı ayrı şüphelenmeye başladım. Eksik nedir? Bu konuda beni bilgilendirirseniz çok sevinirim. Gelelim sisteme... Genuine Intel 2160 1.80 Ghz işlemci, 2.75 GB bellek miktarı, nVidia

GeForce 7300 SE / 7200 GS ekran kartı. Mert C: Öncelikle oynamak istediğin oyuna bağlı olarak sistemini komple değiştirmek zorunda kalabilirsin; fakat fazla masraf etmeden bir performans artışı istiyorsan, en zayıf bileşen olan ekran kartını değiştirmen gerekiyor. Ekran kartın giriş seviyesi, yani x200 serisi olduğu için çok zayıf kalıyor. Tavsiyem, en azından GTS 250 ya da HD 4770 gibi bir ekran kartı almandır. Bir sonraki değişim olarak işlemcini sıraya koyabilirsin. ■

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti (PCI Exp 2.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4850 / 4870	HD 4870 X2 / HD 4890 / GTX 285 / GTX 295
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

HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

PES ÇERÇEVESİNDE MODERN FUTBOL OYUNLARINA DERİNLEMESİNE İKİ BAKIŞ

(Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN: Pro 'Emulation' Soccer!)

HASAN DİYOR Kİ

Eski futbol oyunlarının tadı ve eğlencesi yok şimdilerde. Altı üstü bir futbol oyununu adam akıllı oynatabilelim diye kombinasyon manyağı olup çıkıyoruz. Oysa Kick Off, Sensible Soccer gibi eski göz ağırlarımızda tek tuşla hemen her şeyi yapabiliyorduk. PES pek çok açıdan zengin bir oyun olabilir ama bence oynanış açısından haddinden fazla zorlayıcı ve stres kaynağı. Gerçekçilik de bir yere kadar. Bakmayın siz Hasan'a!

HASAN DİYOR Kİ

Eski futbol oyunlarındaki çok ciddi eksiklikler vardı. Örneğin, Kick Off'un futbolcuları aynı fabrikadan çıkmış gibiydi. Sensible'da çeşitlilik vardı ama kısıtlıydı. Modern oyunlara bakarsak; grafik ve seslerdeki gelişmeler dudak uçuklatan cinsten. Daha da önemlisi, bugün gerek PES'te gerek FIFA'da futbola dair her şeyi bulabiliyoruz. Sözcügelimi PES dört dörtlük bir futbol deneyimi sunuyor. Bakmayın siz Hasan'a!

Hasan'lar PES 2010 arifesinde PES 2009'i didik didik etmeye karar verirler...

- Hasan'cığim bu oyun her sene biraz daha mı hantallaşiyor ne? Şut çekeceğiz diye kasiyoruz da kasiyoruz, üstüne "vurdum, gol attım" demek için ekstra efor sarf etmemiz gerekiyor. Şut tuşuna milim fazla basınca top tribünlere kaşıp taraftar coşkısına alet oluyor.
- İşte "Fırat'tan PES Taktikleri"ni okumadığı her halinden belli olan fani bir oyuncu... Hasan'ım başarı dediğin çabası olmaz. Ne demiş Einstein? "Dehanın %1'i ilham, yüzde %99'u terdir". Ayrıca şut tuşuna da resmen abanıyorsun, gözümden kaçtı sanma.
- Güzel diyorsun da altı üstü bir futbol oyunu bu yahu! Fileleri birkaç kere havalandıralım, stres atalım dedik; kafamızda saç kalmadı. Bak bi' daha basıyorum şut tuşuna, al işte çubuk yine tamamen doldu. Şimdi çok mu bastım ben yani?
- Hehe. Fırat'ın kafası niye öyle dazlak sandın! Her başarının bir bedeli var Hasan'ım. Tuşa gelince, dibi ne kadar zorlamasına hülen! Hafiften dokundurup şip-şak çekeceksin parmağını. Ne demiş Pirelli'nin pazarlama direktörü Peter Tyson? "Kontrolsüz güç güç değildir".
- Hah bak bu kez oldu, çubuğun üçte birini doldurdum. Veee... Top kalecinin kucağında... Hasan'cığim şimdi bu top niye bu kadar yavaş gitti, izah eder misin lütfen? Kaleci "kih kih" şeklinde gülüyor sanki bak. Sinir oldum.
- E çok basit. Hemen yakınındaki rakip defans oyuncusu markaj yapıyordu senin adama. Pozisyonunu bozdu, haliyle de kötü vurdun. Pozisyon takibi yapman ve uygun anı kollaman gerekiyor.
- Tamam da PES 3'te aynı pozisyonda rahatça gol atıyorduk. Konami'dekilerin tek yaptığı şey gol atmayı daha zor hale getirmek mi yani? Saçma!
- Olur mu hiç öyle şey yahu! Eklenen tonla şey var.
- Ne var Hasan'cığim, bir sayar mısın?
- Eee, mesela frikiklerde topu hemen oyuna sokmak için yeni kombinasyon eklendi. Ara pasları daha etkili. Sonracığıma...
- Yani elle tutulur bir şey yok... Sadece yeni PES daha zor oynanıyor.
- Yok, tam olarak öyle değil. Bak n'apalım biliyor musun? PES 3'ten başlayarak sırayla tüm PES'leri oynayalım.

Hasan'lar PS2'lerini laboratuvar ortamına dönüştürüp sırayla bütün PES'leri test ederler. Sonuç şaşırtıcıdır: PES 3 serinin en az gerçekçi olmasına karşın; en pratik, hızlı ve eğlenceli oyunudur.

- Demek ki neymiş Hasan'cığim? "Gerçekçilik de bir yere kadar" imiş. Bu söz de bana ait bak. Heh heh...
- Doğru söze ne denir Hasan'ım... Bu durumda PES 2010'dan da pek bir yenilik beklememek gerek sanırım.
- Kesinlikle. Hadi gel sanal Amiga'mızda Sensible Soccer oynayalım.

Böylece Hasan'lar arasındaki ezeli rekabette Hasan bir kez daha galip gelmiştir. Darısı diğer derbilerin başınadır...

HASAN BAŞARAN



PC TOP 15

1



Pro Evolution Soccer 2009

Pro Evolution Soccer 2008'deki acı hezimetten sonra yapılan radikal değişiklikler bugün geldi, PES'i en tepeye oturttu.

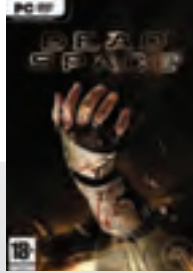
Sistem Gereksinimleri
1.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / GeForce FX veya Radeon 9700

Yapım Konami
Dağıtım Konami

9,7

Çıkış Tarihi 2008

2



Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkmış olan en gerilimli oyun.

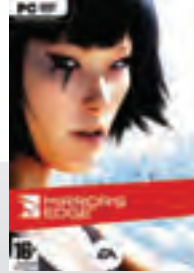
Sistem Gereksinimleri
2.8 Ghz İşlemci / 1GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts

9,6

Çıkış Tarihi 2008

3



Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

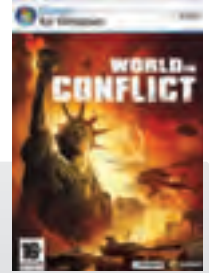
Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts

9,6

Çıkış Tarihi 2009

4



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

9,6

Çıkış Tarihi 2007

5



Street Fighter IV

Yıllarca atari salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Fighter'in efsanevi dönüşünden etkilene-nin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

Sistem Gereksinimleri
Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom

9,5

Çıkış Tarihi 2009

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.

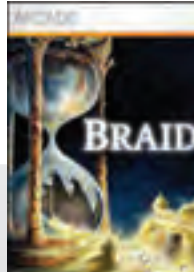
Sistem Gereksinimleri
2 Ghz İşlemci / 1.5 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım EA Games
Dağıtım Electronic Arts

9,5

Çıkış Tarihi 2009

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.

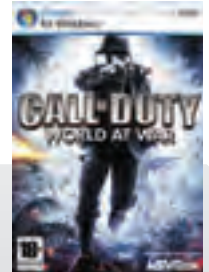
Sistem Gereksinimleri
1.4 Ghz İşlemci / 768 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Number None
Dağıtım Microsoft G. S.

9,5

Çıkış Tarihi 2009

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

9,5

Çıkış Tarihi 2008

9



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

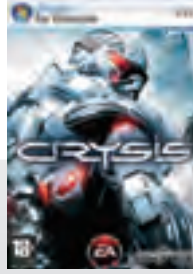
"WoW miladını dolduruyor artık" diyenlere atılan tokatların sadece biri. Ve belki de en sertii...

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

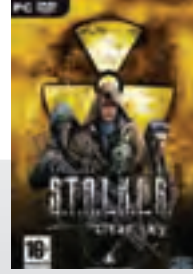
Yerli Kardeşler tarafından oyun dünyasına hediye edilen Crysis'in şanına şan katan bir ek paket olarak çıktı Warhead; Crysis 2 çıkana kadar beklemeyi kolaylaştırdı.

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



Call of Duty 4: Modern Warfare

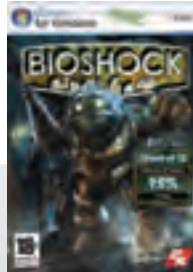
Her çıkan Call of Duty oyunu gibi Modern Warfare de First Person Shooter anlayışımızı kökten değiştirdi. Devamını merakla bekliyoruz.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,5

14



BioShock

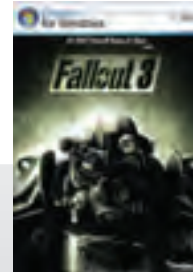
Atmosfer, felsefe, heyecan... Hayattaki seçimlerimizi sorgulatan, oyundan öte bir deneyimdi BioShock. Özellikle açılış sahnesi hala zihinlerdedir.

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 şeyi 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

*



Pro Evolution Soccer 2010

Elimize yeni PES geçer de başka oyun oynar mıyız? Ofise girdiği an PES'i kurduk ve oyunu sonuna kadar test ettik ama tam sürüm olmadığı için net bir görüş belirtmiyoruz.

Sistem Gereksinimleri
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım Konami
Dağıtım Konami

Çıkış Tarihi 23 Ekim 2009

-

* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2

TOP 15

1



Pro Evolution Soccer 2009 PS3

Zaten Pro Evolution Soccer'ın efsaneleştiği alan yüzyıllar boyunca konsollar olmuştur ve bu geleneği de bozmadı Konami.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Konami
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2008

9,6

2



Burnout Paradise PS3

Guns 'N' Roses'ın şarkısını bu kadar iyi yansıtan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılırdı, insanın aklı almıyor...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6

3



Killzone 2 PS3

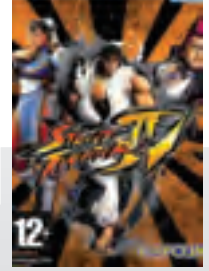
Ne olacağı tanıtımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5

4



Street Fighter IV PS3

Gelmiş geçmiş en iyi dövüş serilerinden biri olan Street Fighter'ın dördüncü ve son oyununun konsollara çıkmaması beklenemezdi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2008

9,5

5



LittleBigPlanet PS3

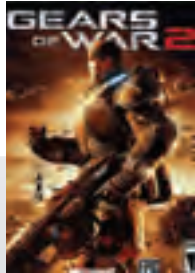
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecula
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,5

6



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

7



Guitar Hero World Tour 360

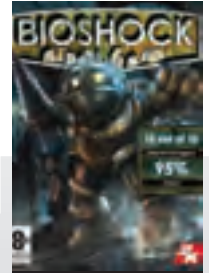
Her fırsatta Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan gürüha inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5

8



BioShock 360

Yaşamak istediğimiz dünyanın "diğer" yönlerini tek tek suratımıza çarpan bir sanat eseri niteliğindeki BioShock, oyuncularını başka bir boyuta taşıdı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5

9



Call of Duty 4: Modern Warfare 360

Hakkında söylenilebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,4

10



Forza Motorsport 2 360

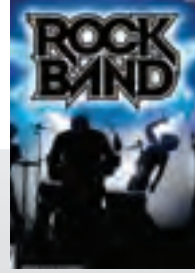
Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Microsoft
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2007

9,4

11



Rock Band PS2

Tüm dünyayı etkisi altına alan Guitar Hero'nun potansiyelini de eksiklerini de iyi analiz eden firma, insanları Air Guitar çalmaktan kurtarmıştı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3

12



NBA 2K9 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 boşa çıkarmadı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2

13



Ninja Gaiden Sigma PS3

Bazı oyuncuları çok zorlarsa da, Dante'nin macerasını hatırlatan Ninja Gaiden Sigma, kelimenin tam anlamıyla bir destandı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 2008

9,2

14



inFamous PS3

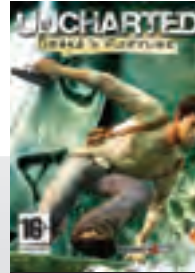
Prototype ile karşılaştırılmasının büyük haksızlık olduğunu düşündüğümüz inFamous, müthiş bir aksiyon oyunu olarak zihinlerimize kazındı ve bizi "çarptı".

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sucker Punch
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,1

15



Uncharted: Drake's Fortune PS3

Uncharted, PlayStation 3'ün ilk ciddi imthianlarından biriydi ve Sony sınavı pekiyi ile geçmeyi başardı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,1

*



FIFA 10 360

Biz bu satırları karalarken FIFA 10 piyasaya çıkmamıştı ama Eylül ayının ikinci yarısı boyunca her gün FIFA 10 demosu oynadık; tabii ki yeni nesil (Xbox 360) versiyonunu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Sports
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2 Ekim 2009

-

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15

1



Crisis Core: Final Fantasy VII

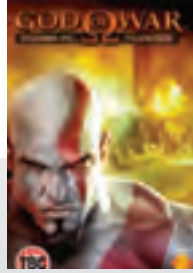
Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7

2



God of War: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4

3



Silent Hill Origins

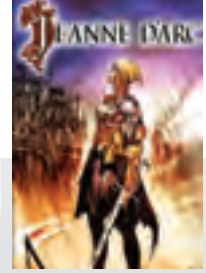
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1

4



Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0

5



Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9

6



LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8

7



Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denemesi gereken bir yapım.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5

8



Rock Band Unplugged

Grubuyla turneye çıkmak isteyenler için PSP'den iyi imkan olamazdı zaten, halk otobüslerinde de olsa küçük çaplı konserler verildi.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Backbone Entertainment
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

8,3

9



Wipeout Pulse

Yarış oyunlarını her yönüyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadı bizden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEE
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,3

10



Guilty Gear Judgement

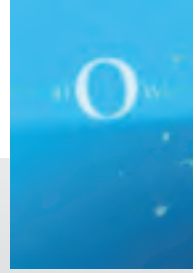
Zor beğenen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Arc Systems Work
Dağıtım Majesco
Çıkış Tarihi 2006

8,2

11



Flow

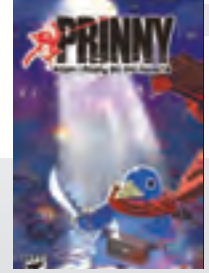
Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım That Game
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,2

12



Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargılarınızı kırabilirsiniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Nippon Ichi Software
Dağıtım Nis
Çıkış Tarihi 2008

8,1

13



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

14



Pursuit Force: Extreme Justice

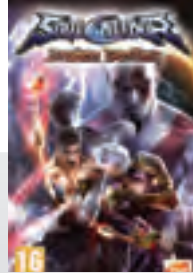
Zaten kapağı Pursuit Force: Extreme Justice'in ne kadar kırık olduğunu anlatıyor, bize laf düşmüyor burada.

PSP
IPHONE
DS

Yapım BigBig Studios
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,0

15



Soulcalibur: Broken Destiny

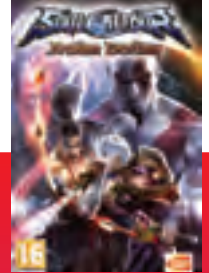
Çok iddialı bir seri olan Soulcalibur PSP'de de başarıya ulaştı. Oynanabilir karakter olan Kratos ile çoğu oyuncu mest oldu.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Namco Bandai
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2009

8,0

*



Soulcalibur: Broken Destiny

Bu ay aramızda PSP'ye en çok zaman ayıran Tuna olunca, onun en çok oynadığı oyunu buraya koyuverdik. İncelemesini de yazdık; okuyun, öğrenin.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Namco Bandai
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 1 Eylül 2009

8,0

* Bu ay ne oynadık

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM”



Brave: A Warrior's Tale

Braveheart! Mel Gibson! Bağırsaklarını ne de güzel söküyorlardı masaya yatırıp. Canı acımış mıdır doktor? Hani ben de aynısından yaptırısam; hatta önce yüzümü boyatsam, sonra da masaya uzansam, bağırsaklarımı sökseler. Bağırsak mıydı onlar doktor? Beyne giden atardamarlar mıydı yoksa? Hemi neden bir insan, sadece bir film için bunu yaptırır ki? Neyse... Bence bu oyunda da bağırsaklar sökülüyor, kalbim parçalanıyor, sinirlerim bozuluyor doktor! Keeesss!

Aliens in the Attic

Çocukluğum... Televizyonda bir şey görmüştüm, hatırlıyorum. Bi...bir yaratık vardı, kocaman böyle. Hafif parıldyordu ya da etraf çok karanlık...tı. Ağlıyordu sanki; çünkü salya sümük olmuştu her bir yanı... Haaayyyyır! Saldırıyordu her yere, insanlara, çevreye, ona buna... Sonra yıllar geçmiş aradan ve sevimli yapmak istemişler bunları. Sinemada gördüm ya da görmedim ama... Bir de oyununu yapmışlar doktor ama hiç sevimli değil! Neden değil ki?

G.I. Joe

Oyuncak değil miydi bu? Bir bunu, bir de aksiyon adamını hatırlarım ben; hem ikisini de sevmem doktor. Neden bu kadar kaslılar, neden bu kadar güçlüler?! Ben niye o kadar güçlü değilim doktor?! Ama...ama bence G.I. Joe dan güçlüyüm. Çünkü onun kamerası kötü, çünkü onun oynanışı kötü, çünkü onun sesleri kötü, çünkü o kötü! Ben iyiyim ve iyiler her zaman kazanır... Öyle değil mi doktor? Doktor? Duvardaki ne doktor?

Watchmen: The End Is Nigh Part 2

Hey! Se...sen de kimsin be?! Beni neden izliyorsun?! Üzerindeki pardösü, yüzündeki ifade... İfade? Yüzüne ne oldu?! Yüzün yok mu be adam?! Korkutma beni! Hey! Sen de kimsin be?! Beni neden izliyorsun?! Üzerindeki pardösü, yüzündeki ifade... Hep aynı ifade var yüzünde. İyi misin dostum? Benim dostum olur musun? Doktor; bu şeyle arkadaş olabilir miyim? Olmaz mı? Peki... Git başımdan! Pis adam! Sensin partiki!

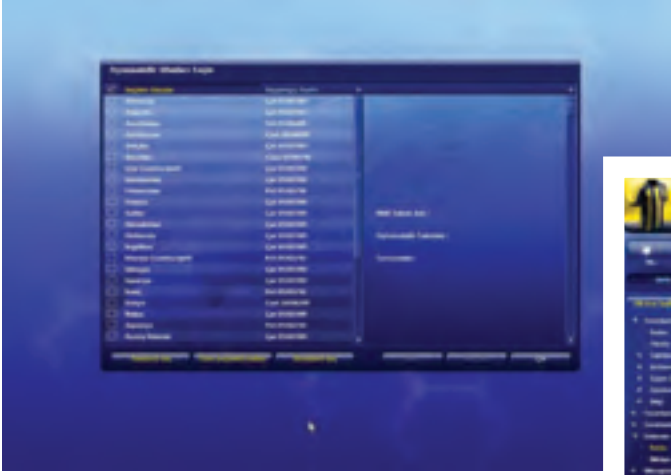
ŞİKAYETLER

- Aliens in the Attic
- Brave: A Warrior's Tale
- G.I. Joe
- Watchmen: The End Is Nigh Part 2

Not: XANAX kesmez,
morfin lazım buna!

Championship Manager 2010

Dünya futbolunda artık Türk teknik direktörlere de yer var!



- Toplam 32 ülkenin liginin yer aldığı tablodan istediğiniz ligi ya da ligleri seçerek oyuna giriş yapıyorsunuz.

İşe oyun ekranını tanımakla başlayalım. İlk başlarda arayüz size çok karmaşık gelebilir; ancak emin olun ki zamanla menülere alışılıyorsunuz. Sol üstteki bölümden A Takım'ınızdan Genç Takım'ınıza, antrenmanlardan gözlem ağına kadar her şeyi kontrol edebilirsiniz.



- Oyunun hemen başında yapmanızı önerdiğimiz ilk şey, para birimini seçmek olacak. İngiliz Sterlini ile sorunu olmayanlar için diyecek bir sözümüz yok; ancak para birimi olarak Türk Lirası ya da Amerikan Doları'na aşina olanlar, Oyun Seçenekleri altındaki Tercihler bölümünden gerekli ayarlamayı yapabilirler.



Hilekar



Prototype

Aşağıdakileri elde etmek için karşılında yazanları yapın.

Thermobaric Tank: Rolling Thunder 1 - East Village ile Lower East Side arasında- öldürün. Daha sonra sağınızda bir tank bulacaksınız. Tanka atlayın ve yeni göreve başlamadan dışarı çıkın; böylece yeni bir tankınız olacak.
Platinum Events: Bu modu açabilmek için her görevdeki tüm orb'ları toplamamız gerekiyor.



The Sims 3

Oyun sırasında Ctrl + Shift + C üçlüsüne basarak konsolu açınız ve aşağıdaki şifreleri girin.

Motherlode: 50.000 Simoleon verir.
Kaching: 1.000 Simoleon verir.
moveObjects on / off: Objeleri hareket ettirmeye yarar.
constrainFloorElevation true / false: "False" olursa üzerinde eşya veya duvar dahi olsa yer şekillerini değiştirmeye izin verir.

Oyunda posta kutunuz dışında gözünüzü bir an bile ayırmayacağınız yerlerden biri, hatta belki de en önemlisi... Tüm dünyada olup biten her şeyi bu medya bölümünden izlememiz mümkün. Hangi kulüp hangi futbolcuyla ilgileniyor, hangi futbolcu başka bir kulübe gitmek istiyor, tüm haberler detaylı bir şekilde medya bölümünde.



Maç saatindeki hava şartları da sergileyeceğiniz futbolu etkileyebilir. Bunun için önceden hava tahminlerine dikkat etmeli ve taktiğinizi tekrar gözden geçirmelisiniz. Rüzgarlı bir havada havadan uzun toplarla oynamaya çalışmak, akıntıya kürek çekmek gibi olabilir çoğu zaman.



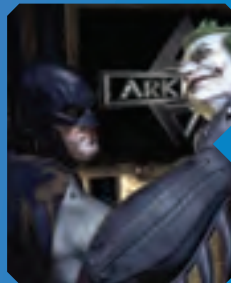
Maça çıkmadan önce takımınıza "Kader maçımız!", "Önemli maç", "Baskısız maç", "Kazanmamız gereken bir maç" gibi sözler söyleyerek maçın önemini vurgulayabilirsiniz. Bunun yanı sıra isterseniz hiçbir şey söylemeden de maça başlayabilirsiniz. Devre arasında ise savunmanıza, orta sahanıza ya da ileri uç adamlarınıza maç içerisinde yapmaları gerekenlerle ilgili sözler söyleyebilir, böylece onları maça daha iyi hazırlayabilirsiniz. Bu konuşmaları toplu yapabildiğiniz gibi, her oyuncuya özel bir şekilde de gerçekleştirebilmeniz mümkün. Yapacağınız bu konuşmalar agresif, sakin, tutkulu ve eksantrik olmak üzere dört farklı havada olabiliyor. Takımınızın durumuna göre, yapacağınız bu konuşmalar bazı oyuncularınızı olumlu, bazılarınıysa olumsuz yönde etkileyebilir. Yapacağınız ateşli bir konuşma, hırslı bir oyuncuyu daha da gaza getirirken, pasif bir oyuncu üzerindeyse endişeye ve korkuya yol açabilir.



SimCity 4: Rush Hour

Hileleri yazabilmek için Ctrl + X tuşuna basın ve aşağıdaki hileleri girin.

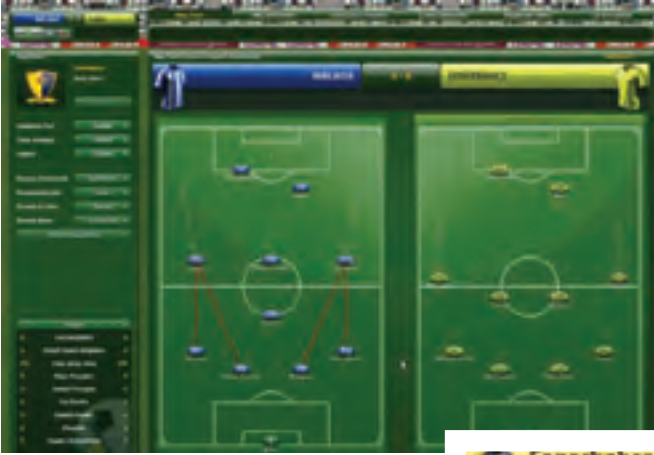
Fightthepower: Güç sorunundan kurtulun.
Hellomynames: Başkanın adını değiştirin.
(Hileden sonra bir boşluk bırakın ve başkanın adını yazın.)
Howdryiam: Su sorunu kalmaz.
Sizeof: Haritayı büyütün. (1 - 100)
Stopwatch: Saati durdurun.



Batman: Arkham Asylum

Achievement'ları kazanmak için karşılarında yazarları yapın.

Arkham Analst: Riddler'in bulmacalarının %5'ini çözün.
Baneful Payback: Bane'i öldürün.
Big Bang: Oyunu Easy zorluk seviyesinde bitirin.
Bigger Bang: Oyunu Normal zorluk seviyesinde bitirin.
Biggest Bang: Oyunu Hard zorluk seviyesinde bitirin.



■ Oyuncularınızın yapacağı "besleme" koşular işinize fazlasıyla yarayabilir. Kırmızı çizgiyle gösterilen bu koşular sayesinde oyuncularınız, önlerindeki takım arkadaşlarından doğan kademe boşluğunu kapatabilirler ve böylece rakibe daha az boş alan bırakmış olursunuz.

Şampiyonluğa oynayan bir takımı yönetiyorsanız, takım içi döngüyü çok iyi ayarlamalı ve her futbolcunuzu her maçta 90 dakika oynatmayı aklınızdan çıkarmalısınız. Şampiyonlar Ligi, Avrupa Ligi (Eski adıyla UEFA Kupası.), yerel lig ve -tüm bu maçların yanında- bir de kupa maçları oyuncularınızın aşırı derecede yorulmasına sebep olacaktır. Bu yüzden önünüzdeki maçların önemine ve zorluğuna göre takım içi döngüyü çok iyi oturtmalı ve oyuncularınız arasında çok iyi bir rotasyon tutturmalısınız. Bu ekran görüntüsündeki gibi Güiza'yı her maç 90 dakika oynatırsanız, nihayetinde oyuncunuzun sakatlanması kaçınılmaz olur. (Sakatlanmamış hali ne ki? - Şefik)



■ Belki de transferden sonra en fazla para harcayacağınız bölüm; Gözlem bölümü. Burada yer alan kırmızı renkteki ülkelere harcama yaparak renkleri yeşile döndürebilir, böylece o ülkedeki genç yetenekleri takip edebilir ve kadronuza katabilirsiniz. Bu ülkelere yapacağınız harcamaları ise tamamen siz belirliyorsunuz. İsterseniz çok küçük bir meblağ ayırırsınız, isterseniz de tüm transfer bütçenizi bu yönde kullanırsınız; seçim sizin...

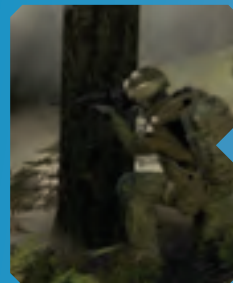
Hilekar



Left 4 Dead

Oyun içinde "~" tuşuna basarak konsolu aktif hale getirin ve şunları yazın.

Buddha: Hasar alırsınız ancak ölmezsiniz.
give X: "X" yerine yazdığınız eşyaya sahip olursunuz.
god: Tanrı modu aktif hale gelir.
impulse 10: Tüm silahlar ve cephane açılır.
nb_blind 1: Infected'lar sizi göremez.
noclip: Duvarlardan geçebilirsiniz.



ArmA II

Oyun sırasında "Shift" ve Numpad'deki "-" tuşlarına aynı anda basın ve ardından bu iki tuşa basmayı bırakıp aşağıdaki hileleri girin.

GETALLGEAR: Tüm silah ve ekipmanlar açılır.
CAMPAIGN: Tüm campaign görevleri açılır.
MISSIONS: Tüm tek kişilik oyun görevleri açılır.
ENDMISSION: Oynamakta olduğunuz görevler biter.



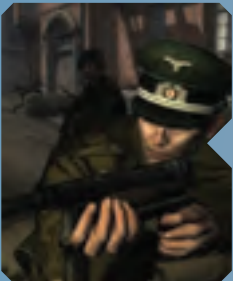
■ Oyunda antrenmanları düzenlemeniz ve hatta izlemeniz mümkün. İsterseniz bir duran top antrenmanı oluşturun, isterseniz de korner vuruşu. Yapacağınız bu antrenmanları da izleyerek görebilir ve gözünüze batan hataları düzeltebilirsiniz. Duran top antrenmanları haricinde oyuncularınızın çift kale maçlarını da izleyebilirsiniz. Antrenmanları izlemeniz, oyuncularınızın sizinle ve birbirleriyle olan ilişkilerini güçlendirecektir.

■ Dilerseniz tüm yorucu ve bir o kadar da zahmetli antrenman, çok vakit alan sözleşme yenileme ve hatta hazırlık maçlarını ayarlama işlerini yardımcı menajerinize devredebilirsiniz. Böylece yarattığınız bu boş zamanda transfer arayışlarına, gözlem bölümüne ya da taktik varyasyonlarına ağırlık verebilirsiniz. Yardımcı menajerinize birtakım sorumluluklar vermek için Menajerin Ofisi altındaki Menajer Seçenekleri bölümünü kullanmalısınız.



■ Rakip takımın çok pas yapmasını önlemek için takım olarak pres yapabilir ya da rakibin pas yaparak sizi en çok zorladığı bölgedeki oyuncularına alan markajı ve pres özelliğini açabilirsiniz.

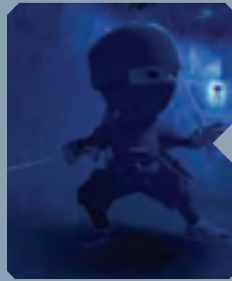
■ Kudret Bilen



Wolfenstein

Oyundayken "Alt" tuşlarıyla beraber "~" tuşuna aynı anda basın ve şu kodları girin.

- Givepowers: Tüm güçleri verir.
- Giveallpowerupgrades: Tüm geliştirilebilir güçleri verir.
- Givegold: İsteddiğiniz kadar para verir.
- God: Tanrı modu aktif hale gelir.
- Notarget: Düşmanlarınız tarafından görülmezsiniz.



Mini Ninjas

Oyun içi görevleri yapmanız sonucu kazanacağınız isimler aşağıdadır.

- Animal Friend: Tüm kafesteki hayvanları serbest bırakır.
- Avalanche: Düşmanı kar topu ile alt eder.
- Bear With Me: 10 düşmanı ayı olarak alt eder.
- Big Guy: Büyük bir düşmanı alt eder.
- Boardom: 10 düşmanı domuz olarak alt eder.

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN

PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü

"Şu tuzluğu

uzatır mısın hafız..."



Serbest Vuruşum Hakkı

Herkes bir Ronaldo, Henry ya da Alexsandro de Souza olmaz belki evlat ama unutma ki her işin başı çalışmak! Eğer antrenmandan sonra "Hadi ben kaçır hacı" diyerek çekip gitmez ve fazladan çalışırsan seni bir frikik üstadı yapar, "İşte duran topların usta ismi" dedirttiririm sana. Frikik kazandığın zaman ilk yapman gereken -eğer aymaz gibi tümünü "kırmızı" yapmadıysan- frikiği kullanacak futbolcunun form düzeyine bakmak. Form düzeyi ne kadar iyiyse futbolcu topa o kadar alçaktan vurur. Yani fazla bassan da (Yarıdan çok fazla basma yine de.) top yolda toparlar, sen takma kafana bro!!!

Obey Your Master

Oyunun en uzun soluklu modu Master League evlat. Her ne kadar para birimi olarak fasulye kullanılıyor olsa da öyle işte, karıştırma şimdi. Master League'e başladığında adamlarının gaflet ve delalet içinde olduğunu göreceksin; sen şut çekeceksin, o bizim binanın karşısındaki yeni açılan 212 alışveriş merkezine atacak topu. O zaman ne yapman gerekiyor? Hasbelkader Kaplumbağa Hamsun'la bir gol atıp 89 dakika topu dolaştıracaksın evlat! "Oha?! 89 dakika mı?!" diye çıktığını duyar gibiyim evlat ama adam gibi konuş, hasta etme beni! HASTA ETME!!!

Ben Koşalım Diyorum, Gerar Depar Diyo'

Biri "Depar" mı dedi? Demedi mi? Öhm, boş ver, kim ne diyorsa desin evlat! Sen kimseyi dinleme! PES'te depar önemli bir faktör. Peki deparın tavsiye edilen tüketici dozu ne kadardır? Depar ne zaman kullanılmalı? Oruç kafa depar atmak günah mıdır? Kafanı kurcalayan bu soruları tek tek cevaplayacağım dostum, easy man! Kanattan kontra atağa çıkarken R1'de basılı tutman seni kesmiyorsa R1'de basılı tutarken R2'ye basman gerek ama bunu yapmak kolay değil. Depar atmak için hem R1'de basılı tutman, hem de R2'ye basarken -eş zamanlı olarak- yön değiştirmen gerekiyor. Önünde adam olmadığından ve deparı attıktan sonra önüne adam çıkmayacağından da emin ol evlat.

AYIN TALİHSİZİ

Ş.A. (26)

Bu ay biraz tutuktum sevgili okurlar. Nedenini soracak olursan... Başka bir kıza tutuldum. Yeni kızın ismi "F" ile başlıyor ama kim olduğunu açıklayamam, ısrar etme. Neyse, ona rağmen 5 - 1'lik bir talihsiz sıkıştırdım araya.

AYIN MAÇI

FIRAT

EMRE

VS

4

3

MAN.UTD

MAN.UTD

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AĞ	YG	P	A	Başarı
Firat	197	135	14	45	538	284	419	254	2,127
Emre	86	37	8	41	138	171	119	-33	1,384
Doruk	87	27	10	50	131	201	91	-70	1,046
Şefik	83	25	8	51	122	178	83	-56	1,000
Gökhun	120	34	14	71	179	275	116	-96	0,967

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

AYIN HİLESİ

Dağlara taşlara vurmak: Tüm tuşlara "haşı"

diye basarak gamepad'i sallayın.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL

ABONE FORMU

- İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ **Güvenlik No:** _____

Faturayı Adıma Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Ekim 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası İstanbul Ticaret Şubesi*

Şube kodu: 1111

Hesap no: 0039936 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com

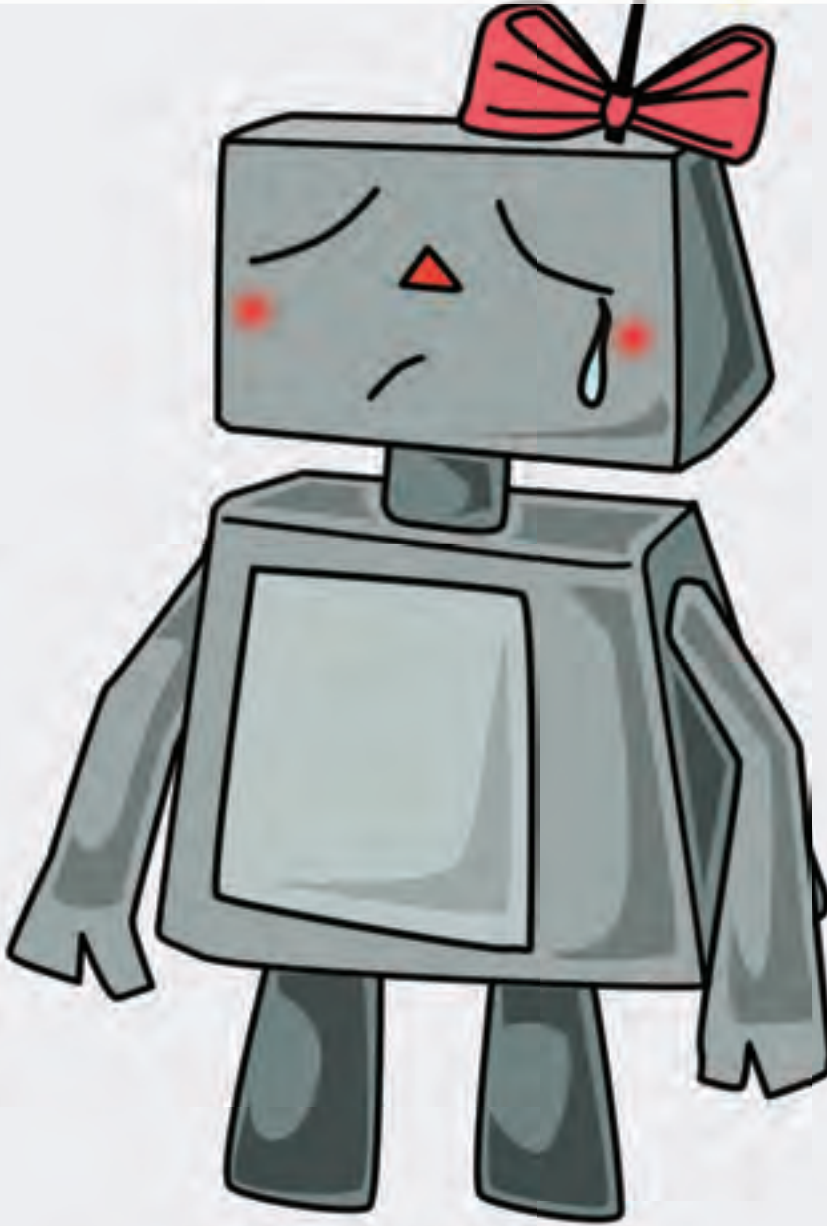


Kültür & Sanat

Oyun bambaşka bir kültürdür...

B Bu ay, İstanbul'da gerçekleştirilen ve kaçırmamaya çalıştığımız "cosplay" partilerine ve -daha da önemlisi- kültürüne değineceğiz. "Onların Kılığına Giren Milyonlar" adı altındaki konumuz, siz

okurlarımıza bolca bilgi sunacak. Diğer tarafta Meriç; yemiş, içmiş, gezmiş, dolaşmış ve siz LEVEL okurları için ay boyunca kültür & sanat camiasında neler olup bittiğini araştırmış. Anlat kızım...



149

G.I. Joe: The Rise of the Cobra

Geçmişten günümüze, sonu gelmeyen bir aksiyon.



150

Vampire Diaries

Vampir hikayelerine doyamayanlara bir dizi daha.



151

Final Fantasy Türkiye

Onların kılığına giren milyonlar

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...





SIYAH KOLTUK

Yeni nesil medyaya "oturmaya" hazır mısınız?

Siyah Koltuk ile teknoloji üfleyince şişiyor, hem de çok eğlenceli bir hale geliyor... NERD güzel, hoş sevgili okur ama kafamı -kendi adıma- World of Warcraft'tan kaldırma zamanım gelmişti. Kaldı ki o "Cataclysm" denilen eklenti paketi beni bile biraz soğuttu, dört buçuk senedir başında oturduğum oyundan, oyunumdan. Cacık oldu, biraz dandik oldu. Hele hele o Taurenler bile Paladin olabileceksene evet, pek bir anlamı kalmadı. Geçen sayı da sağ olsun Ertuğrul puanını da düşürmüş WoW'un. Ne güzel yapmış, ellerine sağlık. Hem Aion geliyor, değil mi ama? Yok yok, MMO'lar benim için biraz tehlikeli bu aralar. Yepyeni bir projeye başladım sonuçta. LEVEL Online'ı takip ediyorsanız biliyorsunuzdur, Zaten takip etmiyorsanız da edin, benden size tavsiye.

LEVEL Online demişken, internet medyası kendini her geçen gün biraz daha güçlendiriyor. Herkes acaba bundan üç sene sonra basılı ya da başka bir tabirle

geleneksel medyaya ne olacağını konuşuyor. Habere ulaşmak ya da belki de sadece eğlenmek için bir kağıda ihtiyaç duyacak mıyız? Yoksa oralarda yazan bu içerikleri üreten insanlar bizlere farklı mecralardan mı ulaşacak? Bilmiyorum. Zaten son günlerde hemen herkes bunu tartışıyor, hatta kimileri birbirine bile giriyor.

Ağustos ayından beri devam eden bu tartışmaların en önemli sebepleri, altyapısal anlamda farklı tatlar sunan iki teknolojinin Türkiye sınırları içinden girmiş ve girecek olması belki de... Bildiğiniz gibi 3G, Temmuz ayı sonundan itibaren ülkemizde kullanılmaya başlandı. Her an her yerde yüksek hızda internete ulaşmak, "stream" edilen videoları izlemek, bilgisayar başında olmanız bile bağlantılarınızdan uzaklaşmamak, üç ayda alıştığımız kavramlar haline geldi. Diğer taraftan 2010 yılı içerisinde IPTV'nin Türkiye'de kullanılmaya başlanacağı konuşuluyor. İnternet üzerinden içerik üreticiler bu

GameTürk Siyah Koltuk'ta

Ekim ayı ile birlikte Siyah Koltuk içeriğine GameTürk de katılıyor. Siyah Koltuk sayfalarından GameTürk MMO'ları, haftada bir gün yapılacak bir canlı yayınlı siz oyuncularla buluşuyor. GM'ler, kavim / guild / klan liderleri ve başarılı oyuncular canlı yayınlara katılıyorlar. Oyun içi etkinliklerin bazıları ilk olarak bu yayında duyuruluyor. Her programda birbirinden güzel hediyeler dağıtılıyor. Bu arada siz de bu yayınlara MSN yolu ile dahil olabilirsiniz, sorunlarınızı, beklentilerinizi, daha doğrusu dilediğiniz her şeyi bizlerle paylaşabilirsiniz. Karahan Online, Metin2, Silkroad, Erlikhan, Knight Online, Almeha ve geri kalan tüm GameTürk oyunları Siyah Koltuk'a oturtuluyor. Hazır olun, geliyoruz!



şekilde kendilerini daha geniş kitlelere ulaştıracak bir platforma da kavuşuyor.

İşte tam da böyle bir ortamda -ama her şeyin başında operatörler 3G lansmanlarını yaparken- siyah bir koltuğu Patika Yapım ile birlikte şişirerek başladık bu projeye. Rahat, doğal, genç ve şaşırtıcı bir program Siyah Koltuk... İçeriğinde teknoloji, oyun, cihaz testleri, internet siteleri var. Canlı yayınlar yapıyor, eğlenceli videolar hazırlıyoruz. Yani kısacası biz bu programı hazırlarken fazlasıyla eğleniyoruz.

Eğlenceli teknoloji mi?

Teknoloji denilen zamazingo ile ilgili teknik bilgiye isteyen herkes internette, olmadı bilgisayar dergilerinden ulaşabilir kafasında oldum hep. Dolayısıyla şu ana kadar yaptığım hiçbir teknoloji programında bilgilendirici olma kaygım olmadı. Kaldı ki bir program içinde rakamlardan ve megabyte'lardan

bahsetmek ya da "şu laptop'un kasası magnezyum sülfür alaşımından yapılmış" gibi cümleler kurmak da hep sıkıcı geldi bana. Teknolojiden anlayan adamları eğlendirmek istiyoruz bir kere, hem de teknolojiyle... Teknolojiden anlamayanların ise ilgisini çekecek, şaşırtacak içerikler sunmak niyetindeyiz bir yandan da. Sonuçta her ne kadar bazı zamanlar uzaklaşmak istesek de, bu zamazingo hayatımızın içinde varolan bir kavram ve onu anlatırken hayatın dışına çıkmaya gerek olmadığını düşünüyorum.

Aslında Siyah Koltuk bundan üç sene önce Teknoloji TV'de Kapanış Sayfası'nı yaptığımız Serkan Ayan ile birlikte oluşturduğumuz bir proje. Bu aradaki sürenin sebebi, benim bitmeyen okulum ile yaşadığım didişmeler, sınavlar ve araya giren başka başka işler. Bir televizyon kanalı için yazmıştık o zamanlar bu projeyi, ne de olsa internet o günlerde bu kadar güçlü değildi. Mekan bağımsız, koltuğun olduğu her yerde

programın çekilebildiği, dekor olarak koltuk ile beraber izleyicinin evinin, etkinliklerin ortasının, hatta kayığın üstünün kullanılabilirdiği bir yapı vardı. İnternette yapılan programların değerinin arttığına inandığımız andan altı gün sonra ise Siyah Koltuk hayata geçti.

55 saat canlı yayın

55 saat süren kesintisiz bir canlı yayınlı geçtiğimiz ay Siyah Koltuk'un lansmanını gerçekleştirdik. 21 farklı firmadan 50 konukla uykusuz geçen 55 saat... Bunlar arasında pek sevgili LEVEL ekibi de olacaktı ama dergi telaşından kıpırdayacak zamanları olamadı. "Blogger - Gazeteci" tartışması ve internet hukuku, bu yayın süresince koltuğumuza oturduğumuz iki önemli gündem maddesiydi. Bunlarla ilgili videoları www.siyahkoltuk.com adresinde bulabilirsiniz zaten. Bu sebeple neler oldu, neler bitti konusuna değinmeyeceğim ama 55 saatlik bir canlı yayının sonunda dövme yaptırmaya kalktığınız zaman halüsinasyon görmeye başlıyorsunuz, bunu öğrendim. Aman siz evlerinizde denemeyin.

Şimdi Serkan Ayan İskoçya'ya doktora yapmaya gidiyor. Biraz programın başında oldu bu değişiklik ama onun yerine Sinem Bobe katıldı Siyah Koltuk'a. Bana sorarsanız tatlı, bıcı bıcı bir zibidi kendisi... Siyah Koltuk'a katacağı çok şeyler var. Ve tabii ki aslında sizlerin de... Sitenin tasarımından programın içeriğine, Siyah Koltuk'un her yanında sizlerde parmağı olsun istiyoruz. Zaten sitemiz şu anda yeni tasarımına doğru bir geçiş sürecinde. İnşaata temelden girme şansınız var anlayacağınız. Sitenin tasarımında beğenmediğiniz ya da "şurası şöyle olsun" dediğiniz bir durum olabilir. Ya da programda şu konuyu görmek istiyorum, koltuğu bahçeye değil de gelin bizim eve koyun dediğiniz anlar da... Bizim için hepsi pek değerli. Dolayısıyla ulaştırın bize bu görüşlerinizi, fikirlerinizi; Facebook'tan, olmadı Twitter'dan, hiç olmadı FriendFeed'den ulaşın. Beraber yaratmak istiyoruz her şeyi, sizlerle beraber şekillendirmek niyetindeyiz. Anlayacağınız "Siyah Koltuk" dediğimiz şey üfleyince şişiyor, koltuk da büyük olduğundan kimsenin nefesi tek başına şişirmeye yetmiyor.

■ Burak Aydoğan





Sadece
5 Gün

LEVEL'a Cebit'te
abone olmak çok avantajlı



Cebit'te abone olan
herkese LEVEL T-Shirt
Hediye

LEVEL standındaki diğer
sürprizleri de kaçırmayın!





7

G.I. Joe: The Rise of the Cobra

"Ci ayyy cooo!!!"

Arkadaşım! Tepkili başlamak istiyorum yazıya! O açıdan bağışlıdım, biraz kusura bakmayın. Öhöm... Şimdi bu "ciayco" ne güzel bir oyuncaktı değil mi? Böyle çocukluğumuzda hep bir ciayco sahibi olmak istemiştik. Kız - erkek fark etmez, bütün çocuklar bilirdi bu oyuncacı. O, hayallerimizin yılmaz savaşçısı, çöl, deniz, dağ, bayır demeden bizimle birlikte maceradan maceraya koşan cesur bir komando idi; hatta öyle ki uçtuğunu bile gördüm ben kendisinin. (Valla yalan söylüyorsam iki gözüm önüme aksın.) Bir G.I. Joe oyuncacıya sahip olmak prestijdi, hava atma kaynağıydı. E sen al böyle güzel hatıraları olan bir oyuncacı, film çek sonra onunla ilgili. Çok riskli çooook. Tamam saygıdeğer yönetmenim, anlıyorum, hayatında adrenalin yok, pek de severdin küçükken belki bu oyuncacı ama olmamış. Ya tamam, fikir fena değil ama ne yalan

söyleyeyim, filmi Uwe Boll çekseydi hiç şaşırmazdım valla. Sürekli bir aksiyon hakim filmde, oradan atlayanlar, buradan zıplayanlar, yüksek teknoloji silahlar, giysiler... İyi de biz bunları hayal ediyorduk zaten ve işin güzelliği de oradaydı. Özel efektler desen, filmin tamamı özel efekt zaten; bi' o güzel işte. UFO'ya benzeyen araçlar falan, komploteorisini amcaların hikayelerinden dinlediğimiz silahlar... Süper asker teorisi ve onun vücut bulmuş hali. Film bu açılarından güzel, hakkını verelim, efektler de güzel ama sadece o kadar. Pastırma sıcakları zamanında serin sinema salonlarında oturmaya degecek bir aksiyon filmi arıyorsanız, G.I. Joe: The Rise of the Cobra tam size göre. Diyeceksiniz ki şimdi "Ya Çabla, geldik Ekim ayına, ne pastırma sıcakları" ama aksiyon güzeldir yine de. İzleyin, tavsiye ederim... ■ **Meriç "Çabla" Erbay**

Türkiye'deki Adı G.I. Joe: Kobra'nın Yükselişi **Yapım ABD Süre** 118 dk **Yönetmen** Stephen Sommers **Oyuncular** Adewale Akinnuoye-Agbaje, Christopher Eccleston



Incubus Light Grenades

90'lı yılların başında kuruldu Incubus. "Drive" adlı şarkıyla yüksek bir sıçrayış yaptılar. Solist Brandon Boyd'un temiz ve akıllarda kalan sesi ile grubun beyninize kazınan başarılı melodileri bir araya gelince mucizeler doğuyor diyebilirim. Incubus alternatif rock dünyasının mucizelerindendir, Light Grenades albümü ise bu nadide grubun en güzel albümlerinden biridir. Love Hurts şarkısına dikkat.

9

Gin Blossoms Congratulations...I'm Sorry

Yine eski bir grup 90'lardan. Alternatif rock krallarından biridir kendisi. Müzik eleştirmenlerine göre modern rock'ı oldukça fazla etkileyen bir akım yaratmıştır Gin Blossoms. Dinleyin Gin Blossoms adlı nadide grubu, görün bakın ne kadar güzel müzik yapılmış bu mavi gezegende bir ara. İçiniz açılınsın, binlerce "janr" arasında neyi dinleyeceğinizi şaşırmış kulağınızın pası gitsin. "Follow You Down" adlı şarkı da çoşturur sizi ne güzel işte...

9



Vampire Diaries

Her yerde vampir var

Eylül - Ekim ayları maalesef çok parlak filmlerle geçmiyor, dolayısıyla ben de sinema sayfasında dizi tanıtımı yapmak durumunda kaldım ve bu yüzden hepinizden özür dileyerekten sözlerime devam etmek istiyorum. (Amma resmi oldu be.) Vampirlere bir ilgi bir alaka bu aralar, hayırlı olsun, ne diyelim. Gerçi biz Bram Stoker'ın, sonra White Wolf'un vampir tanımlamalarına ve öykülerine alışmışken bir anda "popüler kültür" vampir akımının patlaması ve gençlerin beynine vampir tanımının Twilight ile girmesi benim gibi bir "nerd"ü son derece rahatsız ediyor olsa da, "bu da bir şeydir en azından" demek lazım sanırım. Yönetmen ve senaristler son birkaç senedir doğaüstü, bilimkurgu ile "reality show" arası senaryolarda gezinmekten hoşlanmış gibiler. Ya bir şekilde Lost serüveni ile başlayan akımdaki potansiyel parayı görüp daldılar bu işe ya da arkasında başka bir amaç var. "Valla onu bunu bilmem, bu da bir vampir dizisi işte" diyenleriniz olacaktır elbette ki ancak Buffy the Vampire Slayer

(Buffy de vampir sayılır :P) gibi değil en azından. Yazar L.J. Smith'in büyük ilgi gören roman serisinden uyarlanmış olan Vampire Diaries'de hikaye, ufak bir Amerikan kasabasında liseye giden iki kardeşin ebeveynlerini kaybettikten sonra tekrar okula döndükleri ilk gün ile başlıyor. 17 yaşındaki Elena, yaşadığı acıyı dışarıya göstermemeye çalışırken, 15 yaşındaki kardeşiyse onun kadar güçlü değil ailesini kaybetmenin verdiği acıyı yenmek konusunda. Normal başlayan okul günü, okula yeni kayıt yaptıran ve yanınızdan geçtiğinde sizi dönüp dönüp baktıran yakışıklılığıyla Stefan Salvatore'nin okul kapısından girişiyse bir anda değişiyor. Daha okulun ilk gününden tanışan Elena ve Stefan arasında hemen bir elektriklenme oluyor ancak Elena bir gerçeğin farkında değil: Stefan aslında bir vampir... Dawson's Creek faciasına benzememesi için dua ettiğim kaliteli bir yapım olan Vampire Diaries, şöyle bir göz atmaya değer bir dizi.. **Meriç "Çabla" Erbay**

Türkiye'deki Adı The Vampire Diaries **Yapım ABD Süre** 60 dk **Yönetmen** Marcos Siega **Oyuncular** Nina Dobrev, Paul Wesley, Ian Somerhalder



Sacred Chants of Shiva Singers of the Art of Living

Meditasyon yapma tekniklerini, yok yoga okulu, yok bu okulu olaylarını bir kenara bırakın. Bu işin okulu olmaz. Yapmanız gereken, gözlerinizi kapatıp arkaya da bu albümü fon müziği olarak verip rahat bir yere oturmak ve düzenli nefesler alıp vermektir. Sacred Chants of Shiva albümü, günlük hayatın stresinden uzaklaşıp ruhunuza şifa katacak bu eylemi gerçekleştirmenize yarayacak bir numaralı albümdür; buyurunuz, meditasyon yapınız, rahatlayınız.



Muse Resistance

Muse'un hastasıyız, bu bir. İkincisi ise Muse bu defa enteresan bir yöne saparak daha fantastik, zaman zaman Queen-vari bir yaklaşımla karşımıza çıkmış. Albümde pek fazla gaz parça yok ama her şey bir bütünlük içinde ve pek güzel. Kesinlikle denemelisiniz.



Onların Kılıklarına Giren Milyonlar

Dünya içinde dünya yaratan Cosplay kültürüne ne kadar yakınsınız?

Anime ve video oyunları ile yakından ilgilenenler muhakkak bir yerlerde rastlamıştır bu ilginç kültüre. Bazen göze hitap eden, bazen mizah unsurlarına sahip, bazense sosyal bir araç uğruna kullanılan geniş Cosplay kültürünün kaynağı Japonya'ya dayanıyor. 1984 yılında Nov Takahashi isminde bir stüdyo sahibi Japon, Los Angeles'ta düzenlenen Worldcon'daki kostümlü baloya katılıyor ve oradaki kıyafetlerden oldukça etkileniyor. Kendi ülkesinde söz sahibi olan Takahashi, hızla gelişen anime kültürüne devasa bir parça eklemeyi başarmış ve Japonya'ya Cosplay oluşumunu yükleyebilmişti. Kelime, "costume" ve "play" kelimelerinin birleşiminden oluşturuldu ve 80'li yıllarda kısa sürede binlerce kişiye duyuruldu. Bu kültürün temelinde bir anime veya manga karakterinin kılığına girmek bulunuyor. Başlangıçta sadece anime ve manga karakterlerinin kostümleri hazırlanıp giyildi fakat daha sonra video oyunları sektörünün gelişmesiyle ve anime kültürünün aratmayacak güzellikte karakterler ortaya çıkınca video oyunları dünyasından da sonuna kadar etkilendi. Günümüzde ise Japonya ile sınırlı kalmayıp tüm dünyada milyonlarca kişiye ulaşıyor.

Peki, bu kültür sadece bir karakterin kılığına girmekten mi ibaret? Kesinlikle değil! Bu işi yapan insanlar bazı özel günlerde ve etkinliklerde bir araya geliyor, birbirlerinin nasıl göründüklerini inceliyor, "Bak şimdi kamehame dalgası atıyorum" tarzı geyik muhabbetler yapıyor, birçok açıdan fotoğraf çekiyorlar ve o gün onlar için çok özel olarak kalıyor. Bu müthiş eğlencenin de bir bedeli var elbette. Kişi hangi karakterin kılığına gireceğine karar verdikten sonra zorlu bir hazırlık sürecine giriyor. Önce genellikle olabildiğince fazla ve farklı açılardan çekilmiş karakter resimleri buluyor. Bunları işini iyi yapan bir terziye veya tasarımcıya gösteriyor. Dikilen kostümün ardındansa aksesuar aramak veya hazırlamak süreci var. Eğer karakterin dev bir kılıcı veya enteresan bir silahı varsa işi gerçekten zor. Onu da hallettiğinde geriye işin bitirici noktası olan saç ve makyaj kalıyor. Genelde bu süreç ya hüsrana, ya zaferle sonuçlanıyor. Fakat iki durum da insanları

etkilemeyi başarıyor. Çünkü sonuç hüsrana komedi unsuru, sonuç zaferse sanat unsuru haline geliyor. Bu kadar uğraş veren kişi soluğu bir koşuda etkinliklerde veya orada burada fotoğraf çektirirken alıyor. Bu işi profesyonellik haline getirmiş olan ve hangi karakterin Cosplay'ini yaparsa yapsın sonucu muhteşem olan insanlar var. Çoğunlukla bunlar kişisel web sitelerine, belli bir hayran kitlesine ve yüzlerce takipçiye sahip.

Japonya'da sadece bu kültüre özel dergiler, kataloglar ve mağazalar bulunuyor. Animelere ve oyunlara özel fuarlar için ise tam bir Cosplay cenneti diyebiliriz. Ya çok gülüyorsunuz, ya hayran kalıyorsunuz. Birbirine hiçbir bağı bulunmayan iki farklı oyundan veya iki farklı animeden karakterleri de bir arada konuşurken görmek bazen dumura uğratabiliyor. Dumur demişken akıllara güzel bir bayan anime karakterinin, şişman ve bıyıklı adamlar tarafından Cosplay olarak sergilenmesi de gelebilir. Hayvan karakterlerden Cosplay yaratma çabası da yıllarca komedi unsuru olmuştur. Street Fighter serisinden Blanka Cosplay'i için vücudunun tamamını yeşile boyayan ve etkinlik boyunca maymun gibi dolaşan kişiler de aynı unsura ait bir örnek olabilir. Olayın zirve noktalarından bir diğeri de oyun konsolu kılığına girmek! Evet, devasa bir PlayStation maketi yapıtıp kafasını bir kısmından çıkaran ve kameralara el sallayan harika insanlar da var bu kültürde.

Göze hitap eden ve sanatsal olarak nitelendirilebileceğimiz Cosplay fotoğraflarına ulaşmak isterseniz internette eğlenceli bir araştırma yapabilirsiniz. Final Fantasy serisi de Cosplay için çok önemli bir kaynak. Mesela

Final Fantasy X'dan Auron karakteri için "auron cosplay" şeklinde (görsellerde) arama yaptığınızda karşınıza yüzlerce Auron Cosplay çıkacaktır. Keza Rikku için de bolca sonuç almanız mümkün.

Eğer kaliteli Cosplay görmek isterseniz Japonca siteleri kuralmanızda yarar var. Bazen öyle fotoğraflar bulacaksınız ki, bilgisayarınızda Cosplay klasörü açmak ve hemen arşivlemek isteyeceksiniz. Bu harika oluşum son yıllarda Türkiye'ye kadar uğradı. Özellikle Türk anime çılgınları, kostümü diktirmenin bir yolunu bulup enteresan fotoğraflar çekebiliyor. Şimdi bu yazıyı tatlı bir soruyla bitirmek istiyorum. Elinizde Cosplay olmak için tüm imkanlar olsaydı, hangi karakteri seçerdiniz ve nasıl görünürdünüz acaba? Bir sonraki sayfaya geçmeden bunu hayal edin. Nasıl ama? Harika görünüyorsunuz! **■ Kadir Çakır**





Yapım: Westwood Studios

Dağıtım: Virgin Games

Tür: Strateji

Platformlar: PC (DOS), Amiga, Mega Drive

Çıktığı Tarih: 1992

DUNE II: BUILDING OF A DESTINY

"Baharat Gezegeni"ne geri dönüş...

Frank Herbert'in Dune evreni, David Lynch'in yönettiği aynı adlı filmle beyazperdeye taşındığında takvimlerin üzerinde koca puntolarla 1984 yazıyordu. Baharat Savaşları sekiz yıl kadar sonra, Cryo Interactive Entertainment'in adventure & strateji kırması Dune ve aynı yılın Aralık ayında Westwood Studios'un gerçek zamanlı stratejisi Dune II: Building of a Destiny ile oyun dünyasına sıçradı. Her iki oyun da zamanına göre üstün yapımlardı ama Dune II,

oyun tarihinde yeni bir sayfa açacak ve çoğunluğun burun kıvrıldığı, sıkıcı bulduğu bir oyun türünü hemen her bilgisayara sokmayı başaracaktı...

1992'de strateji türü az sayıda oyunla temsil ediliyordu. Dune II ise bu türe taze bir soluk getirmekle kalmadı, daha sonra onlarca strateji oyunu tarafından çok az farklılıklarla alınıp kullanılacak olan, hızlı ve akılcı hareket etmeyi gerektiren marjinal oynanışıyla adeta yeni bir tür yarattı. Bugün oynamakta olduğunuz çoğu gerçek zamanlı stratejinin temelini baktığınızda göreceğiniz şey Dune II'dir. ▶



Yaygın kanıya göre Dune II, strateji türünü modernize etmiş ve oyun dünyasına "gerçek zamanlı strateji" kavramını kazandırmış olsa da, tam anlamıyla yeni bir tür ortaya koymuş sayılmazdı. Westwood Studios'un bunu her fırsatta çekinmeden dile getiren kurucusu Brett Sperry'e göre yeni bir şey üretmek, o ana kadar hiç düşünülmemiş olanı düşünüp bunu gerçeğe dönüştürmenin yanı sıra daha önce yapılanlardan esinlenmeyi de zorunlu kılıyor. Bu bakımdan Dune II, varlığını pek çok oyuna

borçlu. Sözelimi, oynanış açısından Mega Drive oyunu Herzog Zwei'yi çağırıyor olması basit bir tesadüftün ibaret değil.

Sperry, Herzog Zwei'nin dışında eski klasiklerden Civilization, Populous, Eye of the Beholder gibi birkaç oyundan ve hatta Macintosh işletim sisteminden bile esinlendiklerini itiraf ediyor. Gerçekten de Dune II'de hepsinden bir şeyler bulmak mümkün. Aslında oyun tarihinde nam salmış pek çok yapımın, kimi zaman oyun geliştiricilerinin anılarında gizli

kalan buna benzer sırları var. Belki de en güzel örnek, Sensible Soccer'in babası sayılan Jon Hare'in yıllar sonra oyunuyla ilgili olarak kamuoyuyla paylaştığı şu itiraftır: "Kick Off'a her gün bilgisayar başında sabahlayacak derecede kendimizi öylesine kaptırmıştık ki bir oyun geliştireceksek bu kaçınılmaz olarak Kick Off'u andıran bir futbol oyunu olacaktı."

Dune II her şeyden önce Frank Herbert'in romanlarını konu alıyordu ve doğal olarak da Sperry ve ekibinin en büyük ilham kaynağı bu romanlar oldu. Yalnız şu da bir gerçek ki bu devasa öyküden sadece kendilerine gereken kadarını aldılar. Başlangıçta oyuna "oralarin petrolü" Spice için ölümüne kapışan üç büyük Dune ırkını, evini dahil ettiler. Böylece asil Atreides, sinsi Ordos ve şeytani Harkonnen ırklarının yer yer aynı haritada karşı karşıya geldiği, mücadele ve heyecan dozu yüksek bir atmosfer ortaya çıktı. Bu noktada sıra tabanlı stratejilerden etkilendiği çok açık ama gerçek zamanlı oynanış çok daha farklı bir deneyime olanak sağladı.

Bir diğer taraftan, görsellik de romanda Dune olarak zihinlere kazınan Arrakis gezegeninin çetin koşullarından nasibini aldı. Çöl gezegeni Arrakis'e, üzerindeki baharatın (Spice Melange) rengi yüzünden "kızıl gezegen" deniyordu. Oyundaki haritalar da buna uygun şekilde ağırlıklı olarak çöl kumlarından ibaret oldu. Spice ise kırmızıya çalan turuncu rengeyle haritada net olarak seçilecek ve böylece baharatı toplayan araçlar (Harvester) oyuncu tarafından kolayca kaynağa yönlendirilebilecekti. Çöl kumlarında rasgele gezinen devasa kurtlara (Sand Worm) yakaladıkları başıboş

KADERİN CİLVESİ



Virgin Games, 90'ların başında Dune isminin oyunlarda kullanım haklarını satın almıştı ve haliyle geriyeye sadece oyunu geliştirecek profesyonel bir firma bulmak kalıyordu. Önce Fransız geliştirici Cryo ile temasa geçtiler fakat anlaşmazlık yüzünden bir süre sonra Virgin Games cephesinde projeden vazgeçildi. (Buna karşın Cryo oyunu geliştirmeye devam etti!) Bir gün Virgin Games CEO'su Martin Alper, Westwood'un kurucusu Brett Sperry'yi arayıp "Dune hakkında ne düşünüyorsunuz?" diye sordu. Sperry bu soruyu büyük bir merak ve heyecanla yanıtladı: "Romanları severek okudum, David Lynch'in filmi de en az romanlar kadar iyi buluyorum." Bu şüphesiz ki Martin Alper'in duymak istediği bir cevaptı ve aynı zamanda Dune II için bir milat oldu. Sorun şu ki Cryo tayfası kendi oyunlarını daha önce tamamlayıp Virgin Games'e beğendirmiş, haliyle de bu oyun Dune adıyla piyasaya sürülmüştü. Bu yüzden Westwood'un aynı sene içerisinde çıkan oyunu -Sperry'nin şiddetli protestolarına rağmen- Dune II: Building of a Destiny (Alternatif olarak Dune II: The Battle for Arrakis) adını almak zorunda kaldı.

ÜÇ ADIMDA DUNE II NOSTALJİSİ



1. adım: Dune II, abandonware (satışına son verilmiş yazılımlar) sınıfına dahil bir oyun; yani para ödemenizi gerektirmiyor, gönül rahatlığıyla indirip sisteminize yükleyebilirsiniz. Şu adresler işinizi görecektir: www.oldgames.sk/en/, www.abandonia.com, www.abandonwarer.com
2. adım: Oyunu son model Windows'unuzda dahi orijinal haline en sadık şekilde oynamak için ücretsiz VDM Sound yazılımını yüklemelisiniz. VDM Sound'u şu adresten indirebilirsiniz: sourceforge.net/projects/vdmsound/
3. adım: İndirdiğiniz sıkıştırılmış Dune II dosyasını bir klasöre açıp VDM Sound'u yükledikten sonra, oyunun yüklü bulunduğu klasörde yer alan Setup.EXE uygulamasının üzerine sağ tuşa tıklayıp menüden "Run with VDMS"i seçin. DOS arabirimli yüklem ekranında ses kartı olarak Sound Blaster'ı tercih edin, mouse ve XMS hafıza kullanımına "Yes" dedikten sonra ayarları kaydedip çıkın. (Bu işlemi bir kereye mahsus olarak gerçekleştirilecektir.) Oyuna başlamak için aynı klasörde yer alan Dune2.EXE uygulamasına yine sağ tuşa tıklayıp "Run with VDMS"i seçmeniz yeterli.

birimleri çöl kumlarına gömecekti. Dune'un koskoca evreninden alınan bu ve birkaç detay dışında kalan hemen her şey farklı farklı birçok oyundan geliyordu. Örneğin; oyuna başlarken haritaların tamamına yakın kısmının siyah sisle kaplı oluşu, Dune II'den bir yıl önce piyasaya sürülen Civilization'dan -amiyane tabiriyle- araklanmıştı!

Baharata hükmeden, Dune'a da hükmeder

Sid Meier'in Civilization'ından esinlenilerek oyuna dahil edilen bir diğer unsur olan üretim sistemiyse karanlık sis efekti gibi doğrudan alınmayıp Dune II'nin kendine özgü oynanışına ve elbette ki Dune atmosferine uyarlandı. Benzer şekilde kaynak yönetimi de basite indirildi: Spice Melange, oyunun toplamı gayet kolay olan ama çok iyi değerlendirilmesi gereken biricik kaynağını teşkil ediyor. Topladığımız Spice'ları rafinerimizde paraya dönüştürüp binalarımızı inşa ediyor ve birimlerimizi üretiyoruz. Dune II'de birimleri sipariş vererek satın almamızı sağlayan, basit düzeyde de olsa ticaret yapmamıza olanak tanıyan Starport binasını da Civilization'a borçluyuz. Ayrıca oynanış hakkında önemli bilgiler alabileceğimiz "Mentat" adlı danışmanlar da yine Civilization'daki Adviser'ların basite indirilmiş halinden başka bir şey değil.

Dune II'nin kontrol mekanizması ve

görsel arabirimi, o zamanın strateji oyunları için tam anlamıyla devrim niteliğindedir. Mouse ile kontrole pek alışık olmayan PC oyuncuları, Dune II ve onu izleyen strateji oyunlarında bu sistemin rahatlığını yeni yeni idrak etmeye başladılar. İlk olarak 1985 yılında duyurulan Windows'un yaygınlaşması da hemen hemen aynı döneme rastlamıştı. Oysa Brett Sperry, daha sonra tanışacakları grafiker Louis Castle ve programcı Barry Green ile kafa kafaya verip Westwood'u kurmadan önce, Apple II'nin "mouse - ikon - pencere" modeline dayalı işletim sisteminde ilk programlarını yazmaya başladığında henüz "Windows" ismi telaffuz dahi edilmiyordu. Üstelik Westwood'un ilk oyunları da (Impossible Mission gibi.) benzer işletim sistemlerine sahip olan Amiga ve Atari ST için geliştirilmişti. Nihayetinde -bugün birkaç yönüyle ilkel sayılabilecek olsa da- Dune II'nin kontrol mekanizması ve görsel arabirimi, modern gerçek zamanlı strateji oyunlarında neredeyse olduğu gibi kullanılacak kadar yetkindi.

Dune II'de eksik olan en önemli özellikler elbette ki multiplayer oyuncu desteği idi ama oyunun piyasaya sürüldüğü 1992 yılında bırakın interneti, yerel ağ üzerinden kapışmak gibi bir lüksümüz dahi bulunmadığından bu eksikliği doğal karşılamak gerek. Dune serisini okumuş ve



/ veya filmi izlemiş olanların hemen fark edebilecekleri gibi, oyun Dune evreninde olan bitenlere sıkı sıkıya bağlı değil ama Westwood bu sayede Dune II'nin konusunu ve atmosferini kolayca değiştirerek, biraz da makyajla Command & Conquer'ü inşa edebildi.

Toparlayacak olursak; Dune II'nin dahiyane bir senteze dayanan, bir bütün olarak strateji türünde çığır açan bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Bizzat Brett Sperry tarafından adı konmuş olan, Dune II ile ideal formuna kavuşan gerçek zamanlı strateji türü, irili - ufaklı gelişmelerle evrimini sürdürdü; ancak doğrusu şu ki bugüne kadar oynadığımız stratejilerin hemen hiçbiri Dune II kadar devrimsel değildi. ■ Hasan Başaran



TUNA ŞENTUNA & MERİÇ ERBAY

ANİME

Naruto Shippuuden'in yeni bir filmi yayına girdi, başka da bir şey olmadı geçtiğimiz iki ay boyunca. Herkesin bir Death Note, bir Bleach veya Naruto gibi sıkı bir seri beklediğini ben de biliyorum ve hatta bu gruba ben de dahil olabilirim. Code Geass çok iyiydi mesela. Çok sürükleyiciydi, kaliteliydi ve kendisini izletmeyi çok iyi biliyordu. Maalesef çoğu animede bu yok. İzlerken keyif alıyorsunuz ama bir sonraki bölüm için büyük bir heyecan duymuyorsunuz. Naruto'nun başlangıç bölümlerinde, yeni bölüm yayımlandığı saniye bilgisayarımda yer alırdı ve anında izlerdim. Yine son derece heyecanlı bir şekilde bitirdi ve bir sonraki bölüm için nasıl bekleyeceğimi bilmez halde kalakalırdım. İşte bunu tekrar istiyorum. Pardon; istiyoruz!





RYUK KAZANINI


Sorumuzu doğru cevaplayan ilk üç okurumuz
Gerekli Şeyler'den Ryuk figürü kazanacak:
Ryuk hangi besin maddesinin bağımlısıdır?

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



BOKURA NO

Şimdi ben aslında robotlu animelerden hoşlanmam. Tuna'nın deyimiyle bu cümleyi sarf ederek animelerin %80'ini silip atmış bulunmaktayım, farkındayım. Ama ne yapayım sevmiyorum öyle robotları kullanan seçilmiş insanlar, gençler filan izlemeyi. Fakat "Sevmem" deyip kestirip atmamak lazım. Her robotlu anime, "robotlu anime" olmayabilmiş. Hayır, "Sıcaklar da geçti; bu Meriç neden sağmalyor?" diye soruyorsunuz kendinize şimdi değil mi? Olur öyle. Zira Bokurano gerçekten çok ilginç bir anime. Öyle atlamalı - zıplamalı senaryolar, seçilmiş genç çocukların oradan oraya bir şeyler öğrenerek ve her defasında zafer nidalarıyla rakip robotu yenip neşe içinde olmaları falan yok burada. Evet, bir robot mevcut. Dünyayı işgal etmek isteyen robotlara karşı savaşıyor bu robot. Bunu kullanan gençlerimiz de mevcut. Hem de 15 kişilik bir pilot grubu bu. Buraya kadar her şey normal ancak bu robotun kullanıma şekli biraz farklı. Gençlerin içinde bulunduğu durum ise iç güveysinden hallice. (Ya aslında bayağı kötü bir durum da burada şimdi söyleyip "spoiler kraliçesi" unvanını almaya niyetim yok.) Ayrıca anime günümüzde -en azından günümüze yakın bir gelecekte- geçiyor. 15 kişilik genç grubumuz yaz tatili için bir adaya gidiyorlar. Sıcaktan bunalıp "Ne yapsak?" diye etraflarına bakınırken bir mağara buluyorlar. Mağaranın derinliklerinde ise bilgisayarlar ve her türlü teknik aletle donatılmış bir odacıkla karşılaşıyorlar. Odanın sahibi beyaz saçlı gözlüklü, çılgın mucit görünümüne sahip bir adam. Diyor ki çocuklara "Oyun oynamak ister misiniz?" Çocuklara bu soru sorulur mu hiç... Tabii ki isterler. Oyun da dünyayı işgal etmek isteyen robotlara karşı savaşacak bir robotu yönetmek. Hepsi gönüllü oluyorlar tabii oyunu oynamaya. Ama işin içinde iş var, zira bu oyun fazla gerçekçi.

Sizi uyarayım, bu robotlu anime bildiklerinizden değil. Sarsıcı bir gerçekçilik hakim animeye. Aklınızdan çıkmayacak sahneler göreceksiniz ve beyninize kazınacak cümleler duyacaksınız. Farkındayım ikidir size ağır, oturaklı animeler tavsiye ediyorum. Hayır, paniğe kapılmayın; depresyonda değilim. Bu ara böyle denk geldi sadece. Kaliteli anime izleyicileri Bokurano'yu izlemeye başladıklarında yazının başından beri anlatmak istediklerimin hepsini anlayacaklardır eminim. Haydi iyi seyirler.  MERİÇ

GANKUTSUOU


RTokyo'nun yerle bir olduğu (Bkz. Geçen sayı), karanlık güçlerin gece yarısından sonra Tokyo'ya indiği (Bkz. 10 animeden 6'sı) ve renkli saçlı çocukların dev Mecha'ları kontrol ettiği (Bkz. 100 animeden 72'si.) animeler bir kenarda dursun artık zira onlara artık alıştık. Farklı tatlar, farklı konular, farklı görüntüler görmek bizim de hakkımız. Nasıl filmler oyunlardan esinleniyorsa, siz de biraz edebiyat eserlerinden esinlenin, değil mi?

Bu düşünceyle ortaya çıkmış işte Gankutsuo. Alexander Dumas'ın ünlü eseri "Monte Cristo Kontu"nu konu almış, sağıyla soluyla oynamış, içine anime öğeleri katmış ve ortaya son derece kaliteli ve değişik bir anime ortaya çıkmış.

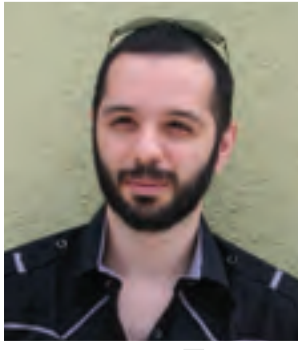
Gankutsuo'nun başarılı olmasının en büyük nedeni, zaten hali hazırda sürükleyici bir eser olan Monte Cristo Kontu'nun içerdiği entrikaları ve sürükleyici öğeleri daha da belirgin hale getirip sunması. Size Paris'in soylularını tanıtarak başlayan anime, Monte Cristo Kontu'nun bu şehre gelip kısa sürede zenginliğiyle ve karizmasıyla soyluların arasına karışması ile gelişim aşamasına geçiyor ve bunu neden yaptığını öğrendiğiniz saniyede sonuca hızla yaklaşıyorsunuz zira bu noktadan sonra bölümleri çerez gibi tüketiyorsunuz.

Orijinal Monte Cristo Kontu hikayesinden daha fantastik bir hikaye olarak hazırlanmış Gankutsuo. İnsanlar "Ay" a tatile gidiyor, teknoloji almış başını gitmiş, Monte Cristo Kontu Champs Elysées'nin altında fantastik bir dünya kurmuş... Hatta anime'nin bir kısmında Mecha'lar bile var ki animenin ilk beş bölümünü izledikten sonra bu Mecha'ların nerede karşınıza çıkacağını merak edeceksiniz.

Anlatım ve senaryo olarak gayet iyi olan Gankutsuo'nun animasyonlarında da daha önce hiç tanık olmadığım bir teknik kullanılmış. Öyle ki birçok yerde, kaplama dokuları boyama yerine sabit kaplamalarla oluşturulmuş. Örneğin kıyafetlerin rengarenk dokuları hep bilgisayarda hazırlanmış, hazır kaplamalardan oluşmuş durumda. Bu teknik başta biraz garip gelse de sonradan alışıyoruz.

Siz de klişe anime senaryolarından sıkıldıysanız, Gankutsuo ilaç gibi gelecek.  TUNA





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Kaybolan Kelimeler

Yazı yazmak için... 1. Sabır 2. Azim 3. İstek...

Bunlara hepsine sahip olmalısınız. Bunlardan herhangi birinin eksik olduğu durumlarda şunlar gözlemlenebilir: Yazı başına oturan şahıs, yazıya başlamamak için türlü bahanelerle masanın başından kalkar; önce bir şeyler atıştırmak için mutfağa gider, ardından bir çay koyar, yetmezse televizyona "şöyle bir" bakar ve sonunda MSN'i, bir şeyi açıp muhabbete dalar ve yazı da orada yalnız başına kalakalır. İşte size bir azim eksikliği örneği.

Sabır eksikliğinde yazıya başlanır, birkaç satır yazılır ve sonra soluk en yakındaki oyunda veya filmde alınır. "Başlamak, bitirmenin yarısıdır!" der bu insanlar ama bilmezler ki o yazı orada, bir daha dönülmek üzere tozlanmaya başlamıştır...

Yazmaya heveslenen birtakım kişiler de bu heveslerini aslında bir "gaz" olarak almışlardır ve gerçekte içlerinde bu konuda bir istek olmadığı için de kısa sürede bu sevdaya el sallar.

Kısacası, yazı yazmak zor iştir. Kolay gözükür, kolay adlandırılır ama zordur. Herkes bir şeyler yazar; doğaldır. Ne var ki ortaya çıkan ürünün okunabilir olması, kitlelere hitap edebilmesi, saygı ve sevgi kazanması sanıldığı kadar kolay değildir.

Okuduğunuz tüm oyun incelemeleri, dosya konuları ve bu dergide yer alan tüm yazılar da aynı emekle ve aynı zor süreçten geçerek yazılıyor; emin olun. Hiçbir yazım aşamasının sonunda, "Abi son incelememi tam 12 dakika 44 saniyede yazdım!" demiyoruz, diyemiyoruz. Tamam, ben bazen diyebiliyorum ama hızlı olmak benim özelliğim, başkasına devretmeye niyetim yok. Hızlı yazı yazmak bir marifet değil tabii, aynı şekilde hızlı oyun oynamak da. Oyun yazarları yazıları da yavaş yazmalı, oyunları da yavaş oynamalıdır ki eksikliği gediği kalmasin. Tabii ki zaman zaman hızlı iş yapmamız gerektiği ve bunun ceremelerini de çektik ki ben bu durumla en çok "Rehber" yazarken karşılaşıyordum.

Rehber yazmak için önce ilgili oyunun başına oturursunuz ve yanınızda bir

not defteri ile sürekli not alırsınız. Uzun uzun cümle yazmak o an sıkıcı geldiği için de kısa notlarla durumu kurtarır ve bölümleri art arda geçtikçe bu notları defterin sayfalarına kısa kısa sıralamaya devam edersiniz.

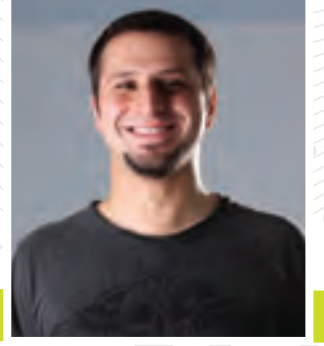
Peki, sonra ne olur? Bir kere, o rehberi hemen yazmazsınız; aradan mutlaka birkaç gün geçer. "Şu işi hallediyim artık" diyerek işin başına oturduğunuzda ise not defterinizdeki "hiyeroglifler" size selam eder. Alelacele yazdığınız satırlar, şekil itibarıyla zaten Türkçe'yi andırmamaktadır. Hatta oyunda tekrar eden birtakım durumlar varsa, bunları tekrar tekrar yazmamak için o an kendinize birtakım simgeler uydurmuşsunuzdur lakin bunlara bir şablon tanımlamadığınız için o simgeler anlamını tamamiyle yitirmiştir. Bir şekilde yazdıklarınızı anlayacak konuma geldiğinizde ise "kısa not" kavramının nasıl kullanıcı düşmanı bir oluşum olduğunu görürsünüz. "Soldaki kapı. Silah var.

Cephane yukarıda. Işığa dikkat et. Düşman." Notun alındığı dakikalarda müthiş bir anlam ihtiva eden bu cümleler öbeği, ilgili cümleleri okuyucu dostu hale getirebilmek için hiç de faydalı olamayacaktır zira detay seviyesi bir hayli düşüktür. Düşman hangi düşman, ışığı neden kapatıyoruz, silah ne silahı... İşin daha da kötüsü, eğer bu cümle oyunun başlarına işaret ediyorsa, yazarın oyunu taa en başından oynaması gerektiğinin de habercisidir.

"İşin kötüsü" dedim ama onu dikkate almayın. Asıl kötü olan benim bu hatayı bir değil, iki değil... Evet, saymadığım kadar çok yapıp oyunun en başına dönmek zorunda kalmam. "Bu sefer unutmayaacağım, daha iyi not alacağım, iyi not alamasam da oyunu aklıma kazıyacağım ki yazıyı yazarken zorlanmayayım" dedim. Sonra ne oldu...

"Kapıya dikkat. Adamları kapat. Işığı döndür. Sevgiyle kal..." ■





Oyunbozan

hbasaran@level.com.tr Hasan Başaran

Yetmiyor, Yetemiyor*

PC'lerin x86'lı dönemlerinde, sabit diskler oyunların yüklenmesini hızlandırdığı için kurtarıcı gibiydi ve ta o zamanlar bilgisayar oyunları sabit disklerimizi sömürmeyi alışkanlık haline getirmişti. "Kurulumlar" çok sayıda disketten oluşan oyunlarla birlikte hayatımıza girdi. Oyunu yükledikten sonra disketlere ihtiyaç duymuyor oluşumuz ilk başlarda tuhaf geliyordu ama birden fazla disketle uğraşmak derdinden kurtulmanın hazzı da bambaşkaydı doğrusu.

CD'lerin oyun dünyasında yer etmesiyle birlikte -sınırim biraz da "konsol etkisi" yüzünden- oyunların sabit diske duydukları ihtiyaç azaldı. Yanlış hatırlamıyorsam 1996 - 2002 yılları arasında, bilgisayarlarımızda pek çok oyunu CD üzerinden oynamaya fırsatı bulmuştuk. (Hiç değilse fazlaca yer kaplayan videolar ya da müzikler CD'den

yürütülüyordu.) Oyunlar kurulum sırasında "minimum, normal, tam kurulum" şeklinde iki - üç farklı seçenek sunuyordu. Minimum kurulumda oyun, sabit diskinizde bir miktar yer işgal edip diğer verileri CD'den yüklerken, tam kurulumda tüm veriler sabit diske kopyalanıyor, CD'nin ise sadece güvenlik doğrulaması amacıyla sürücüde bulundurulması gerekiyordu.

Bugün neredeyse bütün oyunlar sabit diske sırtını yaslamış durumda ve doğrusu bir oyunun GB'larca alanı işgal ediyor olması -özellikle oyun konsollarından da nasiplenen kişiler için- akıl alır şey değil. Oyun demoları dahi sabit disk canavarı haline gelmiş durumda. Oysa biz zavallı PC oyuncuları başlardan beri; kurulum gerektirmeyen, doğrudan CD / DVD üzerinden oynanan ve sadece kaydetme işlemleri için makul ölçüde yer işgal eden oyunlar düşlüyoruz. Madem teknoloji geliyordu, bu da mümkün olmalıydı; ama olmadı, olamıyor...

Klasik eleştirel lakırdı nedir: "Dünyanın en yavaş

ve buna karşın en pahalı internetini kullanıyoruz". Peki n'apıyoruz biz internette? Özetle, indir babam indir! Bağlantı için altı üstü beş - altı yıl öncenin bir DVD fiyatı kadar para ödeyip, karşılığında dünyaları indiriyoruz. Yine de tatmin olmuyoruz. "İnternet yavaş kardeşim" diyoruz ve ekliyoruz, "Daha fazla hız, hız, hız...!". Hızlarımız yetmiyor, yetemiyor...

Koskoca 500 GB'lık sabit diskler "şıppadanak" doluveriyor. 1 TB'lıklar bizi ihya eder diye ümit ediyoruz ama hemen her şey "daha yüksek kalite için daha fazla yer kaplama" kaidesinden taviz vermeden geliyor. Oyunlar aştı gitti; sıkıştırılmış filmler yüksek çözünürlüklü HD, sıkıştırılmış müzikler "kayıpsız" FLAC kalitesinde talep görmeye başladı. İnternet hızı katlanmaya devam ediyor, olur olmaz her şeyi indiriyoruz. Bunun yanında alışkanlıklarımız da değişiyor. Sözelgemi; dizileri televizyonda izlemeyi beklemiyoruz artık, sezon sezon indirip sabit disklerimizin ücra köşelerinde saklıyoruz. Henüz ülkem TV kanallarında yayınlanmamış koskoca sezonları, birkaç gün içinde tüketiyoruz ve evet, ne diyoruz: "Öfff, şimdi yeni sezonu bekle dur...".

En kötüsü, sabit disklerimize tıktırdığımız onca şeyi doğru dürüst değerlendirmeye zaman bulamıyoruz. Örneğin, eskiden kaset formatında satın aldığımız bir albümü yıllarca keyifle dinliyorduk. Keza üç - beş yıl öncesine kadar, DVD'ler pahalyken, ayda sadece bir-iki tane film satın alabiliyorduk ama aldığımız filmleri bük bir zevkle tekrar tekrar izliyorduk. (Öyle ki bugün burun kıvrıdığımız filmler bile o zaman için harikaydı.) Oysa şimdi günde 20 - 30 tane albüm, beş - 10 tane film indirip hiçbirinden doğru dürüst faydalanamıyoruz. Çoğunu bir kere yüzeysel olarak gözden geçirip unutuveriyoruz. Zamanımız yetmiyor, yetemiyor...

İştahımız sürekli artıyor; yiyoruz yiyoruz, doymuyoruz. Sofra bize yetmiyor, yetemiyor... Eskiden az olanak vardı ama biz onları güzelce "yettiriyorduk". Bugün olanaklar içinde yüzüyoruz, hiçbir şey yetmiyor, yetemiyor... Sürekli "daha, daha, daha..." fazlasını istiyoruz. Böyle mutlu muyuz?

Sahiden, mutlu musunuz? ■

*Bulutsuzluk Özlemi'nin yepyeni albümü Zamska'daki hoşluklardan biri, "Yetmiyor, yetemiyor".





Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Beş Yıl Sonra Bir Roman Bitirmek

Eylül'ün ortasında, aylardır beni sürdüren bir romana "Son" yazmanın keyfini yaşamışken fark ettim ki, beş yıldır hiçbir roman bitirmemişim. En son, 2005'te yayımlanan Ayastefanos Yalnız'ını 2004'te bitirirken, 2007'de yayımlanan Hayal Silgis'i'ni ondan önce bitirip yayınlamaktan vazgeçmiştim. Bu süre içinde başka zaman devam etmek üzere yarım bıraktığım ya da vazgeçtiğim romanlar olmuşken, son satırına ulaşip da "Son" yazmaya kadar götürebildiğim bir roman olmamıştı.

Sinema yönetmeni Biray Dalkıran'ın bana anlattığı ve yaşamış bir öyküden yola çıkıp önce senaryolaştırdığım, ardından da romana çevirdiğim Yağmur Yağmur, 10 yıla yakındır beraber olan genç bir çiftin, kadının kanser olduğunu ve sinsice yayılmış kanserden kurtulmanın mümkün

olmadığını, altı aya kadar öleceğini öğrenmesi ile yaşadıklarını konu alıyor. Genç çift, son altı ayı çok güzel değerlendirmek için beklenmedik maceralara atılırken aynı zamanda müzisyen olan kızımız sevgilisine ölmeden önce bir beste bırakmak istiyor ve roman da bu bestenin ortaya çıkış öyküsünü anlatıyor. Belki dünyada ilk defa, bir roman için beste yapan müzisyen arkadaşım Rahşan İzmirli'nin yaptığı "Yağmur Yağmur" isimli şarkıyı dinleyebileceğiniz linkleri de romanın sonuna yerleştirdik. Biray Dalkıran da şarkının klibini çekmek üzere, bakarsınız televizyonlarınızda, internette, paylaşım sitelerinde klibe rastlarsınız, şaşırmayın. Arkadaşlarınıza ben bu klibin öyküsünü biliyorum, çünkü Level okuyorum, diyebilirsiniz.

Ayrıca, Chip Online'in yayın yönetmeni Cenk Tarhan'ın da bas gitar çaldığı Gökalp Baykal Band

da şarkının bir rock balad cover'ını hazırladı ki, onu da yine ilgili linklerde bulabileceksiniz. Dolayısıyla, bu sefer sadece bir roman olmadı, edebiyat, müzik ve teknolojinin birleştiği, onca insanın emek verdiği "multimedya" bir sanat eseri ortaya çıktı ve aranızdan okumak isteyen olursa, tüm o linkleri, öyküyü farklı mecralarda takip etmenin, romanın izini internette sürmenin hoşuna gideceğini umuyorum.

Daha önce de çok kez bir romanın son sayfasına ulaşip "Son" yazmanın tadına bakmıştım ama bu kez hem bu ortak çalışma hem de müzikle, sinemayla birleşmiş gerçek bir öyküyü masallaştırma hazzı da işe dahil olunca, onuncu romanıma yakışan bir son olduğunun farkında olarak, keyifle noktayı koydum, sizle de paylaşmadan duramadım. ■



Nedir Bu Xbox 360'ın Çektiği?

8 0'li yılların ortalarında başlayan oyunculuk kariyerim, ZX Spectrum'umun başında geçirdiğim saatlerle gelişimine başlamıştı. Yıllarca Match Day oynamış, oyunu kendi çapımda özelleştirmiş, yıllar yılı "10 PRINT" koduyla başlayarak bir

şeyler yapmaya çalışmışım. Kasetli ve kafa ayarlı geçen yılların ardından Amiga gelmişti; beni disketle tanıştırmış ve oyun tarihinin en önemli klasikleriyle baş başa kalmamı sağlamıştı. İlk bilgisayarımı aldığımdaysa artık bir PC oyuncusuydum ve yıllar boyunca konsollara elini dahi sürmeyecek biri haline gelmişim. Eğer hayatı boyunca PSone ve Xbox'a dokunmamış, hatta bu iki konsolu görmemiş birini arıyorsanız, ben buradayım! İşte böylesine yoğun bir ilişkim vardı PC ile...

Sonra ne mi oldu? Hayatıma PlayStation 2 girdi, elim gamepad tuttu ve bir anda kendimi PC'nin zindanından kurtulmuş halde buldum. ICO olsun, Shadow of the Colossus olsun, Pro Evolution Soccer olsun; bambaşka bir dünyada bulmuştum kendimi. Artık bir PS2, hatta Sony hayranıydım. Buna paralel olarak Resmi PlayStation 2 Dergisi'nin de bir parçası olmuştum. Asla "fanboyluk" denilen saçma kurumun bir üyesi olmamışım ama PS2 sahibiydim, hayranıydım, oyuncusuydum, yazarıydım; haliyle PlayStation 3'ün piyasaya çıkmasını da dört gözle bekleyenlerden biriydim.

Sonra yine bir şey oldu, PS3 piyasaya sürülmeden Xbox 360 ile tanıştım ve artık ben de bir yeni nesil oyuncusuydum. Aslında yeni nesille de biraz geç tanışmışım ama bu sorun değildi çünkü artık yeni bir dünya vardı önümde. Önce Xbox 360'ın kendine has oyunları, sonra diğer yapımlar ve en nihayetinde Xbox Live! PS3 piyasaya sürüldüğündeyse Xbox 360'ı bir kenara atacağımı düşünmüştüm ama...

Son bir kez daha bir şey oldu ve PS3'ün

aslında beklediğim şey olmadığı ortaya çıktı. Aradan aylar geçti, bugünlere kadar geldim ve hala aynı sorunun cevabını arar dururum: Kendinden bir yıl önce piyasaya çıkan Xbox 360'tan ne fazlası vardı PS3'ün? Birkaç özel oyun dışında bana ne veriyordu? Xbox Live gibi zengin bir oluşum karşısında PlayStation Network'ün ne anlamı vardı? Bu dev gibi cihazın, gamepad konusunda rakibini ezmesi dışında ne cazibesi vardı?

Hem LEVEL Online'da, hem de internetteki birçok sitede Xbox 360 sahiplerinin gıkı çıkmıyor, herkes oyununa bakıyor; hatta yapılan bir araştırmaya göre, Xbox 360'ı bozulanların sadece %3.8'i "bir daha Xbox 360 alman" diyor. Peki bir kısım (Bakın "bir kısım" diyorum, dikkat ediniz.) PS3 fanatiğinin sürekli olarak Xbox 360'a çamur atması niye? Bir "üç kırmızı ışık" ezberidir gidiyor ama o devir geride kaldı, hem de oldukça geride. Bu bir kısım PS3 fanatiğinin (Yine "bir kısım" dediğimi belirtmek isterim; her PS3 sahibi üstüne alınıyor sonra.) "Kopyası var, ondan seviyorsunuz" dediğini duyar gibiyim ama yanılıyorlar, orijinal Xbox 360 konsolu ve oyunları sahibiyim; çünkü banlanmayı göze alamayacak kadar yoğun bir Xbox Live kullanıcısıyım, tutkunuyum.

Ofiste PS3 de var, Xbox 360 da... Her iki konsol için de bir dolu oyunumuz, PlayStation Network ve Xbox Live hesaplarımız da var... Yani her iki platformu da sonuna kadar sömürebilecek imkanlara sahibim. O halde neden hala Xbox 360'ı açıyorum? O halde neden PS3'ün yüzüne bakmıyorum? Ve en nihayetinde şunu sormak istiyorum: Nedir bu Xbox 360'ın "bir kısımdan" çektiği? (Üçüncü kez hatırlatayım; "bir kısım" dedim.) ■





BRÜTAL LEGEND

Long live heavy metal!

LEVEL 154

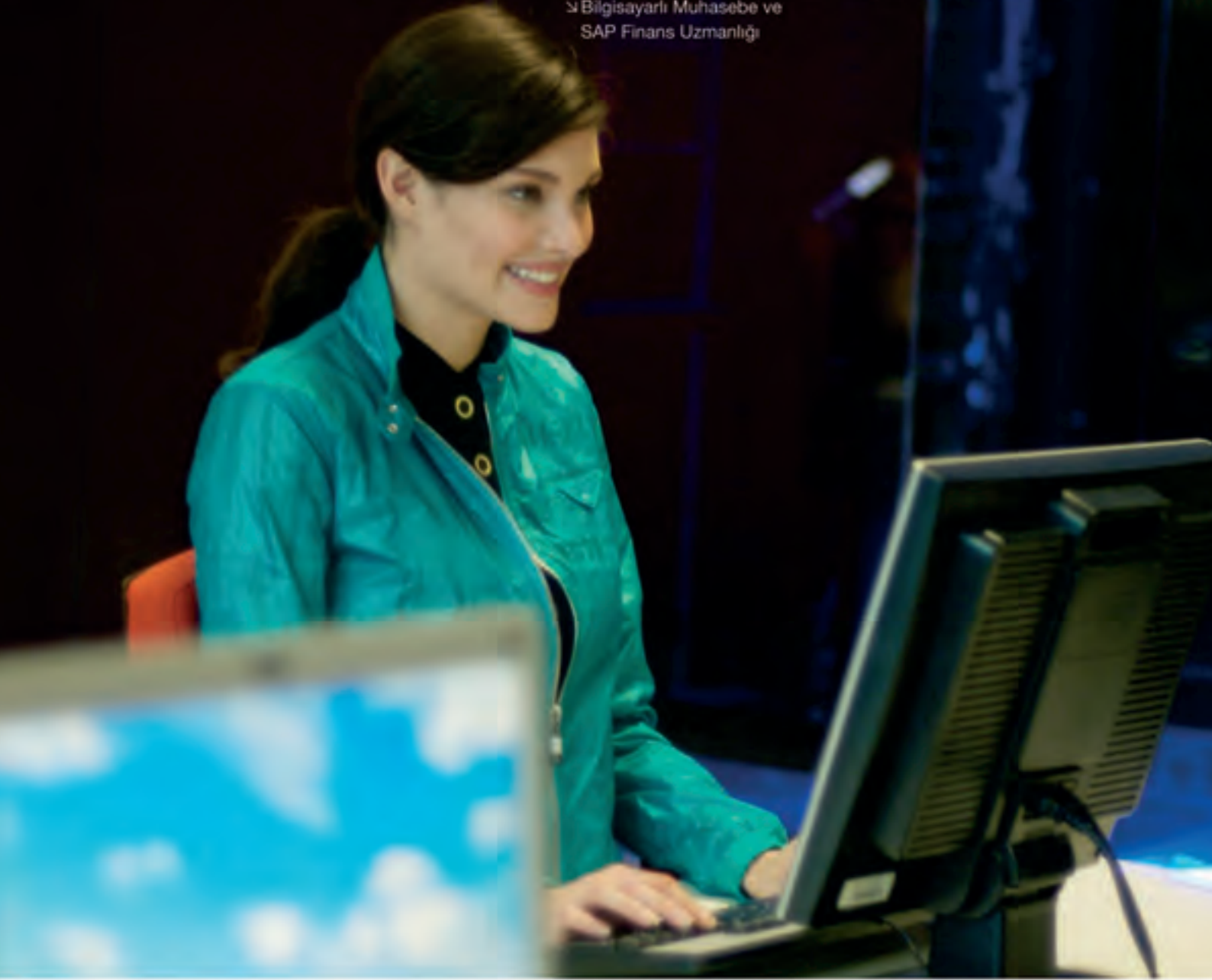
1 KASIM'DA PİYASADA

EĞİTİM ALMANIN TAM ZAMANI

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, bilişim teknolojileri alanında uluslararası geçerliliği olan sertifikalara sahip olarak iş dünyasının tercihi siz olun.

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Web ve Grafik Tasarımcılığı
- Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı
- Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- Microsoft Office
- İngilizce
- AutoCAD ve SketchUP Pro
- 3DS, Vray ve Photoshop



444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam
BİLGISAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altyol | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

Patlican
İndirim Kulübü

Gold'da
%15 indirim
patlaması!

FİRSAT yaz 4380'e gönder, şifren cebine gelsin.
Binlerce farklı üründe indirim olsun!
Bilgisayardan dijital fotoğraf makinesi ve kameraya, TV'den printer'a, bu indirim kaçırma.



Gold
Patlican İndirim Kulübü

Kampanya, 10.09.2009 - 10.11.2009 tarihleri arasında Gold'un 7 teknoloji hipermarketinde geçerlidir. Kampanyadan tüm Patlican üyeleri yararlanabilir. Şifre alımı için gönderilen bir kısa mesaj 2 kuruş ile ücretlendirilir. Bu kampanya kapsamındaki indirim başka indirim veya kampanyalarla birleştirilemez. AVEA, kampanya süresini ve şartlarını değiştirme, kapsamı sınırlama ve/veya genişletme hakkını saklı tutar. Ayrıntılı bilgi: www.patlican.com.tr

avea

www.patlican.com.tr

patlican
Avea'dan
bir gençlik
patlaması