

152 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

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

# LEVEL

48 Sayfalık  
Online Oyun  
Kitapçığı ile

**208 Sayfa**

2 Dev Poster  
Batman: Arkham Asylum  
NFS: Shift

Tam Sürüm  
Sniper Elite

WHY SO  
SERIOUS?

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

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



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

# PC'nizi heyecanlı bir yolculuğa çıkarın.



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



## WD Caviar® Black™

Güç isteyen işlemler için maksimum performans.

Güç arayanlar, masaüstlerinizi çalıştırın ve koltuklarınıza sıkı tutun. Western Digital'ın WD Caviar Black diskleri ile sisteminizde maksimum performans deneyimini yaşarken kafanız da rahat etsin. BU 7200 RPM diskler tam olarak hız için yapılmışlardır. Sizlere 1TB'a kadar kapasite sunarken çift işlemci elektroniği, 32MB önbellek ve 3GB/s SATA arayüz gibi üstün özellikleri de taşırlar. Maksimum masaüstü performansının heyecanını yaşayın. WD Caviar Black ile sınırları zorlayın.

**WD** Western  
Digital®

PUT YOUR LIFE ON IT®



## DİĞERLERİ

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

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

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

...Tüm imgelerimizi sizle paylaşmak istiyoruz.

...İşimizi seviyoruz.

...Risk almayı seviyoruz.

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

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

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

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

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

Aynı dili konuşmamıza izin verin.

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

### Notlar

- **LEVEL**'in Temmuz 2009 sayısının satış rakamı 14.968\*. Ağustos 2009 sayısının tahmini ise 15.000\*... Bizle olan herkese teşekkürler...

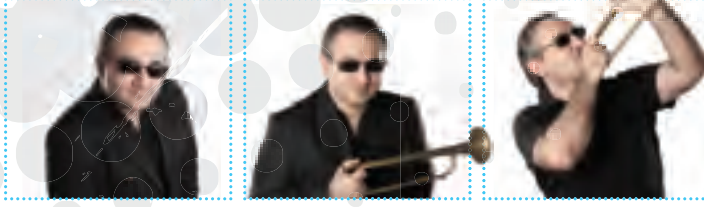
- Bu ay üç hediye: **LEVEL** Online Oyun, Sniper Elite tam sürümü, dev Batman: Arkham Asylum ve Need for Speed: Shift posterleri...

- Yeni **LEVEL**, son hızla yenilenmeye devam ediyor: Emre yeni sayfalar / geliştirmeler yaptı, Adem yeni fotoğraflar çekti ve **LEVEL** tayfası yepyeni şeyler karaladı. Hepsi içeride...

\*YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlar

■ Çocukluğunda "Keşke yapmasaydım" dediğin şey?

## Cem Şancı



■ Etrafta bir sürü alev alev, kıvr kıvr güzel kız dolarken onlarla ilgilenmek yerine zamanımın bir kısmını erkek arkadaşlarımla maç yaparak geçirmeseydim keşke.

## Hasan Başaran



■ En büyük hatam, büyüme karar vermek oldu sanırım. En yakın zamanda tekrar çocuk olmanın bir yolunu bulmam gerek. Oluyo' mu öyle, hi?

## Emre Öztınaz



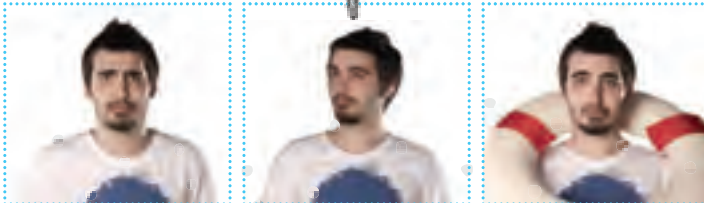
■ Keşke Duke Nukem Forever'ı beklemeye başlamasaydım.

## Ertuğrul Süngü



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

## Burak Aydoğın



■ L.A. Gear giyip ışıklı ışıklı koştururken, saklambaç oynamaya çalışmam hakikaten çok saçmaydı. Yapmasam iyiymi.

EYLÜL 2009, SAYI 152

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğın 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 Uygun 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

Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu 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 Müdürlüğü: Nusret Kırmıoğlu

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

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

Esentep / İstanbul

### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# GİZLİ BİR DÜNYAYI KEŞFET!

ŞİMDİ  
BEDAVA  
OYNAYIN



## 4STORY





## BATMAN Sayfa 68

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

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



- 12 Posta
- 16 Split Screen
- 18 Haber
- 28 Hasan Hasan'a Karşı**
- 30 Takvim

## İLK BAKIŞ

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

## 54 Director's Cut

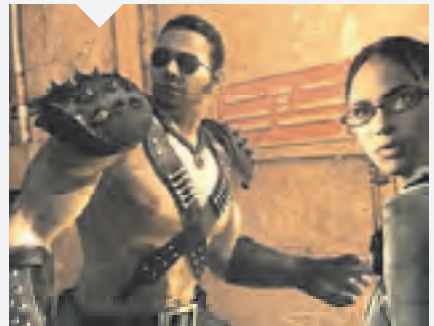
## DOSYA KONUSU

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

## 64 Rocko@Psikiyatr

## İNCELEME

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



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

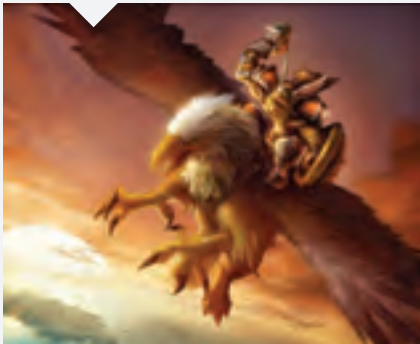


## WOLFENSTEIN

Sayfa 80

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

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



98 Anime

108 Fırat'tan PES Taktikleri

111 Online

121 Donanım

128 Doktorlar

130 Market

136 Role Playing  
Günlükleri

138 Rehber

142 Sadece KAAN

145 Kültür & Sanat  
152 Yapım Hikayesi

156 Kezban Raporu

158 Kare  
162 LEVEL 153



34

### Rage

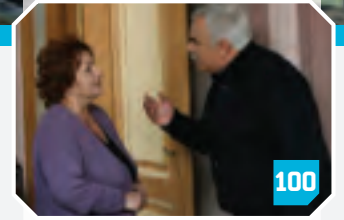
John Carmack'tan yeni bir proje görmek bizi sevindirdi; hele ki bir Doom devam oyunu görmek yerine iddialı bambaşka bir projeye karşımıza çıkmış olması... Görşellik açısından eksikliği yok gibi ama ya diğer detaylar?



46

### Splinter Cell: Conviction

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



100

### Yeter, Kalbime mi İndireceksiniz?!

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

# Sniper Elite

Savaşın dörtte üçü, savaş alanından uzak durmaktır

**TAM  
SÜRÜM**

minimum 1.4 GHz İşlemci, 256 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 4 GB Saniye İşlem Alanı  
 önerilen 1.4 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 4 GB Saniye İşlem Alanı



0%



G43

5/100

## LEVEL DVD #152

### DEMO

Batman: Arkham Asylum

### KURULUM DOSYALARI

4 Story

Metin2

### SÜRÜCÜLER

ATI v9.7

Combined Community Codec Pack

DirectX v9.0c

DivX v7.0

Microsoft .NET Framework v3.5

NVIDIA v190.38

Ogg Vorbis v0.9.9.5

VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

### SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0

ACDSee Photo Manager v11.0.108

Adobe Reader v9.1

Avira Antivir Guard v9.0.0.407

CCleaner v2.22.968

Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

Spy Sweeper v6.1

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

Winamp v5.6

WinRAR v3.80





# 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 Technologies, GreenPower ve GreenPower Technology, Western Digital Technologies, Inc. tarafından korulan markalardır. Diğer tüm isimler kendi sahiplerine aittir.

## Enerjiden tasarruf ederken ödün vermeyin.

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

### WD Caviar® Green™

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

**WD** Western Digital™

PUT YOUR LIFE ON IT™



Western Digital WD Caviar Green™, WD® logo ve Put Your Life On It™ markaları diğer işletmelerin sahipliğindedir. GreenPower™, Western Digital Technologies, Inc. tarafından korunan markalardır. Diğer tüm isimler kendi sahiplerine aittir. ©2009 WD. Tüm hakları saklıdır. Western Digital, Western Digital Technologies, GreenPower ve GreenPower Technology, Western Digital Technologies, Inc. tarafından korulan markalardır. Diğer tüm isimler kendi sahiplerine aittir.

[www.westerndigital.com](http://www.westerndigital.com)



Fotoğraf: Adem Başaran

# LEVEL LİGİ

Ay 2

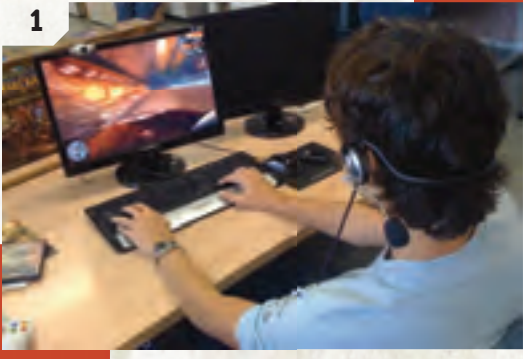
Oyun **Clutch**  
Platform **PC**

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

## Puan Durumu

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

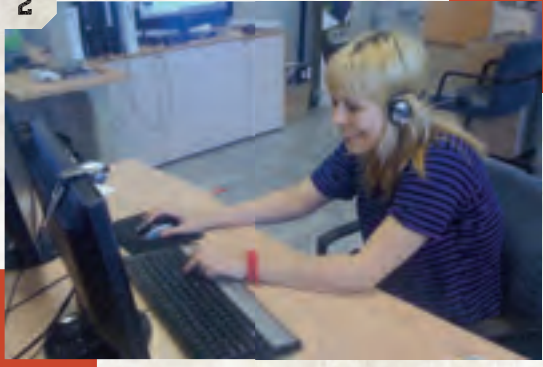
1



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

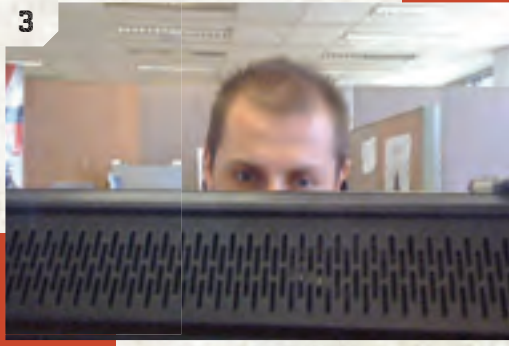
Kazanını nasıl belirleyeceğimize karar veremediğimiz bir anda yarışa başlayan Doruk, ayağını gazdan çekmeden önüne gelen zombileri paramparça ediyor, oyunun verdiği rotaya göre sokakları hızla geçerek etrafı kan gölüne çeviriyordu. Oyun için en uzun süre antrenman yapan kişi olarak, 8964 puan ve 45 zombi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

2



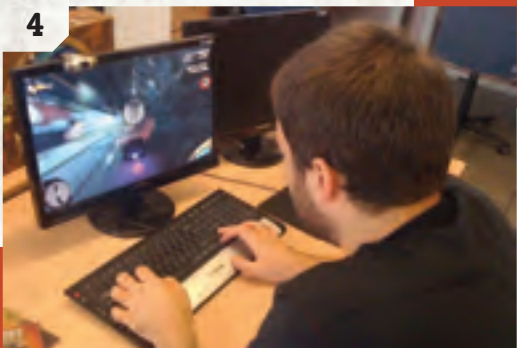
Elif direksiyon başına geçtiğinde pek bir bıkkın duruyordu ve bu da oyununa yansdı direkt. Bir yaşlı teyze edasıyla ağır ağır yol alan ve kadradaki tek bir zombiyi bile boş geçmemek için sürekli sağa sola dönen Elif, bu taktiğinin bedelini ağır ödedi. İki dakika sonunda 5600 puan ve 37 zombi katliamı yapan Elif, 10 puana veda etmişti bile.

3



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

4



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

### Oyuncular

#### Doruk

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



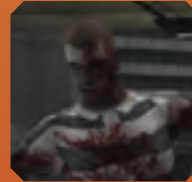
#### Elif

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



#### Emre

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



#### Şefik

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



### Ayın Galibi

#### ŞEFİK VS. ZOMBIES

10 PUAN

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

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Tomasyan Ohannes'le 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](mailto:inbox@level.com.tr)



## OYUNCU OLMAK YA DA OLMAMAK

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

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

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

2. Tuna Abi esprilerine bayılıyorum (Gerçi hepimizin esprilerine bayılıyorum.) ve her okuyuşumda deliler gibi gülmeye başlıyorum. Bu yüzden de çevremdekiler bana tip tip bakıyor. Lütfen daha az espri yapar mısın? (Sakin bu cümleyi ciddiye almayın, esprilere devam edin!)

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

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

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

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

**Fellik fellik internette bahsettiğin Acer modelinin özelliklerini arayacağımızı sanıyorsan yanılıyorsun! O konuyu geçiyorum şimdilik. Diğer müzeli eser içinse sana önerim Bioshock veya Splinter Cell oyunları olacaktır.**

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

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

Sorularım bu kadar. Yayımlamayacağınıza emimim çünkü berbat bir yazı oldu. Yine de şansımı

deneyip yayımlamanız, en azından cevaplamanız için YALVARIYORUUM!  
Yayımladık yahu dur bağırma suratıma!  
Ömer Gündüz

## SORULAR VE SORULAR...

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

1. Bir ara GameWorld adında bir dergi vardı, sonradan yok oldu. Size başlamadan önce onu takip ediyordum, ama size başladığımda daha iyi yaptığıma karar verdim. Önceki takip ettiğim dergide bazı dini unsurlar komiklik olarak yansıtıyor ve benim canımı sıkıyordu. Sizde hiç görmedim öyle bir şey, böyle devam edin. O dergiye ne olduğuyla ilgili bir bilginiz var mı bu arada? **O dergi tarihin tozlu yapraklarında bir toz tanesi olarak... Öyle bir dergi vardı değil mi hakaten?**

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

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

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

**O site sana ilgili oyunu "hakkıyla" oynayıp oynayamayacağını söylüyor olabilir. Veya ne dediğinin farkında değildir ve hakaten sorunludur. Ama ilk seçeneği göz önünde bulundur bence.**

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

**Plain Sight, Exteel ve Age of Armor gibi yapımlar duydum... Benden duyduğunu söyleme ama kimseye.**

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

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

6. Oyun senaryo yazarlarını çok merak ediyorum. Yazdıkları senaryolar nasıl oluyor, ne uzunlukta oluyor? Diyelim ki bir yerde yol ayrımı olunca, senaryo farklı sonlarla bitince onu nasıl senaryo halinde yazıyorlar? Biraz bilgi verebilir misiniz? **Bir saniye hemen bakıyorum. Fırat; genel yayın yönetmeni. Elif; editör. Şefik; LEVEL Online. Aramızda senaryo yazarı yokmuş. Fakat durumun şöyle geliştiğine dair çok özel bilgiler aldım: Bir kere senaryolar, oyunun tipine göre değişiyor. Mesela God of War 3 için 300 sayfalık bir senaryo hazırlanıyordu. Bahsetti-**

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

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

Yasir Kula

## GUILD WARS MU, WOW MU?

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

**Evladım. Çocuğum. Türkçe'm iyi değil ne demek? Sen İrlandalı mısın? (Meriç n'aber?) Bir Türk'ün Türkçe'si nasıl iyi olmaz ya?! Aaa! Bak kötü başladık; kötü gidecek gibi hissediyorum.**

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

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

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

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

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

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

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

4. Bana en sevdiğiniz multiplayer oyunlardan bazılarını söyleyebilir misiniz? Şahsen benim



fikrim Call of Duty 4.

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

5. Call of Duty 4 mü, Killzone 2 mi?  
**CoD4 elbette ki.**

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

**Çıkmıyor tabii ki. Biz sinirlendiğimizde sakince 9 kat aşağı iniyoruz; binadan biraz uzaklaşıyoruz; en yakın anayola çıkıyor ve ezilmeye ramak kalana kadar durduğumuz yerde çırpınıp bağıriyoruz. Yani bazen... Normal olanı bu bizce. Evet...**

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

**Teşekkürler. Hepsi sizler için!**

Lütfen size attığım bu ilk mesajı cevaplandırın. İlla ki dergiye koyun demiyorum ama koysanız benim için çok büyük bir iyilik yapmış olursunuz. Oyun tanırından güzel oyunlar dileyerek sözü mü bitiriyorum.

*Alper Çizmeci*

## TAARRUZ PLANLARI

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

**Viva la Tuna!**

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

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

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



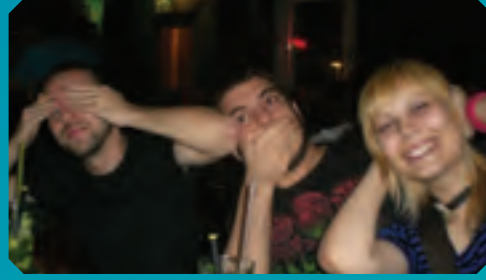
**Türkiye'ye gelmez. Xbox 360 daha Türkiye'ye gelmedi, Natal nasıl gelsin. Ha eğer, "Birileri özel olarak ne zaman getirir?" diye soruyorsan, o zaman cevabım Avrupa çıkışından iki hafta sonrası olacaktır. Fiyatı da Avrupa fiyatının iki katı olur.**

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

**Bunu en yakın LEVEL üst kurul toplantısında tartışacağız. (Cidden.)**

## LEVEL KUTLU BAYRAMI

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



Burada yer alan enstantane, "Görmedim, Söylemedim, Duymadım" durumu değildir. Gerçek durum "Sağır, Duymaz ve Uydurur" olarak vuku bulmuştur. Grubun neyi duymadığı, neye karşı tepkisiz kaldığı ve en sol kanatta yer alan Emre'nin sinsi bir tavırla, elinin altından neye bakmakta olduğu da anlayışamamıştır. Kamera görünce "şebereceğiniz" içeceklerinizi içsenize arkadaşım!



Sevgili Ertuğrul'un işaret ettiği kişi net olarak Burak'tır; tartışmak anlamsızdır. Gelin görün ki Ertuğrul Burak'ı genel anlamda değil, bayağı "noktasal" olarak işaret etmiştir. Burak'ın alnında sivilce veyahut başka bir yabancı madde görmediğimize göre, Ertuğrul'un bahsetmekte olduğu alın yazısından başka bir şey değildir. Ayrıca "Patlayan flaş mutlaka bakmalıyım!" durumu da arkalardaki bir arkadaşımız tarafından bir kez daha ispatlanmıştır.

**Radeon HD 4870X2.**

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

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

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

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

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

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

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

*Tuna Ekici*

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

## KONSOL USTASI

Selam LEVEL ahalişi, derginin altı senedir takip ediyorum. Bu kadar mükemmel bi dergi yaptığınız için hepinizi takdir ediyorum. Türkiye'nin iyi ve en çok satan dergisi olmayı gerçekten hak ediyorsunuz. Öncelikle derginizin yeni tasarımı gerçekten süper olmuş. Ekstra online oyun kitapçığı ve posterlerle daha da güzel olmuş. Sadece, incelediğiniz oyunları hangi platformda incelediğinizi yazarsanız daha iyi olabilir. Sizi daha fazla yormadan sorularına geçeyim.

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

2. Ben tam anlamıyla bir "CoD-koliğim". Her gün ilk olarak CoD5 oynuyorum uzun bir süre, sonra başka bir oyun oynuyorum, onu kapattıktan sonra yine CoD5 oynuyorum ve bu böyle devam ediyor. Oyun hayatımı tamamen değiştirdi diyebilirim CoD4 ve 5. Artık MW2 çıkınca ne olur bilemiyorum... Sizce bu normal bir şey mi?

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

**söylersen eyvallah; ona bir sözümüz yok.**

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

**Biz CoD4'ü daha çok seviyoruz.**

4. Oyun hayatımı tamamen değiştirdi diyebileceğiniz bir oyun var mı?

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

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

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

6. Bazı sitelerde FFXIII'ün Xbox 360'a da geleceği yazıyor. Bu doğru mu? Şahsi fikrim gelmemesi yönünde; PlayStation 3'e özel kalmalı. Eğer öyleyse FF Online'in PS3'e özel olması garip değil mi? **FFXIII Xbox 360 için de hazırlanıyor evet. FFXIV ise PC ve PS3 için piyasada olacak ve bu da yapılan anlaşmalarla ilgili bir durum; garipsenecek bir şey yok.**

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

**"FF Online" adını verdiğin, Online FF oyunu zaten uzun süredir oynanıyor. FFXI olarak bildiğimiz oyunun hatırı sayılır bir oyuncu kitlesi var. FFXIV ise yeni bir online oyun deneyimi sunacağına benziyor ve ben de bu oyundaki yerimi alacağım sanırım. (Elveda sosyal hayat...)**

8. Birkaç ay önce ben de anime izlemeye başladım. Fırsat buldukça izliyorum. İzlediğim en iyi anime Samurai Champloo oldu ve şimdi "Phantom: Requiem for the Phantom" diye bir anime izliyorum. Sürekli yeni bölümleri geliyor. (Şu an 18 bölümü var.) Bir ara onu da yazarsanız anime bölümüne iyi olur; gerçekten çok iyi bir anime. **Samurai Champloo candır... İyiyi etmişsin onu izlemekle. Phantom'u hiç duymamıştım ama. Hemen bakayım.**

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

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

**Ondan bulursan sen bize ver be Anıl. Xbox**

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

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

*Anıl Yuvalı*

### DEĞERLİ LEVEL...

Selam değerli LEVEL ailesi. Ben sizi 133. sayıdan, yani Şubat 2008'den beri takip ediyorum ve oyunlar hakkındaki yorumlarınızı önemseyerek oyun alıyorum. Daha çok PC oyunlarını tercih ediyorum ve bu konuda size birkaç sorum olacak. E-mail yoluyla cevap verebilir veya yayımlayabilirsiniz.

**Bize çeşitli seçenekler sunduğun için teşekkürler Umutcan. Yayımlama yolunu seçtik. Umarım bir sorun olmamıştır.**

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

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

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

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

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

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

4. PSP 3000'i çıkar çıkmaz aldım ve çok memnun kaldım ancak PSPGo çıkıyor... Büyük bir hata mı yaptım, yoksa PSPGo oyun için iyi değil mi? **Büyük bir hata yapmadın. PSP 3000 de, PSPGo da iyi aletler. PSPGo'nun başarılı olup olmayacağını da zaman gösterecek.**

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

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

6. StarCraft 2 ne zaman gelir?

**2010'da gelir. Gelirse Ekim'e kadar zaten artık!**

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

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

Yeni LEVELharika olmuş hepinizi kutlarım. İlginiz ve sabrınız için teşekkür ediyorum, hepinizi öpüyorum. Yüzünüz hep gülsün. *Umutcan Gölbaş*

MAIL ATIN  
YOKSA  
GÜCENİRİM  
VALLA!



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Assassin's Creed 2

Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2009

Robin Hood edasıyla bir kervana saldıran Ezzi'o'nun bu sahnesi, oyunda ağaca çıkma özelliğinin olduğuna dair bir ipucu olabilir.

## Alice In Wonderland: The Movie

Çıkış Tarihi: 2010'un ilk çeyreği

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



## Mafia II

Çıkış Tarihi: 2010

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





**The Sims 3: World Adventures**  
Çıkış Tarihi: 17 Kasım 2009

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



**Prison Break**

Çıkış Tarihi: Belli değil

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





## BLIZZCON 2009

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



## Blizzard of Ozzy

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

# World of Warcraft

Bildiğiniz her şeyi unutun... Cataclysm Geliyor!

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

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



### ► Uçuş serbest

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

### Tek değişen Azeroth değil

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

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

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

### 85

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

### Class kombinasyonlar

Her ırktan her class olmaz dediler ama artık şunları görünce şaşmayın: Tauren Paladin, Gnome Priest, Night Elf Mage, Troll Druid...

Bu liste, canınızı yeterince sıkabilecek kadar uzuyor.

### Arthas gitti, Deathwing geldi

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

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

# STARCRRAFT II

## WINGS OF LIBERTY

Battle.net Account

sc2@blizzard.com

Password

Log In

Remember Account

Remember Password

Play As Guest

Manage Account

Options

Quit

## Starcraft II

Battle.Net ile yepyeni bir dönem

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

detaylı bir şekilde sunulacak. Aynı şekilde senaryo da daha doyurucu olacak önceki Starcraft'a göre. Harita sisteminin daha gerçekçi olması da cabası.

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

## Diablo III

Ve işte karşınızda The Monk

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

ve bir an evvel kendisiyle oynamak istiyoruz.

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



**Yeni logo**

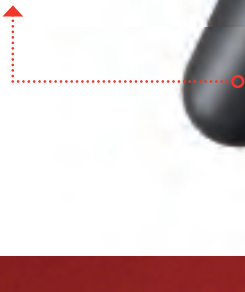
Yenilenmiş PS3 logosu, sistemin üstüne kazınmış durumda. Bundan sonra PS3, bu logoyla tanınacak. Ayrıca, sistemin ismi büyük harflerle yazılan PLAYSTATION 3 yerine, daha samimi olan PS3 şeklinde değiştirilmiş durumda.

**USB girişleri**

USB girişlerinin sayısı artmadı veya azalmadı. Ancak iki USB girişi yeterli gibi gözükse de PS3'ün tüm özelliklerini kullanmak isteyen kitleye yetmeyebilir.

**Gamepad**

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

**Disk bölümü**

Blu-ray yine PS3'ün gözdesi. DVD'ler de halen desteklenmekte. Disk sürücüsünde gözle görülür bir değişiklik de yok; görünmeyen eller disklerinizi PS3'ün içine çekmeye devam edecek.



# PS3 Yenilendi!

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



## Teknik Detaylar

### İşlemci

Cell Broadband Engine™

### Grafik İşlemci

RSX®

### Ses çıkışı

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

### Bellek

256MB XDR Ana Bellek, 256MB GDDR3 Video Belleği

### Sabit Disk

2.5" SATA 120GB

### AV Çıkışı

Çözünürlük

1080p, 1080i, 720p, 480p, 480i (PAL için 576p, 576i)

### BD / DVD/ CD Sürücü

Maksimum okuma hızı

BD × 2 (BD-ROM)

DVD × 8 (DVD-ROM)

CD × 24 (CD-ROM)

### Ağırlık

3.2kg (Yaklaşık.)

### Dış Ölçüler

(Dışarı en fazla çıkıntı yapan bölge hariç.)

290 × 65 × 290 mm (genişlik × yükseklik × uzunluk)

## Kaplama

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



## Eskisi gibi

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



### ► Diğer Detaylar

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



## Son Dakika!

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

## Arkadaşım Bir Dev

Namco Bandai yeni oyununu açıkladı

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

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

## Molyneux ve Büyük Eseri

Fable III sonunda açıklandı

**B**enden başka dergideki kimsenin beğenmediği Fable, üçüncü oyununa kavuşuyor ve buna yine dergide bir tek ben seviyorum. Sadece Xbox 360 için piyasaya sürülecek olan oyun, 2010'un ortalarına kadar raflarda gözükmeyecek ama Lionhead Studios'a göre bu süre bekleyişe değecek.

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

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

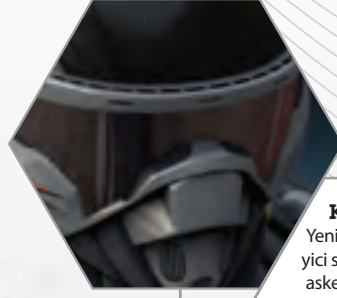


# Crysis 2

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



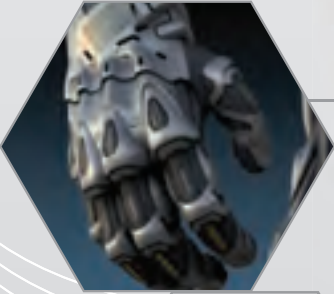
**Korku yok**  
Yeni Nanosuit, direkt olarak beyinle temas halinde olacak. Kullanıcısının korku duygusunu tamamen köreltecek.



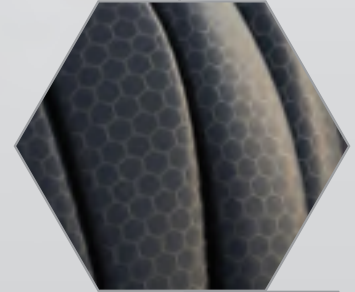
**Keskin nişan**  
Yeni adrenalin dengeleyici sayesinde, zırhı giyen askerler görevlerine çok daha sıkı bağlanabilecekler. Ayrıca vücut mekaniği kullanımını etkileyecek ve daha iyi nişan alınmasını sağlayacak.



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

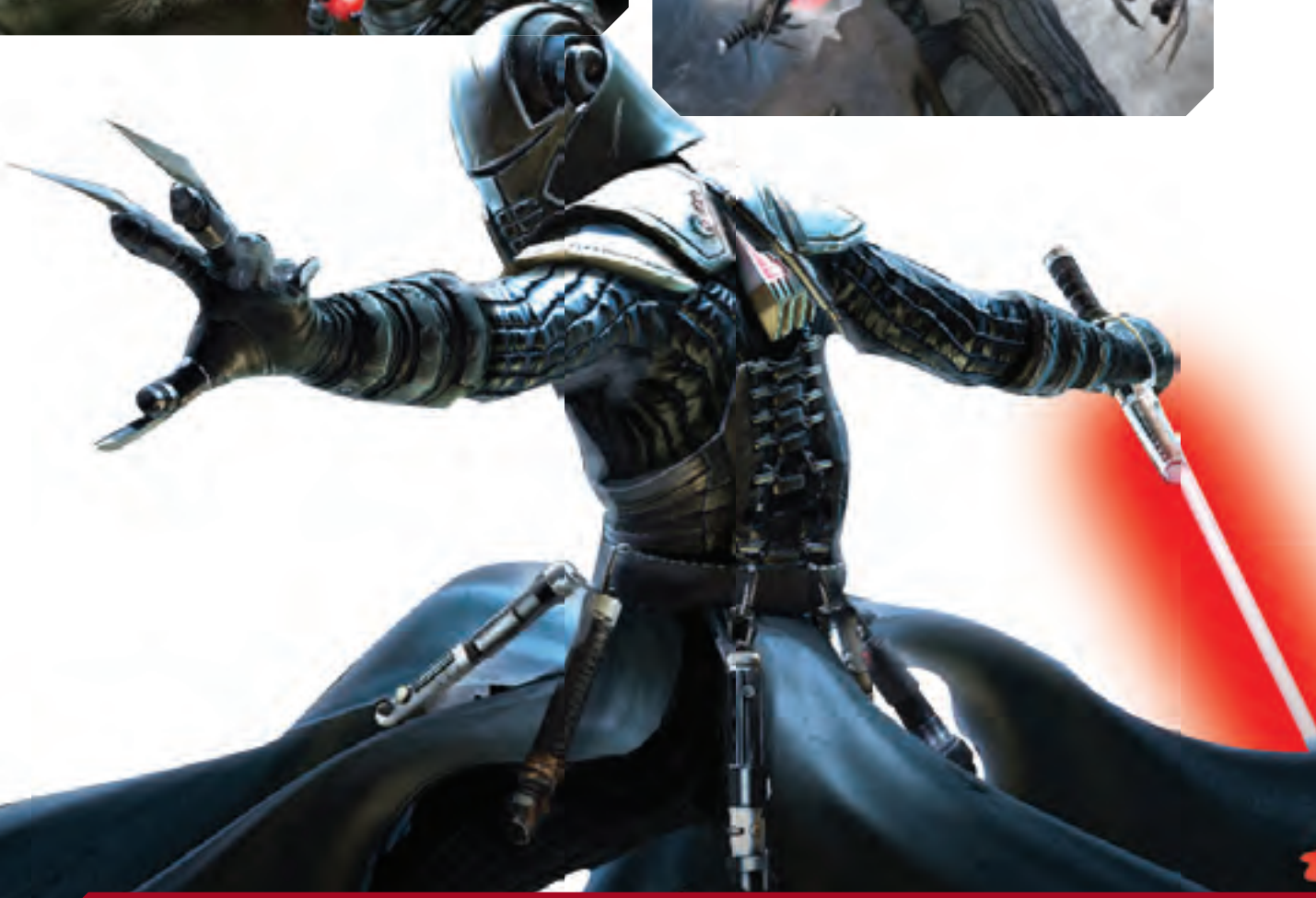


**Crynet**  
Crynet bu sefer insandan ve de makineden daha farklı bir zırh üretiyor: İkisinden de güçlerini en iyi güçlerini kullanıp, zayıf yanlarını bir köşeye atıyor.



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





## Sith olmak ya da olmamak...

Aksiyon tavan yapıyor ve bu defa Luke Skywalker kazanan olmuyor

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

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

Bu heyecan verici bölümün yanında, LucasArts Noel zamanında

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

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

■ Tuna Şentuna

# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

# STREET FIGHTER IV

Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN, FIGHT!

## HASAN DİYO Kİ

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

## HASAN DİYO Kİ

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

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

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

*Hasan gamepad'ı Hasan'a bırakır...  
("Here comes a new challenger!" veyahut "A new warrior has entered the ring!")*

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

*Ve Ömür dayak yemeye başlar...*

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

*Böylece Hasan'lar arasındaki ezeli rekabette Hasan bir kez daha galip gelmiştir. Dansı diğer derbilerin başınıdır...*

# HASAN BAŞARAN





### Guitar Hero 5

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



### The Beatles: Rock Band

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

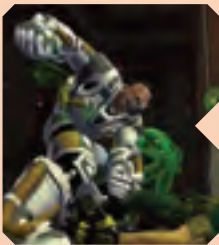


### Colin McRae: DiRT 2

Her şeyiyle bize ofiste büyüü anlar yaşatan DiRT 2, yakında siz oyuncuların evlerine de konuk oluyor.

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

## Diğer



### Champions Online

1 Eylül

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



### Section 8

1 Eylül

FPS arenalarına strateji getiren Section 8, zırh sistemiyle dikkat çekiyor. Siz bu dergiyi aldığınızda çıkmış olacak belki de kendisi...



### NHL 10

15 Eylül

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



### Need for Speed: Shift

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



### Heroes Over Europe

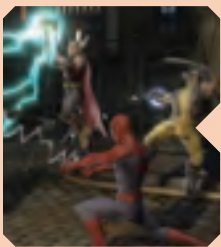
İkinci Dünya Savaşı'nın efsaneleşmiş uçak ve pilotları son bir savaş için bir kez daha Avrupa semalarında.



### Tokyo Game Show 2009

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

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



### Marvel: Ultimate Alliance 2

15 Eylül

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



### Afrika

22 Eylül

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



### Aion

22 Eylül

Her geçen gün genişleyen MMO dünyasına belki de uzun süredir çıkan en büyük yapımlardan biri olan Aion, World of Warcraft'ten tahtından edilecek mi?

DVD

**Kablosuz ağ sorunlarına çözümler**  
Kapsama alanını genişletin güvenliği maksimum düzeye getirin  
İngilizce bilmeyen kalmayacak. Herkese muhteşem dil eğitim seti

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9415 • 112415 • YIL:14 • 2009/09 • 6.50 TL

**CHIP**

09/2009

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

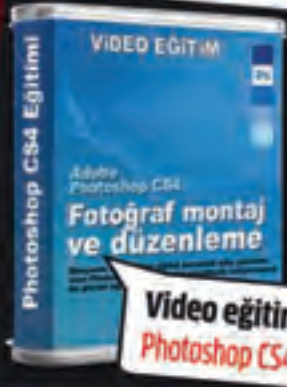


TAM BÜYÜK



**Video eğitim**  
Dreamweaver CS4

TAM BÜYÜK



**Video eğitim**  
Photoshop CS4

TAM BÜYÜK

Eski PC'ler için ideal terfi seçenekleri, hazır sistem tavsiyeleri

# Upgrade

En yeni oyunları oynayabilmek ve yüksek çözünürlüklü filmleri seyredilebilir için bütçenize en uygun seçenekler ₺40

## Turbo yazılımlar

Özel olarak seçtiğimiz bu araçlarla işlerinizi hiç olmadığı kadar hızlı yapabileceksiniz ₺40

Sadece Google ile tüm gizli sayfalara ulaşın ₺40

## TEST Notebook'lar

1000 \$ - 1500 \$ arası taşınabilir bilgisayarları mercek altına aldık ₺40

## Yeni virüslerin gözü ce

**Dikkat:** İnternet mafyası fidye istemek için sizin de Windows



**Herkese**  
Web tasarım kitabı



Eylül sayısı bayilerde! **DB**

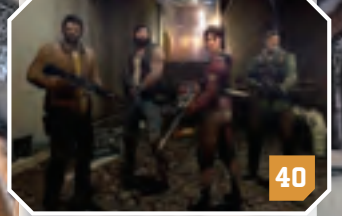


# İlk Bakış

Şaşı bakıp şaşırın

**Y**az günleri biter, toplama kampları öğrencilerine, mayolar dolaplarına ve inceleme sayfaları oyunlarına kavuşurken "ilk bakış"a da tekrar bir hareket getirmemiz gerekiyordu. Bu planımızı öğrenen Carmack öfke kustu üzerimize, sonra L4D'den tanıdığımız Boomer

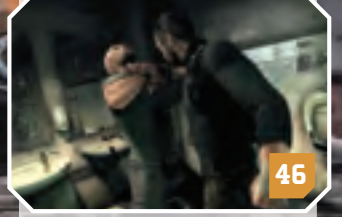
geldi o da zombi kustu. Bunların üstüne temizlenip Metalocalypse ile vaftiz olduktan sonra Sam Fisher'a göz kırptık. Üstelik CM'yi Türkçe denemek ne kadar zevkliyse C&C4 de o kadar heyecan vericiydi bizim için; kısacası bu ay nereye bakacağımız şaşırдық, vitrinler pek bir göz alıcıydı...



40

## Left 4 Dead 2

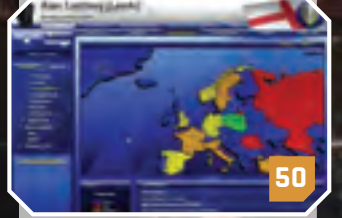
Berber hareket etmek sizi daha ne kadar koruyabilir ki?



46

## Splinter Cell: Conviction

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



50

## Championship Manager 2010

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

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkartıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# RAGE

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

34





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

## Rage

Carmack'ın bitmek bilmeyen öfkesi!

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

### id Tech 5 nedir? Yenir mi, içilir mi?

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

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

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

### Carmack: Bir Marka

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

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

### Rocket Jump'sız oynamam abi!

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

### C&C'dan bir buggy esintisi...



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

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

## ANALİZ

Bu pencerelerden içeri sızmak mümkün mü acaba?

Buranın bir laboratuvar mı yoksa araçlar için kullanabileceğimiz bir garaj mı olduğunu merak ediyoruz.

Belli ki alışveriş yapan bu insanlar sokağın amacı hakkında ipuçları veriyor bize.



### Çirkin olmak ve kötü kokmak

id, yaratık tasarımlarında halen en iddialı firmalardan biri olduğunu bizlere göstermeye kararlı. Mutant ya da zombi, biz bıktık ancak yapımcılar bıkmadı.



### Ne şirin öyle değil mi?

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



### 1 TB = 1024 GB

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

silahlar mevcut olacak. Oyundaki bir başka tehdit ise 'Otorite' adlı gizli bir örgüt. Nedendir bilinmez, bu örgüt Ark kazazedelerini arıyor. Başınızın, baskıcı ve paranoyak bir düzen kurmaya çalıştıkları sanılan bu örgütle belaya gireceğinin garantisini verebiliriz.

Yapımcı, oyun dinamiklerini ellerinden geldiğince

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

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

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

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

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

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

## Legoel Odaburda

Güney Afrika'dan merhaba! Bir süredir ülkemden dışarı çıkmıyor ve Güney Afrika'daki futbol ortamında neler olup bittiğini takip etmeye çalışıyorum. Tabii ki burada yer almam, sizin liginizde, Türkiye Ligi'nde neler olup bittiğini takip etmemi engellemiyor. Gerek internet sitelerinden olsun, gerekse dergideki bir - iki arkadaşımın olsun sürekli olarak bilgi alıyor ve Türkiye Ligi'nin durumu hakkında fikir sahibi oluyorum. Son şampiyon Beşiktaş'ın 7 Ağustos'taki maçıyla yeni sezon başladı ve henüz hiçbirisi tam olarak hazır olmayan takımlar yeşim çimleri gördü.

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

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

lodaburda@level.com.tr

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

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

Ligin kalani içine durum vahim gözüküyor ilk iki hafta itibarıyla. Üç büyük takımın düşük performanslarına rağmen istediklerini alması



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



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



■ Eller yukarı, toynaklar da!



■ En garde, touché; oh, what a cliché!

Yapım Creative Assembly Dağıtım Sega Tür Strateji Platform PC

Çıkış Tarihi Şubat 2010 Web www.totalwar.com

## Napoleon: Total War

Para...

**F**ransız İhtilali'nin, kana susamış ağzını bir açıp bir kapayan giyotin'in ışıldayan gülümsemesi altındaki devrim havasının getirdiği darbe sonucu başa geçmiş kompleksli bir generalin yapabileceklerini düşünebiliyor musunuz hiç? Peki, ben yardımcı olayım size... Mesela elinizin altında ve kafanızın içindeki gücün farkına varmak ilk işiniz olsun mu?

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

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

Rusya'ya, Moskova içlerine kadar zorlanmadan girmekse birkaç küçük detayı kaçırmazsanız neden oldu. Kış gelmişti ve hala somut bir sonuç alınamamıştı; üstelik bir kenara ittiğiniz İngiltere, tüm lojistik desteğinizi kesiyordu. Ordunuzun dörtte üçünü kaybettiniz o çetin Rusya steplerinde... Sürgünden döndükten sonra kalkıştığınız Belçika saldırısıysa sonunuz oldu. İngiliz ve Prusya kuvvetleri iyi hazırlanmıştı, sizse İkinci Dünya Savaşı'nda

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

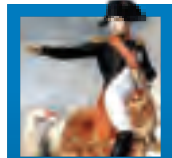
Bunları bir daha anlatıyorum zira adımlarını takip etmek için onu iyi tanımalısınız. Bunları anlatıyorum, çünkü karşısında durmak için önce hangi yoldan gittiğini öğrenmelisiniz. Bunları anlatıyorum, o geliyor.

**Para**

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

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

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



**Para**

Tarihteki pek çok anekdot, Napolyon'un boy kompleksli yüzünden çevresinde her zaman azarlayabileceği uzun subaylar bulundurduğundan ve mezarını üç metre kazdığının bahseder.

### Yeni Birlikler



■ **Black Watch**

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



■ **Brunswick Piyadesi**

Waterloo Savaşı'nda da büyük rol oynayan korkutucu İngiliz birlikleri.



■ **Ağır Süvari Subayı**

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



■ **Fransız Ağır Süvarisi**

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



■ **Uhlanlar**

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



Tansiyon Ölçer

NORMAL

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

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

## Left 4 Dead 2

Valve'den hızlı bir adım

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

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



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



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





4

Yeni karakterimiz Nick, oyunun yeni silahı balta ile koşturuyor. Balta, zombilerin uzuvlarını ayrı ayrı ayırmakta kullanılabilir ve hatta "Witch" in arkasından yaklaşmış onu tek vuruşta öldürebiliyorsunuz.



5

Zombiler artık her yerde. Evet, daha önce de öylelerdi ama bu defa yeni şehir teması sayesinde hiç beklemediğiniz anlarda, beklemediğiniz yerlerden çıkıp tepenize binecekler.



6

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



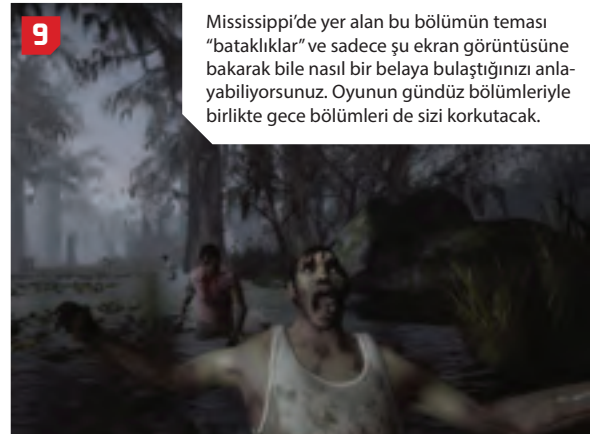
7

Yenilenmiş "Yönetmen Yapay Zeka" artık daha akıllıca davranacak ve kendinizi güvende hissettiğiniz her anı mahvedecek. Gayet güvende olduğunuz bir bölgenin aniden zombilerle kaynamasının tek sorumlusu o olacak.



8

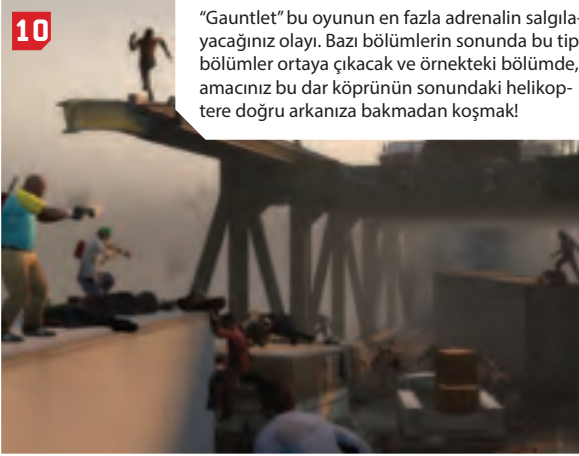
Yakın dövüş, oyunun büyük bir bölümünde etkili olacak. Balta, sopa, tava ve elektrikli testere gibi silahlarla yakınınıza yaklaşacak zombilerin suratına bir tane oturabileceksiniz ve emin olun, bu saldırılar vurduğu yerde iz bırakacak.



9

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

10



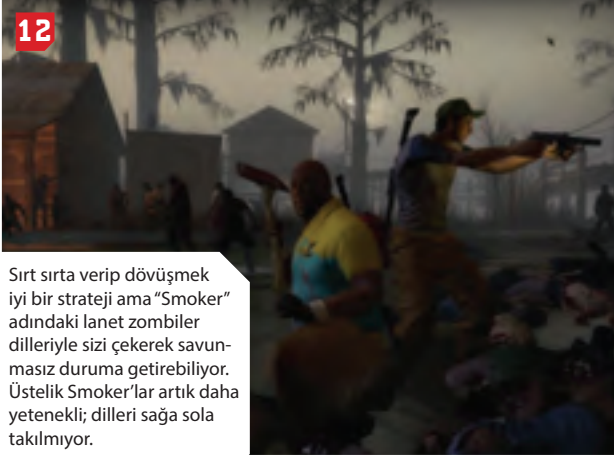
"Gauntlet" bu oyunun en fazla adrenalin salgılayacağı olayı. Bazı bölümlerin sonunda bu tip bölümler ortaya çıkacak ve örnekteki bölümde, amacınız bu dar köprü'nün sonundaki helikoptere doğru arkanıza bakmadan koşmak!

11



Zombilerle bu denli yakın temasa girdiğinizde elinizde bir adet yakın dövüş silahı olmasını dileyebilirsiniz. Artık tava mı olur, balta mı olur, bir tanesini mutlaka yanınızda bulundurmalısınız.

12



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

13



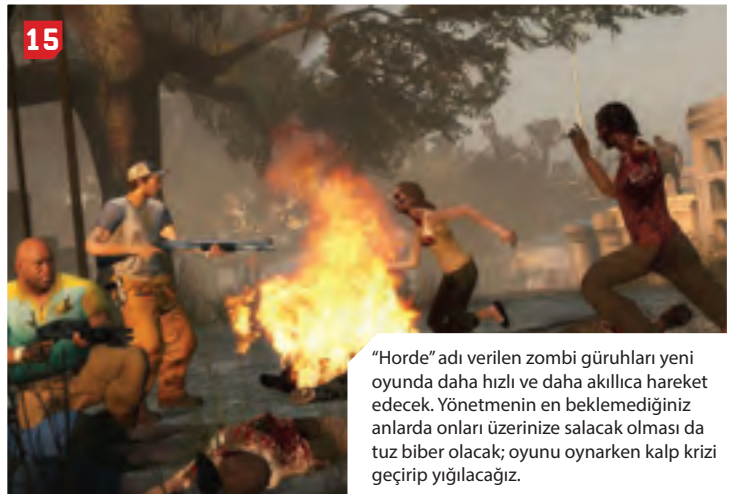
"Hazmat Suit" adındaki bu korumalı elbiseleri giyenler insan değil, zombi. Her açıdan daha az hasar alan bu zombiler yangına karşı da dayanıklı olduğu için iyice korkunç bir imaj çiziyor.

14

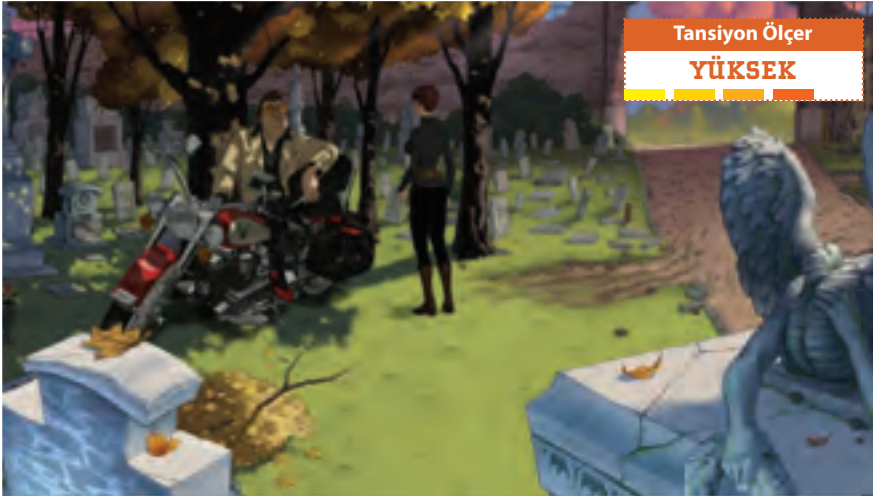


Gauntlet bölümlerinde kesinlikle durmak yok. Eğer durup zombilerle meşgul olursanız kısa sürede alaşağı ediliyorsunuz. Sadece cep hane almak için kısa duraklamalar yapmalı ve olabildiğince hızlı koşmalısınız.

15



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



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

❑ Bir ilişkinin yanlış olduğunu nasıl anlarsınız? Bakınız, yer tercihi 101.



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

## Runaway: A Twist of Fate

Resmi adventure oyunu

**B**ir önceki oyununda rengarenk olan Runaway, serinin bu üçüncü ve son oyununda biraz daha pişmiş ve vahşi doğadan uzaklaşarak şehir hayatına dönmüş durumda. Tamamen benzersiz bir hikayeye karşımıza çıkmaya hazırlanan oyun, seriyi daha önce hiç oynamamış olanları da rahatça kendine hayran bırakacak gibi gözüküyor. Seriyi takip edenlereyse güzel bir haber: Runaway

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

■ Ertuğrul Süngü

### Yenilik İyidir

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



## Dedikodu mu? Gerçek mi?

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

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

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

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

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

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

kendilerini "Warner Bros'un Mortal Kombat projesi üstünden çalışıyorum" şeklinde tanıtımlarına yüreklerle su serpiti.

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

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

**Dedikoduyorum:** Hayatımdan iki gün, bir gece çalan oyun Too Human'in devamını yapmaya karar verilerse bir 10 yıl da kalbimden gider, ancak her şey çok açık sanırım.

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



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

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



Tansiyon Ölçer

NORMAL

### Mini Oyun

Esas oyunu bekleyene kadar ısınma turu atmamak isteyenler [www.adultswim.co.uk/game/Deth\\_Toll\\_II](http://www.adultswim.co.uk/game/Deth_Toll_II) adresine girsin.

**Yapım** Frozen Codebase **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 2009'un son çeyreği **Web** [www.adultswim.com/shows/metallocalyse](http://www.adultswim.com/shows/metallocalyse)

## Metalocalypse: Dethgame

Oyun dünyasında metal müzik akımı

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

### "Metalik" oyunlar

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

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

### Dethklok'u Tanıyalım

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



**Skwisgaar Skwigelf**  
İsveç kökenli olan Skwisgaar, aynı zamanda grubun gitaristi olarak ön plana çıkıyor.



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



**Fickles the Drummer**  
İsminden anlaşılacağı üzere kendisi baterist ancak işe gitarla başlıyor.



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



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

■ Daha çok güreş müsabakalarında görülen bir hareket.



■ Görüldüğü üzere fanatikler, mutasyona uğramış birer düşmana dönüşmüş.



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

### Hell yeah!

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

## Dethklok üyelerini kontrol edeceğimizi düşünmüş olabilirsiniz ancak yanıldınız

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

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

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







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

## Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Bir ajanın dünyası trajedilerle doludur!

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

### Yine bir Splinter Cell ama yeni bir Splinter Cell!

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

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

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

### Her insan öfkelenebilir ama ya yetenekli bir ajan öfkelenirse?

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

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



ANALİZ



"Ümüğünü sıkmak" dedikleri bu olsa gerek.

Bu pisuarı kıran şey şu keltişün kafası olabilir mi?

Az sonra bu ayna da tuzla buz olacak.

Tom Clancy

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



► kullanılacak onlarca teknolojik silah... Eğer silah kullanmak istiyorsak onları önce bulmamız gerekecek. Silah sahibi olmanın en temel yolu, öldürdüğümüz düşmanların ellerindeki silahları alıp kullanmak olacak. Ayrıca Fisher'in sadece silah yeteneklerini değil, yakın dövüş yeteneklerini de kullanacağız. Hedefimize doğru yol alırken gerekli olacak bilgileri almak için yakaladığımız düşmanlarımızı sorgulamak ve hatta bazen biraz da şiddet kullanmak zorunda kalacağız. Bunu yaparken de etrafımızdaki hemen hemen her şeyi malzeme olarak kullanabileceğiz. Bir adamı -tabiri caizse- eşek sudan gelinceye kadar dövmek ve bu konu yaparken hayal gücümüzün sınırlarımızı zorlamak elimizde. Oyunun bu tarafı oldukça zevkli olacak gibi görünüyor. "Konuş! Konuş dedim sana!" şeklindeki birçok sahneyle sık sık karşılaşacağız. Gerçi bu tarz sahnelerin içerisinde Fisher'i görmeye pek alışık değiliz ama...

SCC'yi kardeşlerinden farklı yapacak olan bir diğer nokta ise oyunun hızlı yapısı olacak. Bilindiği üzere, serinin önceki oyunlarında -oyunun yapısı gereği- genelde yavaş ve sessiz olmak zorundaydık. SCC ile daha hızlı bir Sam Fisher'imiz olacak. Gerekli gördüğümüz durumlarda yine sükunetimizi

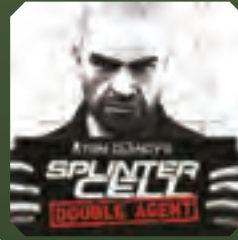
Splinter Cell'in Dönüm Noktaları



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



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



Sam Fisher'in NSA ve bir terörist örgütü olan JBA arasında kaldığı Double Agent'ta zaman zaman zor kararlar vermek zorunda kalıyorduk. JBA'nın Lambert'i öldürmemiz için karşımıza diktiği zamanı hatırlıyor musunuz?





korumamız gerekecek ama Fisher'ın "Yeminimi bozdum!" modundan olsa gerek, oyundaki aksiyonun dozajı alışık olduğumuzdan çok daha fazla olacak. Tabii ki sadece özel bir ajana özgü olabilecek yeteneklerimiz ve daha fazlası da elimizde olacak. Yine dar koridorlarda bacıklarımız iki yana açıp düz duvarlarda bekleyecek, kapıların altından yollayacağımız kameramızla gireceğimiz odaları kontrol edecek, kenarlara tutunarak düşmanlarımızı aşağıya fırlatacak, kilitleti kapıların şifrelerini kırmaya çalışacak ve daha yeni birçok Fisher yeteneklerini de kullanacağız. Uzun lafın kısısı, SCC oynarken kalp atışlarını yavaşlatan sessiz ve sakin sahnelerin yanında, nabzımızı ikiye katlayan aksiyon sahnelerine de şahit olacağız. Bütün bunların üzerine bir de oyunda co-op modunun ve eğlenceli bir multiplayer modunun olacağı artısını da ekleyelim mi?

### Kalabalığın arasında yalnız bir adam...

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

SCC'nin piyasaya çıkış tarihi Ekim 2009 olarak gösterilmişken, Ubisoft'un yeni bir açıklamasıyla oyunun 2010 yılının ilk çeyreğine ertelendiği ortaya çıktı. Bu durum haliyle uzun zamandır SCC'yi bekleyen oyuncuları üzmüş ve hatta germiştir ama sonucunda SCC gibi bir oyun olan bekleyişin hayırlı bir bekleyiş olduğunu da atlamamak lazım. Sam Fisher'ı özlediyseniz bekleyin ama unutmayın ki karşılaşacağınız adam eski Sam Fisher olmayacak... ■ **Ertekin Bayındır**

■ Ne kadar gıcık bir ölüm şekli, değil mi?



## Dev Röportaj



### PES FUTBOLCULARI İLE DEV RÖPORTAJ

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

**Ronaldo:** Külliyan yalan!

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

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

**Puyol:** Fırfır da yapıyor!

**Ronaldo:** En azından ben gerçekte de çalım atabiliyorum, onu gerçeğe kaykay kullanamayan, gitar çalamayan insanlara söyleyin; hıh!

**L:** Biraz da yaşadığınız ilginç olaylardan bahsedelim isterseniz; kimi zaman birbirinizin içinden geçme, hatta daha da kötüsü etrafınızda görünmez bir duvar örülmesi gibi fenomenlerle karşılaştığınızı duyduk.

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

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

**L:** Legoel?!

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

**Koro halinde:** Inonon inonon inonon!

10 dakika sonra...

**L:** Öhöm, neyse; röportaja dönelim. Bildiğiniz gibi PES'in en büyük sorunlarından biri hep lisanslar ile ilgiliydi, bir gün uyandırdığınızda kafanızın üstünde başka bir ismin belirmesi nasıl bir duygu olduğu sizler için?

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

**Gregor Samsa:** Sen onu bir de bana sor!

**Messi:** Lykk, böcük! (Ezmeye çalışıyor, Samsa ondan daha büyük halbuki.)

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

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

**L:** Kız oyunu derken?!

*Tükürükler saçarak bağırsımın sesleri geliyor burada, sonrasındaysa üstüme atlayan futbolcular kayıt cihazını durdurmuş; hastanede uyandıgımda öğreniyorum bunları. İlaçlarımı aldım, bahçeye çıkıp Düşünen Adam heykeline bir klark çekiyorum... ■ Doruk Cansev*



TEST  
ETTİK  
(DEMO)

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

### Bedava Oynuyos!

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

**Yapım** Beautiful Game Studios **Dağıtım** Eidos Interactive **Tür** Spor **Platform** PC **Çıkış Tarihi** 11 Eylül 2009

**Web** [www.championshipmanager.co.uk](http://www.championshipmanager.co.uk)

## Championship Manager 2010

Bu sezon lige rekabet gelecek!

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

## 153 Kamera!

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



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



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



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



Umarım oyun esnasında düşmüş bir uçak değildir. Sadece görüntü bile olsa, atmosfere harika bir öge katmış.

İşte GDI ve NOD Crawler'ları karşı karşıya. Cidden büyük olsalarmış!

Sanki tank modellemelerinde biraz daha çalışmaları lazımmış gibi...

### İçerik Dolu Turşucuk

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

Yapım EA LA Dağıtım Electronic Arts Tür RTS Platform PC  
Çıkış Tarihi Belli değil Web [www.commandandconquer.com](http://www.commandandconquer.com)

## Command & Conquer 4

Çok yaşa Kane!

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

### Kaldığımız Yerden Devam

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

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

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





■ Ohhhhhhhh.... Mammoth ile toplanan sonsuz experience!



## Back to the Future



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

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



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

## Online

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

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

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

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

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

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





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

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

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

lirsiniz. Özet çıkarmakta da hep fayda vardır.)

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

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

lerdeki açılı gözlemleyin.

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

## HAYAL EDİYORUM

Verdiğim tüyolarla kısa filmler yaratan okurlar hayal ediyorum; hem de ne biçim.



# YENİ MÜZİK



# NESİL OYUNLARI

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



## GUITAR HERO 5

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

► İlk Rock Band'i yakalamak için Guitar Hero serisinin dördüncü oyunu, Guitar Hero: World Tour, özellikle Beginner zorluk seviyesinin eklenmesi ve yeni Music Studio moduyla ses getirmişti. Tabii ki Never-Soft, bir sonraki oyunda Music Studio üzerine vakit World Tour'da sadece midi sesler ile stüdyoda vakit geçiriyordunuz. Ama Guitar Hero 5, gerçek enstrüman sesleriyle kendi şarkılarınızı yapmaya olanak tanıyor. Ve ek olarak, World Tour'da online ortamda sadece iki dakikalık çalışmalarınızı paylaşabilirken artık bu süre 10 dakikaya uzatılmış durumda. Guitar Hero 5'in bir başka bombası, serinin önceki oyunlarda bulunan şarkı listelerini direkt indirme şansı sunması. Bu, Guitar Hero serisi için bir ilk. (Rock Band bu özelliği 5 Dolar karşılığında

sunmuştu.)

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

çalarsanız basitleşiyor. Fakat oyun basitleştirmesinde -haliyle- aldığınız puanlar azaldığı için rakiplerinizi yakalama şansınız da azalıyor.

Şöyle genel bir yenilik yok. Bir şarkıyı dilediğimiz da devrimsel seçerek toplu halde çalma imkanı, çoğu enstrümanı seçerek toplu halde çalma imkanı, çoğu oyuncunun yakındığı ortak probleme çare olacaktır. Ancak bu özellik bence bu oyun türünü iyice sıkılaştıracak zira gerçek hayatta tek başla çalınan bir şarkıyı dört başla çalmak, tamamıyla Frequency ve Amplitude dönemine geçiş yapmaktır demektir.

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

■ Elif Akça

# ROCK BAND

**ROCK BAND 3** Yapım Harmonix Dağıtım MTV Games Platform Belli değil Çıkış Tarihi Belli değil

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

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

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

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



## GuitarFreaks, DrumMania ve KeyboardMania gerçeği

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

Bu bahsettiğim tüm oyunların Konami'ye ait olması, bu oyunların Japonya dışında dünyanın hiçbir yerinde resmi olarak satışa sunulmaması ve o dönemde (1998 - 1999) PES'in isminin bile pek bilinmemesi, firmanın risk almamayı sevmediğini, belirli alanlara odaklanmayı sevdiğini gösteriyor.



## ROCK BAND: PEARL JAM GUITAR HERO: VAN HALEN

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

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

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

Bunun dışında, Guitar Hero: Van Halen, Guitar Hero 5'teki multiplayer ve party modlarına sahip olmayacak. Bu da oyunun zaten epey yerlerde sürünen çekicilik oranını iyice eksilere çekiyor. Ancak şöyle bir durum var; Rock Band: Pearl Jam'in çıkış tarihi belli değil. Oyundan önce Pearl Jam'in 20 Eylül'de çıkacak olan yeni albümü, Rock Band için indirilebilir şarkı paketi olarak oyunseverlere sunulacak. Van Halen piyasaya çıktığında karşı cepheden rakip olarak Beatles ile kapışmak zorunda kalacak. Ekim'de çıkacak olan Rock Band Track Pack: Metal de Guitar Hero: Smash Hits'in rakibi olacak. Ne kadar karışık işler bunlar... ■ **Elif Akça**

## Rez, Frequency ve Amplitude... Geçiş Dönemi

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

## LEGO ROCK BAND

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

denenmeye çalışıldığı müzik oyunları piyasasına, sadece skin'i değiştirilmiş bir oyunla girmek ne derece mantıklı ve ne derece etik; bilemiyorum. Kısacası kendinize şu soruyu sormanız gerekiyor; birkaç yeni şarkı ve ekranda beliren her şeyin LEGO parçalarından oluşması bir oyunu yeni ve almaya değer yapar mı? Bence yapmaz. Eğer siz karşı görüşe sahipseniz 3 Kasım'da oyun sizi bekliyor olacak. ■ Elif Akça

## BAND HERO

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

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

oyunları piyasası için beklenen bir hareket açıkçası. Sonuçta sonsuza kadar rock müziğe bağlı kalamazdı firmalar. DJ Hero gibi oyunlar da piyasaya çıkmaya hazırlanırken pop gibi diğer müzik türlerine odaklanılması kaçınılmaz; Activision da bunun epey farkında. Rock Band 3 ile ilgili de müzik türünde dair açıklamalar yapıldı. Tüm müzik türleri için yeterli sayıda oyun piyasaya sürüldükten sonra da tamamiyle aparatlar üzerine odaklanılacaktır. Bu işler böyle ilerler... Önce para, sonra ilerleme... ■ Elif Akça





## GUITAR RISING

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

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

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

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

## HARMONIX

**Harmonix Wins!  
Ama nereye kadar...**

Eğer Konami'de, Harmonix'in ticari zekası olsaydı emin olun ki şu an Guitar Hero ya da Rock Band serisini değil, GuitarFreaks serisini oynuyor olurduk. Harmonix resmen oyuncuyu kobay faresi olarak gördü ve tüm adımlarını bu şekilde attı. Guitar Hero'yu çıkarmadan önce bu oynanış sistemini aparatsız olarak Frequency ve Amplitude ile oyuncuya sevdirdi. Haliyle gitar aparatı çıkınca (Üstelik bu aparatı Harmonix, GuitarFreaks'in de gitarlarını tasarlayan RedOctane'den edindi.) oyuncuların çoğu "Benim aklıma gelmişti" gibi yorumlar yaptı. (Konami'nin yıllar önce aklına gelmişti; sizin aklınıza gelse ne olur...) Böylelikle gitar aparatıyla Guitar Hero oynamak, bir anda öylesine ilgi gören bir aktivite oldu ki Harmonix şarkı listelerini değiştirerek sürekli yeni Guitar Hero oyunları çıkarmaya başladı. İnsanlar tam bundan sıkılmaya başlayıp "Ne olacak ki bateri de yaparlar; bir sürü karaoke oyunu var zaten, mikrofon da ekleyebilirler" gibi çok yaratıcı (!) (Bunlar da Konami düşünmüştü.) fikirler ortaya koymaya başlayınca firmayı MTV Networks satın alınca Guitar Hero'nun Red Octane'i de Activision satın alınca Guitar Hero'nun yeni yapım ekibi Tony Hawk serisinden satın alınca yeni bir Neversoft oldu. MTV tarafından satın alınca yeni bir fırsat yakalayan Harmonix, Rock Band ismini duyurdu. Rock Band'de hem bateri, hem mikrofon vardı ve bu kombinasyon, Guitar Hero'yu bir anda hem öksüz, hem de etkisiz bıraktı. Neversoft dışı bir rakip olduğu için Guitar Hero: World Tour ile bu kombinasyon ve yeni oynanış sistemi özellikleri (Kendi şarkınızı yapabileceğiniz, yeni zorluk seviyesi vs...) ile hiç vakit kaybetmeden liderlikteki ortaklığını korudu.



## DJ HERO

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

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

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

Son döneme kadar yayınlanan videolar, oyunun nasıl oynanacağı konusunda hiçbir fikir vermiyordu neredeyse; ancak GamesCom 2009 kapsamında oyundaki "tutorial" videolarını yayınlayan Activision, bu konudaki soru işaretlerini de ortadan kaldırdı. Oyun içi videoları görünce

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

Öte yandan bu proje için Activision'ın çirkefleştğini de belirtmeden geçemeyeceğim. 2008 yılında Scratch: The Ultimate DJ adıyla bir oyun duyurulmuş ve adı sanı duyulmamış bir firma tarafından geliştirilmeye başlanmıştı. Bu süreç karşısında kendini tutamayan "aç kurt" Activision, bir anda oyunun yapımcısını satın alarak dağıtımcısını ortada bırakmıştı. Haliyle iş mahkemeye taşındı ve Scratch: The Ultimate DJ için yeni bir yapımcı bulundu, oyunun çıkış tarihi de 2010'a ertelendi. Ayıp Activision, ayıp...

DJ Hero'nun, türün geleceği açısından çok önemli bir mihenk taşı olduğunu düşünüyorum. Mikrofon, gitar ve bateri gibi aparatlardan sonra böyle bir açılım yapılması, müzik oyunlarının önünü açacak gibi görünüyor. Kim bilir daha ne gibi aparatlar ile hangi müzik tarzlarına girişecek ve kendimizi müzik icra etmiş gibi kandıracağız. (Şikayetçi değilim, yanlış anlamayın.) ■ Şefik Akkoç

# ROCKO@ PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM”





## 1 vs 100

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

## Bionic Commando

Komandolar! Yaaaylalar, yaylalar... Askerlik! Komando! Dağ komandosunu! Hayır! Hayır! Gittim ben! Bitirdim valla. Bir daha komando olmak istemiyorum! Neden ben oluyorum hem? Biyonik mi? Nasıl yani? Biyonik komando mu olmam gerekiyor? Ama bu bozuk. Orasından burasından kablolar falan sarkıyor. Hem PC, hem PS3, hem 360... Hepsi bozuk bunların. İstemiyorum, bozuk biyonik olmam ben. Biyoşok var ama, o olurum bak. Doktor? Biyonik doktor?

## The King of Fighters XII

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

## Unbound Saga

Ooof! O ne öyle ya?! Zaten geride bırakmıştım PSP'yi, yine nereden çıktı o! Hem yeni gelmeyecek mi, kaldırı kaldırı! Oynamam ben! Patapon ya da Locoroco olacak, o kadar. Hele o müzikleri yok mu doktor, beynimin kıvrımları arasına sızıp beni uyuşturuyor, beni uçuruyor... Sonra, sonra, sonra o dövüş sistemi, tek tip düşmanlar, anlamsız hikaye. Doktor! Çıkarın beni bu oyundan, kurtarın! Doktooor!

## ŞİKAYETLER

- 1 vs 100
  - Bionic Commando
  - The King of Fighters XII
  - Unbound Saga
- Not: Ne kullanıyorsa ben de istiyorum!



# HERKESE TWILIGHT KİTABI



HER AY

## POP UP VE HEADBANG



## POSTERLER

TEOMAN  
CHACE CRAWFORD  
50 CENT  
KATY PERRY  
DREAM THEATER

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

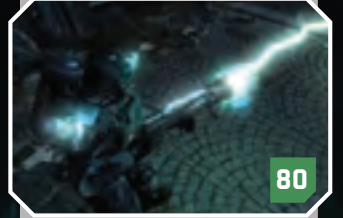


# İnceleme

“Yarasa”ların “kurt”larla dansı...

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

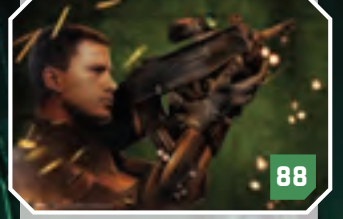
göstererek bizi susturmayı başardı. Bazı kesimler aşırı dozda Wolfenstein'a maruz kaldı. Resident Evil'i bir türlü bırakmayan Sadece Kaan'a şaşırmadık da aşırı doz Hannah Montana'nın yan etkileri görmeye değerdi...



80

## Wolfenstein

Efsane oyunun özlenen geri dönüşünü sekiz sayfa ile kutladık.



88

## G.I. Joe

Çizgi film den filme, film den oyuna başarısız bir atlayış....



90

## Anno 1404

Bir kez oynayan bir daha bırakmayan şirin, detaylı, mikro, yönetim, oyun, Anno, ağız, salya...

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ikinin 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

## Batman:

# Arkham Asylum

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

68

# KARA SÖVAYİYE'NİN GÜLEÇ HASMI







Yapım Rocksteady Studios  
Dağıtım Eidos Interactive  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.batmanarkhamasylum.com](http://www.batmanarkhamasylum.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



### Collector's Edition

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

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

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

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

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

başlayıp şeklini şemalini değiştirerek, başınıza daha büyük belalar açan “profesyonel suçlu”lara dönüşürler.

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

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



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

### Korku oyunu

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

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

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

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



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

oyuna son derece iyi bir şekilde yedirilmiş.

Batman'in bir dövüş makinesi olmadığı ama gerektiğinde herkesten iyi dövüşebildiğini biliyoruz. Oyunda da bu özellik şu şekilde yer edinmiş: Eğer önünüzde eli sopalı ▶

Aparkatını düşmanından esirgemiştir Batman ve büyük ihtimalle bir sonraki hamlesi de arkadan gelmekte olan rakibine olacaktır.

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



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

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

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



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

## Üç...



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



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



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

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

Eli sopalı adamlara geri dönelim. Bu adamlar genellikle gruplar halinde size meydan okuyor zira onlardan çok güçlüsünüz. Tek bir saldırı tuşu bulunduğu için bam-

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



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

## Alternatif

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

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

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

### Yarasa, faydalı bir hayvandır

Silahlı rakiplerinize karşı ise tamamiyle farklı stratejiler

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

Üç tane düşmanın bulunduğu genişçe bir mekanda Batman, bu bölgeye adım attığı havalandırma deliğinden çıkıyor ve hemen önünde durmakta olan silahlı adamı, "Silent Takedown" ▶



► özelliğiyle tek hamlede yere indiriyor. Hemen ardından, arkadaşının bulunduğu noktaya doğru ilerlemekte olan bir başka silahlı adamı görüyor Batman ve saklanacak iyi bir yer arıyor. Kafasını yukarı kaldırdığında, kanca atabileceği birkaç heykel görüyor ve en yakınıdakine birkaç saniyede ulaşıyor. Artık düşmanlarını daha iyi görebiliyor Batman. Arkadaşının yerde baygın yatmakta olduğunu gören suçlu alarm durumuna geçiyor ve dikkatli bir şekilde Batman'i aramaya başlıyor. Tabii dikkat derecesi sadece X düzlemini içerdiği için Y düzleminden üstüne inebilecek bir tehlikeyi hesaba katmıyor silahlı adam. Batman sabırla adamın tam altından geçmesi için bekliyor ve hıza denk geldiğinde tek bir hamlede onun üstüne iniyor, peleriniyle adamı kapıyor ve onu heykelden aşağı sarkıtıyor. Bağırıp çağıran adamın yardımına diğer arkadaşı koşarak geliyor ve bu sırada çoktan yerini değiştirmiş olan Batman, "Glide Kick" hareketiyle düşmanının üstüne bir yarasa gibi iniyor ve tekmeyle de suratının ortasına basıyor...

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

#### Ben bir detektifim!

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

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

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

## ŞEYTANIN GÜLEN YÜZÜ



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



■ The Joker böylesine pis bir şekilde sırta-biliyor zira birkaç dakika sonra serbest kalacağını biliyor.



#### Her şey daha güçlü bir Batman için

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

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

#### Bitmesini istemeyeceksiniz

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

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

tütün izlerini takip ederek yapıyoruz.

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

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

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

#### THE JOKER

**Gerçek adı:** Bilinmiyor

**Mesleği:** Profesyonel suçlu

**Saç göz, ağız:** Gözleri ve saçları yeşil renkte ama saçlarını boyattığını tahmin ediyoruz. Ağızını da boyuyor. Hem de rujla. Ağızını 20 santim kadar geniş gösterecek şekilde...

**Özel güçleri:** Kendi ürettiği bir toksin ile özellikle kalabalık grupları zehirliyor. İlginç bir şekilde teke tek dövüşte bayağı güçlü. Deli olduğu için ne zaman, ne yapacağı bilinmiyor.

**İlk olarak ne zaman görüldü:** Batman'ın ilk sayısı. (1940 baharı)

#### BANE

**Gerçek adı:** Bilinmiyor

**Mesleği:** Profesyonel suçlu

**Saç, göz, kas:** Standart kahverengi renkte saçlara sahip olan Bane'nin gözleri de kahverengi ama "Venom" a maruz kaldığında fosforlu yeşile dönüşüyor. Kasları ise, şöyle söyleyeyim, bir kolu benim toplam boyutum kadar olabiliyor. (Venom ile güçlenmişken.)

**Özel güçleri:** Ordunun elindeki bir test malzemesi olan Venom enjekte edilerek inanılmaz güçlü bir hale gelmiştir Bane. Fiziksel olarak karşısında kimse duramamaktadır ve hatta bir ara Batman'ın omurliliğini kırarak onu sakat bırakmıştır.

**İlk olarak ne zaman görüldü:** Vengeance of Bane'nin ilk sayısı. (Ocak 1993)



#### BATMAN

**Gerçek adı:** Bruce Wayne

**Mesleği:** Gündüzleri CEO, akşamları süper kahraman

**Saç, sakal, göz:** Saçı siyah renk, gözleri mavi. Sakal bıraktığı görülmedi.

**Özel güçleri:** Fiziksel olarak herhangi bir doğüstü yetisi yok. Sadece kondisyonunu fazlasıyla iyi geliştirmiş, çok zengin olduğu için de kendine bir ton işe yarar alet edevat (Batrang, Batmobile, Batcave vb.) yaptırmış.

**İlk olarak ne zaman görüldü:** Detective Comics'in 27. sayısında. (Mayıs 1939)



► saldırı şekillerini bir kez anladıktan sonra iş sadece zamanlamaya bakıyor. Bunlarda da biraz daha yaratıcı davranılabildi diye düşünmekteyim.

Oynanın yanında grafiksel anlamda da birkaç sıkıntı olmadı değil. Arkham genel anlamda biraz "ruhsuz". Mekanların son derece detaylı olması ve yaşanmışlık hissini yansıtabiliyor olmasından bahsetmiyorum. Maalesef pek az nesneyle etkileşime geçebiliyoruz. Aslında ben, varillerin birer kutu gibi devrilmesini seven, bir masada duran tenek kutuların dağılmasıyla eğleneni biri değilim. Bunlar da bana bayağı lüzumsuz geliyor ama Arkham'ın da bu kadar statik olmasını beklemiyordum. En azından Batarang'imi attığımda, The Joker'ın bana pis pis sırttığı o ekranı aşağı indirbilseydim...

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

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

**Eğer önünüze eli sopalı adamlar çıkarsa işiniz çocuk oyuncuğa. Şayet ki pompalı tüfek ve makineli taşıyan suçlularla karşılaşırsanız, işte o zaman işiniz zor...**

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

■ Tuna Şentuna

### Batman: Arkham Asylum

+ Anlatımın ve atmosferin çok iyi olması, farklı oyun mekanizmaları ile tekdüze bir oynanıştan uzak durulması

- Dövüş mekanizmasının vasatlığı, mekanlardaki etkileşimin az olması

9,1







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



## Wolfenstein

Savaşın perde arkası...

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

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

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

### Önce Üniforma

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



### Alternatif

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

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

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

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

### 88'lik gibi adamsın be azizim

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

Nazi'yiz, o zaman varız!



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

## BÖYLE MİLLETE BÖYLE DÜŞMAN...



### Nazi Askerleri

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



### Scribe

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



### Sniffer

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



### HeavyTrooper

Çok nadir olarak karşımıza çıkacak olan bu kişiliğin önce silahından ve yapısından korkuyorsunuz. Öldürmek için madalyonunuzu kullanıp, üzerinde parlayan iki adet kırmızı noktayı patlatmanız gerekiyor. Devamında sırt kısmında ortaya çıkacak son bir aparatı da patlattığınızda, artık plazma silahınızı alabilirsiniz.



### Assassin

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

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

### Madalyonun dört yüzü

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



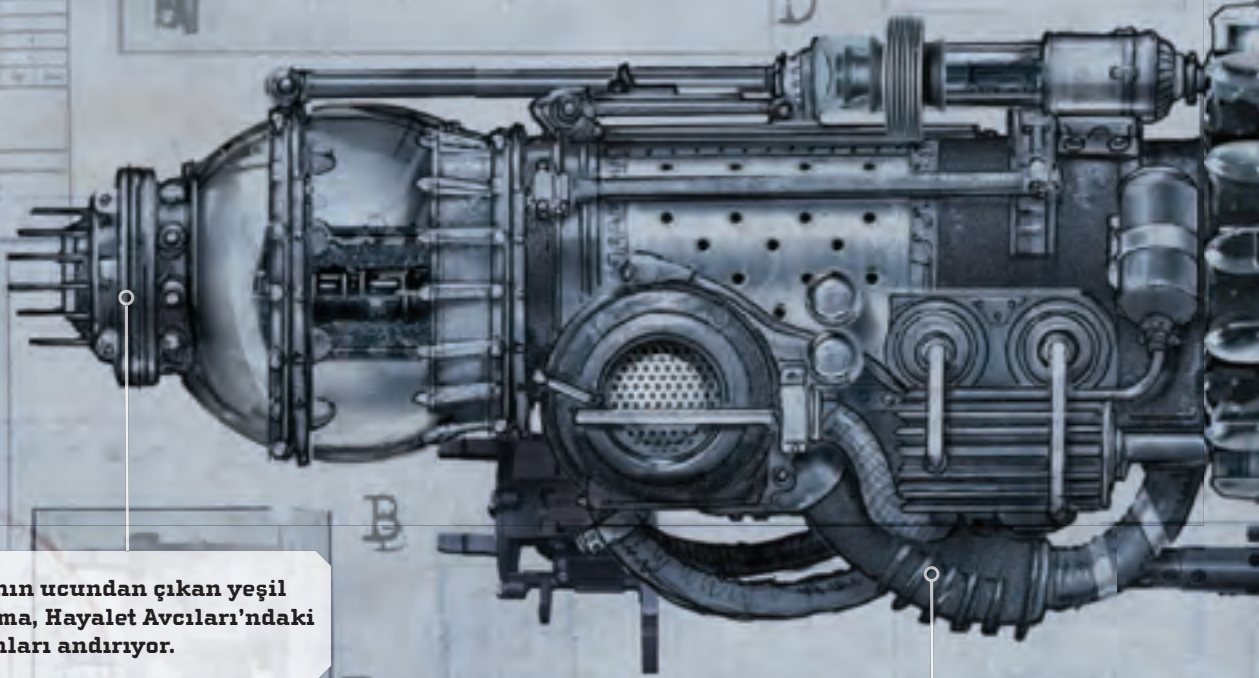
RPG oyuncuları tarafından bilinen son yetenek ise silahlarımızın gücünü ikiye katlıyor. Özellikle kalkan kullanan düşmanlar için biçilmiş kaftan. Ayrıca iki adet upgrade'i mevcut. İlkinde kalkan harici; tahta vs. gibi maddeleri delebiliyorken, ikinci upgrade'inde neredeyse delemediği engel kalmıyor.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

### Favoriler kalsın

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

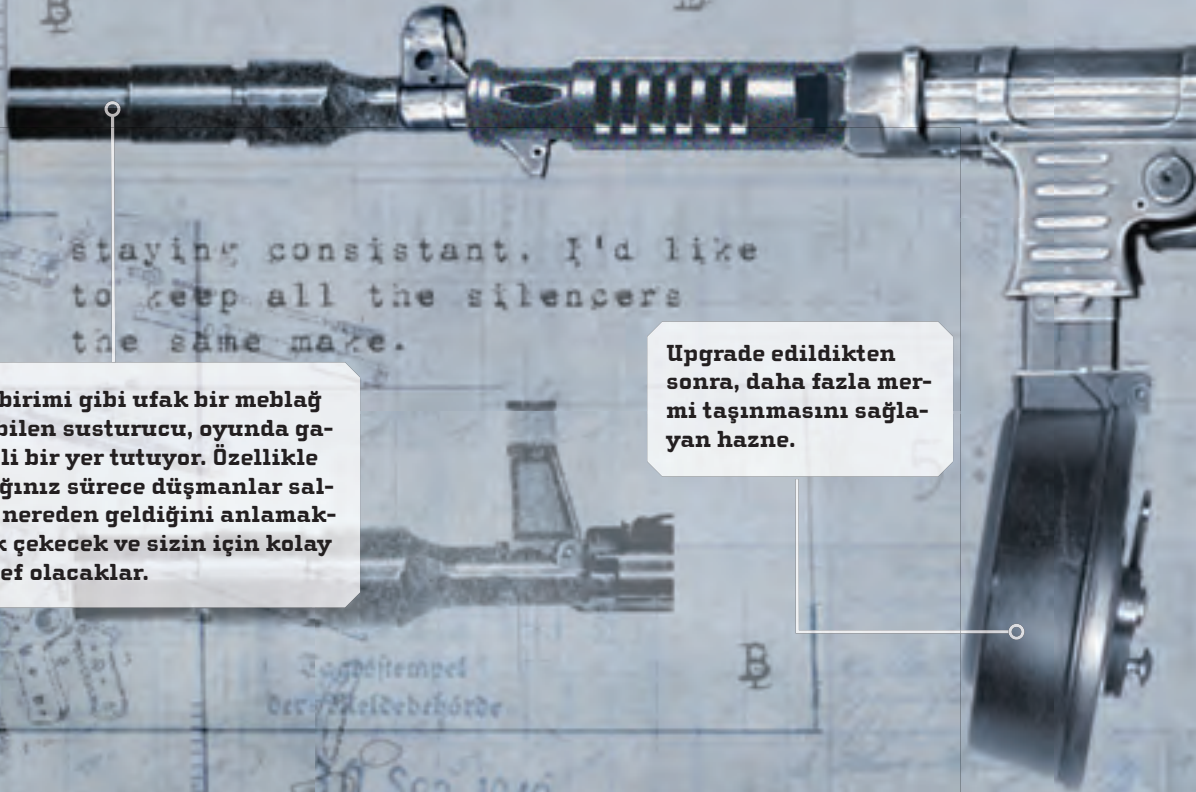
## Unutmadan!

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



Silahın ucundan çıkan yeşil plazma, Hayalet Avcıları'ndaki silahları andırıyor.

Bütün hepsi olmasa da silahın ateşlemesini hızlandıran upgrade'i mutlaka yapın.



500 para birimi gibi ufak bir meblağ ile alınabilen susturucu, oyunda gayet önemli bir yer tutuyor. Özellikle saklandığınız sürece düşmanlar saldırılarının nereden geldiğini anlamakta güçlük çekecek ve sizin için kolay birer hedef olacaklar.

Upgrade edildikten sonra, daha fazla mermi taşınmasını sağlayan hazne.



### PLASMA

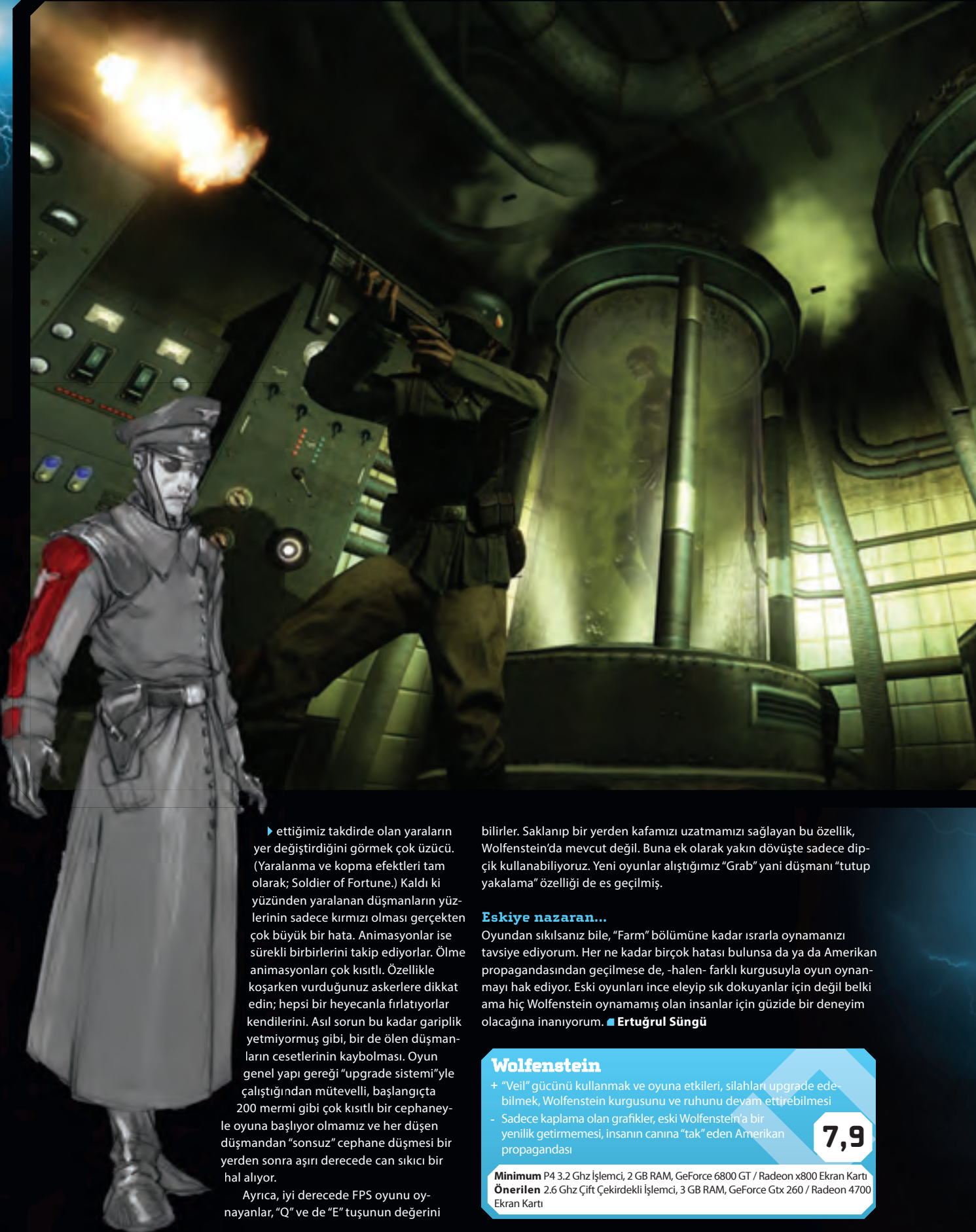
HeavyTrooper adındaki düşmanlardan edinebileceğiniz bu silahı ele geçirdiğinizde, kontrolsüzce Nazi veya yaratık yok edebilirsiniz.



### MP40

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





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

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

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

#### Eskiye nazaran...

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

#### Wolfenstein

- + "Veil" gücünü kullanmak ve oyuna etkileri, silahları upgrade edebilmek, Wolfenstein kurgusunu ve ruhunu devam ettirebilmesi
- Sadece kaplama olan grafikler, eski Wolfenstein'a bir yenilik getirmemesi, insanın canına "tak" eden Amerikan propagandası

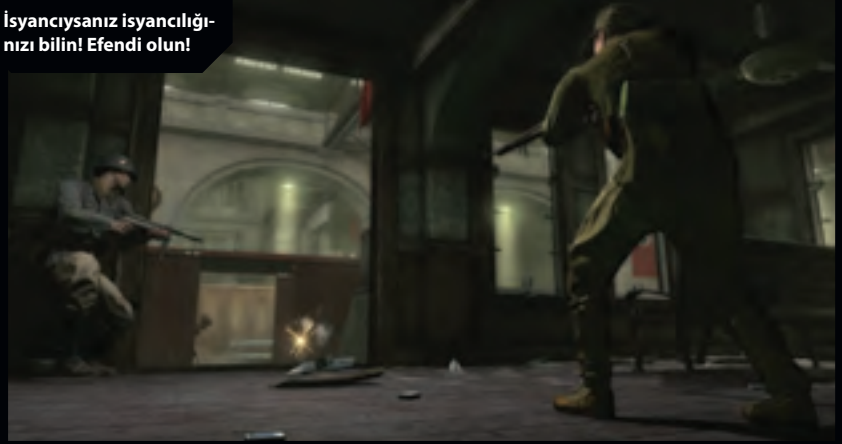
**7,9**

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

■ Assassin denilen düşmanla ilk karşılaştığımız sahne...



İsyancısız isyancılığınızı bilin! Efendi olun!





Yapım **Electronic Arts**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, PSP, Xbox360, Wii**  
Web **gjoe.ea.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

## G.I. Joe: Rise Of Cobra

Keşke hep oyuncak olarak kalsaydın be Joe!

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

### Efsaneler de madara olur!

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

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

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

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

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

### Alternatif

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







### YERDEN AYAK KESMECE



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

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

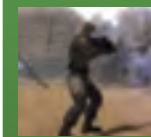
Oyunun son "garipliğinden" de bahsederek son verelim incelememize. Özellikle FPS türü oyunlardan alışık olduğumuz Checkpoint sistemi G.I. Joe'da "birazcık" farklı çalışıyor. Nedir checkpoint'in mantığı? Belli bir noktaya geldiğinizde, oyun otomatik olarak arka planda kayıt edilir ve siz başarısız olduğunuz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

### G.I. Joe: Rise Of Cobra

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

4,0

■ İşte oyun da böyle patladı!



### İsyan

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

bulmak. Hepsi bu. Sağlık barınız tüm hızıyla doluyor ve siz de heyecanlı (!) maceranızı kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Oyunda düşmanları ve etrafınızdakileri ortadan kaldırdıkça kazandığınız puanlarla yeni karakterleri açabiliyorsunuz. Kulağa hoş geliyor değil mi? En azından yeni karakterlerle daha zevkli bir oyun olabilir G.I. Joe diye düşünüyorsunuz, değil mi? Çok yanılıyorsunuz sevgili okurlar. Oyun, size tüm bu özellikleri vaat etmek yerine, berbat ara sahneler, kötü diyaloglar ve ruhsuz bir seslendirme sunuyor.

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

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

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



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



## Yükleniyor...

Börtü böceği yüklediğini bile bekleme ekranlarında bize rapor eden oyunlara inat, Anno 1404'ün yükleme ekranlarında "okyanus dolduruluyor, şimdi de tuzunu katıyorum" ya da "hava tahmini yapıyorum" ve hatta "cadının makyajını da tamamlasam bar!" tarzı bildirimlere rastlıyoruz.

# Anno 1404: Dawn of Discovery

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

**H**iç düşünmüş müydünüz yarım kalmış bir dünyada yaşamayı, yoksa tamamlanmış bir yeryüzünde kalmış yarınlınızı bulmak için mi yaşadınız bugüne dek? Peki, daha da önemlisi, aradığınız kişinin nasıl olmasını umuyordunuz? Sizinle aynı zevkleri paylaşan, çaldığınız notaları, yazdığınız sözcükleri benimseyecek, gündüzleri yanında, geceleri özleminde bekleyeceğiniz kişi mi sizi tamamlayacak olan?

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

### Welcome to the machine

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

Oyun genel haliyle bana aynı türdeki eski bir yapım olan

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

Köylülerden soylulara, madenlerden villalara uzanan bir uygarlık yaratmak sizin elinizde; unutmayın ki bu yarattığınız uygarlık, keşfettiğiniz her yere de yayılmalı, oradaki kültürlerden beslenmeli. Sistemini

### Alternatif

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



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



## SENARYO



Başlarda sıradan bir Haçlı Seferi hikayesi gibi görünse de ilerledikçe, komplolar ve aldatmalar birbirinin üstüne bindiği için siz de bir strateji oyunundan beklenemeyecek bu mücadeleye dahil oluyorsunuz. Kanla yazılmış anlaşmalar, ka-

çırlan çocuklar, hatta büyüü panzehirler derken kaderinizin "Diyarin Kurtarıcısı" olmak şeklinde yazıldığınıysa oyunun sonunda anlıyorsunuz.

oturduğunuz, şapelini diktiğiniz bir adadan sıkıldığınızda bir de çöllere atabilmelisiniz kendinizi, kuyularla kumu beslemeli, ölümden filizlenen yaşamı kucaklamalısınız; keçi sütüyle beslenip hurma yedikten sonra burada karşınıza çıkan her baharatı denemeli, eve dönerken bunlardan paket paket götürmelisiniz ki yaşam standardı yükseldikçe -hayatı monotonlaşan- halkınız yeni tatlara varsın sizin yaptığınız gibi. Üstelik bir parti kargo da yetmez bu açgözlü karınca kolonisine, devamlı akış sağlayacak bir ağ kurmanız da gerekiyor adalarınız arasında. Hatta bu sistemi yürütecek sorumluluğu taşımanız da yetmiyor, bir de onun korumanız gerekiyor. Tonla işiniz var anlayacağınız.

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

## Görevlerin de yönlendirmesiyle yavaş yavaş her şeyi içine alan bir Katamari misali büyüyor dünyanız

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

Bir strateji oyunundan beklenmeyecek grafiklerle sunulan bu şehirler gerçekten de sorunları bir anlığına kenara bıraktığınızda size öyle huzur veriyor ki (Bunda şüphesiz müziklerin de etkisi var.) ne kadar oynadığınızı unuttuğunuzda oyunun fırsatını yiyorsunuz bir de gözlerinizi yorduğunuz için!

Evet, Anno'da savaşlar detaysız belki ama orduyla ilgilenen kim? İnternet üstünden başkalarıyla yaşayamayacaksınız bu macerayı, doğru ama bu şehrinizi paylaşamayacağınız anlamına gelmiyor. Aslına bakarsanız burada hiçbir şey tanıdık değil, işte bu yüzden de sizi tamamlıyor Anno; tıpkı eksik parçanız gibi... ■ **Doruk Cansev**

### Anno 1404: Dawn Of Discovery

+ Detaylı oynanış, başarılı grafikler, enfes müzikler, gözlerinizi düşünmesi, sizi her an meşgul tutabilmesi, senaryo, araya serpiştirilmiş espriler

- Savaşlar çok detaysız, multiplayer seçeneği yok, kısıtlı bir kitleye hitap ediyor

9,2

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



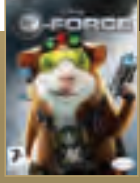
## ANALİZ

1894

Darwin'e fare olduğunu hatırlatan yapışkanlar...

Bu kutucuklarda çok özel silahlar saklı.

Bunalıma girmiş bir çöp öğütücüsü...



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

### Film Oyunları

Dilimize yapışmış durumda artık bu konu; biliyorum ama nişpeten başarılı bir film oyunu yakalamışken fırsattan istifade ederek şunu söylemek istedim sadece: "Demek ki isteyince oluyormuş!" Aslında G-Force bu konu için biraz yavan kalıyor ama yine de bir umut kırıntısı...

## G-Force

O bir fare! Hayır, o bir ajan!

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

### Dünyanın kaderi Darwin'in ellerinde!

Filmle aynı konuyu işleyen G-Force'da bir milyarderin dünyayı ele geçirme planlarına karşı savaşan

### Alternatif

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



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

### G-Force

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

7,2

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

PC'de bu aç yaratıklar bile güzel görünüyor.



Yapım **Capcom**  
Dağıtım **Capcom**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [www.residentevil.com](http://www.residentevil.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

### Alternatif

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

## Resident Evil 5



### Mouse hassasiyeti...

**Y**eni nesil konsollarla birlikte gelen HD (high definition) görsellikteki oyunlar, gözlere bayram ettirse de konsoldan PC'ye aktarımda büyük sıkıntı yaratacak malesef. Teknik anlamda söyleyemiyorum, görsellik açısından bu böyle olacak. Zira herkesin evinde bu görselliği kaldırarak güçte PC'ler yok. İşte Resident Evil 5'in PC versiyonu da full donanımlı bir "oyun" bilgisayarınız yoksa görselliği güme gidecek olan oyunlardan biri malesef.

### Canavar PC

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

son seviye ayarlarda oynadığımda takılmalar, donmalar yaşadım. Yani LEVEL'daki canavar bilgisayarda bunları yaşıyorsam benim evdeki 512 MB RAM'i olan gariban PC'imde bom diye patlar heralde bu oyun... Neyse, hal böyle olunca grafik ayarlarını düşürüp tekrar girdim oyuna. Bu sefer takılma olmadı fakat grafikler "kutu kutu pense, ayıyayı yerse" oldu. Siyahı zombi kardeşlerimizin yanına gidip yüzlerine baktığımda Half Life 1'deki mimiksiz, kutu suratlarla karşılaştım. Bütün tadım kaçtı tabii... Eğer güçlü bir PC'niz yoksa sizin de tadınız kaçacak, çünkü dediğim gibi RE5'in bütün olayı görsellik. Düşük ayarlarda karakterlerin sizi izleyen, kanlı gözleri, konuşmaları, bağırışları, kısacası size haz verecek bütün çevresel detaylar ortadan kayboluyor; yerine "kutu" geliyor...

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

### Ve final...

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

### PC'YE ÖZEL KOSTÜM



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

### Mouse vs. Analog

RE4'ün PC versiyonunda mouse desteği yoktu. Oyuncular tarafından büyük tepki alan bu durumu gören CAPCOM, RE5'te aynı hataya düşmemiş olacak ki mouse desteğini oyuna eklemiş nihayet. Böylelikle RE serisinin mouse'la oynanan ilk oyunu RE5 olmuş oldu. Lazer point yerine Wii'de olduğu gibi büyük bir çember olduğundan hedef almak çok daha kolay bir hale gelmiş. Envanter ekranında düzenleme yapmak da öyle. Tut, sürükle, bırak mantığı... Ayrıca, klavyede tuş sayısı avantajını kullanıp geriye hızlı dönme, hızlı bıçak çekme gibi kısayol tuşlarını kullanıp analoga göre daha seri oynayabilirsiniz...

Kontroller ve teknik anlamda durum böyle. Bunlar haricinde ekstra bir yenilik yok oyunda. Sadece Chris ve Sheva için seçilebilir

### Resident Evil 5

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

8,0

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





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



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

**DISNEY**

## Hannah Montana: Rock Out the Show

Kızlar etrafında toplanın; hep birlikte şarkı söyleyeceğiz!

### Paylaş

Oyunun Extras bölümünde skorlarınızı paylaşmak, paylaşılan skorlara bakmak ve Disney'in kanalına uğramak gibi hoş özellikler bulunuyor.

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

### Yaşım 16, saçım sarı

Aslen bir müzik-ritim oyunu olarak tasarlanan, diziden koterilmiş bu oyunda çeşni olsun diye eklenip ardından oyunun çekirdeği haline gelen, "Kızlara bir şeyler tak takıştır, onları giydir, süsle" şeklinde bir özellik de bulunuyor. Bir nevi The Sims havası yaşatan bu özellik, eminim ki günlerini Barbie'leriyle geçirmiş olan arkadaşlarımızın hoşuna gidecektir. Senaryoya göre bir turneye çıkmak üzere soluğu

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

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

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

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

### Alternatif

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

### "Ay bu babetler hiç gitmedi bu straplez elbiseye!"

Oyunun yaşça küçük oyunculara yönelik hazırlandığını bu ritim oyunlarının kolaylığından da rahatça anlayabiliyoruz. Neyse ki oyunda başarılı olmak için şarkılardaki performansınız

### Hannah Montana: Rock Out the Show

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

7,4

### ŞİZOFRENİ



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

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





## Osmos

Katamari Damacy'nin izinden...

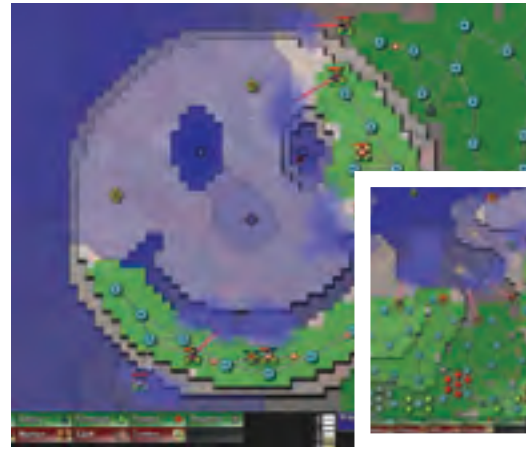


**H**er şeye küçük bir "baloncuk" olarak başlıyorsunuz. Amacınız büyümek, büyümek ve daha da büyümek! Yeterince büyüdükten sonra da şöyle bir oh çekiyorsunuz ve bir sonraki aşamaya geçiyorsunuz. Tabii ki bazen durum böyle olmuyor; yeterince büyümek size bir şey kazandırmıyor çünkü amacınız bir başka baloncuyu asimile etmek olabilir. Bunu da başardıktan sonra yeniden bir oh çekiyor ve

farklı dünyalardaki, farklı maceralara doğru yol alıyorsunuz. Son derece eğlenceli bir oyun olmuş Osmos. Yaklaşık 10 Dolar'lık fiyatıyla da sudan ucuz. "Oyunu biraz f1Ow'a benzetmedim" desem yalan olur. "Biraz ondan, biraz bundan" derken Osmos ortaya çıkmış; yapanların ellerinden öpüyorum. Gözlerini de. İyiymi, tamam.

■ Tuna Şentuna

Tür Aksiyon  
Yapım Hemisphere Games  
Web [www.hemispheregames.com/osmos](http://www.hemispheregames.com/osmos) **8,8**



## Creeper World

Dünyaları yediler, yetmedi...

**U**zaylı dediğin zaten başka dünyaları istila eden, olay çıkartan garip oluşumlardan başkası değildir. Dolayısıyla, bu oyunda da onlara karşı -hem de çekirge sürüsünden beter versiyonlarıyla- savaşıyor olmamız pek garip karşılamazsınız herhalde.

Amacımız istilacı uzaylı güruhunu, ziyaret ettiğimiz gezegenlerde, ana gemimizi kaldırıp götürünceye kadar oyalamak. Onları yenmemiz mümkün değil ama

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

Tür Strateji  
Yapım KnuckleCracker  
Web [www.knucklecracker.com](http://www.knucklecracker.com) **7,5**

## Skull Daddy

Amacına ulaşmak isteyen bir kurukafa



**A**noktasında bulunan bir kurukafayı, B noktasına nasıl götürürsünüz? Kolumuzun altında mı? Bu kabul edilmiyor. Postaya vermeyi de düşünmeyin. Size sunulan seçenekler arasında yalnızca bu kurukafayı itelemek ve seyrinde giderken durdurmak var. Tabii ki bir de araçlar...

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

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

Tür Bulmaca  
Yapım Christopher Mathes  
Web [www.moddb.com/games/skull-daddy](http://www.moddb.com/games/skull-daddy) **8,1**



## Mario Forever

Ölene dek Mario!



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

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

çiçek toplayıp ateş gücüne kavuşuyor... Bunları zaten duymadığınızı veya görmediğinizi düşünemiyorum. Zamanında Game Boy'um ile bir bütün olmuşken en favori oyunlarımızdan bir tanesiydi Super Mario Bros. Şimdi PC'de oynadığımda eski heyecanı elbette bulamadım ama yine de Mario'yu kaplumbağaların üstünde zıplarken görmek eğlenceliydi. Siz de bu basit ama son derece eğlenceli platform oyununu denemek isterseniz, ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz. ■ Tuna Şentuna

Tür Platform  
Yapım Softendo  
Web [www.softendo.com/game/view/name/MF](http://www.softendo.com/game/view/name/MF) **8,5**





# World of Warcraft

## Bitkisel hayat

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

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

### Yalan rüzgarı

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

### BEN NE YAPTIM!

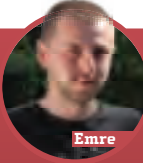
Söylemekte fayda var ki "Miyazaki" isimli orijinal WoW döneminde, Troy isimli loncada bulundum ve yedi ay kadar da "officer"lık yaptım. TBC dönemindeyse "Myth" isimli lonca'yı kuranlardandım, devamında da "GM" sıfatıyla bir yıldan fazla hizmet verdim. WotLK'ta ise "Nerd" isimli lonca'yı kurdum ve GM'liğimi üstlendim. Demem o ki birçoğunuz gibi oyunun her kısmında bulundum ve gördüğüm hataları siz okuyucularımızla paylaştım.





## İKİNCİ GÖRÜŞ

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



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

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

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

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

■ Ertuğrul Süngü

## SAYI 98

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

### Hoparlör ve Ses Desteği

<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 2+1
<input checked="" type="checkbox"/> 4+1	<input checked="" type="checkbox"/> 5+1
<input checked="" type="checkbox"/> EAX	

Oyuna Alışmak: Çok Kolay İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Orta

Grafik	██████████	Artılar / Eksiler	
Ses	██████████	▲ Grafik yapısı, üçlü	▼ Tam bir zaman hırsızı,
Oynanabilirlik	██████████	▲ sunucu seçimi,	▼ kuşatmalar henüz yok,
Community	██████████	▲ Skill/Talent sistemi,	▼ ev almak mümkün
Eğlence	██████████	▲ meslek sistemi, atmosfer	▼ değil

LEVEL ██████████  
NOTU ██████████

Alternatifler: Quest 2, Dark Age of Camelot

Blizzard sadece oyunun gelişimiyle ilgilenerek özel bir takım kurduğunu söylemişti. Peki WoW oyuncularını yakın gelecekte ve ileride neler bekliyor?

### Kısa vade yenilikleri

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

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

8.2

TUNA ŐENTUNA & MERIŐ ERBAY

# ANIME

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




## TOKYO MAGNITUDE 8.0

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

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

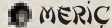
Kardeşlerin birbirleriyle ilişkisi, ergenlik dönemine adım atmasına ramak kalmış olan kız kardeşin yaşadığı bunalımlar, küçük erkek kardeşin çocukça davranışları ve hikayeye bir süreliğine girip çıkan insanların halleri o kadar iyi yansıtılmış ki gerçeğe yüz yüze geliyor-sunuz. Tabii ki bir anime olduğu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

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



## ERGO PROXY

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

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





# YETER! INDİRE

KALBE İNDİRE GANDİMETRE

İNEBİLİR

İNİYOR

İNDİ

# KALBİME Mİ

# ÇEK SİNİZ?!

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

## BEYOND GOOD AND EVIL 2 SADECE BİR HAYAL MİYDİ?

**Zayriye Hanım:** Kızım topla şu masayı artık. Bir defa da elin iş görsün.

**Serhunde:** Çok moralim bozuk, toplayamam. Nejjla toplasin.

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

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

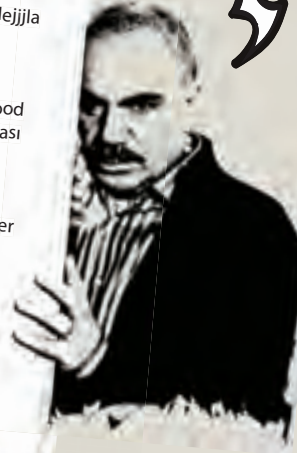
**Zayriye Hanım:** Eee? Ne olmuş ona?

**Serhunde:** Onun ikincisini yapıyoruz diye üstün körü açıklama yapıldı. Bir de böyle kısacık bir teaser yayımlandı. Yayımlandı o yayımlandı. Bir daha haber çıkmadı. Aylardır bekliyorum ufacak bir haber çıksın diye. Sanırım iptal olacak oyun...

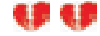
**Zayriye Hanım:** Şşşt, sessiz ol! Konuşma kötü kötü. Duyacak, yıkacak ortalığı şimdi, bi' ağzını tutmayı öğrenemedin.

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

YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!



YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!



## PETER JACKSON, HALO'DAN ELİNİ ETEĞİNİ ÇEKMiŞ

**Nejjla:** Yine niye suratın askı?

**Laila:** Boş ver, anlamazsın sen.

**Nejjla:** Niye anlamayacakmışım ya; söyle sen.

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

**Nejjla:** Ne diyorsun? Babam duyarsa delirir. Nasıl böyle bir şey olur?! Ne yapacağız şimdi?!

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

**Nejjla:** Daha bir 10 sene o film çekilmez; ben sana söyleyeyim. Babama belli etmeyelim, kalbine iner adamın.



## ALAN WAKE'İN UYKUSU AĞIR

**Şefket:** Anne, babam nerede?

**Zayriye Hanım:** İçeride, ne oldu?

**Şefket:** Duymaz değil mi?

**Zayriye Hanım:** Duymaz duymaz, söyle.

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

**Zayriye Hanım:** Evet, biliyorum. 2005'in Kasım ayında babana marketten ekmeğe ve LEVEL aldirmıştık. Onda yazıyordu. Çok üzülmiştim okuduğumda. Neden böyle şeyler gelir ki insanların başına...

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

**Zayriye Hanım:** Öyle deme evladım, günah.

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

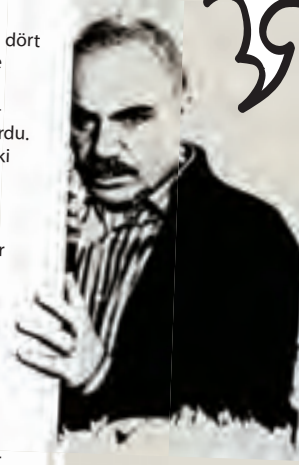
**Zayriye Hanım:** Ama bizim evde Xbox 360 yok ki

**Şefket:** Zaten babanın işleri de iyi değil şu sıralar.

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

**Zayriye Hanım:** Biz yine de babana bahsetmeyelim, üzülür sonra. "Çocuklarıma bir Xbox 360 alamadım" demesin.

YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!





## DUKE NUKEM FOREVER 12. YILINI KUTLUYOR

**Nejjila:** Yine ne süslendin? Nereye gidiyorsun?

**Serhunde:** Hiç ya, dışarı çıkıyorum.

**Nejjila:** Dışarı çıkmalarını bilirim ben senin. Abimin haberi var mı?

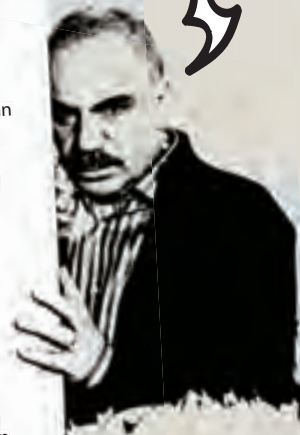
**Serhunde:** Offf, sıkma canımı. "Duke Nukem Forever"ın Piyasaya Çıkamayışı'nın 12. Yılı" kutlmasına gidiyorum. 1997'den beri her yıl "Çıkacak" diyorlar ama çıkmıyor oyun ısrarla. Her yıl yok "Şu grafik motoruna geçiş yapıyoruz", yok "Şu kadar ekran görüntüsü yayınlıyoruz ama daha çıkışına var" demekten usanmadılar.

**Nejjila:** Amaan çıkmazsa çıkmasın umurumda değil vallahi. Bu saate kadar çıkmadı da bir şey mi oldu yani?! Zaten artık hayır gelmez o oyundan. Ancak böyle efsane olur ya da böyle kutlaması olur.

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

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

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



YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!





## GRİN'İN YÜZÜ GÜLMÜYOR ARTIK

**Zayriye Hanım:** Aaah, ah. Dedim o kadar, "bu kadar gülme, başına bir şey gelecek" dedim.

**Zikret:** Ne oldu anne!

**Zayriye Hanım:** Grin kızım, Grin...

**Zikret:** Ne olmuş anne Grin'e?!

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

**Zikret:** Eee? Ne olmuş anne, çatlatmasana insanı!

**Zayriye Hanım:** Batmışlar kızım, batmışlar. Alamamışlar paralarını, kapatmışlar dükkanı... Ooof of... Babana nasıl söylerim ben şimdi bunu.

**Zikret:** Zaten bir sürü sıkıntısı var...

**Zayriye Hanım:** Çok da severdi Bo ve Ulf Anderson kardeşleri ve hep iyiliklerini isterdi; hatta bu işe girmelerine de baban yardımcı olmuştu.

**Zikret:** Ne yapmışlar da batmışlar?

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

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

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

YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!



YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!



## LEIPZIG GAMES CONVENTION'A NE OLDU

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

**Zikret:** Yok, hayır.

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

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

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

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

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

**Zikret:** İnternete bakıyormuş Nejilla, bir de bakmışlar Leipzig Games Convention iptal olmuş. Adı değişmiş;

"Games Convention Online" olmuş. Onun yerine GamesCom başlamış bu yıl, falan filan.

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

**Zikret:** Sanırım Nintendo ve Sony bu yıl GamesCom ile anlaşınca güçsüz kalmış Games Convention ve onlar da online oyunlara odaklanarak böyle bir çare bulmuşlar kendilerine.

Rüzgardan kanadı kırılmış bir kuş gibi olmuş ve tekrar uçmak için güç toplamış Games Convention. Tıpkı babam gibi...

**Yahsin:** Üzülme sen, bir çaresine bakınız. Babandan saklarınız bir süre. Zamanı gelince söyleriz ya da unutulur gider...





YETER,  
KALBİME Mİ  
İNDİRECEKSİNİZ?!

### ASKIYA ALINAN THE WITCHER: RISE OF THE WHITE WOLF

**Şefket:** Napiyorsun Serhunde?

**Serhunde:** Görmüyor musun makyaj yapıyorum.

**Şefket:** Yine nereye gidiyorsun?

**Serhunde:** E alışverişe, söyledim ya sabah.

**Şefket:** Biliyorsun paramız olmadığını, yine kredi

kartının limitini mi bitireceksin?

**Serhunde:** Benim hakkım değil mi bir şeyler almak?

Lafını mı edeceksin üç - beş kuruşun?

**Şefket:** Hep kendini düşün zaten. Bir kere de suratım

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

sor.

**Serhunde:** Peki tamam soruyorum neyin var?

**Şefket:** "The Witcher" diye çok kaliteli bir RPG

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

güzel de devam haberi duyurulmuştu. Ama yok,

yok işte. Olmamış; askıya almışlar.

**Serhunde:** E askıya almışlar, iptal etmemişler ki.

Üzülmen anlamsız.

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

üyorum, babam duysa adam ölür kahrından.

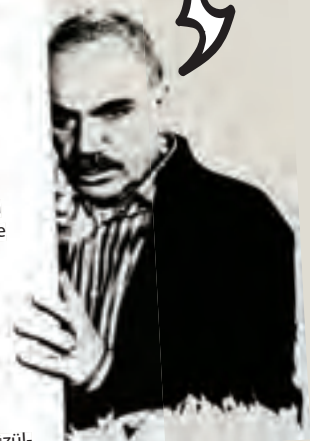
**Serhunde:** Bu kadar duygusal olmayın yahu. Cebinizde

para yok hep başkalarının derdi sizi üzüyor.

**Şefket:** The Witcher taş gibi oyun Serhunde, başkalarının

derdi değil bu bizim derdimiz, bu bizim davamız.

**Serhunde:** Salaklık ediyorsun Şefket, rahat bırak beni!



## HAYRİ İRZA AMCA'NIN GÜNLÜĞÜNDEN

### **G.I. Joe: The Rise of Cobra**

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

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

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

### **Night at the Museum: Battle of the Smithsonian**

Malum, evi satışa çıkarmışken paraya da sıkıştık. Evdekileri müzeye götürmeyince müzeye ilgili bir oyun alayım dedim. Çocuklar eğlensin dedim, biraz yüzleri gülsün dedim ama hata etmişim. Oyunda ne görmeye, ne duymaya, ne de ailemize layık bir şey var. Bir daha kapımdan içeri giremez!

### **Terminator Salvation: The Videogame**

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

### **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian**

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

### **Transformers: Revenge of the Fallen**

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



FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Bařaran

FIRAT'TAN

PES TAKTİKLERİ

“Karede basılı tutma!!!”



## Emlyn Hughes Ekolü

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

## Atağın Yönü

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

## Buzda Dans

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

## Form Ye Formda Kal

Unutma ki form düzeyleri önemli bir etkidir PES'te genç adam. Form düzeylerini iyi "okuman" gerek, maça iyi hazırlanman gerek, gece hayatına dikkat etmen gerek. "Peki ama nasıl?" dediğini duyar gibi oluyorum ki bu çok sık başıma gelen bir şey. Evet, gaipten sesler duyuyorum. Neyse, konuyu dağıtma evlat, kes sesini, çakmayayım iki tane! Kimi oynatacağını çok iyi seç. Her kırmızı olanı oynatma. Neden mi? Her sakallı deden değil de ondan! Örneğin ne olursa olsun Van Der Sar'ı oynat, yedeğini oynatma. Ya da ne olursa olsun Berbatov'u Tevez'e tercih etme! Berbatov zaten, adı üstünde, eheaho!

## AYIN MAÇI

FIRAT

DORUK

VS

8

4

MAN.UTD

MAN.UTD

## AYIN HİLESİ

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

## AYIN TALİHSİZİ

E.Ö. (22)

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

## LEVEL PES LİĞİ

## PUAN DURUMU

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

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

# Kitapçık ve DVD hediye PCnet Eylül sayısı bayilerde!

TÜRKÇE ANTİVİRÜS VE TAM SÜRÜM OYUN DVD'DE

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Eylül 2009 • Yıl:12 • Sayı:144 • Fiyat:6,50 TL • www.pcnet.com.tr



RINGS  
OF  
MAGIC



AVG  
INTERNET  
SECURITY

## 3G rehberi

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



E-kitapların  
zengin  
dünyası

Dijital kitap ve e-oyunlar  
daha kolaydır. E-kitap  
okuyucularındaki  
sanatçıları  
açıklayınız.



## 1000 TL altı dizüstüler

Performans konusunda  
tatminkar düzeydeki  
ekonomik dizüstüleri  
sizler için test ettik

8  
ÜRÜN



Yeni  
Ses Kartları



Yeni  
Ses Kartları



Yeni  
Ses Kartları



Yeni  
Ses Kartları



Yeni  
Ses Kartları

Şarkıları  
indirmeden  
dinle

Dijital  
müzik  
kaynakları  
kullanarak  
dijital  
müzikleri  
dinleyin



## Google Chrome OS meydan okuyor

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



300000  
11 2000  
00000 8 10 11



ÖZEL  
KOLEKSİYON  
2009

WEB SİTESİ KURMA  
REHBERİ



PCnet EYLÜL  
SAYISINDA TAM  
SÜRÜM OYUN  
VE TÜRKÇE  
ANTİVİRÜS  
YAZILIMI HEDİYE

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



# Online

Yeni hayatlar, başka hayaller...

**O**nline oyunlar tamamen başka bir yaşam tarzı, diğer türlere göre çok daha büyük fedakarlıklar istemesinin yanında sizi hayat boyu yanınızda kalacak dostlarla da

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

GLOBAL  
**GAME**  
CENTER

116

## GGC

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



120

## NERD

Basın sponsoru olduğumuz NERD, bizi yine yalnız bırakmadı.

# GNGWC Silkroad Türkiye Elemeleri

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

112

# GAME SULTAN Ciddiye Alıyorsan

## GNGWC 2009 Silkroad Türkiye Elemeleri

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

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

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

### Tarihler Etkinlik

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



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

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



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

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

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

### İlk Eleme Etapı Karşılaşma Kuralları

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

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

# GAME SULTAN

## Oyunu Ciddiye Alıyorsan

### Rappelz

Baltalar Elimizde

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

“The Witch” basitçe kötü büyücü; Deva, Asura ve Gaia ırklarının bir arada yaşadıkları dünyayı bir kaosa sürmüştür. Birbirlerinden farklı bu üç ırk, büyücüye karşı birleşmişlerdir. Yapılan savaş sonunda ise büyücü yakılarak öldürülmüştür. Nitekim başlattığı kaos halen etkilerini göstermektedir. Bununla birlikte, büyücünün ve yarattığı kötü güçlerin dünyaya yeniden incecğine dair olan fısıltılar ise herkesi endişelendirmektedir...

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

Oynadığı online oyundan sıkılan ve yenisini bulamayanlar için kesinlikle denenmeyi hak eden bir oyun Rappelz. Ayrıca düşük sistemli bilgisayarlarda da rahatça çalışabilmesi, birçok oyuncuyu fazlasıyla mutlu edeceğe benziyor. ■ Ertuğrul Süngü

#### İPUCU

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

## Sea Fight

Black Pearl

**Yapım** Bigpoint  
**Dağıtım** Dark Orbit  
**Web** seafight.bigpoint.com

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

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

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



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



**7-11 Ekim 2009**

Tüyap Büyükçekmece, İstanbul

Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

**CeBIT**  
eurasia  
Bilişim

**10**  
YIL

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

**10. yılında mutlaka CeBIT Bilişim Eurasia'da olun. İşinizin geleceğinde...**

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

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

# GLOBAL GAME CENTER

GameTürk'ün yaratıcılarıyla online oyunlar üzerine...



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

**GGC:** 40'tan fazla online oyunun ödeme altyapısını sağlamak ve yurtdışında başarıya ulaşmış yapımların lokalize edilip Türk oyun severlerle buluşturulması, şu anda asıl uğraşlarımız. Ayrıca geçtiğimiz senelerde kurduğumuz oyun portalları ve topluluk forumları ile Türkiye'de önemli bir konuma gelmiş bulunmaktayız. 2009 yılına GGC için çok farklı bir anlam ifade etmekte. GGC, bu yıl içinde oyun yayıncılığı anlamında büyük bir hizmet olarak, Avrupa ve Amerika'nın en çok beklenen online oyunlarından biri olan TwelveSky2'nin Türkiye lokalizasyonunu yapmış ve oyunu "Karahın" adıyla Türk oyun severlerle buluşturmuş durumda. Ayrıca firmamız, Çin'in en büyük yapımcılarından biri olan SnailGame ile anlaşarak, tarayıcı tabanlı iki oyunun Türkiye lisans haklarını satın almış bulunmakta.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



# AION

Melekler ve Şeytanlar



**Yapım** NCsoft  
**Dağıtım** NCsoft  
**Tür** MMORPG  
**Platformlar** PC  
**Web** [us.ncsoft.com/en/aion](http://us.ncsoft.com/en/aion)  
**Türkiye Dağıtıcısı** Tıglon

**U**zun zamandır beklenen Aion Online, Beta sürümüyle birkaç aydır, -hafta sonları- oyun-severlerin karşısına çıkıyor. World of Warcraft (WoW) bir köşede çirpına dursun, yeni online oyunlar bir boy göstermeye başladı. Her ne kadar büyük umutlar beslemesem de Aion Online'a bakmak beni bir nebze de olsa mutlu etti.

## CAMPAIGN QUEST

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

## Bakalım neler var...

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

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

## Neredeyiz?

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

Her biri bir başka karizma, bir başka cengaver yahu!



Ah be abi, detay koysaymışsınız...



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

Dünya ise üçe bölünmüş durumda. Bir kısmı Elyoslar,

### UÇALIM MI?

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

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

### Bakınca ne görüyorum?

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

### Combatif hareket engellenemez!

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

### LEVEL ATLIYORUZ

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

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

### Diyoruz ki...

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



## BlizzCon 2009

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

**T**üm dünyadan World of Warcraft insanlarının çöğlükler atarak, kendilerinden geçerek, yeri geldi mi birbirlerini ezerek bekledikleri BlizzCon, ne yazık ki ben bu yazıyı yazdığım gün yapılmış, siz okurken sona ermiş olacak. Ama açıkça belirteyim; ben, siz sevgili okurlar için çalıştım, çabaladım, Blizzard'a söyledim. "Blizzard" dedim, "dergi kapanmadan önce yap şu etkinliği" dedim. Yok, hayır, "21 Ağustos dediler", başka bir şey demediler. Kaliforniya'daki Anaheim Convention Center'da, 21 - 22 Ağustos tarihlerinde BlizzCon'u tüm ısrarlarıma rağmen gerçekleştirdiler.

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

### StarCraft II

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

### Diablo III

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

### World of Warcraft

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

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

### Siyah Koltuk

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



# Donanım

Yaz sıcaklarına inat, ferahlatıcı haberler...

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

sınıflandırmayla başladı. Dizüstü piyasasını karıştıran Samsung modelini de inceleyen Baltaş, haberlere göz atarken Teknik Servis'i de ihmal etmedi.



**Samsung**  
**R522 XS04TR**

Oyun canavarı laptop sonunda ofisimize konuk oldu.



## Doğru Ekran Kartına Giden Yol

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

**122**



## Hangi Ekran Kartı?

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



### HD4870X2

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

### HD 4800 Mobile

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



**S**iz sevgili okurlarımızı ekran kartları konusunda daha iyi bilgilendirebilmek için bu ay ilk olarak bir tablo yayınlıyoruz.

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

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

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

### İstisnalar Kaideyi Bozmaz!

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

## Ekran Kartı Tablosu

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



## GTX295

Kullanabilmek için sadece paranızın değil, kasanızın, güç kaynağınızın, ana kartınızın, işlemcinizin ve hatta RAM'inizin bile hızına yetişmesi gereken bir kart. Silikon vadisinin bağrından kopmuş ve çift çekirdeği ile çitlatamayacağı oyun yok!

## Turbo Cache ve HyperMemory mi?

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

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

## Yanlış tercihi Bağdat'tan döndürürüz!

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

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

■ Recep Baltaş

EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

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

## Samsung R522 XS04TR

Hiç kimsenin yapamadığını Samsung yaptı!

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

### Oyun Canavarı

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

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

### Elinizin altındaki performans

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

## Samsung R522 XS04TR



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

### TEKNİK ÖZELLİKLER

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

**Fiyat:** 899 Dolar + KDV

**İthalat:** Kont, Arena

**Web:** www.kont.com.tr

**Puan:** 9/10



# Teknik Servis

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

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

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

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

S: Anakart üstündeki RAM'lerden biri yanmıştı. Hala çalışan yuvada da 1 GB DDR2 RAM vardı. Daha sonra aldığım yere sorarak internette uyumuna da baktıktan sonra hevesle gidip 2 GB DDR2 RAM aldım, çalışan yuvaya taktım, ardından bilgisayar dondu. Ben de format attım, bu sefer de oyun sırasında dondu BIOS ayarlarımı sıfırladım, şimdi hala oyun açarken veya internette birden donuyor. Anakartım BIOSTAR MCP6PB+2, ekran kartım eski Nvidia GeForce 6150 SE, işlemcim AMD Athlon 1640-LE. Ekran kartım paylaşımlı RAM'den 256 MB yiyor, ayrıca kendisi 512 MB ama 256 seçeneğinin yukarılarında bir değer yok BIOS'ta. **C: Sevgili Can, dost acı söyler ama ben gerçekleri herkesin bilmesi açısından bilgisayarının parçalarından bahsetmek istiyorum biraz. Biliyorum, ekonomik bir sistem kurmaya çalışmışsın ama bu esnada gördüğüm kadarıyla "ucuz etin yahnisi" deyimini gözden kaçırmışsın. Anakart, işlemci ve ekran kartı konusunda piyasadaki**

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

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

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

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

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

**C: Sevgili Berkay, sana bu yalanı uyduran arkadaşımı bir ara bizim ofise yollamamı tavsiye ediyorum. Bu arkadaşın daha yemesi gereken 50 fırın ekmeği ve okuması gereken binlerce doküman var. Ondan sonra bilmediği konular hakkında konuşmaması için ağzına biber de süreceğimi belirtmek istiyorum. Ben bir Windows Vista kullanıcısıyım ve bütün oyunları da sorunsuz oynayabiliyorum. Zaten akli başında olan ve mantıklı düşünebilen bir kişi böyle bir şeye en başta Microsoft'un izin vermeyeceğini bilir. Kısacası arkadaşın biraz hava alsın, sen o sırada oyunların keyfini çıkarmaya bak. Sormadan edemeyeceğim: arkadaşın hayatında hiçbir oyunun "Vista Edition" adlı bir sürümünü gördü mü?**

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

seçmeliyim? Ali

**C: Ali'ciğim, güzel düşünmüşsün tebrik ederim. Bu netbook'lar Atom işlemcili oldukları için toplamda bir ampul kadar bile enerji tüketmiyorlar ve download için olsun, diğer taşınabilirlik gerektiren işlerin için olsun gayet iyi çözümler. Yine bu cihazların masaüstü sürümleri de mevcut. Onlara da bakmanı tavsiye ederim. İlla ki bir netbook almak istiyorsan sana tavsiye teknik desteği çok daha iyi olan LG X110'u tercih etmemdir.**

S: Lisanslı bir işletim sistemi almak istiyorum. Oyun bilgisayarı için XP Professional mı önerirsiniz yoksa Vista 64 bit mi? Ayrıca fiyat konusunda bilgi alabileceğim bir site varsa söylerseniz sevinirim. Berk

**C: Sevgili Berkay devir değişti e tabi Windows da değişti. Artık Windows XP öldü biliyorsun. En son Microsoft'un Windows 7'nin son sürümü olan ve üretime giden Windows 7 RTM sürümünü de imzalamasıyla artık Vista da mazide kaldı. Bu durumda sana önereceğim işletim sistemi Windows 7 Home Premium 64 Bit olacaktır. Ürün 22 Eylül'de piyasaya çıkacağı için şu an fiyatlar hakkında ne desem yanlış olur.**

S: Ben yeni PC toplattım. Ekran kartım DirectX10 ve 11'i de destekliyormuş. Ben daha hala DirectX 9'da oynuyorum. Oyunları nasıl DirectX 10 ile oynayacağım? Programı indirip yüklemeyi oyunlar kendiliğinden mi kullanmaya başlayacak bu DirectX 10'u? Ekran kartım da Sapphire ATI HD4850 (256bit). Mert

**C: Öncelikle Ekran Kartı'nızın DirectX 11 desteklemesi imkânsız, zira DirectX 11 destekli kartlar henüz satılmaya başlanmadı. Ekran Kartı'nız en son DirectX 10.1 destekliyor. Oyunlarınızı DirectX 10.1 ile oynamak istiyorsanız Windows Vista**

veya Windows 7'ye geçmelisiniz. Benim tavsiyem Windows 7 kullanmanızdır. İşletim sistemi hem Windows XP ve Vista'dan hızlı, hem de yeni çıkacak DirectX 11'e tam destek veriyor. Merak etmeyin, çevrenizde yine bilmeden "Oyunlar Windows 7'de çalışmaz" diye denemeden uyduranlar olacaktır. Ben şimdiden söyleyeyim: Oyunları kurduğum Windows 7'de ve oynadım. Hiçbir sorunla karşılaşmadım hatta Windows XP'den kat kat daha hızlı olduğunu söyleyebilirim.

S: Sistemim şöyle: T8300 İşlemci 2.4 Ghz, 3,072 MB DDR2 RAM, ATI Radeon HD 3650, 250 GB Sabit Disk, Windows® Vista® Home Premium. Şimdi sorum: Ben her zaman oyun oynarım. Bir gün yine oyunu açtım, bir süre oynadıktan sonra FPS 50'lerdeyken 10'lara düşmeye başladı. Performans çok azalmıştı ve oyunun sesleri cızırdıyordu. Bu cızırdama sırasında da FPS düşüyordu. Bu bir dakika boyunca devam etti. Çok takılıyordu. Sonra düzeldi. Devam ediyordum ki bir dakika sonra yine olmaya başladı! Bu böyle belli aralıklarla devam etti ve belli bir düzendeydi. Her şeyi denedim ama işe yaramadı. Yaramayacağını da biliyordum çünkü önceden böyle bir sorun yoktu. Bir gün aniden başladı. Lütfen yardım edin! Raşit

**C: Sevgili Raşit, sorun ekran kartının GPU'sunun aşırı ısınmasından kaynaklanıyor olabilir. Dizüstü bilgisayarlarda özellikle GPU için ayrı bir soğutucu olmaması büyük sorunlara yol açabilir. Bu durumda kartın GPU'su aşırı ısınmadan zarar görmüş olabilir. Sana tavsiyem eğer cihazın garantisi bitmemiş ise cihazı garantiye vermen. Cihazın ekran kartı değiştirilecek ya da yeni bir cihaz verilecektir.**

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

## SATIN ALMA TABLOSU

Burayı işaretli yerlerden kesip saklayın. Bilgisayar ya da donanım almaya giderken katlayıp cebinize koyun. Satın almadan önce de çıkarıp bakın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 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 55D
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

# DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,  
AKIL VE FİKİ HASTALIKLARI MERKEZİ



ERDEM

ÇENK



### HASTA: ÜBUKAN AZMAN

Merhaba Level editörleri :D Fazla goygoy yapmadan direk konuya giricem bi kaç sorum var :D  
1.Cuma gecesi nerdeydin?!

- Kalkaha gazından zehirlenmiş bu.
- Biri mi zehirlemiş?
- Hayır, ikisi zehirlemiş.
- Sizin bu esprileriniz de olmasa...
- Kendisini ameliyathaneye götürün ve Cuma gecesi nerede olduğumuzu izah edin.
- Bundan sonraki Cuma geceleri nerede olduğumuzdan da haberdar olun istiyorum!
- Alnına kazıyın hiç unutmayın.



MAZO

Emergency  
PARAMEDIC

### HASTA: ÜMİT YILDIZ

NOT:Bu soru değil ama bunu derginizin bierine koyun pls selamalar  
NOT2:BURDAN İngilizce sınavında nice ... diyen yeti nice muhtu yıllara diyedolduran dahi mi aptal mı henüz anlayamadığ kişiliğe selamalar

- Dergimizin neresine koyalacak acaba...
- O kadar şahane ki koyacak yer bulamamışlar, bize gönderdiler.
- Siz nokta noktaları nasıl doldururdunuz?
- Ben noktaları bileştirdim.
- Bravvo!

### HASTA: MEHMET EFE KİŞAĞA

1.Bir sayınızda tam sürüm ayuna prototype 'i koyarmısınız?  
2.Bir sayınızda total overdose 'un posterini vermişsiniz?  
3.Prototype 'i vermezseniz lütfen onu bedava ve tam sürüm olarak indirebileceğim bir site söylemişsiniz?

1. Koyarız ama hangi sayımıza koyduğumuzu söylemeyiz.
  2. Veririz ama hangi sayımızda verdiğimizizi söylemeyiz.
  3. Söyledik bile. Ama "yazın" demediğin için sen duymadın, yazık.
- Kapatalım mı?
  - Açın.
  - ...



### HASTA: ANK SANK

Levelda yayınlanacak postaları buraya mail atarak mı gönderiyoruz??

- Korkma evladım, "level" diye bir şey yoktur.
- Hepsini senin o küçük kıvrımlarında.
- Ayrıca senin postan o kadar güzelmiş ki bak bize göndermişler.
- Buraya mail atarak mı göndermişler?
- Kafadan atarak göndermişler.
- İlahi siz habhh haay!



# PC TOP 15

1



## Pro Evolution Soccer 2009

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

### Minimum

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

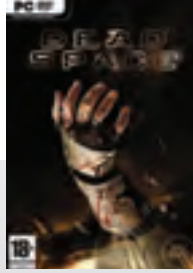
Yapım Konami

Dağıtım Konami

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.

### Minimum

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.

### Minimum

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.

### Minimum

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 etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

### Minimum

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 her seferinde çıtayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

### Minimum

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

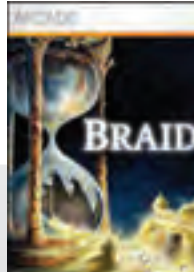
Yapım EA Games

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 başarıyor.

### Minimum

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

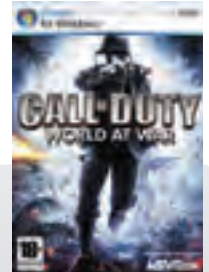
Yapım Number None

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.

### Minimum

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...

#### Minimum

1.3 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /  
256 MB Ekran Kartı

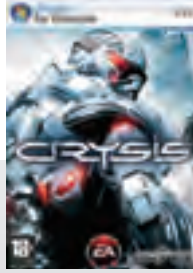
Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2008

9,5

10



### Crysis: Warhead

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

#### Minimum

2.8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /  
512 MB Ekran Kartı

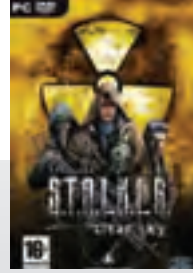
Yapım Crytek

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,5

11



### S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Bug'larla boğuştuğumuzun  
dışında kusursuz bir yapımdı  
S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre  
düşmedi. İlki gibi bizi radyasyo-  
na boğdu.

#### Minimum

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /  
128 MB Ekran Kartı

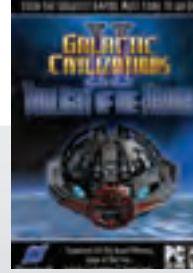
Yapım GSC

Dağıtım Deep Silver

Çıkış Tarihi 2008

9,5

12



### Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı  
bir tür için bu ek paket, altın  
değerinde.

#### Minimum

1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /  
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock

Dağıtım Stardock

Çıkış Tarihi 2008

9,5

13



### Call of Duty 4: Modern Warfare

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

#### Minimum

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

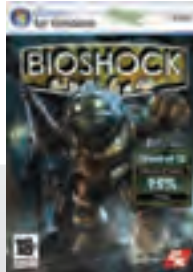
Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5

14



### BioShock

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

#### Minimum

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

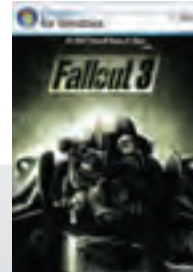
Yapım 2K Boston

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2007

9,3

15



### Fallout 3

Belki "yaşlı" gözler hala eski  
oyunları arıyordu ama Fallout 3  
her şeye rağmen başarılı bir oyun  
olarak karşımıza çıktı. Sürekli  
olarak ek paketlerle kendini  
yenilemesi de cabası...

#### Minimum

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

Yapım Bethesda Softworks

Dağıtım Bethesda Softworks

Çıkış Tarihi 2005

9,3

\*



### Anno 1404: Dawn of Discovery

Bu ay ofiste işler neredeyse  
askıya alınıyordu. Neden  
olacak? Anno 1404 yüzün-  
den! Oyun takdirimizi topladı  
gerçekten.

#### Minimum

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /  
128 MB Ekran Kartı

Yapım Related Designs

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2009

9,2

\* Bu ay ne oynadık

# XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2 TOP 15

1



## Pro Evolution Soccer 2009 PS3

Zaten Pro Evolution Soccer'ın efsaneleştiği alan yüzyıllar boyunca konsollar 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

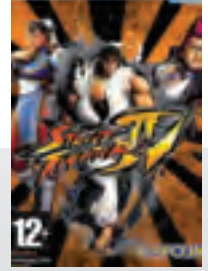
Ne olacağı tanıtımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynamaz" diyenlere özel...

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

9,5

4



## Street Fighter IV PS3

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom  
Dağıtım Capcom  
Çıkış Tarihi 2008

9,5

5



## LittleBigPlanet PS3

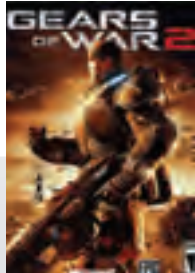
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

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

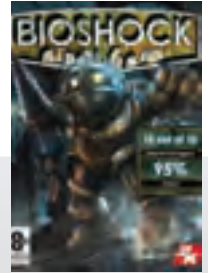
Her fırsatta Guitar Hero ve türevlerine karşı çıkan gürüha inat, son hızla kafa sallamaya ve Guitar Hero oynamaya devam ediyoruz.

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

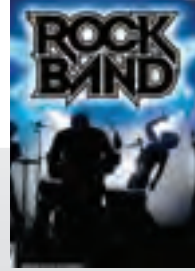
Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

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 zorlansa da, Dante'nin macerasını hatırlatan Ninja Gaiden Sigma, kelimenin tam anlamıyla bir destanı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Team Ninja  
Dağıtım Tecmo  
Çıkış Tarihi 2008

9,2

14



### inFamous PS3

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Sucker Punch  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

9,1

15



### Uncharted: Drake's Fortune 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

\*



### Splosion Man 360

Tek bir tuşla neler yapabileceğimizi tartışırken Xbox Live'dan indirdiğimiz Splosion Man yardımıza yetti; eğlenceli yapısı ve farklı oyun dinamiği ile Splosion Man tam da aradığımız şeydi.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Twisted Pixel  
Dağıtım Twisted Pixel  
Çıkış Tarihi 2009

-

\* Bu ay ne oynadık

# MOBİL TOP 15

1



## Crisis Core: Final Fantasy VII

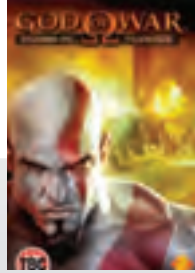
Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisinin PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

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

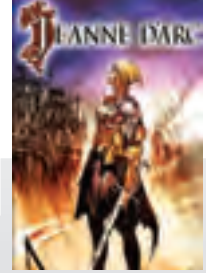
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

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 SCEE  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,8

7



## Samurai Shodown Anthology

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

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SNK  
Dağıtım SNK  
Çıkış Tarihi 2009

8,5

8



## Rock Band Unplugged

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

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Backbone Entertainment  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2009

8,3

9



### Wipeout Pulse

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

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEE  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2007

8,3

10



### Guilty Gear Judgement

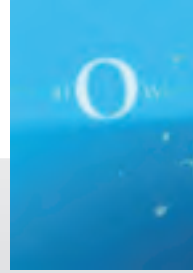
Zor beğenen oyunculara bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Arc Systems Work  
Dağıtım Majesco  
Çıkış Tarihi 2006

8,2

11



### Flow

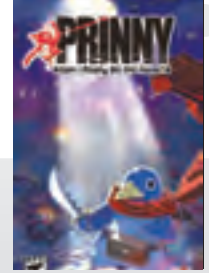
Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

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



### Worms: Open Warfare

Worms'u anlatamaya gerek var mı bilmiyorum, ancak serinin PSP'deki en başarılı versiyonu Worms: Open Warfare.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Team17  
Dağıtım THQ  
Çıkış Tarihi 2006

8,0

14



### Pursuit Force: Extreme Justice

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

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım BigBig Studios  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2007

8,0

15



### Patapon 2

Üç Sübhaneke, bir Pon-pon-pata-pata-pon! okuduğunuzda hiçbir derdinizin kalmadığını siz de fark etmiş miydiniz? Fark etmediyseniz Pata-pata-pata-pon!

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEJ  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

7,6

\*



### Patapon 2

PSP'de tekrar tekrar dönülecek birkaç oyundan biri olan Patapon'u ısrarla kulaklık olmadan oynamaya çalışan LEVEL editörlerine yapılan linç girişimini hep bir ağızdan verdiğimiz komutlar da durduramadı; bir güzel harcadılar bizi, iyi mi?

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEJ  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2009

7,6

\* Bu ay ne oynadık

Ertağral Sängä

ROIX

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**G**eçtiğimiz sayıda kısıtlı yerim olmasından dolayı detaya yer verememişim çok; fakat Ejderha Mızrağı serisi hakkında ufak tefek bilgiler verip ne kadar değerli bir seri olduğunu -hem edebiyat, hem de rahat okuma açısından- belirtmiş, soru işareti olan kafalara ünlem yerleştirmiştim. Bu ay EM dünyasının yaratılışını size sunacağım.

## Başlangıç

İlk başta Kaos vardı. Her şeyin ve hiçliğin babası... Kaos'tan, sonradan bazı kaynaklarda Yüksek Tanrı olarak anılacak yaratım vuku buldu. Ve dünya yaratılmaya, yıldızlar çağında başladı. Yüksek Tanrı, düşüncelerini "Torbil" isimli, bütün bilgileri barındıran bir kitaba yazdı. Yapacak çok işi vardı. Yardıma ihtiyacı olduğunu düşündü ve boşluğa seslendi. Ona iki oluşum karşılık verdi. Takhisis (Ejderhaların Kraliçesi) ve Paladine (Ejderhaların Kralı). Fakat ikisi de bu büyük gücü, Torbil'i taşımaya yeterli değildi. Boşluğa bir kez daha seslendirildi... Bu sefer Gilean, Torbil'i insanların öğretilmesine sunacak ve dünyanın sonuna kadar elinde tutacak olan tanrı bu çağrıya cevap verdi. Yaratımına başlanan dünyayı hep beraber inşa etmeye başladılar tanrılar katında. Yine de hiçbiri yaratma zanaatında uzman değildi. Bunun sonucunda boşluktan demirci, dünyayı ateşte döven Reox geldi. Çekicinin her bir darbesinde ortaya çıkan kıvılcıklar yıldızları oluşturdu alacakaranlıkta. Ve büyük bir küreye şekil verdi, aydınlatsın diye Krynn'i mahşer gününe kadar. Buna mutabık, üç tanrı da Krynn üzerinde üç çocuk yaptılar. Paladine, Solinari (Gümüş Ay); Gilean, Lunitari (Kızıl Ay); Takhisis, Nuitari... Sadece ona inananların görebileceği Siyah Ay'ı hem dünya üstündeki varlıklarını hatırlatmak, hem de büyü gücünü

dünyaya yaymak üzere asılı bıraktılar gökyüzünde. Bu arada Kaos, tanrılar katından sürüldü. Onun sürülmesindedir ki Reox peşinden gitti. Kendi zanaatıyla yaptığı "Gri Gem"e hapsetti her şeyi ve hiçliği...

## İlk yaratımlar

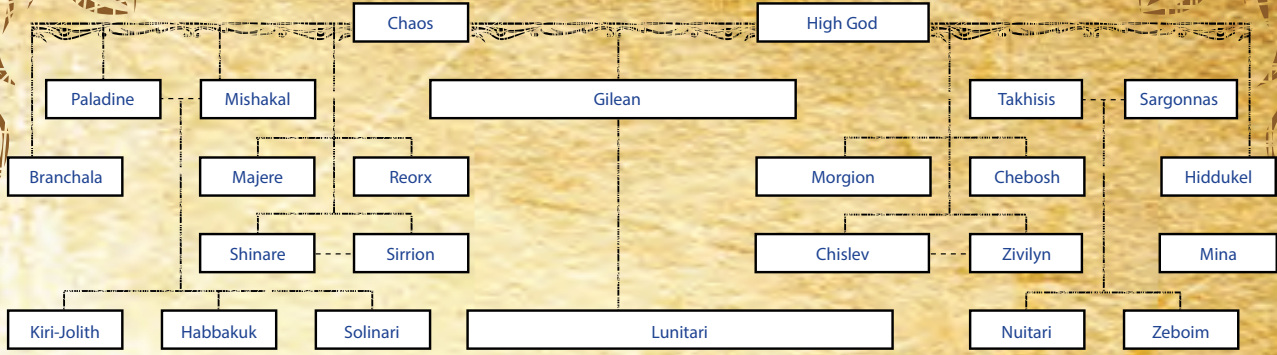
Kaos, gri game hapsedilmeden önce bütün bu yaratıma sadece şaka olsun diye hayvanları yarattı. Ölümlülerin erişebileceğinden çok daha üstün yeteneklerle donattı. Çok iyi görme yeteneği, çok uzun bir hayat ve dengi olmayan bir büyü gücü bahsetti. Ejderha olarak bilinen yaratıkların başlangıcı oldu. Ejderhalar ise Tanrı Paladine ve Tanrıça Takhisis'in isteği üzerine Reox tarafından yaratılmışlardır. Takhisis, kendi için yaratılanlara zulmedip beyinlerini yıkadı. Böylece kötülüğün ejderhalara vuku buldu. Kırmızı, mavî, beyaz, siyah ve yeşil olarak renklendirildiler. Paladine ise olanlardan çok üzgündü. Reox'un yardımıyla metalden ejderha heykelleri yaptı. Daha sonraları bu heykellere hayat vermeyi uygun gördü. Böylece iyiliğin ejderhalara birer heykelden hayat buldu. Altın, gümüş, pirinç, bronz ve bakır olarak renklendirildiler.

## İlk Savaş

Takhisis ve Paladine tarafından yaratılan ejderhalar arasında olmuştur. Takhisis'in akıl almaz bir ihaneti üzerine birbirlerine girerler. Bu ejderhalar o kadar güçlüdürler ki savaş esnasında kullandıkları büyüler ve etraflar verdikleri zarar neredeyse tüm Krynn'i yok edecek seviyeye gelmiştir. Bunu fark eden tanrılar, bir an evvel ejderhaları dünya üzerinden çekerek bu duruma bir son vermişlerdir.



# PANTEON OF DRAGONLANCE



Paladine Elfler'i yarattı, Takhisis Oğreler'i ve Gilean da insanoğlunu. İyiliğin tanrısı Paladine, yaratım esnasında ruhlara beden verdi. Dengenin tanrısı olan Gilean da onlara özgür iradeyi bahsetti. Kötü tanrı Takhisis ise onları ölümlü bir hayatla lanetledi. Reox ise metal işçiliği konusundaki uzmanlığını bir grup insanla paylaştı. Fakat insanoğlu bu yüce bilgiyi öğrendikten sonra onu hiçbir şekilde onurlandırmadı. Reox kızıştı ve bu insanları da tıpkı kendisi gibi bir çüceye çevirdi, öğrettiği işçilik yeteneklerini ellerinden aldı ve onları sadece buluş yapma yeteneğiyle lanetledi. Böylece Gnome isimli ırk yaratılmış oldu. Kaos'un özünün hapis tutulduğu gri gem ise Krynn'a düştü. Gargath diye bilinen bir büyücü bu taşı buldu ve kalesine götürdü. Onu izleyen Gnomelar, gem için büyücüye savaş açtılar. Savaş esnasında gemden dışarıya dökülen büyü, Gnomelar'ı Krynn'in diğer ırklarına dönüştürdü. Takibi olarak Dwarflar (Çüce), Kenderler, Minatorlar ve birçok farklı ırk bu esnada yaratıma eklendi.

## Olaşmalar

Yüksek Tanrı, kendisine hizmet etmesi için 21 tane daha tanrı yarattı. Bunlar daha ufak işler için yaratılmış tanrılarıdır. Bu sırada Takhisis, ölümlülerin, tanrıların birer kölesi olmasını ve kudretlerinin farkında olmalarını istiyordu. Öteki tarafta ise Paladine, her şeyin Yüksek Tanrı tarafından insanlara bahşildiği şekilde olmasının doğru olacağından emindi. Paladine düşünceydi... Sonunda düşünceleri karanlıkta kendi yolunu buldu ve hatırladı... Ölümlüler o kadar özenilerek yaratılmışlardı ki isterlerse kendilerini geliştirip değiştirebilecek ve sınırsız bilgiye ulaşarak tanrıların kendilerinden bile daha güçlü olabileceklerdi. Bu fikir ile Takhisis, ölümlüleri kontrol altına alma fikrinden vazgeçti. Tarafsızlığın tanrıları ise hiçbir tarafı seçmedi. Çünkü onlar dengenin hakimiydiler, sadece yapmak zorunda oldukları işlerle ilgilendiler. Bütün bu karmaşanın içinden bir ses yükseldi ve dedi ki; "Ben her şeyim, ben olduğum sürece sizler birer hiçsiniz!" Bu ses, Yüksek

Tanrı'dan başkasına ait değildi... Bu durum Paladine'i sevindirmiş, Gilean'ı bir miktar düşündürmüştü, Takhisis'i ise tam kalbinden bıçaklamıştı. Yine de durumdan net olarak çıkarılabilecek bir sonuç mevcuttu: Bir denge sağlanmıştı. Bu dengenin bozulması ise hiçbir tanrının elinde değildi. Ölümlüler kendi rızalarıyla istemediği sürece, tanrılar isterlerse yer ile göğü yer değiştirsinler, bir şey değişmeyecekti.

## Son olarak

Bütün bu bilgilerden sonra Ejderha Mızrağı serisini çok daha yakinen tanımış durumdasınız. Halihazırda EM okuyorsanız, umarım okuma zevkinize güzel bir ivme kazandırabilmiş, bilmediğiniz birkaç noktayı sizlerle paylaşabilmişimdir. Daha önce hiç okumayanlar için ise bu çeşit yazılarını iyi birer başlangıç olduğunu düşünüyorum. Artık bir Ruh Döveni alıp okumaya başlamamanız için hiçbir sebep yok. Bilgilerinizi paylaşmayı ve bize mail atmayı unutmayın! Gelecek ay görüşmek üzere.

Not: Geçen ayki yazımda, İkinci Nesil adlı romanı en sona yazmışım, yalan söylemişim; Yaz Alevi Ejderhaları'ndan önce okunması gereken bir roman. Bilginize... ■

## Çağlar ve Dönemler

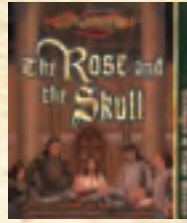
Krynn tarihi kendi içinde dönemlere ve çağlara sahiptir. Sıralayacak olursak...

PC, Prea Cataclius, yani Cataclysm (Afet) öncesi; AC, Alt Cataclius, yani Cataclysm (Afet) sonrası; SC, Secundus Cataclius, yani Kaos Savaşı olarak bilinen dönem sonrasından VI. Çağ başlayana kadar uzanan dönem. Çağlar ise şöyle sıralanmışlardır: The Age of Starbirth, The Age of Dreams, The Age of Might, The Age of Despair, The Age of Mortals.



## Ne dinledim

The Tolkien Ensemble. Üç CD'lik harikulade bir eser; Yüzüklerin Efendisi isimli romandan birçok bölüm içeren grubun yaptığı müzik, ruhunuzu derinden etkileyecek. Tavsiyemse Galadriels Messages'i dinlemeden geçmeyin.



## Ne okudum

The Rose and the Skull, Dragonlance... Solamniya Şövalyeleri ve Takhisisler arasında olan her şeyi bildiğini mi sanıyorsunuz? Bu kitabı okuduktan sonra fikriniz değişecek. Ayrıca Paganism in our Christianity, Arthur Weigel... Paganlığın modern Hıristiyanlığa etkilerini çok net bir şekilde dile getiriyor. Konuyla ilgili olan herkesin okuması gerektiğini düşünüyorum.

# Anno 1404

“Denize pusulasız açılmayük” diyenlere... ■ Doruk Cansev



■ İşe “Continuous Play”de ilk adanızı nasıl seçmeniz gerektiği ile başlayalım. Bir kere yeşil bir ada olmalı karargahınız ve olabildiğince geniş olması da sizin yararınıza olacaktır. Deponuzu (Warehouse) ise güneye kurmanız, çölden getireceğiniz malları göz önünde bulundurursak doğru bir yatırım olacaktır. Başlangıç olarak Hint Keneviri (Hemp) ve Elma Şarabı (Cider) yetiştirebildiğiniz bir ada olmasına dikkat edin seçtiğinizin. Bunun dışında taş ve demir gibi ana madenler de hayatınızı kurtaracaktır; bronz veya tuz gibi ileride kullanacağınız madenlerle başlangıç için çok da takılmamanız gereken şeyler.

Ardından marketinizi ve bunun ■ çevresine resimde göreceğiniz düzende evlerinizi dikmelisiniz. Bazı oyuncuların yaptığı gibi “çok ev = çok para” formülüneyse güvenmeyi zira nitelsiz ve çok sayıda evdence gelişmiş binalar size daha çok vergi getirecektir. Ama yerleştirdiğiniz her adaya 10 - 15 hane kurmak, sizi zarara girmekten kurtaracaktır.



## Hilekar



### G.I. Joe: The Rise of Cobra

Trophie'leri kazanmak için karşılarda yazanları yapın.

- Arctic Completed (Bronze): Tüm Arctic görevlerini tamamlayın.
- Baroness (Bronze): Baroness'i alt edin.
- Classified (Bronze): Tüm Intel Card'ları toplayın.
- Destro (Bronze): Destro'yu alt edin.

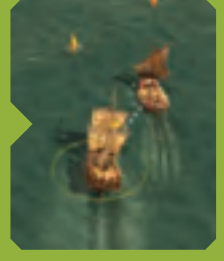
- Firefly (Bronze): Firefly'ı alt edin.
- Gimme The Keys (Bronze): Oyundaki tüm G.I. Joe araçlarını kullanın.
- Girls Night Out (Bronze): Herhangi bir bölümü kadın karakterle bitirin.
- Go Commando (Bronze): Herhangi bir bölümü Commando sınıfı karakter ile bitirin.
- Half the Battle (Bronze): Tüm File Card'ların %50'sini toplayın.
- Hardcore G.I. JOE (Silver): Tüm görevleri Hardcore zorluk seviyesinde bitirin.
- Jungle Completed (Silver): Tüm Jungle görevlerini bitirin.
- Lovers' Quarrel (Bronze): Herhangi bir bölümü Baroness ya da Duke ile bitirin.

- Evlerinizin gelişip insanların sınıf atlaması içinse din, su, lüks ve eğlence gibi isteklerinin tatmin edilmesi gerekiyor. Başlangıçta şehir merkezindeki bir şapel yeterli olsa da ilerleyen dönemlerde onun yanına han ve heykel gibi şeyleri dikip bunların etki alanlarını iyi kullanmak da önemli. Ayrıca halkınızın sınıf atlamasını belli bir süre için geciktirmeyi de tercih edebilirsiniz; çünkü gelişen her ev, bazı temel madenlerinizi de beraberinde götürüyor.



## Savaşlar

Anno 1404'te iki çeşit savaş var; eğer birisi gemilerinize saldırmışsa ya da yağmalamak isteyen sizseniz oldukça detaysız ve sıradan bir nicelik mücadelesine dönüyor iş. Savaş gemilerinizden birini seçip düşmanınızın üstüne sağ tıklamanız yeterli.



Kara savaşlarındaysa öncelikle ordu üretmek için bir kale inşa etmeli, ardından eğittiğiniz askerleri gemilerin yardımıyla saldıracağınız adaya taşımalısınız. Çıkarma yaparken bir grubu feda ederek sahilde küçük bir kale kurmanız gerekiyor ki daha sonra ordunuzla bu noktadan çıkarma yapın.



Eğer saldırdığınız adada kuleler veya duvarlar varsa mancınık veya top gibi kuşatma silahlarınızı kullanmanız çok önemli; yaya askerleriniz bu yapılar karşısında çaresiz kalıyor gerçekten de. Savunan askerlerin direnmekten başka şansı yokken hücumcuların geri çekilme imkanı da var.



Yine de mümkün olduğunca savaştan kaçınmanızı da önerelim zira ordu kurmak ve bunların maliyeti ile lojistiğini yüklenmek şehrinize büyük bir külfet getiriyor. Üstelik çoğunlukla bir adaya ikinci, hatta üçüncü dalga saldırıyı da yapmanız gerekiyor ki bu daha da büyük bir yük. Barışa bir şans verin.



- Adanızda bu işlerle uğraşırken gemilerinizden birini keşfe çıkarmanız da önemli; böylece hem yerleşilecek yeni adaları bulurken, hem de diğer uygarlık ve korsanlarla ilişkiye girebilirsiniz.

## Hearts of Iron III

"~" tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girerek Enter'a basın.

crudeoil: 1000 Crude Oil verir.  
energy: 1000 Energy verir.  
fuel: 1000 Fuel verir.  
metal: 1000 Metal verir.  
money: 1000 Money verir.  
nukes: 10 nükleer bomba verir.  
rarematerials: 1000 Rare Material verir.



## Osmos

Steam achievement'leri için karşılarında yazanları yapın.

Ambient Master: Ambient Forever alanındaki üç bölümü tamamlayın.  
Disciple of the Osmos: Tüm tutorial bölümlerini tamamlayın.  
Fittest: Tüm Sentient alanlarını tamamlayın.  
Graduate of the Osmos: Oyunu tamamlayın.  
Gravitronics: Tüm Force alanlarını tamamlayın.





Yeni uygarlıkların size en büyük katkısı ticaret alanında olacak. Normalde Warehouse'ta yaptığınız ayarlamalarla pasif ticaret yapma şansınız zaten var; ancak gerçekten para kazanmak istiyorsanız, gemilerinizi dört bir yana göndermeli, üretim zinciriniz oturduğunda hammadde alımı ile işlenmiş mal satımı için ticaret akışını oluşturduğunuz rotalarla düzenlemelisiniz. İlerleyen kısımlarda başınız düşman ve korsanlarla derde gireceğinden her konvoyunuza bir de savaş gemisi atmanız, gereksiz kayıpları engellemekte. (Tabii ki fazla gemi, fazla gider demek; ben en çok bundan çıktım. - Şefik)

## Bonuslar

Hısmılarınızın gözünde elde ettiğiniz saygı puanları, hediye edilecek gemi ve altın, hücumlarda ordularınıza verilecek ekstra hasar puanı ya da gemi yapımında ucuzluk olarak geri dönüyor size.



Üretiminiz arttıkça ve ticaret kapasiteniz genişledikçe fark edeceksiniz ki küçük bir Warehouse işinizi görmüyor ve yoğun iş trafiği size çok zaman kaybettiriyor; bu yüzden oyunda bir de Liman Şefi Ofisi (Harbormaster's Office) binası var. Bu bina size adanızda ikinci bir liman kurma şansı tanırken, Warehouse üstünde yapacağınız geliştirmeler ve eklediğiniz iskeleler de ticaret hacminizi arttıracaktır.

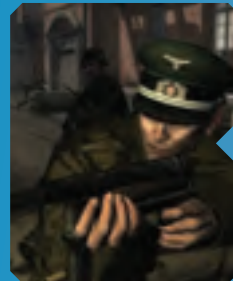
## Hilekar



### Shadow Complex

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- Completionist (20 puan): Oyunu eşyaların tümüyle tamamlayın.
- Hero (50 puan): Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlayın.
- Let's Get Punchy (15 puan): Beş askeri yakın dövüş ile öldürün.
- Look Out! (5 puan): Bir askeri "Bomba" ile öldürün.



### Wolfenstein

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

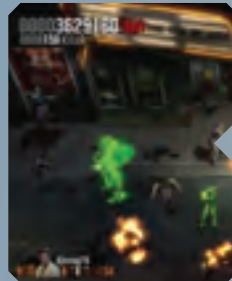
- Beatdown (Bronze): Tek kişilik modda 50 düşmanı yakın dövüş ile öldürün.
- Blitzkrieg (Silver): Tek kişilik modu 12 saatten önce bitirin.
- Bubble Boy (Bronze): Tek kişilik modda 1000 kurşunu Shield ile karşılayın.
- Buster (Bronze): Tek kişilik modda kırılabilir 1000 objeyi yok edin.

Ana ihtiyaçlarını temin edip halkınıza belli bir refah düzeyi sağladıyorsanız baharat veya hurma gibi yeni egzotik lüks eşyaları ithal etmenin de elzem olduğunu anlayacaksınız. Bunun için çöl formatında bir ada bulup orayı şarkiyatçı felsefe anlayışına göre döşemelisiniz. Geminize malları yükleyip hem adanıza yakın, hem de geniş ve bol hammadde sağlayan bir yeri ele geçirmeniz sizin yararınıza. Ardından 10 - 15 göçebe eviyle maliyeti çıkarabilir, hurma çiftlikleriyle buradaki halkınızı besleyebilir, su kuyularıyla çölleşmeye savaş açabilirsiniz.



Tarıma geri dönmüşken, her tür zirai faaliyetinizde kurduğunuz çiftlik için bol miktarda alan gerektiğini de eklemem gerekiyor. Burada plansız ziraileşme sizi adanızın bereketli topraklarından edecek, zaten sınırlı olan alanınızı daha da daraltacaktır. Resimdeki gibi bir yerleşme size yerleşim açısından bir örnek teşkil edebilir.

Career Soldier (Bronze): Multiplayer modda Rank 25 olun.  
 Conservationist (Silver): Tek kişilik modu hiç "reload" yapmadan bitirin.  
 Das Big Man (Silver): Multiplayer modda Rank 50 olun.  
 Engineering Corps (Silver): Multiplayer modda 30 ana ve 50 yan görev bitirin.  
 Gadget Freak (Bronze): Tek kişilik modda bir silahın tüm upgrade'lerini satın alın.  
 Gun Nut (Bronze): Tek kişilik modda tüm silahları toplayın.  
 Newbie (Bronze): Tek kişilik modda Trainyard görevini bitirin.  
 Rampage (Bronze): Tek kişilik modda Empower ile 200 düşman öldürün.  
 Single Quarter (Silver): Tek kişilik modu en fazla üç kez ölecek bitirin.  
 Slumming (Bronze): Tek kişilik moddaki tüm Midtown görevlerini bitirin.  
 Sneaky Pete (Silver): Multiplayer modda 100 düşman öldürün.  
 Super Soldier (Gold): Tek kişilik modu Uber zorluk seviyesinde bitirin.



## Zombie Apocalypse

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

A Week To Live (25 puan): Yedi günü herhangi bir zorluk seviyesinde hiç ölmeden tamamlayın.  
 Anniversary of the Dead (45 puan): Hem kişilik, hem de multiplayer modda son günü ve oyunu bitirin.  
 Environmental Awareness (5 puan): Bir zombiyi çevre etkileşimini kullanarak öldürün.



## SADECE KAAN

BU AY RESIDENT EVIL 5'İN PC VERSİYONUNU OYNAMAM, PS3 VERSİYONUYLA GRAFİK VE TEKNİK ANLAMDA KARŞILAŞTIRMAM VE BUNLARI YAZIYA DÖKMEM O KADAR HIZLI VE SORUNSUZ OLUO KI... BEN BİRKAÇ GÜNÜMÜ ALIR HERZALOE BU DURUM DİYE KENDİMİ KOŞULLAMIŞKEN BİRKAÇ SAATTE ÇABUCAK HALLEDİP TESLİM ETTİM YAZIYI... FAKAT İLGİNÇTİR, "DES (PC İNCELEME)" ADLI WORD DOSYASINI LEVEL KLASÖRÜNE KAYDEDERKEN ŞÖYLE BİR TABLOLA KARŞILAŞTIM,

- > RE5 (Xbox 360 - Demo İnceleme)
- > RE5 (Xbox 360 - Preview)
- > RE5 (PS3 İnceleme - LEVEL Online)

DİYE SİĞALANAN BİR SÜPÜ WORD DOSYASI VAR VE BUNLARI HEPİNİ DE BEN YAZMIŞIM... ÜSTELİK BU LİSTEYE KENDİ KÖŞEMDE YAZDIĞIM ELEŞTİRİ YAZILARI DAHİL DEĞİL, OŞUNUN... AHAAH, YAZMALARDA OYAMADIM. BENİ HÜSRANA UŞRATSA BİLE OYNAMAKTAN KENDİMİ ALI KOYAMADIM. HER SANİYESİNİ AKLIMA KAZIDIM... HAYIR, O KADAR İNCELEME YAZISI YAZMIŞIM, YAZMAK YETMEMİŞ CHRİS DEPFİELD İLLÜSTRASYONU ÇİZMİŞİM, CHRİS'LE JILL VALENTINE'İN SACKBOY'LARINI TASARLAMİŞİM AMA BİR TÜRLÜ SON NOKTAYI KOYAMAMİŞİM BU OYUNA...

SİMOL HUZURLADINIZDA O KAYIP NOKTAYI BURAYA KOYUYORUM VE SÖZÜ LEVEL'İN FANTASTİK DÖRTLÜSÜNE BIRAKIYORUM. BEN DERGİDE OYNARKEN ENSE KÖKÜMDEN İZLEOKLERİ KADARIYLA RE5 HAKKINDA NE GİBİ BİR İZLENİM EDİNİMİŞLER, KULAKLIK KULABIMDA DEŞİLKEN NELER SÖYLEMİŞLER HEP BİRLİKTE DİNLIYORUZ...



**ELIF:** ÖNCELİKLE JILL VALENTINE'İN SARISIN HALİNİ ÇOK AMA ÇOK BEBEN-  
DİĞİMİ SÖYLEMEK İSTİYORDUM KAAN...  
HATIRLARSAN OYUNU BİTİRDİĞİN GÜN,  
YEMEK MOLASINDA SÖYLE BİRŞEY  
SÖYLEMİSTİN: "023'TEKİ KUMRAL JILL DAHA İYİDİ  
YAA. BU HALİYLE TEKKE'DEKİ NINA WILLIAMS'A  
BENZEMİŞ, Bİ SAĞIP OLMUŞ"... HATIRLADIN MI?...  
HAH, İSTE BU NOKTADA ATLADIĞIN BİRŞEY VARDI  
O DA BİZ KADINLADIN SAÇ KONUSUNDAKİ TAKIN-  
TISIYI.. O KADIN BU ZAMANA KADAR NELEK YAŞADI,  
NE ACILAR ÇEKTİ BİLİYOR MUSUN BEN?... CHRIS'I  
WESKER'İN ELİNDEN KURTARACAM OYE KENDİNİ  
UÇURDUNDAN MI ATMADI, İÇİ TERKOS SUYU OLU  
CAM FANUSLARDA BİRTAKIM DENEYLERE Mİ MARUZ  
KALMADI, HAFIZASINI MI KAYBETMEDİ, SEVDİKLERİN-  
DEN Mİ OLMADI... KIZ BUNALIMA BİRMİŞ, SAÇININ  
RENGİNİ DEĞİŞTİRMEK İSTEMİŞ, NE VAR BUNDA?...  
BAK BU APALAR BEN DE BUNALIMDAYIM. SAÇIMI  
Bİ KIZIL, Bİ TURUNCU, Bİ SARI YAPIP DURUYORDUM.  
NEDEN? BUNU YAPMAZSAM AKIL SAĞLIĞIMI KAY-  
BERERİM DE ONDAN. ANLADIN MI AZINA KIRDIBİM?..



**ŞEFİK:** VALLA HOCAM, GÖRDÜBÜM  
KADARIYLA BU OYUN HANTAL. HEM  
HANTAL HEM DE ATMOSFER YOK...  
HAL BOYLE OLUNCA DA İNSANIN  
ELİ BİTMİYOR OYNAMAYA... MİSAL  
SENİN TAKILDIĞIN BİR BÖLÜM VARDI HANI, İSİN-  
LARI AYNALARI DÖNDÜREK YANSITTIBİMİZ  
BÖLÜM... İSTE ORASI BARİZ DEVİL MAY ÇÖY 3'  
TEN ARAK MESELA... BERCİ DMC3'Ü DE CAPCOM  
YAPTI AMA OLSUN... HOCAM BU ARADA NEDEN  
SAKALIMA BAKARAK DİNLİYORSUN BENİ? HAYIP  
BURNUMA BAK, GÖZLERİME BAK, NEDEN İLLA  
SAKAL?... HAYRET BİRŞEY YAA...



**FIRAT:** BENİM İÇİN DESIDENT EVİL  
EŞİTTİR HAYATTA KALMA MÜCADELESİ  
VE KORKU ANLAMINA BELİP, BUNLAR-  
SIZ BİR DE OYUNU DÜŞÜNEMİYÖ-  
RÜM. BU BAĞLAMDA ÖES BENİM İÇİN  
TAM BİR HAYAL KIRIKLISIYDI. AYDICA O "EXCELLA  
GIONNE" DENEN HATUN DA NEYDİ ÖYLE ALLAH  
AŞKINA YAA... DEKOLTELİ, SEKSEPALLI... HAYIP  
SEN ALBERT WESKER BİRİ BİR DELİYLE ÇALIŞI-  
YORSUN, İŞVEYLE CİLVEYLE, DERİN SÖBÜS  
DEKOLTESİYLE KUDUMSALI NASIL BOZARSIN  
YAP OLUR MU HİÇ ÖYLEP İŞ YAPTIĞIN ADAMIN  
ÖNCE BİR OFİSİNE BİOCEKSİN ÇAYINI İÇECEK-  
SİN. TUVALETİNE SİRİP HİJYENE ÖNEM VERİYÖD  
MU DİYE İNCELEYECEKSİN... ÖYLE YAKIŞIK-  
LİLİĞA ALDANIP OPTAK OLURSAN UROBOROS  
VİRÜSÜ ÇIKAR İSTE BÖYLE SAĞINDAN SOLUNDAN.  
BAK SİNİRDEN TAM KAFİYE YAPTIM KAANCIM  
GÖRÜYÖR MUSUN? AH AH AH...



**TUNA:** YA BIRAK BU DANDİK OYUNU  
DA BEL STREET FIGHTER 4 OYNAYALIM,  
HEM JAPONYA'DAN ÖZEL OLARAK  
GETİTTİĞİM ATARI KOLLARINI DA TEST  
ETMİŞ OLURUZ BÖYLELİKLE...

-NE DİYOSUNUN?... DUR YAZIYA SON  
NOKTAYI KOYUP BELİYÖRÜM HEMEN.

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

# 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 30 Eylül 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

Ufku genişleten sayfalar...

“Sanatçı” deyince akıllara pop müzikle uğraşan yorumcuların geldiği, genel kültürün Everest Dağı'nın yüksekliğini bilmekten ibaret olduğu şu günlerde dergilerin

görevi daha da ağırlaşıyor; sadece oyunlardan bahsetmenin ne kadar sığ bir tutum olduğunun bilincinde olan bizler de bu sayfalarımızın üzerine titriyoruz.



146

## Levent Özdelek Röportajı

Görev aldığı her yapıma kendinden bir şeyler katan emektar oyuncu, yeni dizisiyle ekran karşısına geçmeye hazırlanıyor.



150

## Ice Age: Dawn of the Dinosaurs

Tembel hayvan Sid'in yaptıklarına mı, azimli dostumuz Scrat'in içinde bulunduğu çıkmaza mı gülesek; bilemedik.



150


## Billy Talent

Hala eğlenceli havasını koruyan, gaz şarkılarla dolu bir albüm çıkarttı Billy Talent; isim bulma zahmetine de pek girmedi.

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...

 **Altın**  
10 puana karşılık gelen ödül

 **Gümüş**  
9 puana karşılık gelen ödül

 **Bronz**  
8 puana karşılık gelen ödül

# Final Fantasy Türkiye

Kadir, bu kez de Final Fantasy'nin yapım hikayesine değiniyor.

149



Fotoğraflar: Adem Başaran

## LEVENT ÖZDEŞ

Usta bir oyuncu, iyi bir baba, babasını sadece günler önce kaybetmiş bir oğul, sahte olmayan bir entelektüel, güler yüzlü bir adam... Elimde, yaklaşık sekiz sayfalık materyal vardı fakat yer darlığından mütevellit, bunların tümünü sizlerle paylaşmam maalesef mümkün değil. Türkiye'nin sosyopolitik geçmişi, günümüzdeki siyasal konjonktür, ölüm ve yaşam kavramları, baba olmak, insanoğlunun içsel yolculukları ve edebiyat üzerine yaptığımız sohbetleri bu sayfalarda okuyabilmenizi isterdim; ancak bu kadarıyla yetinmek zorundasınız... Keyifli okumalar okuyucu...

■ Doruk Akyıldız



**Doruk Akyıldız: 1967 yılında, bir Yılmaz Güney filmiyle kamera karşısındaki ilk deneyiminizi yaşıyorsunuz. O yıllarda bir çocuk oyuncu olarak, sinema ve edebiyat tarihine önemli bir imza atmış olan Yılmaz Güney'in yönetmenliğini üstlendiği bir sinema filminin kadrosunda yer almanız, size neler hissettirmişti. Yanı sıra bu filmde rol almanız nasıl bir süreç sonunda gerçekleşti... Hikayeyi sizin ağzınızdan dinleyelim.**

**Levent Özdişlek:** Öncelikle şunu söyleyeyim; ben Adanalı'yım ve bildiği üzere Yılmaz Güney de Adanalı. Bu noktada asıl mühim olansa babamın ve Yılmaz Güney'in çocukluk arkadaşı olması. Yılmaz Ağabey gerçek bir sinema sevdalısıydı. O yıllarda sinemacı olmayı kafasına koyduğu için Adana'dan İstanbul'a geliyor ve birçok sinema filminde ufak çaplı işler yapıyor. Bu süreçte, kendi filmini çekme düşüncesi iyiden iyiye zihninde netleşiyor lakin parası yok. O da mecburen Adana'ya geri dönüyor. Bu geri dönüşün ardından olaylar şöyle gelişiyor: Adana'nın en eski kitapçısının sahibi ve aynı zamanda benim kiryem olan Nuri Ağabey ile babam, tüm birikimlerini "Yılmaz, git şu filmi çek" diyerek Yılmaz Ağabey'e veriyorlar. Rahmetli de parayı alıyor ve tekrar İstanbul yollarına düşüyor. Peşi sıra da ilk filmini çekiyor... Benim filmin kadrosunda yer alma sürecimin hikayesiye oldukça kısa. Yılmaz Ağabey beni hep filmlerinde oynatmak istediğini dile getirirdi. 1967 yılında daha 11 yaşında bir çocukken de bu şans yakaladım. Yılmaz Güney'in bir filminin kadrosunda yer almam ve bu filmde Yılmaz Ağabey'in canlandırdığı karakterin oğlunu oynamam, benim için ilginç bir deneyim olmanın yanı sıra çok önemli bir anı olma özelliği de taşıyor.

**DA: Günümüze dönelim. Zoraki Başkan... İlgile**

**Levent Özdişlek:** Öncelikle şunu söyleyeyim; ben Adanalı'yım ve bildiği üzere Yılmaz Güney de Adanalı. Bu noktada asıl mühim olansa babamın ve Yılmaz Güney'in çocukluk arkadaşı olması. Yılmaz Ağabey gerçek bir sinema sevdalısıydı. O yıllarda sinemacı olmayı kafasına koyduğu için Adana'dan İstanbul'a geliyor ve birçok sinema filminde ufak çaplı işler yapıyor. Bu süreçte, kendi filmini çekme düşüncesi iyiden iyiye zihninde netleşiyor lakin parası yok. O da mecburen Adana'ya geri dönüyor. Bu geri dönüşün ardından olaylar şöyle gelişiyor: Adana'nın en eski kitapçısının sahibi ve aynı zamanda benim kiryem olan Nuri Ağabey ile babam, tüm birikimlerini "Yılmaz, git şu filmi çek" diyerek Yılmaz Ağabey'e veriyorlar. Rahmetli de parayı alıyor ve tekrar İstanbul yollarına düşüyor. Peşi sıra da ilk filmini çekiyor... Benim filmin kadrosunda yer alma sürecimin hikayesiye oldukça kısa. Yılmaz Ağabey beni hep filmlerinde oynatmak istediğini dile getirirdi. 1967 yılında daha 11 yaşında bir çocukken de bu şans yakaladım. Yılmaz Güney'in bir filminin kadrosunda yer almam ve bu filmde Yılmaz Ağabey'in canlandırdığı karakterin oğlunu oynamam, benim için ilginç bir deneyim olmanın yanı sıra çok önemli bir anı olma özelliği de taşıyor.

**LÖ:** Zoraki Başkan'ı hiç izledin mi...

**DA: Bir ya da iki kez izleme fırsatı yakaladım.**

**LÖ:** Öncelikle şunu dile getirmeliyim ki şu anda Zoraki Başkan dizisiyle organik bir bağım yok. Oyuncu olarak bir bölüm, o da birinci bölümde "konuk oyuncu" olarak diziye katkıda bulundum. O kadar... Ancak ben, oyunculuğun yanı sıra bir

**"Amerikan Sineması bitti... Ne yazık ki Avrupa sinemasında da bir hareketten bahsetmek pek mümkün değil"**

süredir proje - tasarım işiyle de ilgileniyorum. Kendi senaryolarım ve projelerim var. İşte bu projeler üzerine Nihat Özcan'la konuşurken, Nihat bana Zoraki Başkan'dan bahsetti ve benden hem senaryo, hem de "cast" anlamında, bu işin proje - tasarımını yapmamı istedi. Zoraki Başkan daha çok, ön hazırlık aşamasında katkıda bulunduğum bir iş. Senaryoya birtakım müdahalelerim oldu ama asıl önemli cast'ı oluşturmaktı. Ahmet Uğurlu, çok yakın dostum olmasının dışında, benim için aynı zamanda müthiş de bir aktördür. Onun bu televizyon dizisinin kadrosunda olmasını çok istedim. O da beni kırmadı... Kısacası bu projenin ortaya çıkış aşamasında varım. Dizinin, TRT standartlarına göre oldukça özgün ve başarılı bir iş olduğunu düşünüyorum. İşini ciddiye alan insanlardan kurulu bir jürisi, yapım ekibi ve oyuncu kadrosu var. Dolayısıyla da ortaya çıkan sonucun gayet iyi olduğunu söyleyebilirim.

**DA: Türkiye'de ulusal yayın yapan televizyon**

**kanallarında, nicelik açısından oldukça fazla televizyon draması yayımlanıyor. Sorum şu; panoramik olarak bu prodüksiyonların teknik niteliğini ve işlenen konuların muhteviyatını nasıl değerlendiriyorsunuz.**

**LÖ:** Doruk, Türkiye'de beş yıl öncesine kadar yazılan senaryolar değerlendirmeye alındığında bir sıkıntıdan söz etmek mümkündür. Günümüzde ise sağlıklı bir devinimden bahsetmek pek de yanlış olmaz kanısındayım. 80'li yıllardan önce de oldukça kalburüstü senaryolar yazılıyordu; özellikle de sinema da... 12 Eylül askeri müdahalesiyse birçok şeyi değiştirdi. Doğal olarak bunun sanata da yansımaları oldu. Çok sıkıntılı dönemlerdi. Bu

dem vurduğum sağlıksız yansımalar, özellikle 90'lı yıllara damgasını vurdu ve hatta 2000'li yılların başlarına kadar etkisini sürdürdü. Bu durum sadece sinema ve dizi senaryoları için değil, sosyo - kültürel anlamda da bir erozyona neden oldu. Halen televizyon kanallarındaki birtakım yapımların nitelik anlamında yetersiz ya da kalitesiz olması, 1980 yılının 12 Eylül'ünde yaşanan darbe ve sonrasında yaşamın her alanına müdahale eden politikaların bir sonucudur kanaatindeyim. Ancak cevabın başında da belirttiğim üzere, son beş yılda durum farklılaşmaya başladı. Artık daha özgür ve özgün senaryolar yazılıyor. Teknik anlamda da ileriye doğru bir gidişten söz etmek mümkün... Şunu da eklemekte fayda görüyorum; ben kariyerim boyunca iş anlamında seçici olmaya gayret gösterdim. Hiçbir zaman kadrosunda olmaktan pişmanlık duyacağım işlerde çalışmadım. Ne var ki çoğunluğumuz televizyondaki işleri hayatımızı idame ettirebilmek için yapıyoruz. Son cümlem yanlış anlaşılmasın, yaptığım işi küçük ▶



► görmüyorum. Ancak realist olmakta fayda var; para kazanmak, yaşayabilmek için önemli bir faktör. Televizyondaki işlerin de maddi getirisi iyi... Ben yine de oldukça seçici olmaya özen gösteriyorum ve bunu başardığımı da düşünüyorum. Seçici olmasaydım eğer, maddi anlamda bambaşka bir standartta olurdu. Ben hayatımın hiçbir döneminde "çok popüler olayım, çok para kazanayım" felsefesiyle hareket eden bir oyuncu olmadım, olmayacağımda...

**DA: Tabiri caizse, bir dönem Şehnaz Tango'yla (90'lı yılların ortasında Perran Kutman, Erdal Özyağcılar, Levent Özdilek gibi önemli isimlerin kadrosunda yer aldığı efsane televizyon draması.) ortalığı kasıp kavurdunuz ama...**

**LÖ:** Ama beni hiçbir zaman yazılı ve görsel magazin basınında görmemişsinizdir. Bir seçimdi benimkisi. Daha mütevazı, daha huzurlu bir yaşam tarzını seçtim. Halimden de çok memnunuz.

**DA: Peki dilerse sinema üzerine konuşarak devam edelim... Dünya sinema tarihine bir bakış attığımızda, önemli oyuncuların müthiş performanslarla hayat verdiği unutulmaz karakterler mevcut... Levent Özdilek, sözünü**

### Bahar Dalları

Levent Özdilek'in yer aldığı en yeni proje olan Bahar Dalları, yeni sezonda TRT ekranlarında seyirciyle buluşacak. Dizide Levent Özdilek'in dışında; Sumru Yavrucuk, Altan Erkekli, Özlem Conker ve Gözde Kansu gibi isimler yer alıyor. Kuzey Prodüksiyon tarafından hazırlanan ve yapımcılığını Ali Gündoğdu'nun üstlendiği dizinin yönetmeniyse Hakan Gürtop.

**ettiğim, literatüre geçmiş bu uzun metrajların hangisinde, hangi karaktere hayat vermek isterdi?**

**LÖ:** Doktor Jivago kusursuz bir dönem filmidir. Bu başyapıtta, Omer Sharif'in canlandığı karakteri oynamak isterdim. Müthiş bir film ve müthiş bir oyunculuk gösterisiydi...

**DA: Amerika Birleşik Devletleri'nde benimsenen sinema anlayışı ile Avrupa'da varolan sinema anlayışı, temel prensipler açısından değerlendirildiğinde birtakım farklılıklar arz ediyor. Deneyimli bir oyuncu olarak siz, hangi kıtanın sinema dilini, yaklaşımını kendinizi daha yakın hissediyorsunuz...**

**LÖ:** Amerikan Sineması bitti... Ne yazık ki Avrupa sinemasında da bir hareketten bahsetmek pek mümkün değil. 1980'li yıllardan önce bir Fransız ekolü vardı, bir İtalyan Sineması vardı. Avrupa Sineması'nın lokomotifiydi bu ülkelerde benimsenen sinema anlayışı. Yenilikçiydi, cesurdu, anlamlıydı... Amerikan Sineması hem kendini, hem de bir dönem Avrupa Sineması'na yaptığı baskıyla bu kıtadaki sinema anlayışını bitirdi. Şimdi gözler Doğu'ya döndü. İran Sineması var, Cezayir Sineması var, Bollywood Oscar alıyor, Türkiye'de bir hareket var...

**DA: Yeni projeleriniz hakkında konuşalım. Sizi beyaz camda ya da sinemada hangi yapımların içinde göreceğiz?**

**LÖ:** Son yedi - sekiz yıldır kendi yazdığım senaryolar var.

**DA: Uzun metraj senaryoları mı?**

**LÖ:** Evet, uzun metraj... Özellikle iki proje var ki oldukça uzun süredir üzerlerinde çalışıyorum.

Bu iki senaryo için yurtdışı bağlantılarımız var. Bu bağlantılar üzerinden hareket edeceğim. İşin özünde, iki yıl içinde hayata geçirmeyi öngördüğüm önemli sinema projelerim var diyebilirim. Sözünü ettiğim projelerde oyuncu olarak varolmayı düşünmüyorum. Salt senaryo ve tasarım kısmıyla ilgileneceğim. Şimdilik sizlere bu kadar bilgi verebilirim... Bir de oyuncu olarak başladığım yeni bir dizi var; Bahar Dalları... TRT'de yayımlanacak. Oldukça etkileyici bir hikayeye sahip. Yetenekli bir arkadaşımız yönetmen koltuğunda oturuyor. Yapımcı Ali Gündoğdu elini taşın altına koydu. Sumru Yavrucuk, Altan Erkekli, ben, Özlem Conker ve genç arkadaşlardan oluşan çok iyi bir oyuncu kadrosu var. Bakalım akıbeti ne olacak. Benim inandığım bir proje... Eylül ayının sonunda yayımlanmaya başlayacak.

*Levent Özdilek'in son cümlesi, yine Naz'a ve eşine dair oluyor, adeta gözlerinin içi gülerek şöyle diyor: "Onlar benim en büyük mutluluk kaynağım, destekçilerim. Onların bana verdiği moralle kariyerimde daha istekli, heyecanlı ve verimli olduğum bir döneme girdiğimi hissediyorum..."*

*Sohbetimiz sona eriyor, Adem fotoğraf çekimi için Levent Özdilek'le mesaide... Ses kaydını kontrol ederken bir yandan da çekimi izliyorum. 10 dakika sonra fotoğraf çekimi tamam. Levent Özdilek'i röportajı gerçekleştirdiğimiz mekanın kapısına kadar geçiriyorum. Sıkıca tokalaşıp vedalaşıyoruz. Masaya dönüyorum. Adem'le fotoğraflara bakıyoruz ve biraz havadan sudan laflıyoruz. Sonra birbirimize "önümüzdeki ay görüşmek" üzere deyip vedalaşıyoruz. Saat 16:30 sularında, ben ve "huzurum" evin yolunu tutmak üzere yollara revan oluyoruz, Ağustos ayının 21'inde, bir Cuma günü... ■*



## Bir Final Fantasy Nasıl Yapılır?

Bu ay sizi işin mutfağına davet ediyoruz

**V**ideo oyunları sektörü pek çok sanat dalını bir araya getirdiğinden yapım süreçleri de oldukça ilginç gelişmelere sahne olur. Genellikle oyuncu ve medya tarafı yapım aşaması hakkında bilgilendirilmez; fakat kaliteli bir oyun, oturmuş ve tecrübeli bir kadro tarafından yapılıyorsa, onlar için büyük bir zevke dönüşebiliyor. Örneğin Final Fantasy serisinin ilk altı oyunu için çalışan ustalar dokuzuncu oyunda tekrar bir araya gelmiş ve bu işi bilmenin verdiği rahatlık ve tecrübeyle saf, leziz ve tadından yenmez bir oyun sunuvermişlerdi. Neyin damarımıza işleyeceğini, neyin bizi kalbimizden vuracağını bilmek onların en güçlü silahıdır.

20 yıl öncesindeki bir oyunun yapım aşaması aslında günümüzdekinden çok farklı. O dönemde yeni yeni oturan tür ve sistemlerin oyuna aktarımı, yapımcılara en fazla ter döktüren süreçti. Çoğu oyunda görsellik, oyunun anlattığı hikayenin gerisinde kalıyordu ve oyuncular gerçekçiliği fazla aramıyordu. Günümüzde oyun yapmanın kolaylaştığını düşünen çoğunluk yanılıyor. Kolaylaşan şey aslında "basit" bir oyun yapmak. Temel kod bilgisi olan herkes, kendi evinde bile oyun yapabilir. Günümüzün "kaliteli" oyunları ise işin sanat ve beceri boyutunun sınırlarını zorluyor. Bir oyun müziği için eskiden ufak bir stüdyo yetiyorken şimdi devasa orkestralar gerekebiliyor.

### YAPIMCILARDAN ALINTILAR

- \* "MP3'ler bir müziği dünyada tanıtmak ve yaymak için harika bir yöntem!" -*Nobuo Uematsu (Besteci)*
- \* "İyi bir aksiyon oyunu yapmaktan ziyade iyi bir hikaye anlatmakta daha iyiyim." -*Hironobu Sakaguchi (Yönetmen)*
- \* "Çocuklar nasıl bir hevesle resim çiziyorsa, ben de aynı hevesle çiziyorum." -*Yoshitaka Amano (Karakter Tasarımcısı)*
- \* "Farklı FF yapımcı ekipleri birbiriley yarışır, bu da motivasyonumuzu artırır." -*Yoshinori Kitase (Yönetmen)*
- \* "Benim yirmili yaşlarım, FF karakterlerinden ibarettir." -*Tetsuya Nomura (Karakter ve Logo Tasarımcısı)*

Final Fantasy serisini ele alalım. Ekip belli olduktan sonraki ilk işleri temayı belirlemek olur. Tema en basit haliyle oyunun rengidir. Örneğin Final Fantasy 6 ve 7 karanlık bir temaya sahipti, sekizinci oyunun temasına karar verilirken önceki oyunlar dikkate alındı. Final Fantasy kaynaklarında yapımcıların e-posta yolunu sık kullandığı belirtilir. Sekizinci oyunun ilk yapım süreci e-posta yolu ile oldu. Karakter tasarımcısı Tetsuya Nomura, o dönemde (1998'de) Los Angeles'ta bazı işleriyle meşgulken yönetmen Yoshinori Kitase Japonya'dan kendisine e-posta atıyordu. Aydınlık bir tema düşündüklerinde akıllarına "okul günleri" geldi. Bunu öğrenen Tetsuya Nomura defalarca okul kıyafeti ve genç öğrenci çizdi. Japonya sınırları dışında büyük başarı yakalayan seri artık tüm dünyaya hitap ettiğinden karakterlere de farklı medeniyetlerden fantastik esintiler yüklendi. Örneğin yerinde duramayan dövmeli karakter Zell tasarlanmadan önce Nomura, MTV'de Batı'dan müzik klipleri izledi ve dans eden dövmeli gençlerden ilham aldı. Mekan tasarımcıları ise verimli sonuç almak için dünya tarihi kitaplarını karıştırdı. Hatta eski milletlerin yüz yapıları dahi düşünüldü. Bazı oyunlar için Türkiye bile ziyaret edildi.

Besteci ve tasarımcıların ürettikleri bazen yönetmen tarafından geri çevrilir, tabii ki en iyisi olana dek. Senarist ise en sıkı ilişkili karakter tasarımcısı ile kurar. Örneğin Nomura tasarladığı neşeli karakterler için senariste "şirin alışkanlıklar listesi" verir. Bazı karakterlerin davranışları ve konuşmaları ise doğrudan ofisteki çalışanlar temel alınarak hazırlanır. Ofiste bir arada olmak gerçekten onlar için verimli oluyor. Final Fantasy 10'un teması üzerinde düşünülürken ofise gelen tatil broşürleri ekibin dikkatini çekti. Bunları inceleyen ekip kırsal adalar, sahiller ve yeşillikler karşısında etkilendi ve bunu Final Fantasy 10'a doğrudan yansıttı. Aynı oyun için kullanılan Motion Capture (insan hareketlerini oyuna aktarma) ve seslendirme aşamasında yer alan aktörler, dublörler karakterlere kendi kişiliklerini yansıttı. Hatta bazen oyun içindeki konuşma metinleri ve hareketler bu sebepten değişikliğe uğradı.

Bu işin mutfağına bir de usta çırak ilişkisi var. Günümüzde en çok tanınan Final Fantasy yapımcılarından Tetsuya Nomura (Karakter tasarımcısı, Yönetmen) 1991 yılında çıkan Final Fantasy 4'ün yapımcılar listesinde neredeydi biliyor musunuz? Listenin en sonunda bulunan "Özel Teşekkür" başlığındaki onlarca isim arasında. O zaman 20 yaşındaydı ve muhtemelen bir tanıdık vasıtasıyla ekibe bazı konularda hizmet etti. Geldiği noktada neredeyse tüm bilindik Final Fantasy karakterlerinde imzası var. Nereden, nereye...

Ekip her defasında "kalıpları yıkmak ve sıra dışı bir oyun sunmak" iddiası ile bir araya geliyor. Son olarak Final Fantasy 13'te bir aradalar (7, 8 ve 10'daki oturmuş ekip). Şimdiki hedefleri geleneksel RPG anlayışını değiştirmek. Bir hayli iddialı, değil mi? Fakat milyonlarca insan, ekibin toz kondurulamaz tecrübesine güveniyor. **■ Kadir Çakır**





9

## Harry Potter and the Half-Blood Prince



"Çocuklar büyüdü gitti ayol!"

Şimdi itiraf edeyim ki Harry Potter serisini okumadım. Fantastik edebiyatı seven biri olarak bunun şahsım adına ne kadar büyük bir ayıp olduğunun farkındayım ama bu çocukçağın maceralarını beyazperdede izlemekten hep büyük bir keyif aldım ve daha ilk filmde itibaren bize büyüün kapılarını açmış olan bu muhteşem serinin hayranı oldum. Sayın Rowling pek de ciddiye almadan başladığı Harry Potter hikayeleri sayesinde paracıkları götürdursun, her bir Harry Potter filmi en az kitapları kadar başarı elde etmeyi başardı. İlk filmde büyücüler olan çocuklar da -şimdi bakıyoruz- delikanlı olmuşlar. Gerçi seride de Rowling, kitabın kahramanı çocukların yaşlarının büyümesine göre atmosferi ve gençlerin yaşadıklarını daha da karanlık hale getiren bir tarz izliyor. Ne de olsa büyümek hayatın farkına varmak demek, iyiliği ve kötülüğü ayırt edebilir hale gelmek içinse kötülük ile yüzleşmek gerek. Her filmde artan

gerilim, bu filmde zirveye ulaşmış durumda. Harry artık o eski ufaklık değil, güçlü ve yetenekleri artıyor ve Dumbledore ustanın sözleri kulaklarımızda yankılanıyor: "Voldemort'a yalnızca Harry karşı koyabilir." Peki bu Voldemort kötü mü, tamam, anladık ama "Nasıl kötü ki, niye ki?" gibi sorularla meşgul olan kafalarımızı da bu işkenceden kurtarıyor Half-Blood Prince. Baş kötü, kötü olmadan önce neymiş, onu da az çok öğreniyoruz. E tabii ki bir de -her Harry Potter macerasında olduğu gibi- bu sene de okula yeni bir öğretmen geliyor. Kitabı okuyularınız elbette ki biliyordur konuyu ezberle ama yine de fazla spoiler vermeyeyim de tadı kaçmasın, değil mi? Görsel efekt olayının dibine vurarak adeta tüm sahneleriyle bizi mest eden bu film, Harry Potter serisinin artık çocuk filmi olmaktan çıktığının kanıtıdır. Fantastik kurgu sevenler kaçırmasın. ■ Meriç "Çabla" Erbay

Türkiye'deki Adı Harry Potter ve Melez Prens Yapım ABD Süre 153 dk Yönetmen David Yates Oyuncular Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint



### Monoral Via

Biliyorsunuz, ben buluyorum arada J-Rock gruplarını. Bunu da bu ay anime köşesinde yazdığım "Ergo Proxy" adlı güzide animenin girişine koydukları şarkı ile tanıdım. Her defasında söylediğim gibi, Japonlar rock yaptı mı güzel yapıyorlar. Dinleyin bakalım, beğenecek misiniz? **MERİÇ**

8



### Nickelback Dark Horse

Bu adamlar ilk çıktıklarında pek bir sevinmiştim canım! Demiştim ki "Hah şöyle! Kulağımızın pası silindi yahu!" 2008'de de bir albüm çıkarmışlar ama ne albüm olmuş o öyle! Ben nasıl olmuş da atlamışım, çok ayıp çok. Mükemmel bir hard rock albümü olmuş, tavsiye ederim. Kulaklarınızın pası silinsin, hadi bakalım. **MERİÇ**

9



## Ice Age: Dawn of Dinosaurs

Buzz, kar, soğuk...

**B**u üç kafadar, yani Manny, Diego ve Sid daha ne kadar komik olabilirler bilmiyorum. Buz Devri serisinin bu üçüncü filminde, Sid aynı aptallık ve sakarlık seviyesinde devam ediyor hayatına (Ay ama yüreği temiz kıız!), Diego biraz yaşlanmış ama hala güçlü, Manny ise baba oluyor! Şimdi bu üç arkadaşın hayatının oldukça sakin geçiyor olması lazım, değil mi? Hani içlerinden birinin aile kurması filan, çocuk sahibi olması... Nerdeee! Etrafta Sid gibi bir arkadaşınız varsa sakin bir hayat pek mümkün değil. (Ama kalbi temiz kalbi, ben bildim.) Sid bir gezintiye (!) çıkıyor ve bu gezinti sırasında üç adet

kocaman yumurta buluyor. Bizim yalnız ve kel tembel hayvanımız bunları görünce içini bir annelik duygusu kaplıyor, yumurtaları alıyor yanına ve ilan ediyor "bunlar benim çocuklarım" diye. Fakat yumurtalar çatladıktan sonra ve için içine bu yumurtadan çıkan yavru dinozorların annesi de girince, o alışık olduğumuz Buz Devri cümbüşü patlıyor. "Ya peki bizim Scrat'e n'oldu?" diye soranlarınız varsa sürprize hazır olun derim. Genelde devam filmleri başarısız olur ancak oldukça eğlenceli sahneleri ve gülmekten kırıp geçiren esprileriyle Buz Devri hala zirvede. **Meriç "Çabla" Erbay**



**Türkiye'deki Adı** Buz Devri 3: Dinozorların Şafağı **Yapım** ABD **Süre** 94 dk **Yönetmen** Carlos Saldanha



### Sister Hazel Before the Amplifiers

Floridalı bir alternatif rock grubu olan Sister Hazel'ın şarkıları için şunu söyleyebiliriz: "Sizi alır, havalara çıkarır, sonra ani bir düşüşe geçirir, sonra tekrar umutla doldurup şişirir ama her defasında yüreğinizi ısıtır." Bu albüm de bir konser albümüdür arkadaşlar ve dinlediğiniz zaman göreceksiniz ki bu gezengende hala gerçek sanatçılar var... Hayat varmış burada be! Ne güzel içim ferahladı. **MERİÇ**

9



### Billy Talent Billy Talent

Sevgili Billy Talent yeni albüm yaptı, Temmuz'da piyasaya çıkardı, biz de alıp dinledik. Bir önceki albümle aynı tonda ve tınılarda seyreden, gaz parçalarla dolu, eğlenceli ve hoş bir albüm olmuş. Billy Talent II kadar etkilememiş olsa da alınır da, dinlenir de... Tavsiye ediyoruz. **TUNA**

8







Yapım: Lucas Arts

Dağıtım: Lucas Arts

Tür: Adventure

Platformlar: PC, Xbox 360

Çıktığı Tarih: 15 Temmuz 2009

# THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Efsaneler ölmez,  
sadece şekil değiştirir...

**K**orkunun yüzüne güldürten, ölümlü dalgı geçiren, beyin kıvrımlarını en olmayacak şekilde çalıştırmaya zorlayan; ne olursa olsun yılmamayı, başarıya ulaşmak için defalarca tekrarlamayı öğreten; evrenin en ukala oyun kahramanlarından birine ve en sıra dışı düşmanlarına sahip olan, yıllara meydan okuyan bir tuhaf oyun serisi... Bizim çocukluğumuzu işgal ettiği yetmezmiş gibi şimdi yeni nesilleri de gözüne kestirmiş görünüyor.

Evet, sonunda oldu işte: Monkey Island

hortladı! Doğrusu, hem gerçekten iyi bir oyunun nasıl olması gerektiğini unutan, hem de eski güzel günleri yad etmek isteyen dinazorlar olarak bizim buna çok ihtiyacımız vardı. Her şeyden önce eski günlerini mumla arayan, yok olmaya yüz tutmuş bir oyun türünün canlandığını, kıpraştığını gördüğümüze o kadar sevindik ki...

Bizi en çok sevdiyense eski bir dosta, Guybrush Threepwood'a yeniden kavuşmak oldu.

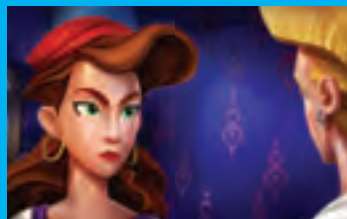
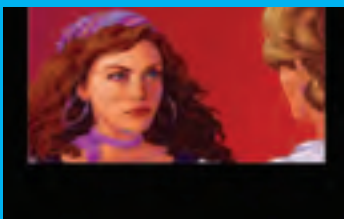
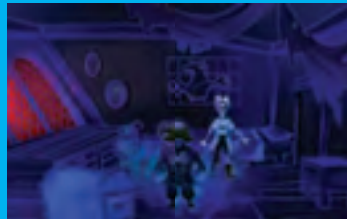
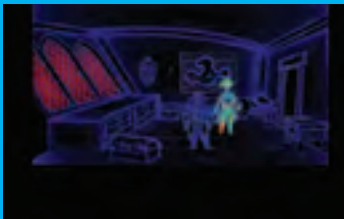
Ve gördük ki sözde "Mighty", serde "Çakma" Pırate'imiz emin ellerde, her zamankinden daha iyi görünüyor ve sesi de kulağa çok hoş geliyor...



1991 yapımı klasik The Secret of Monkey Island'ı adventure ("Macera" da denebilir ama aramızda kalsın!) türünün en iyilerinden biri yapan temel faktörler yaratıcılık ve emekti şüphesiz... Gerçekten de oyunu geliştiren çekirdek kadrodan Ron Gilbert (Maniac Mansion, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge), Tim Schafer (Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts, - pek yakında - Brütal Legend!) ve Dave Grossman (Sam & Max: Season One & Two, Tales of Monkey Island) yaratıcı oldukları kadar çalışkanlıklarıyla da biliniyorlar ki rol üstlendikleri tüm işlere göz attığımızda bunu açıkça görebiliyorsunuz. The Secret of Monkey Island: Special Edition'ın (TSoMI: SE olarak kısaltılabiliriz gibi (!)) ardındaki isimlerden David Collins (Ses Direktörü) E3 2009 festivali sırasında verdiği bir röportajda, konuyla ilgili yerinde bir tespitte bulundu: "TSoMI'nin geliştiricileri o zaman için yapılabilecek her şeyin en iyisini yapmışlar. Altı-üstü dört diske daha fazlasını sığdırmaları mümkün değildi elbette."

## ŞİHİRLİ F10

TSoMI: SE'nin en can alıcı kısmı, kontrollere dahil olan basit bir tuşun marifeti. PC'de F10 tuşuna (konsol uyarlamasında GamePad'deki tuşlardan biri) bastığınız anda oyun zamanda yolculuk ederek klasik TSoMI'ye dönüşüyor. Modern ve klasik oyunlar birbirine paralel ilerlediğinden, oyun sırasında dilediğiniz zaman "sihirli F10" a basarak bulunduğunuz noktada iki versiyonu karşılaştırma ve oyunu dilediğiniz versiyonda sürdürme olanağına sahipsiniz. Elbette bu bir sihir değil ama geliştiricilerin yaratıcılığına ve yetkinliğine de hayret doğrusu! (Yazı genelindeki ekran görüntülerinden soldakiler klasik oyundan, sağdakilerse SE versiyonundan alındı).





Projenin çıkış noktasında TSoMI: SE'yi geliştiren takımın ortak söyliemi şuydu: "Biz TSoMI ile büyümüş çocuklarız. Madem ki bu işe bulaştık, projeyi kadim geliştiricilerin mirasına zeval getirmeden tamamlamalıyız". Batılıların "remake" dediği, bizimse diyecek bir şey bulamadığımız (sanki-ürettin-de-mi-yenileyeceksin-hülen?) TSoMI'yi yenileme işine işte bu prensiple koyulmuş oldular. Kısaca bu geniş kapsamlı yeniden inşa etme projesi daha en başında oyunun özünü korumayı garanti ediyordu. Öncelikli hedef öyküden hiçbir şekilde ve oynanıştaansa mümkün olduğunca taviz vermeden; görsel ve işitsel açıdan daha iyi bir TSoMI elde etmektir.

Sanılanın aksine, geliştiriciler üç boyutlu bir grafik motoru kullanıp kullanmama kararını vermekte hiç zorlanmadılar. Bunun en önemli sebebi, Monkey Island serisinin tamamen üç boyutlu grafiklere sahip son üyesinin (The Escape From Monkey Island) kontroller ve oynanışta çuvalmasıydı. Ek olarak, serinin üçüncü oyunu The Curse of Monkey Island'ın; iki boyutlu, yüksek çözünürlüklü grafikleriyle alışıldık ikon adventure sistemine daha sadık ve çok daha rahat bir oyun ortamı sunduğu da

ortadaydı. Haliyle geliştiriciler GrimE motoru yerine SCUMM motorunu baz alıp TSoMI'nin grafiklerini sıfırdan ve elle çizmeyi yeğlediler, tıpkı eski günlerdeki gibi... Üstüne üstlük yeni grafik teknolojilerinin de nimetlerinden optimum ölçüde faydalandılar. Göze batmayan ama çok iyi iş gören ufak tefek 3D animasyon ve efektlerle detay zenginini, büyüleyici sahne ve manzaralar oluşturmayı ve bunun yanı sıra, Broken Sword gibi birkaç oyunda başarıyla kullanılmış "parallax scrolling" tarzı eski ama etkili bir görsel illüzyonla çoğu sahnede üç boyutlu derinlik yakalamayı başardılar.

Sesler için de benzer bir yol izlendi. Klasik oyunun çoğunlukla MIDI formatlı müziklerden oluşan sesleri olabildiğince analog kayıtlar alınarak yeniden mikslendi. Müzikler usta müzisyenler tarafından icra edilirken diyaloglar da dahil olmak üzere yazılı metinlerin neredeyse tamamı geniş bir ekip tarafından seslendirildi. Atmosfere uygun düşen zengin arka fon sesleri ve az ama öz sayıda kullanılmış, özenle seçilmiş ses efektleriyle birlikte TSoMI hiç olmadığı kadar kulağa hitap eder hale getirilmiş oldu.

Bu şekilde görsel ve işitsel açılardan çitayı bir hayli yükselten geliştiriciler oyunun ara-



birimine dokunmadan edemediler ki belki de tek hataları bu oldu. Guybrush'a verebileceğiniz komutlardan oluşan menü ile sağdan-soldan topladığınız nesnelere yönettiğiniz envanter menüsü klasik oyunda ekranın neredeyse yüzde yirmi beşlik bir alanını kaplıyordu. Yüksek çözünürlüklü, büyüleyici görselleri bu denli yer israf eden bir menü sistemiyle baltalamak istemediklerinden, The Curse of Monkey Island'dakine benzer bir arabirim kullanmayı tercih ettiler. Sonuç olarak oynanışta farenin sol-sağ tuşları temel komutlar için kullanılırken, klavyenin ALT tuşu komut menüsünü, CTRL tuşuyla envanter menüsünü açıyor. Gelgelelim, arabirimdeki bu değişiklik yüzünden oyun eskiye nazaran daha hantal bir hal almış. Bilhassa acele etmeniz gereken bazı yer ve durumlarda parmaklarınız birbirine karışabiliyor. Buna karşın gerçekten de daha doyurucu bir görselliğe ulaşılmış.

Tüm bunları üst üste koyarak diyebilirim ki The Secret of Monkey Island: Special Edition "Eski, yıllanmış bir oyunun başına gelebilecek en iyi şey nedir?" şeklindeki bir soruya verilebilecek en güzel cevaptır. Tamam, belki topu topu dört disketik oyun 2.5 GB yer kaplar hale gelmiş ama şahsen sonucun harikulade olduğunu düşünüyorum. TSoMI: SE'nin eleştirilen yönlerinden bir diğeri de karakterlerin eskisine nazaran daha çok çizgi-film tarzında ya da karikatürümsü olduğu yönünde ama, aslına bakarsanız, bu tercih geliştiricilerin değil LucasArts'ın. (Başlangıç noktası The Curse of Monkey Island olmuştu) Geliştiricilerin, oyuna katkıda bulunan sanatçıların büyük emeklerinin sonucunda ortaya parmakla gösterilebilecek bir yapı çıkmış. Şimdi izinizle yazıyı burada noktalıyorum, zira sürdürmem gereken bir serüvenim var. Adım Hasan Başaran ve bir korsan olmak istiyorum! (Arada oluyor öyle.) ■ **Hasan Başaran**





# KEZBAN

# RAPORU

CEM ŞANCI

**H** iç düşündünüz mü, zırh denilen nesne niçin yaratılmış? Evet, hepiniz her gün elinizde kılıçlarla, oklarla, kalkanlara binbir tane savaşa giriyorsunuz; kah Orc, kah Goblin, kah Romalı, kah Britanyalı kesip duruyorsunuz. Hatta, yere serdiğiniz düşmanın üzerine çift tıklama teknolojisi sayesinde, üzerlerinden çıkan zırhları kendinize alıp daha güzel, daha güçlü, daha sıkı zırhlar bulmak için kendinizi yırtıyorsunuz, değil mi?

Peki size bir soru daha sormak istiyorum sevgili LEVEL okuru. Erkekler bu savaş alanlarında tepeden tırnağa kadar, neredeyse

nefes almak için bile delik kalmayacak şekilde, psikopatça, her tarafını metalle, zırhla kaplarken, hiç şu oyunlardaki savaşçı hanım kızceğizlerimizin zırhlarına dikkat ettiniz mi? Bu hanımyevrüklerimizin nasıl zırhlar giydiklerini hatırlıyor musunuz? Dikkatli düşünün... Durun ben söyleyeyim, zırh mırh giymiyor bu hanımefendiler; bildiğin dansöz kıyafetiyle meydan muharebesinin, traktör gibi Orclar'ın arasına atılıyorlar. Yuh! Oha!

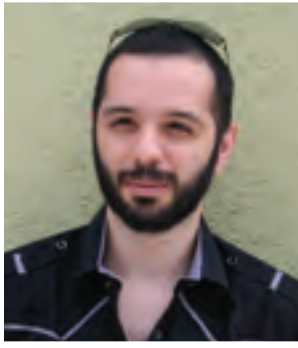
Erkek savaşçıların üzerinde hava alacak delik yok, çılğınca zırh kaplamışlar heryerlerini buna rağmen düşman gelip, zırhın ek yerindeki iki milimlik delikten sokuyor kılıcı ama ne hikmetse

göbek, bel, bacak, omuz, kalça her yeri açık. Seksi, havadar dansöz kıyafeti ile savaşa giren hanımyevrükçüimize bir tane kılıç darbesi isabet etmiyor. Şimdi söyleyin dostlar, bu kızlar, savaş mavaş umursamayan, bütün dertleri hava atmak olan, gösteriş olan "kezbanlar" değil mi? Oyun dünyasının kezbanları bu dansöz kıyafetli savaşçı kızlar değil mi?

-Abi ama o kızların da göğüslerinde, kalçalarında, bileklerinde falan böyle meta zırhlar olu...

-Çık dışarı.





**Tuna Şentuna** [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Havuz Başı...

**B**u yaz tatilimi Fethiye'de geçirdim. Fethiye'ye daha önce gitmişim ama sadece Kelebekler Vadisi'nde günlerimi geçirmiş ve çok kısa süreliğine Ölüdeniz'e uğramıştım.

Meğerse Fethiye, bir İngiliz bölgesiymiş. Bir Manchester, bir Liverpool gibi bir bölge olmuş. Nasıl ambale olduysam hala etkisinden çıkabilmiş değilim... Bir yerde her şey mi Sterlin'le satılır, her menü İngilizler'in ağız keyfine uygun mu hazırlanır, her bar İngiliz eğlencesine uygun mu hareket eder...

Şaşırdım arkadaşlar ama konumuz bu değil. Konu, geçen aydan devam ederek ve bu yaz da yapmayı planlayıp başarısız olduğum "enteresan yerlerde yazı yazmaya teşebbüs etme" konusu.

Dedim, "Madem ortalık İngiliz kaynıyor, oturayım yazı yazayım" Sonra bir baktım ki yanımda laptop yok; almamışız. Peki o zaman ne anlatacağım? Tabii ki geçmiş!

Geçmişte bir gün, henüz adam gibi iş gücü sahibi değilken (Şimdi holding sahibiyim.) alıp başımı bir tatil yöresine gitmişim. Bu defa yanımda laptop da vardı. Sürekli Zuma oynamaya yarayan bu alet, tatil fazla uzadığı ve dergi tatile girmediği için bir anda, başka işlere hizmet etmeye başladı. Aniden panikle-dğim yer ise havuzun hemen yanı başıydı...

Şimdi odaya tıklamak olmaz, dedim "Bari lobide veya bir kafede yazayım yazıları". Lobi-

ye gittim, bir ton hareket... "Dışarı çıkayım da kafeye gideyim" dediğim anda ise "sıcak" bana saldırdı. Bir tokat attı önce "Hocam saçmalama" dercesine ve birkaç adım daha attığımda, kroşeyle aparkatı hızla suratıma dizedi. Kös kös odama dönüyordum ki bir şemsiye bana göz kırptı. "Hişt, gel bak şahane gölge yaptım sana" diyordu adeta. (Kafama geçen güneşten bahsetmek istemiyorum şu an.) Usulca sokulduğum şemsiye gölgesi ve şahane şezlong, havuz manzarasıyla birlikte, "çöldeki vaha" kıvamı kazanmıştı. Oturdum, sırtımı şezlongun bir türlü rahatça ayarlanmayan sırtlığına dayadım ve başladım yazmaya. Yazdım yazdım ve uyandığımda ekranda sadece yazının başlığı duruyordu. Ve anladım ki ortam "rahat" olunca gözler de rahatlıyormuş...

Her neyse. Anlamanız gereken ve belirtmek istediğim husus, şu okuduğunuz yazıların herhangi bir yerde yazılmış olabileceğidir. Çoğu yazarımız evinde, bilgisayarın bulunduğu odada bu satırları tuşluyor ama delilik derecenize göre Ölüdeniz'in tepesinden yamaç paraşütü yaparken bile bir şeyler yazabilirsiniz. Abartılı geldiyse, "Ayın kaç oldu yazı nerde ayı herif!" sözlerini duyduğunuzda, bunu yapacağınıza emin olabilirsiniz...

"Yoksa oyunları, oynamadan mı yazıyorsunuz?" gibi bir soru öbekçığı kafanızda oluştuysa hemen yanıtlayayım. Hayır. Durum şu şekilde geliyor: Eğer oyun sistemlerinden uzaktaysak, o ay diyoruz ki, "Böyle böyle, ben oyun inceleyemeyeceğim", siz de şöyle bir cevap alıyorsunuz "Hayvan herif, kim inceleyecek o zaman bu kadar oyunu?!". Cevap ver-

meye çalışsanız bir türlü, çalışmasanız bir türlü... Sonra ne oluyor, tatilin ortasında internet kafeye gidip oyun oynuyorsunuz; PlayStation kafelere gidip "Abi şu oyunu oynayayım mı ben, PES oynamayayım da..." diyorsunuz, adam size burun kıvrıyor, sinirlenip tekme tokat saldıyorsunuz falan filan...

Yazıları dünyanın dört bir köşesinde yazabilmek güzel bir şey olsa da yine geçen ay belirttiğim gibi, yazıların içeriği de mekana ve şartlara göre değişim gösterebiliyor. Hatta o anki ruh halinizle de birebir alakalı olarak yazı, yazı olmaktan çıkıp çok başka bir şeye hızla dönüşebiliyor. Bunun olmasını hiçbir yazar istemiyor elbette ama hepsi mutlaka bu duruma karşılaşıyor, karşılaştı ve karşılaşıacak. Fakat bu konu ve daha fazlası için gelecek ayı beklemeniz gerekiyor. ■





Oyunbozan

hbasaran@level.com.tr Hasan Başaran

## Yaşanmamışlıklar Okyanusu...

**O**ndan çok hoşlanmıştın, "Gördüğüm en güzel şey..." diyordun. Onunla konuşmak, hislerini paylaşmak istiyordun, hatta bunun dışında pek de bir şey istemiyordun hayattan. Ama yapamadın, bir türlü açıklamadın ona ve evet, başka birini buldu. Tatlı düşlerin vardı, toz pembe hayallerin... O ve senin başrolü paylaştığınız, mutlu sonlu bir senaryon vardı; çok yazık, filme dönüşemedi. Bugün belki biraz pişmanlık, burukluk ve kalp sızısı eşliğinde anımsadığın, yaşanmamış bir aşkı seninki...

Yaptığımız her bir seçim diğer alternatiflerin doğuracağı sonuçları ortadan kaldırır gibi görünür, ama seçmediklerimiz hep bizimledir aslında; öyle ya da böyle iç dünyamızda yer eder. Seçilmemiş her alternatif, bir yaşanmamışlıktır bizim için ve yaşanılmış olsaydı hayatımızın nasıl şekilleneceğini ömrümüzün sonuna kadar merak ederiz, düşleriz, kurgularız. Örneğin, yaşanmamış aşklarımız aklımızdan hiçbir zaman çıkmaz ve hemen herkesin iç dünyasında en azından bir tane "kusursuz aşk senaryosu" saklıdır.

Her yaşanmamışlık bir damla gibidir, uçsuz bucaksız bir okyanusu besleyen... Oysa, "Yaşanmamışlıklar okyanusu"yla karşılaştıldığında, tüm yaşadıklarımız bir bardak sudan ibarettir. İşte "Ben" dediğimiz şey daha çok bu yaşanmamışlıkların ürünüdür, çünkü kendimizi sürekli olarak yaptığımız seçimlerle inşa ederiz. Yaşanmamışlıklarsa dolaylı bir etkiye sahiptir üzerimizde; bazen hayattan ders çıkarmamızı sağlar, bazen de "derin" pişmanlıklar duymamıza yol açarak elimizi-kolumuzu bağlar. Yaşanmamışlıklar okyanusunun derinlerinde yatan güzelliklere takılıp kaldığınızda boğulmanız işten değildir. Oysa güzellikler sadece orada yatmaz, her an her yerde karşınıza çıkabilir. Dün nasıl ki güzel şeyler doğurmuşsa, yarın da onlara ve çok daha güzellerine gebe kalacaktır.

(Belki de Tanrı dışında) ne bir kazananı ne de bir kaybedeni olan şu "garip" hayat oyununu layıkıyla kıvırmak istiyorsanız öncelikle "Keşke..." ile başlayan, geçmiş zamanlı ne kadar cümleler varsa unutun... Bırakın yaşanmamışlıklarınız ait olduğu yerde, o koca okyanusta kalsınlar. Düne değil, yarına odaklanın ve bugünü yaşayın... Çünkü; dünü geri sarıp geçmiş kurcalayarak daha iyi bir bugün elde etmemiz olanaksız, ama bugün doğru ve sağlam adımlar atarak yarını daha

iyi bir hale getirebiliriz.

Sonuç olarak dün geride kalmaya mahkum, yarın sürprizlerle dolu; bugünse, dün yüzünden pişmanlık duymak ve yarından umudu kesmek için çok yanlış bir gün... Bugünü geçirmek için gidilecek en yanlış yerse... Yaşanmamışlıklar okyanusu...

### KAYNAKÇA

"(...) Düne beraber gitti cancağızım, ne kadar söz varsa düne ait. Şimdi yeni şeyler söylemek lazım..." (Mevlana)

"Ömür dediğin üç gündür, dün geldi geçti yarın meçhuldür. O halde ömür dediğin bir gündür, o da bugündür..." (Can Yücel)

"Yaşanılan günde, geçmiş ile uğraşılıyorsa gelecek yok olmuş demektir". (Winston Churchill)

"Yarının belirsizliği hayati yaşanmaya değer kılar." (Gyrl O. Appleon)

"Hayatınız kötü bir yola girmişse unutmayın, direksiyondaki sizsiniz." (Marlynn Longsdon)

Ayrıca; Remember Tomorrow (Iron Maiden), Remember Yesterday (Hammerfall), Hayat Ne Garip (Cem Karaca & Mahzun Kırmızıgül), Zaman (Kıraç), Magnolia, Braid. ■

"Seni sen yapan dündü, tamam; ama sen demek dün demek değil ki! Doğrusu sen bir sonraki an her şeyin mümkün olabileceği koca bir bugünde yaşayan, gelecekte olabileceğin sınırsız sayıda "sen" in biricik tohumusun. Bugün kendini nereye, nasıl ekersen yarın kendini orada, öyle bir meyve olarak bulacaksın. Tatlı olmak da acı olmak da senin elinde..."





**Cem Şancı** cem@level.com.tr

**Author**

## Beste Yapmak İsterken Yazar Olmak

**G**enç bir lise öğrencisiyken başımdan geçen bir hadiseyi anlatmak istiyorum sevgili LEVEL okurları. Ortaokul boyunca, beste yapma arzusuyla tutuşuyordum. Tam nota okumayı, gitar çalmayı öğrenmek üzere hamle yapmışım ki bir gün, küçük yaşta beri konservatürüne devam eden, ilkokuldan beri tanıdığım ve bana ders vermeye gönüllü olmuş müzisyen arkadaşımın, "Abi teknik olarak bizim meslek, kendini beyinsiz kızlara beğendirmek için bi' tarafımızı yırtma sanatıdır. Konserlere bu kızlar koşuyor, albümleri bu kızlar alıyor, barları bu kızlar dolduruyor. Kızlar seni sevmezse müzik piyasasında bir hiçsin, senin gibi umursamaz, 'hayat avare ruhum tayarre' bir adamın işi zor" dediğini duyunca bunun suratına pis pis baktım. Yaş 15.

"Nuri" dedim (İsmi şimdi uydurdum, gerçek adı belli olmasın, kariyeri zedelenmesin diye.) "Teknik

olarak şöyle akla yatkın bir gelecek projeksiyonu yaparsak, ortalama bir yetişkin Türk erkeğinin bütün hayatı zaten kendini kadınlara beğendirmek için çablamakla geçiyor. Doğuyorsun, okula gidene kadar annenden onay almak, kendini annene beğendirmek zorundasın. Sonra, işyerinde yetişkin erkeklerle değil çocuklarla muhatap olacağını için namusları temiz kalır endişesiyle bütün kızları öğretmen yapıyorlar; daha dakika bir, bütün erkek çocukları kadın öğretmenlerin elinde palyaçoya dönüyor. Altı yaşından beri kadın öğretmenler hayatımı zindan etti bana, hala sevdiremedim kendimi. Yetmedi üniversitede de bir sürü kadın hoca olduğuna eminim, ki orada bir de kendimizi kızlara beğendirip sevgili bulma meseleleri falan iyice mesele haline alacak. Ayrıca, eskaza bunlardan biriyle evlenirsek, zaten kalan hayatımızı hanımefendinin keyfini sağlamak, ona hizmet etmek, bizi beğenip mutlu olması için bi' tarafımızı yırtarak geçire-

ceğiz. Şimdi ben hayatımı bu kabusun içinde yaşıyorken, bir de özel hayatımdan koptuğum ve profesyonelliğimi sergilediğim bir süreçte de "Neden kadınlara kendimi beğendirmek zorunda kalayım, ben kadınların tasımlı fino köpeği olarak yaşamak zorunda mıyım lan" dedim.

"Abi, müzik işinin özü bu ama. Kızlar seni beğenmezse, saçını başını tipini sevmezse, para kazanamazsın" diye ikileyecek oldu, elimdeki kemanı attım yere, "Eeah!1121!!" diye gürleyip "Başlarım kızlara da, beğenilerine de; bak saçlarımı da bozuyorum. Bak... Karışık saçla gezeceğim bundan sonra" dedim ve parmaklarımı saçlarımın arasına sokup karıştırma karıştırma kalkıp evime yöneldim. Nuri'nin en son arkamdan bağırdığını duydum: "O'lum bu anlattıklarınızı bi' yere de yaz mutlaka, çok komik laflar ediyosun lan; kadınlar, kölelik, tasma masma..."

Al yazdım, al. Fino seni... ■





## Nevrotik...

**B**ugünlerde biraz öfkeliyim... Bu öfkem, yaşamımda vuku bulmuş bir vakaya ya da hayatımda varolan insanlardan herhangi birine değil. Kaynağı belirsiz, hedefi yok, tanımlanması zor bu öfkenin...

Bugünlerde biraz hırçınım... Nedeni bilinmiyor hırçınlığının. Ne ben biliyorum, ne dostlarım, ne ailem, ne de sevgilim... Hırçınım işte. Öyle... İşlerine gelirse, işinize gelirse...

Bugünlerde saldırganım... Hem de biraz değil, oldukça... Ağzımdan küfür eksik olmuyor. Vesselam en saldırgan halim de budur. Oldum olası fiziksel şiddeti sevmem... Kendimi iyi tanırım ona göre... Fiziksel saldırı yok de-  
diysem, yazdıysam yok. Bu da böyle biline... Saldırganlığımın tavan yaptığını, ağızımdaki okkalı ve şeddeli küfürlerden anlarım, keza çevremdeki zat-ı muhteremlerde öyle...

Bugünlerde gerginim... Bir iki saniye sonra hedefine saplanmak üzere olan, öldürücü ve zehirli bir okun itici gücü olan bir yay gibi, tarihte o koca koca surları yıkmış

taşları, topları atmasına saliseler kalan bir düzenek gibi gerginim. Birileri dokunsa fırlatacağım oklarımı ya da beni bir durum, bir hadise tetiklese savuracağım taşlarımı, toplarımı yere, semaya, her yana... Ne bir yayın fırlatabileceği gibi sadece bir okum, ne de bir mancının sallayabileceği gibi bir taşım ya da topum yok benim... Tek seferde binlercesini atarım, atabilirim. Binlercesini sallarım, sallayabilirim. Binlercesini saplarım hedeflerime, binlercesini savururum yere, göğe...

Bugünlerde bencilim... Hadsiz, serhatsız, azami bir bencilik bu... Salt kendimi düşünüyorum, dinliyorum. Kimse umurumda değil, kendim haricinde hiç kimse... Dinlemiyorum anlatılanları. Meşgulüm bu aralar. İkinci kişilerin derterli, tasaları, mutsuzlukları bir kulağımdan giriyor, öbüründen çıkıyor. Bana ne onlardan, bana ne anlattıklarından... Dedim ya, meşgulüm; benliğimle, varlığımla...

Huzursuz ve tedirginim bugünlerde... Bana kimse sakin "neden" diye sormasın. Cevabım "sana ne" olur... Aktif bir yanardağ gibiyim. Fokur fokur kaynıyorum. Lavlarımı püskürtmemeye ramak kaldı, hissediyorum. Huzursuzluğum dakikalar geçtikçe güçleniyor.

Tedirginliğim de öyle... Benimki güçsüz ve zavallı bir tedirginlik değil. Çevremdeki herkesi sarıp sarmalayan ateşten bir çember gibi, önüne geleni içine, karanlığına çeken bir anaför gibi... Sakin ola "boş laf bunlar" diye buyurmayın. Tedirginliğimle korkuturum, endişelendiririm sizi. Huzurunuzu kaçırmam, rüyalarınıza girerim... Uyardı demeyin...

Tepeden bakıyorum insanlara bugünlerde... Onları küçümsüyorum, aşağılıyorum. Ne zayıf, ne tamahkar, ne gülünç varlık şu insanoğlu, Adem ve Havva çocuğu... Esirgeyen ve bağışlayan da memnun değildir kanaatimce "can verdiklerinin" bugünkü halinden. Lakin buna hüküm vermek benim haddim değil. Zaten konumuz da o değil... Konumuz benim. Bu sayfanın sahibi, karalayıcısı olan ben... Sevemiyorum işte bu günlerde; insanları, insancıkları... Seslerini, hareketlerini, giysilerini, yürüyüşlerini, yazdıklarını, bakışlarını, bekleyişlerini, kaçışlarını, beslenişlerini, gülüşlerini, göz yaşlarını...

Birazdan, dakikalar arınmaya başlayacağım yukarıda sıraladığım hastalıklı ve muhteviyatı zehirli düşüncelerden. Sıyrılaacağım bu zemberek ruh halinden. Paklayacağım, yıkayacağım zihnimi ve kirli idelerden kurtaracağım onu...

Nasıl mı? Montaigne'e kulak vererek, konuşarak onunla. Sohbet ederek, karşılıklı pipo içerek, kadehlerimizi tokuşturarak... Hem artık sadece iki kişi değiliz; fiskos köşemize bir koltuk daha eklendi, üç kişi olduk.

Montaigne, ben ve erkek kardeşim... Şimdi senden müsaade istiyorum "okur"... Artık gitsem iyi olacak, beklerler beni...

Hoşça kal veya istersen sen de katıl meclisimize... Paşa gönlün bilir... ■





## **HALO 3: ODST**

Yeni karakter, yeni macera...

**LEVEL 153**

1 EKİM'DE PİYASADA

# EĞİTİM ALMANIN TAM ZAMANI

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, bilişim teknolojileri alanında uluslararası geçerliliği olan sertifikalara sahip olarak iş dünyasının tercihi siz olun.

## EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Web ve Grafik Tasarımcılığı
- Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı
- Bilgisayarlı Muhasebe ve SAP Finans Uzmanlığı
- Microsoft Office
- İngilizce
- AutoCAD ve SketchUP Pro
- 3DS, Vray ve Photoshop



444 33 30

[www.bilgeadam.com](http://www.bilgeadam.com)

**BilgeAdam**  
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altyol | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay



## UNUTULANLAR ASLA BAĞIŞLAMAZ!

PARÇALANMIŞ DÜNYAMIZIN  
DİĞER UCUNA GİDEBİLECEK  
KADAR CESUR OLANIMIZ  
ÇOK AZ...

GÖLGELERDE BULDUĞUMUZ  
GÜÇLE TOPRAKLARIMIZI  
SALDIRGAN YARATIKLARDAN  
KURTARACAGIZ.

... VE KARANLIĞIN ÖTESİNDEKİ  
HAYATI YAŞAYACAGIZ.



AION LIMITED COLLECTOR'S EDITION  
(BONUS MATERYALLER İÇERMEKTEDİR)

# HEYECANLA BEKLENEN DEVAŞA ONLINE OYUN AION EYLÜL'DE TÜRKİYE'DE!

# AION™

PARÇALANMIŞ BİR DÜNYA. KEŞFEDİLMEMİŞ BİR MACERA.

AIONONLINE.COM

tiglon

12

PC DVD

