

# LEVEL

149 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ HAZİRAN 2009 > 6.50 TL (KDV DAHİL) > 2009-06 > ISSN 1301-2134

## MODERN WARFARE® 2

THE SIMS 3 > X-MEN ORIGINS: WOLVERINE  
VELVET ASSASSIN > TERMINATOR SALVATION  
BRÜTAL LEGEND > BEST OF P.O.S.T.A.L VE FAZLASI



# aidata®

## Aidata hızıyla; oyun tam sana göre!

KDV %18 YERİNE  
**KDV**  
%8



### Game Q84!



Intel® Core™ 2 Quad İşlemci Q8400  
- İşlemci hızı 2.66 GHz. 4 MB L2 Cache, 1333 MHz FSB  
Orijinal Microsoft® Windows Vista® Home Premium  
P43 Chipset Anakart  
4 GB 1066 MHz DDR2 Bellek  
1 TB SATA Sabit Disk  
22" Geniş Ekran Aidata LCD Monitör  
1 GB nVidia 9600 SMART (256 Bit) Ekran Kartı  
DVD Yazıcı Optik Sürücü  
Çoklu Kart Okuyucu  
Aidata Klavye, Optik Fare, Hoparlör

Hediye : 1 Yıl Ücretsiz Güncellenmeli Antivirüs Yazılımı

## 1.999 TL + KDV

### 10\* X 216 TL TAKSİTLE

\* CardFinans'a özel 6+4 Taksit



## CardFinans'a özel +4 taksit.

CardFinans'ınız  
yoksa CF  
yazın, 2273'e  
gönderin.

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

#### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

#### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

#### EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

#### YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

#### GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

#### KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Burak Kılıç bkilic@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltas recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@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 Müdürlüğü:

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: Nusrat Kırımioğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

#### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 52, 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 Voğel Burda Holding ömhb

lisansıyla

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.

# KAPTANIN SEYİR DEFTERİ NO#1

- Elif'le Şefik, Aral'a gidip The Sims 3 oynadı. Elif, Aral'a "Ne olur burada kalayım; köşede kıvrılıp yatarım" talebinde bulundu. Talep yetkililer tarafından reddedildi. Sayfalar güzel oldu. Elif kendisini baştan yarattı.

- Twitter keşfedildi; ofisle canlı bağlantı kuruldu. LEVEL ofisinde ne olup bitiyorsa LEVEL Online'da ve [www.twitter.com/leveltrda](http://www.twitter.com/leveltrda)..

- Gökhan'la yaptığım PES maçları aya damgasını vurdu. Arayı açtım. Yapılan maçlarda alınan toplu yorumlar şöyle: "Hocam sen bu işten pek anlamıyorsun galiba?"

- Şefik çalışırken (ay sonlarına doğru) masaya "düştü". Ali, Şefik'i spatulayla masadan kazıyıp Kahve Dünyası'na götürdü ve sıcak çikolata enjekte etti.

- LEVEL Online aldı başını gitti; tekil hitler ve sayfa görüntülenme sayıları arttı. Nasıl artmasın, ne güzel site...

- Ay sonlarına doğru "kapak konusu krizi" yaşandı; Modern Warfare 2'de karar kılındı. Brütal Legend'dan yana oy kullanan Ali "Daha da LEVEL'a gelmem hacı; LEVEL benim için bitmiştir" diyerek ofisi terk etti. Sonra "Servisi kaçırmışım hacı" diyerek döndü.

- LEVEL Ligi'nde Gitar Hero oynandı; tabii ki Elif kazandı ama yarışta ben de varım; gelecek ay hesap kapanacak.

- Wolverine beklentileri karşıladı. Oyun için "God of War'la yarışır" diyenler bile oldu.

- LEVEL'in basın sponsorluğundaki ve Ali'nin önderliğindeki İTİCON yapıldı. Herkes çok eğlendi. Detaylar Roleplay Günlükleri'nde...

- Ali bol bol Warrior Epic oynadı; kafa attı, level atladı! Güzel oyun vesselam...

- Elif "kutlu doğum haftası" nedeniyle rejimi bozdu; bir hafta boyunca yiyebildiği kadar yedi; verdiği kiloları aldı. Bu performansıyla "Pizza Hut Yiyebildiğin Kadar Pizza" ödülüne layık görüldü.

- Yeni yazarlar Elif'in baskısı nedeniyle abandone olup tel tel döküldüler. Toparlanmaları zaman alacak gibi...

- Infamous demo'su test edildi, onaylandı.

#### Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



The Sims 3 incelemesi 36. sayfada

Askerlik herkese 12 ay oluyormuş?

Peki sen UFO gördün mü?

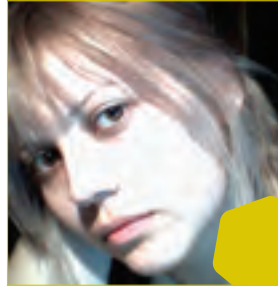
### Bize ulaşın

LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duygularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) e-mail adresinden, posta yoluyla ise LEVEL Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş. Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İstanbul adresinden iletebilirsiniz.



### Sadece Kaan

👉 "Bak, okulu bitirseydin ne güzel kısa dönem yapacaktın" diye akıl veren arkadaşlara buradan selamlarımı gönderiyorum. Neyse ki Kasım'da uzun dönem gidiyorum da kurtuluyorum bu geyiklerden...  
👉 Görmedim. Askere gittiğim zaman görmeyi umuyorum. Yalnız gece nöbetinde görürsem işin rengi değişebilir. "Merhaba Dünyalı; biz dostuz" anlamam, sınırı geçtiği an indiririm vallahi!



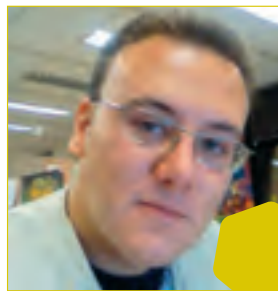
### Elif Akça

👉 Ben askerliğimi yedi yıl yaptım arkadaşlar. Yatılı okuldan beter askerlik mi varmış... 11'imde gittim, 18'imde döndüm. Kısa döneme "askerlik" diyenlere şaşarım. 12 ay standart fikrine varım ben.  
👉 Kafayı yiyen UFO görüyor bu aralar. Genelde de bu popülasyonu kadınlar oluşturuyor nedense. Hormonal bir hastalık olabilir "UFO görme hastalığı". Ben henüz yakalanamadım maalesef bu hastalığa.



### Tuna Şentuna

👉 Askerlik mi? 12 ay mı? İsterse 112 ay olsun; benden geçti artık. Paşalar gibi gittim (Paşa olduğumu sandığım için önce bir dayak yedim.) ve paşalar gibi geri geldim (Çavuş da Paşa yansıdırlı).  
👉 UFO'dan kastımız, "Unidentified Flying Object" ise buna benzer çok şey gördüm fakat hiçbirinin uzaylı olduğunu sanmıyorum. Diğer anlamdaki UFO ise, iyi ısıtıyor, güzel bir icat.



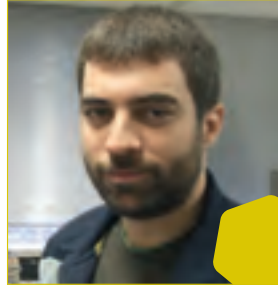
### Ali Güngör

👉 Herkese altı ay olsa daha rahat olurmuş. Bir de profesyonel orduya geçelim artık da gözlere lazer sıkırtıp kariyer değiştirebilelim. Ülkenin düşmanlarını yok et, bir de üzerine geçim sıkıntın bitsin! Hem maddi, hem manevi açıdan tatmin edici.  
👉 Yazın şehir ışıklarının az olduğu bir yerlere gidince bazen gökyüzünde ani hareketlerle büyük mesafelere kateden ışıklar görüyorum, tanımlayamıyorum. Tanımlanamayan uçan obje görmüş oluyorum, buna da zaten Unidentified Flying Object: UFO deniyor.



### Ufuk Özden

👉 Olmuyordur bence, her sene bu zamanlarda döner böyle geyikler. Olmuyordur değil mi? Oluyor mu? Yanımıza PSP alabiliyor muyduk? Alamıyor muyduk...  
👉 Bir - iki kez gördüm. Gerçi bir tanesi leylemiş, yaklaşık fark ettim. Çok sıcakkanlılar, insana güven veriyorlar. Leylekler yani.



### Şefik Akkoç

👉 Bana ne yahu; ben yaptım, bitti... "Gitmeyenlerin problemi" diyerek kesip atacağım ama çok yakınımda olup da gitmeyenler var, kızarlar.  
👉 Görmeyi çok istedim, hatta bu konu üzerine kitaplar okuyarak uzaylılar için bir "hedef" olmaya da çalıştım ama... (Görsem kesin korkarım!)

## LEVEL Ödülleri



### Altın

(9,5 - 10) Bir inceleme sayfasında bu ödüle denk gelerseniz işi gücü bırakın ve derhal incelenen oyuna dalın; aksi takdirde çok şey kaçırsınız.



### Gümüş

(9 - 9,4) "Yok ya, bu oyuna 10 vermeyelim" diyerek puanını kırdığımız oyunlar gümüş madalya ile ödüllendiriliyor.



### Bronz

(8 - 8,9) Son basamağı kapacak kadar kaliteli olan oyunlar, tarafımızdan bronz madalyaya layık görülüyor.

## LEVEL Damgaları



### İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

Bu damga iki farklı anlam taşır: Birincisi, oyunun "ilk bakış"ının / "inceleme"sinin / "tam çözümü"nü Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'da yayımlandığı, ikincisi ise oyunun yeni ekran görüntülerinin / yeni bilgilerinin yine Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'da yayımlandığı.



### Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



### Tam Sürüm

Rehberini / ipuçlarını yayımladığımız oyunu tam sürüm olarak hediye ettiğimizi belirtir.

## Bir Bakışta 148. Sayı

### PUAN

9,5

Braid>

Minicik bir karakter, minicik düşmanlar ama devasa "derinlikte" bir dünya ve akıl almaz derecede kafa isteyen bulmacalar... Braid, özlediğimiz "dolmuş" oyunların tadını fazlasıyla almamızı sağladı.

9,1

Company of Heroes: Tales of Valor>

Company of Heroes serisine yakışır nitelikte olan Tales of Valor ek paketi, yeni birimler ve senaryolar ile türün meraklılarını sevindirdi.

8,1

Prinny: Can I Really Be the Hero?>

Disgaea'nın renkli grafiklerinin, başarılı bir platform oyunuyla buluştuğu bu uzun isimli PSP oyunu, aldığı yüksek puan ile geçen ayın ilk beş oyunu arasına girmeyi başardı.

7,3

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4>

PS3'teki Naruto: Ultimate Ninja Storm'u oynama imkanı bulamayan PS2 sahiplerinin heveslerini gidermek için piyasaya sürülen Naruto Shippuden, biraz daha düşük kalitesiyle sekiz puanın altında kaldı.

7,2

Tenchu: Shadow Assassins>

Konsol oyunlarının PC oyunlarına göre daha yüksek puanlar aldığı geçen aya son damgasını vuran oyun, PSP'de Tenchu: Shadow Assassins oldu.



# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor

## İÇİNDEKİLER

## DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

1) "Domination"daki birtakım bug'lerden kurtulmak için Yamalar bölümümüzdeki "Domination 2.0.255"i kurmanızı tavsiye ederiz.

## DOMINATION

(MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE)

MINİMUM SİSTEM: 750 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 2.3 GB Sabit Disk  
ÖNERİLEN SİSTEM: 1.4 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2.3 GB Sabit Disk

# DOMINATION

(MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE)

TAM SÜRÜM REHBER: 95

Sıra tabanlı strateji oyunlarını seviyorsanız, tam size göre bir oyunumuz var bu ay. 2005 yılında piyasaya sürülen Domination -ya da diğer adıyla Massive Assault: Phantom Renaissance-, türün başarılı örneklerinden biri olarak karşımıza çıkmıştı. Free Nations Union ile Phantom League olarak adlandırılan iki oluşumun karşılıklı savaşını konu alan oyunda, her iki tarafın kukla olarak kullandığı devletleri birbirine yönlendirmesiyle sonu gelmez bir çarpışma yaşanıyor.

Oyunun tek kişilik modunda oldukça uzun iki campaign yer alıyor, bu da 20'nin üzerinde ve çizgisel olmayan senaryoyu bir araya getiriyor. Domination, 150 saatin üzerinde bir oyun süresi vaat ederken, fazlasıyla detaylı olarak hazırlanmış 36 hava, kara ve deniz birimi içeriyor.



## BRÜTAL LEGEND

İLK BAKIŞ: 16

Tim Schafer ve Jack Black bir araya gelir, bunun üstüne de rock ve metal müzik esintileri eklenirse nasıl bir oyun çıkar ortaya sizce? Bu sorunun cevabını merak ediyorsanız, sayfaları çevirmeye başlayın!

## LEVEL 149

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 LEVEL İği
- 10 Tam Ekran

## İLK BAKIŞ

- 12 Red Dead Redemption
- 14 Saw
- 16 Brütal Legend
- 18 The Secret World
- 20 Dead Rising 2
- 22 The Saboteur
- 24 Split/Second



## X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

İNCELEME: 96

Bu kezse başarılı bir film oyunuyla karşı karşıyayız. X-Men serisinin yeni üyesi, sinema filmiyle ilgi çekerken, oyunuyla çok daha başarılı olmuş görünüyor. Tuna'nın hayranlıkla oynayıp etrafı kana buladığı oyunun detaylarını öğrenmek için tıklayın. (Nasil?!)

## LEVEL DVD

### DEMO'LAR

Battlestations: Pacific  
Elven Legacy  
Gobliins 4  
Gravity Core  
Kitten Sanctuary  
Light of Altair  
Plants vs. Zombies  
Still Life 2

### BEDAVA OYUNLAR

AaaaaAAaaaAAAAaAAAAA!!!!  
Casebook Episode 0:  
The Missing Urn  
Mondo Agency  
Torus Trooper

## THE SIMS 3

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 36 EKSTRA: DVD

The Sims serisi, üçüncü oyunuyla tamamen sosyalleşmeye konsantre olmuş ve insan ilişkilerine ağırlık veriyor. Elif'se sadece kendini modellemeye ve hıleyle elde ettiği paraları evini dekore etmek için kullanmaya konsantre oldu. (Ayıp ama!)



## VELVET ASSASSIN

İNCELEME: 44

Atmosferi, dikkat çeken renk paleti ve dişi karakteri ile ön plana çıkan alternatif bir oyun var elimizde. İkinci Dünya Savaşı sırasında ajanlık yapan Violette Summer'ın başına neler gelebileceğini merak ediyorsanız, sizi Tuna'ya bağlıyorum.



Dead Rising 2  
End of Eternity  
Fallout 3: Broken Steel  
Fight Night Round 4  
Free Realms  
Katamari Forever  
Killing Floor  
MAG  
MagnaCarta II  
Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

### EKSTRALAR

Bak Dergisi  
Nerd İTİCON '09  
Max Payne 3 (Wallpaper)  
Shin Megami Tensei: Imagine (Wallpaper)  
Star Wars: The Old Republic (Wallpaper)  
StarCraft II (Wallpaper)  
The Sims 3 (Wallpaper)

### VİDEOLAR

Batman: Arkham Asylum  
BattleForge  
Bionic Commando  
BioShock 2  
Burnout Paradise: The Ultimate Box  
Damnation  
Darkest of Days



## BEST OF POSTAL

**DOSYA KONUSU: 32**

Yıllardır posta diye gönderdiğiniz P.O.S.T.A.L.'lar ofise sığmaz oldu! Üstelik bu bölüme girmek için kasanlar da cabası... Biz de ne yaptık, bugüne kadar P.O.S.T.A.L. bölümünde yer alan en iyi (!) mesajları seçip bir araya getirdik.

### YAKIN PLAN

26 Modern Warfare 2

### DOSYA KONUSU

32 Best of Postal  
64 Oyun Dünyasının IN'leri, OUT'ları

### PC İNCELEME

36 The Sims 3  
44 Velvet Assassin  
46 Battlestations: Pacific  
48 Damnation  
50 Terminator Salvation: The Videogame  
51 Stalin vs. Martians  
52 Codename Panzers: Cold War  
53 Fallout 3: Broken Steel

### 54 KONSOL USTASI



## TERMINATOR SALVATION

**İNCELEME: 50 VIDEO: DVD**

Film oyunlarının makus talihi yine değişmedi maalesef. Bu kez çok umutluyduk, ümitliydik, hatta aynı kelimeyi farklı şekillerde yazmak istedik ama olmadı. Koca Terminator, bize "Hasta la vista baby..." diyerek gözden kayboldu.

# MODERN WARFARE 2

**YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 26 VIDEO: DVD**

Call of Duty serisinin en çok satan üyesi Modern Warfare, halen en çok oynanan multiplayer oyunlardan biri. World at War'un mumla arattığı oyun, şimdi de ikincisiyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor; üstelik ilginç bir tarihte: 10 Kasım.



### KONSOL İNCELEME

56 X-Men Origins: Wolverine  
59 Virtua Tennis 2009  
60 Rock Band Unplugged  
61 Guilty Gear XX Accent Core Plus  
61 Dynasty Warriors: Strikeforce

### 62 MOBİL OYUN

### 70 ONLINE

### 78 EKSTRA

### 80 DONANIM

### 88 HİLE

### 90 REHBER

### 96 OYUN ATÖLYESİ

### 98 YAPIM HİKAYESİ

### 100 KÜLTÜR & SANAT

### 107 SADECE KAAN

### 108 İŞGAL

### 110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

### 114 KAFA AYARI

### 118 ALTIGEN

### 124 POSTA

### 129 SONRAKİ LEVEL

### 130 MÜEBBET MUHABBET



## VIRTUA TENNIS 2009

**İNCELEME: 59**

Şefik: Fırat... Tenis... Virtua Tennis, hem de 2009... Oynayalım mı? Belki bu kez yenersin. Söz, vallahi gevşek oynayacağım. Yaaa! Ben seninle Pro Evolution Soccer oynuyorum ama! Aliii! Sen oynar mısın?

## DEAD RISING 2

**İLK BAKIŞ: 20 VIDEO: DVD**

Evet, bir kez daha zombilerle karşı karşıyayız. "İkinci Dünya Savaşı mı, Zombiler mi?" adlı bir dosya konusu hazırlamanın zamanı geldi mi ne... Neyse, siz bu kez de idare edin; hem fena gözük-müyor sevgili dostlarımız...



Mass Effect 2  
Modern Warfare 2  
Overlord II  
Prototype  
PS3 Bahar Tanıtımları  
Red Dead Redemption  
Tekken 6  
Terminator Salvation: The Videogame  
Uncharted 2: Among Thieves  
Xbox 360 Bahar Tanıtımları

### FİLM FRAGMANLARI

District 9  
G.I. Joe: The Rise of Cobra  
Moon

Up

### YAMALAR

Domination 2.0.255  
Unreal Tournament III 2.1

### SÜRÜCÜLER

ATI v9.2  
DirectX v9.0c  
DivX v6.8  
Gordian Knot Codec Pack v1.9  
Media Player Classic v6.4.9.0  
Microsoft .NET Framework v3.0  
NVIDIA v182.08

Ogg Vorbis v0.9.9.5  
QuickTime Alternative v1.67  
VobSub v2.23  
Xvid v1.1.3

### SERVİS

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

Daemon Tools Lite  
DOSBox v0.72  
FlashGet v1.9.6  
Fraps v2.9.2  
Google Desktop v5.1.709.19590  
HyperSnap v6.12.02  
Kaspersky Internet Security v7.0.0.125  
Maxthon Browser v2.0.4.5799  
mIRC v6.3  
Motherboard Monitor v5.3.7.0  
Password Agent v2.5.1  
QuickTime v7.2  
RealPlayer v11  
Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15  
SUPER v2007.build.23  
System Mechanic Professional v7.1.12  
TeamSpeak 2 v2.0.32.60  
uTorrent v1.7.5  
WherIsIt? v3.84  
Winamp v5.5  
Windows Live Messenger v8.1.0178.00  
WinRAR v3.71  
Xfire v1.83

# 6. HAFTA

## BU HAFTA: GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Ulusal ve uluslararası federasyonlara defalarca söyledim, şu lig takvimini doğru düzgün ayarlayın ya da takımlarımıza esneklik sağlayın diye ama dinlemedim. Maalesef yoğun lig takvimi yüzünden bazı haftalar aceleyle getiriliyor ve maçlar çok kısa süreler içerisinde oynamak zorunda kalıyor. Bu durumda da takımların maçlara konsantre olması mümkün olmuyor ve kimin kazanıp kimin kaybedeceği tahmin edilemez bir hal alıyor. Hal böyleyken geçen haftadan kalan bir hesap, yani Gitar Hero'nun oynatılıp oynatılmayacağına dair karar da son anda verildi ve Gitar Hero: Metallica'da karar kılındı. Ne var ki bu aceleyle getirilmiş haftada oyunun unutulmuş olması başka bir oyuna, Gitar Hero III: Legends of Rock'a yol vermiş oldu. Biz de katılımcılar olarak kaderimize boyun eğdik ve ortak bir şarkı seçerek mücadeleye başlama kararı aldık. Aslında bu haftanın mücadelesi Top Spin 3 üzerine olacaktı ama önceki gün yapılan antrenmanlar, lider takımın lehine sonuçlar doğurunca lig -başta da belirttiğim- "sıkışmış" bir güne ertelendi. Sonucuysa birazdan öğreneceksiniz.



Haftaya ve mücadeleye kendi seçtiği oyunun oynanmasının verdiği moralle başlayan Elif, kendisini izlemeye bir saniyemizin bile olmadığı arada müthiş bir performans sergiledi. Evet, belki kendisini canlı olarak takip edemedik Guns N' Roses'in Welcome to the Jungle şarkısını aralıksız 290 nota basarak çalan Elif, 152.495 puan yaparak ofise korku saldı.

## OYUNCULAR

### ALİ

Top Spin ile olan mesafesine göre kendisini daha yakın hissettiği Gitar Hero'nun lige dahil edilmesi, Ali'yi biraz olsun keyiflendirmişti. Ancak Elif gibi favori bir ismin ligde yer alması, bu keyfin kısa sürmesine ve diğer rakiplere konsantre olmasına neden oldu.

### ELİF

Geçen ayki New Star Grand Prix mücadelesinden sonra oldukça sınırlanan Elif, basına verdiği demeçte "Gitar Hero oynamacak!" şeklinde net bir ifade kullanmıştı. Her ne kadar bu söylemin aleyhinde demeç verenler oluyorsa da Elif'in baskıları sonuç verdi.

### FIRAT

Elif'in demecine en büyük tepkiyi gösteren ve aleyhte baskı kuran Fırat, ligin bu haftasının oldukça sıkışık bir anda yapılması nedeniyle daha fazla itiraz etmedi ve kendi mücadelesini ortaya koymak için konsantre olmaya çalıştı. Peki bunda ne derece başarılı olabildi?

### ŞEFİK

İlk defa bu kadar hakim olmadığım ve kontrolüm dışında gelişen bir hafta yaşıyor sevgili oyun sever okurlar, seyirciler. Lider götürdüğüm ligde böylesine riskli bir oyunun lige dahil olmasına nasıl izin verdim, ben de bilmiyorum. Bakalım puan farkı ne kadar kapanacak!

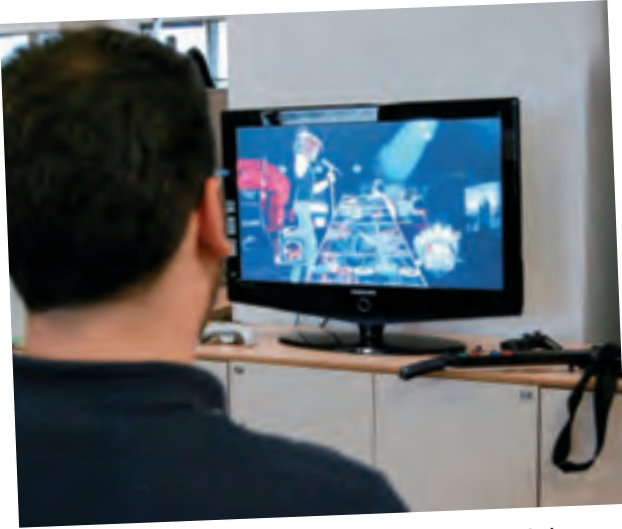
"HERKES NEDEN SOMURTMUŞ Kİ FOTOĞRAFLARDA. HAHHAHA." - ELİF

## PUAN DURUMU

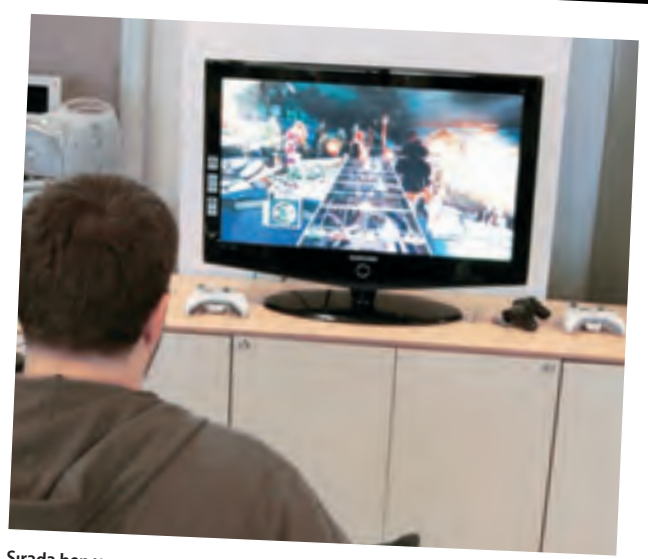
İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ŞEFİK	8+5	62
ALİ	5	52
ELİF	10	48
FIRAT	6	40
MURAT	0	9
BURAK	0	5
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0







Elif'ten sonra sıra Ali'deydi. Intel GameX 2008 kapsamında oyunu birkaç kez test etmiş olan Ali, her ne kadar haftanın mutlak favorisi Elif olsa da en azından ikincilik için büyük bir çaba gösterdi. Her birimiz gibi şarkıya aşına olan Ali, tüm çabalarına rağmen üst üste ancak ve ancak 48 nota basabildi ve toplamda 49.618 puan yaparak diğer oyuncuların önünü açmış oldu. Bakalım bu durumdan hem ben, hem de Fırat ne kadar yararlanabileceğiz.



Sırada ben varım; az sonra yola çıkacak olmanın verdiği stres ve baskı ile ekran karşısına oturan ben. Elif'in yaptığı skorun benim için zor olduğunun farkındaydım. Üstelik üzerimdeki baskı da beni daha fazla strese sokuyordu. Ne olursa olsun elimden geleni yapmaya çalıştım ve Guitar Hero'da ezbere çaldığımız bu şarkıda bir şeyler yapabileceğimi sanıyordum ama olmadı. En fazla 80 aralıksız nota çalabildiğim oyunu 108.461 puanla kapayarak en azından ikincilik için avantaj yakaladım.



Son olarak Fırat'ı alıyoruz koltuğa. Aradan geçen aylar ve yıllar, Fırat'ın Guitar Hero'daki becerisini fazlasıyla arttırmış olsa da önünde Elif gibi bir engel olması onu da umutsuzluğa sürüklüyordu. Buna rağmen elinden geleni yapan ancak hepimiz kadar konsantrasyon problemi yaşayan Fırat, arka arkaya 72 nota çalabildiği turu 56.129 puanla kapayarak haftayı üçüncü sırada ve altı puanla kapattı.

"AMA TOP SPIN

OYNAYACAKTIK?!" - ŞEFİK

HAFTANIN GALİBİ

ELF LYNCH  
10 PUAN

Oyuna başlamadan 10 puanı alması garanti olan Elif, otoriteleri ve bizi şaşırtmadı ve en yakın rakibi olan beni bir buçuğa katlayarak 10 puanın sahibi oldu. Al Elif, tepe tepe kullan!

## LEVEL PAF LİGİ



Bu ay LEVEL Ligi ile LEVEL PAF Ligi'ni farklı günlerde gerçekleştirmek zorunda kaldık çünkü hem zaman dardı, hem de oynayacak oyun bulamadım. Ancak güzel bir Pazartesi gününde biraz araştırma yapınca, keyif alarak oynayabileceğimiz ilginç bir oyun buldum. Oyunun ismini söylüyorum ama sakın korkmayın: AaaaaAAaaaAAAAaAAAAaAAAAA!!!: A Reckless Disregard for Gravity. Evet; böylesine bağıran, çılgın bir oyun. Bağımsız oyun yapımcılarının ürünü olan bu oyunda yüksek bir noktadan kendimizi aşağıya bırakıyor ve iyi bir rota çizerek maksimum puanı alıp zemine iniyoruz. Bu süreçte sağa sola çarpıp kemiklerimizi çatırdatmamız da mümkün ama ne yapıyoruz, dikkat ediyoruz. Herkesin beşer hakkı var ve en yüksek puanı alıp zemine inen ligin galibi olacak. İlk olarak oyunu bulan kişi, yani ben ekran başına geçtim ve son hakkımda 45.500 puan yaparak iyi bir derece elde ettim. İkinci sırada oyuna başlayan Ali, ilk hakkında 40.200 yaparak göz korkutsa da diğer haklarında en fazla 45.100 puan alarak şampiyonluk şansını kaybetti. Sıradaki Elif, beş hakkında ancak 39.500 yaparken son olarak ekran başına geçen Fırat (Kendisi beşer hak kullanılmasına yol açmıştır.), 44.600 puan yaparak üçüncü oldu. Bu da demek oluyor ki! Ha ha ha...

**TAM EKRAM** HAZIRLAYAN **ELIF AKÇA**

YAPIM **Rebellion Software**

DAĞITIM **SEGA**

TÜR **FPS**

PLATFORM **PC, Xbox 360, PS3**

ÇIKIŞ TARİHİ **2010'un ilk çeyreği**

WEB **www.sega.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**  
(**www.aralgame.com**)



# ALIENS VS. PREDATOR

*1999 - 2010... Tam 11 yıl önce, Rebellion ilk Aliens Versus Predator'u hazırladığında, aradan bu kadar sene geçtikten sonra, bu oyunun yeni nesil versiyonuna imza atacağını tahmin etmiş miydi acaba... Üstelik bu 11 yıl boyunca, başka yapımcılar bu seriyi devralmışken... İlk oyunu bilemem ama ikinci oyun, bu serinin uzun soluklu olacağını kesinleştirmişti aslında. Aliens Versus Predator 2 oynarken yaşanan korku, gerilim ve alınan zevk hiçbir oyuncunun damağından silinmemiştir. Bu yüzden bir kez daha aynı korkuyu, gerilimi ve zevki tadabilmeyi istiyoruz. Mayıs'ın son haftasında yayımlanan bu yeni ekran görüntüsündeki adamın gözlerindeki endişeyi yaşamak istiyoruz. Çünkü biz psikopatız...*

YAPIM Rockstar San Diego  
DAĞITIM Rockstar Games  
TÜR Aksiyon  
PLATFORM PS3, Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği  
WEB www.rockstargames.com/  
reddeadredemption  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
(www.aralgame.com)

Atınıza çok da güvenmeyin;  
onların da atları olacak.

VAHŞİ BATI'NIN GENİŞ SOKAKLARI,  
DAR GELİR RANDEVUSU ÖLÜMLE OLANA...

# Red Dead Redemption

## SONUÇ

Bir kasaba insanı ortadan kaldırdığınız oyunda, tüm hareketlerinizin bir karşılığı olacak. İyi tarafa veya kötü tarafa kayabileceğiniz oyunda, bu sistemin tam olarak nasıl işleyeceği hala bir muamma.

**L**iberty City sokaklarında sürdürdüğünüz arabalar, karşıdan karşıya geçmeye çalışırken ezdiğiniz yayalar, kız arkadaşınıza ulaşmak için kullandığınız cep telefonu, trenler, köprüler, polisler...

Bir bina şekil değişirse, derme çatma ahşap bir barakaya dönüşse. İçinde kankan dansı yapan kızlar olsa,

kovboy şapkalı, beş günlük sakalla dolaşan adamlar sadece zaman öldürmek için birkaç iskambil kağıdını masaya fırlatsa...

Sokakların tek hakimi atlı arabalar veya daha sade haliyle atlar olsa. Kadınlar sadece çocuklarına baksa, günlük işleriyle uğraşsa...

Silahlı çatışmalar günlük yaşamın bir parçası olarak görülse, silahlar patladığında olaya kasabanın şerifi müdahale etse... Liberty City gitse, yerine kahverenginin tonları, Vahşi Batı'nın kuru havası gelse... Red Dead Redemption başlığıyla Rockstar'ın yeni klasik adayı inse yeryüzüne...

**Meksika sınırında** > Öncelikle Red Harlow'u, Red Dead Revolver'ın başrol oyuncusunu (Red Dead Revolver da nedir diyenler en yakındaki kutucuğa başvursun.) unutmamız gerekiyor. Red Dead Redemption'da eski bir suçluyu, John Marston'ı kontrol edeceğiz. Kanunu çiğnediği zamanları geride bıraktığını sanan Marston'ın peşini, geçmişi bırakmıyor ve atına atladığı gibi Vahşi Batı'nın kurak topraklarında ilerlemeye başlıyor kahramanımız. GTA'da olduğu gibi özgürce dolaşabileceğimiz bir alan yaratılmış olacak oyunda; fakat yine GTA'da olduğu gibi bu alanın bazı bölgelerine ulaşımımız, oyunun başında kısıtlı olacak. Hikaye

## JUGENDFEST 2009 Gençlik için eğlence vakti



Yıllardır Çağaoğlu Lisesi tarafından düzenlenen festival, bu yıl da binlerce öğrenciye eğlencenin sınırlarını zorlama şansı tanıyacak. Okulun yabancı dil eğitimi Almanca üzerine olduğunu için, Almanca'da "Gençlik Festivali" anlamına gelen "Jugend-Fest" ile isimlendirilen ve LEVEL'in resmi basın sponsorluğunda gerçekleşecek olan festivalde öğrenciler de gönüllü olarak çalışıyorlar. Okul öğrencilerinin kültürel ve sosyal alanda daha ileri bir düzeye taşınması amacıyla gerçekleştirilen festival, özellikle Almanca eğitim veren okulların ve diğer Anadolu lise-lerinin öğrencileriyle karşılıklı iletişimin daha ileri bir düzeye taşınmasını hedefliyor.

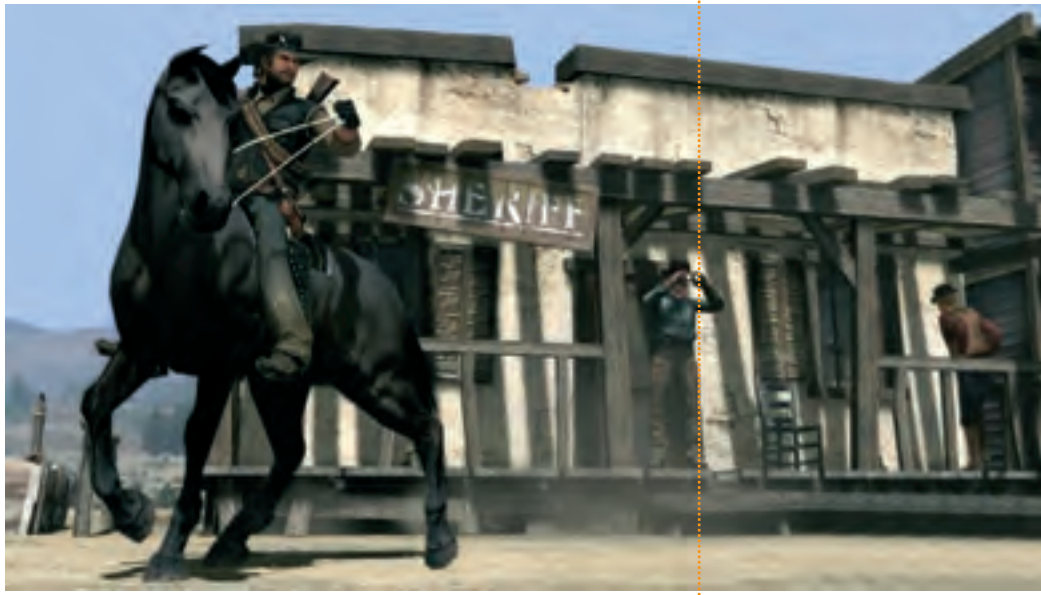
Bugüne kadar festival boyunca birçok amatör müzik grubu sahne aldı, pek çok değerli müzisyen ağırlandı (Düş Sokağı Sakinleri, Pinhani, Bülent Ortaçgil, Erkin Koray, Kargo gibi.), sosyal ve kültürel etkinliklere destek verildi, Streetball turnuvası düzenlendi, Dans Kulübü tarafından gösteriler yapıldı, çeşitli oyun ve spor müsabakalarına yer verildi, tanıtım ve

yemek stantları kuruldu.

Bu yıl 3500'ün üzerinde öğrencinin katılması hedeflenen festival, 8 - 9 - 10 - 11 - 12 Haziran tarihlerinde düzenlenecek ve festivalde Hayko Cepkin sahne alacak. Bu yılki aktiviteler arasında sinema gösterimi, dans ve tiyatro gösterisi, spor müsabakaları, yarışmalar, söyleşiler, PlayStation ve langirt turnuvaları, imza günleri, DJ performansı ve amatör grup konserleri yer alacak.



At üstüneyken ateş etmek mümkün olacak ama o hassasiyet bakalım nasıl yakalayacağız...



ilerledikçe oyuna başladığımız Frontier bölgesinden çıkıp, önce Eski Meksika'ya adım atacağız, daha sonra da kuzey bölgelerine doğru at süreceğiz.

Bir tabanca, bir tüfek, bir bıçak ve Kement veya gaz lambası gibi özel bir eşya daha olmak üzere Marston yanında dört farklı eşya taşıyabilecek. Tüfek ve tabancalar arasında farklı silah seçenekleriniz olacak ve bunları ya satın alacaksınız, ya da düşmanlarınızdan temin edeceksiniz.

Eşyalarınızı nasıl saklayacağınız konusunda herhangi bir açıklama yapılmamış olsa da bir evde veya her yerden ulaşabileceğiniz banka tarzı bir sistemle eşyalarınıza her zaman ulaşabileceğinizi düşünmekteyim. Ayrıca yanınızda taşıdığınız tüm eşyaların Marston'ın üstünde gerçek zamanlı olarak gözükeceğini de belirtiyim.

Marston'ın özellikleriyle devam ederse, ilk oyunda yer alan "Deadeye" özelliği, bu oyunda da yer alacağını bilmeniz gerekiyor. İki aşamada kullanabileceğiniz Deadeye'in ilk aşamasında zaman Max Payne'de ve bin tane oyunda gördüğümüz şekliyle yavaşlayacak, siz de daha isabetli atışlar yaparak düşman ateşinden daha da kolayca kurtulabileceksiniz. İkinci aşamada ise düşmanlarınızın her birine hedef işaretini yapıştıracaksınız ve Deadeye zamanı bittiğinde bu düşmanlarınız kurşunlarınızla buluşacak, bir anda herkes yere yığılacak.

**O at benim!** Vurulduğunuzda, yaralandığınızda, ölmeye yakın hissettiğinizde bir sağlık paketi aramayacaksınız neyse ki yeni oyunda. Artık birçok oyunda gördüğümüz sistemle ekran yavaş yavaş kırmızıya bulanacak ve kırmızının tonu

## RED DEAD REVOLVER



Pek az kişinin bu oyunu oynadığını düşünüyorum ama aslında hiç de kötü bir oyun sayılmazdı. PlayStation 2'nin en görkemli günlerinde piyasaya Rockstar damgasıyla sunulan Red Dead Revolver, Vahşi Batı'nın barut yüklü havasını en eğlenceli şekilde bir oyuna dönüştürmüştü.

Aslında Capcom'un oyunu olan fakat yarı yolda terk edilen bir oyundu Red Dead Revolver. Rockstar 2002 yılında oyunun hakla-

rını satın alınca yeniden hayat bularak PS2 sahipleriyle (Daha sonra da Xbox sahipleriyle.) buluşmayı başardı.

Oyunda Red Harlow adındaki bir adamın hikayesine tanık oluyorduk. Ailesi, Red daha çok küçükken soyguncular tarafından katledilen Red, katillerin peşine düşüyordu ve sonunda bu işten sorumlu olan adamı buluyordu. Red Dead Redemption'da da bulunacak olan "Düello" sahneleriyle dikkat çeken oyunu bir yerlerden bulabiliyorsanız, oynamanızı tavsiye ederim.

## AYDINLIK TARAF

- İsteddiğiniz bölgesini gezebileceğiniz devasa bir oyun alanı.
- Vahşi Batı'nın ruhunu yansıtan oynanış ve grafikler.

## KARANLIK TARAF

- Vahşet seviyesi çok yüksek olursa herkese uygun olmayabilir.
- Görevler ve senaryo akıllıca geliştirilmezse oyun alanı çok boş kalabilir.

**Bir kasabayı ele geçirmek** Özgür bir dünyada olduğunuz için olay çıkarmak da serbest olacak. Mesela bir kasaba insanı ortadan kaldıracaksınız. Bunu yaptıktan bir süre sonra o insanlar kasabada tekrar belirecek ama bir şeylere "güç"le sahip olmak istiyorsanız, dediğim katliamı gerçekleştirebileceksiniz.

Bu tutumunuz elbette cezasız kalmayacak. Şerif ve ekibi peşinize düşecek lakin burada telsizler olmadığı için şeriflerin birbirleriyle nasıl haberleşeceğini halen bilemiyoruz.

Yine özgürce dolaşma hususunda değinirsek, bu devasa alanda koşturmak veya at sürmek bir süre sonra mesafeleri aşmaya yetmeyecek. Seyahat etmek için tren veya at arabalarını kullanabileceğimiz açıklanmış durumda. Bunları kullanırken dilersek GTAIV'teki taksilerde yaptığımız gibi çevreyi izleyebileceğiz, dilersek de tek tuşla gitmek istediğimiz noktada olacağız.

Rockstar'ın RAGE oyun motoruyla yapılmakta olan Red Dead Redemption, fizik motoru olarak da Euphoria'nın modifiye edilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bunlar da oyunda sağlam animasyonlar göreceğimizin bir işareti. (Örneğin atlarındın düşen rakipleriniz türlü şekillerde yere kapaklanacak; hatta atlar da buna uyum sağlayarak çeşitli şekillerde devrilebilecek.) Zaten GTAIV gibi detay harikası bir oyun hazırladığı için Rockstar'ın burada da sağlam işler başaracağına inanmaktayım.

Aslında anlatacak bir takım konular daha vardı ama yerim kalmadı. Oynanış, senaryo ve oyunla ilgili yeni konular açığa çıktığında, kalanlarla birlikte size bildireceğimize emin olabilirsiniz. O vakte kadar durmayın, Red Dead Revolver oynayarak yeni oyunun nasıl olacağını kafanızda kurmayı deneyin. 🐾

**Modern çağın Liberty City'sinin 1800'lerin Vahşi Batı şehirlerinden birine dönüştüğü Red Dead Redemption, bu döneme gerçekçi ve bir o kadar da özgürlüğe yaklaşımıyla büyük ilgi görecek benziyor.**

Rockstar, "Uçsuz bucaksız bir Vahşi Batı" dediğinde ne kast ettiğini, şimdi daha iyi anlıyorsunuz sanırım.



YAPIM **Zombie Studios**DAĞITIM **Konami**TÜR **Aksiyon**PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**ÇIKIŞ TARİHİ **Ekim 2009**WEB **www.whoisjigsaw.com**TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**  
(www.aralgame.com)**"BİR OYUN OYNAMAK İSTİYORUM!"**

# Saw

**S**aw, yani "Testere" isimli film ilk kez gösterime girdiğinde etrafımdaki insanlardan "Abi, Saw'u izledin mi?" ya da "Abi, nasıl bir insansın, kaçır mı?" gibi tepkiler almıştım. Bildiğim kadarıyla ortalama bir insanın görmek istemeyeceği sahneler içeren bu filmi en sonunda dayanamayıp izledim. Gördüklerim şok ediciydi! İğrençlik hissi ve insanda yüzünü kapama isteği uyandıran bu film, aslında inanılmaz bir psikoloji şaheseriydi. Özellikle ilk filmın verdiği o çaresizlik hissiyatı ve o mükemmel son, hakikaten görülmeye değerdi. Saw serisi o kadar tuttu ki devam filmleri peşi sıra dizildi. Saw II de güzel bir film olarak hafızamda yer etse de benim için kalan filmler "bööö grubu" filmler olarak kaldı. Konami de durumu fark etmiş olacak ki hemen bir oyun yaptırmaya başlamış. Malumunuz, şişen film serilerini itinayla oyun yaparak para kazanmak fevkalade etkili bir sistemdir.

**Testere ve oyuncak...>** Öncelikle oyun, bir "hayatta kalma" oyunu. Tıpkı filmlerdeki gibi, içinde bulunduğu ortama nasıl düştüğünü bilmeyen bir karakteri canlandıracağız. Üçüncü şahıs kamerasına sahip olan bu oyun, yapımcı John Williamson'ın dediğine göre, üçte biri araştırma, üçte biri yakın dövüş, üçte biri bulmaca olarak tasarlanıyor. Etrafımız,

## İZLE, ÖĞREN, UYGULAMA!

Saw serisi her ne kadar birçoğumuza iğrenç gelip kendini izlettirmese de dünya bu konuda farklı düşünüyor gibi. Serinin gişe hasılatı tam tamına 665 milyon Dolar ve dünya çapında 28 milyondan fazla DVD satışı gerçekleşti. (İlk filmi izlemeden geçmeyin diyoruz.)

## DAHA OYUN BİTMEDİ!



Saw hayranlarına bir duyuru! Her ne kadar beşinci filmın son film olduğu söylene de Saw 6, tüm ihtişamıyla geliyor. Filmın yönetmen koltuğunda bu kez Kevin Greutert oturacak. Yeni karakterlerin de filme katılacağı, bilinen diğer bir detay; hatta Shawnee Smith ismi ortalıkta geziyor. Filmın 23 Ekim 2009'da, yani Cadılar Bayramı'nda Amerika ve Kanada da gösterime girmesi bekleniyor. Kalan ülkelerde ise 5 ila 23 Kasım tarihleri arasında gösterime girme ihtimali yüksek.

bizden önce buraya gelmiş insanlarla dolu olacak; bir kısmı bu oyunu oynamayı reddetmiş, bir diğer kısmıysa bu oyuna katılmış ve etrafta gezinmekte. Elimde bulunan kaynakları derinlemesine galadığımda gördüm ki an itibarıyla grafikler hoş fakat kontrol ettiğimiz karakterin animasyonları pek olmamış. Çevre detaylarıysa bu duruma tamamıyla tezat oluşturacak güzelliğe; etraftaki nesnelerin kalitesi bir yana, ışıklandırma o kadar çok emek harcanmış ki gözümüzü alamayacağız.

Oyunun büyük bir kısmının -hepimizin God of War'dan tanıdığı- "ani-den tuşa bas" sistemiyle ilerliyor olması hoşuma gitti açıkçası. Burada

güzel olan ayrıntı, artık basmamız gereken tuşun ya da yapmamız gereken stick hareketinin direkt olarak ekrana yansıtılmayacak olması. Bunun yerine basmamız gereken tuşlar tuzağa geldiğimizde, belki de gelmeden hemen önce, içinde bulunduğumuz bölgede saklı olacak. Bu kadar güzel bir fikir bence kesin iş yapacaktır. Tabii ki yine bu ani durumlarda zamanlama çok önemli olacak. Tuzaklardan birinde kapıyı açıyoruz ve aynı anda kapı arkasında bizi yok etmeye programlanmış bir pompalı tüfek bekliyor. Etrafta beliren tuşa bakıp hızla basıyor ve kurtuluyoruz. Yanlış bir tuşa bastığımızda ise ikinci bir şansımız olmayacak. Basmamız gereken tuş, her seferinde farklı şekillerde karşımıza çıkacak; yani aynı tuzağı her seferinde "A" tuşuna basarak geçemeyeceğiz.

Yapımcı ve tasarımcı John Williamson diyor ki; "Saw filmını izlemiş olanlar hem tanıdık sahneler, hem de yepyeni ve Saw usulü bir

## (analiz)



Televizyonda yine tanıdık bir sima...

Aynadaki yansıma kalitesine dikkat! Çok işimize yarayacak.

Oyun boyunca karşımıza çıkacak olan kırmızı bulmaca parçaları, bize ipucu sağlayacak.



izleyenler bilirler...



Düt dü!

kurgu ile karşılaşacaklar. Tabii ki oyun sadece Saw fanları için değil; filmleri hiç izlememiş olanlar için de harika bir korku - gerilim oyunu olacak." Hal böyle olunca birkaç tuzak ve bulmaca örneği vermeden geçmek olmaz. Öncelikle en bilinen tuzak, sanıyorum ki ayı kapını; hani şu kafamızda duran ve birkaç dakika içinde aktif hale geçecek olan kapan. Bu tuzaktan kurtulmak için oyunun bizi yönlendirmesine izin veriyoruz. Etrafta görünen stick simgesi gözümüze çarpıyor ve bir bar dolmaya başlıyor; ta ki oyun bize "bir tuşa bas" deyinceye kadar. Gereken tuşa basıp mekanizmadan kurtuluyoruz. Bir sonraki bölümde elimizde bir anahtar mevcut ama kapının şifreli bir kilidi var. Birazcık etrafa bakıyor ve duvarda karalamaya benzer bir yazı görüyoruz. Eğer dikkatli bakarsak karşısında bir ayna olduğunu fark edeceğiz. Son olarak içinde bulunduğumuz oda içinde, doğru bir yerden ve doğru bir açıyla aynaya baktığımızda yansımamın aradığımız şifre olduğunu göreceğiz ve

### AYDINLIK TARAF

- Korkutacak olması!
- Saw gibi bir filmden uyarlanması
- Bir şekilde yeni bir türe öncülük etme ihtimali

### KARANLIK TARAF

- Korkutacak olması!
- Sadece bulmacalara önem verilmesi ihtimali

"Saw nedir?" diye sorulduğunda açıklamanın en basit yolu...



yolumuza devam edeceğiz.

Yakın dövüş sistemi konusunda hali hazırda bir bilgi yok ama etraftan eşya toplayıp bunları farklı yerlerde kullanacağımızı biliyoruz. Bir yerleri kırıp geçmek ve tanıştığımız kişiler sorun çıkarıyorlarsa onları ortadan kaldırmak için kullanacağımız eşyalarımız olacak. Oyun esnasında sahip olduğumuz alansa biraz karmaşık; kaybolmamız halinde etrafa dağılmış yap boz parçaları bulunacak ve her bir parça, bize gitmemiz gereken yön hakkında gerekli ipuçları sağlayacak.

Işık sisteminin harika olduğundan bahsetmiştim. Oyunda iki farklı ışık kullanabileceğiz ve ikisi de gerilim için biçilmiş kaftan. Birisi bir çakmak ve bu çakmak sayesinde her yanımızı kısa bir mesafe için aydınlayabileceğiz ama koştuğumuzda sönecek tabii ki. Diğer ışık kaynağıysa el feneri; sadece baktığımız yönü aydınlatacak ama koşarken -malumunuz- kapanmayacak. Siz hangisini tercih edersiniz? (Bence gerilim budur.)

**Testere değil, tırpan** > Saw, benzeri korku ve gerilim oyunlarından farklı olarak gerçek bir senaryo sunuyor; yani oyunda fantastik öğeler yer almazken (Goblin gibi yaratıklar görmeyeceğiz.) korkuyu ve olabilecek olayları bizim hayal etmemize imkan tanınacak. Artık -Resident Evil'daki gibi- bir anda önümüze atlayan zombi köpekler ya da Silent Hill'deki böcüler yok. Saw, tek bir mesaj veriyor: Siz bu durumda olsaydınız ne yapardınız? 🐾

**Eğer kendini tekrar eden bir oyun olmazsa çok tutacağı kesin. Müziklerin de grafikler kadar önem taşıyacağı bu oyunu ilgiyle bekliyoruz.**

## BIOSHOCK 2 Multiplayer hakkında ilk bilgiler

BioShock evrenini geliştirecek, bu dünya hakkında daha fazla bilgi verecek olan ve oyuncuların istekleri doğrultusunda geliştirilen multiplayer modlarından biri hakkında ilk bilgiler ortaya çıktı.

Rapture'in yıkımı sırasında geçecek olan bu multiplayer heyecanında, Sinclair Solutions için çalışan



şan deneklerin rolünde olacağız. Oyun sırasında tecrübe puanları kazanıp daha sonra bu puanlarla yeni silahlar, Plasmid'ler ve Tonic'ler satın alabileceğiz. Multiplayer bölümleri arasında da şu an için Kashmir Restaurant ve Mercury Suites adındaki iki bölüm bulunuyor. Bu bölümlerin multiplayer için baştan aşağı yeniden tasarlandığını da belirtmek lazım.

Oyunun multiplayer kısmıyla ilgilenen Digital Extremes, BioShock ismine verilen önemden haberdar olduğunu ve oyunun bu yönde daha da geliştirileceğini söylüyor. Her ne kadar Dark Sector ile istedikleri yere gelememiş olsalar da Digital Extremes'e BioShock 2 konusunda güvenimiz tam.

## SIX DAYS IN FALLUJAH Irak savaş alanı, Amerika rahatsız

Son yılların en çarpıcı, en fazla sessiz kalınan ve en garip durumlarından biri olan "Irak'ın işgali" teması da sonunda oyuna dökülüyor(du).

Atomic Games tarafından hazırlanmakta olan Six Days in Fallujah, Irak'taki savaşın gerçekçi haliyle resmetmek üzereydi. Oyunun dağıtımını da dünyaca ünlü bir firma olan Konami üstlenmişti ki Amerika'dan ve İngiltere'den gelen tepkiler büyüdükçe büyüdü, Irak Savaşı'nda çekilen acıların, "talihsiz" olayların bir eğlence unsuruna dönüştürülmesi büyük rahatsızlık yarattı ve Konami durumu daha fazla tepkisine kalamayacağını belirterek, oyunun dağıtım hakkını üstlenmeyi bıraktı.

Six Days in Fallujah, FPS türünden başka bir türde olsa belki tepkiler bu kadar büyüyecekti fakat Atomic Games'in aklındaki fikir, "yaşananları en gerçekçi şekliyle oyuna aktarmak" olduğu için "gerçekler" fazlasıyla belli olacaktı. Bir Vietnam Savaşı oyuncak haline getirilmişken, "Bu tepki neden?" diye sormamak da elde değil...

Son dakika: Konami'nin oyunun dağıtımından sorumlu olmaması, iptal edildiği anlamını taşıyor; elini taşın altına sokacak bir dağıtımçı bulunursa oyun piyasaya çıkacak.



## S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRYPIAT Ukrayna'da değişen bir şey yok

Bu sonbahar aylarında PC'lerde görmeyi beklediğimiz yeni S.T.A.L.K.E.R. eklenti paketinin (Orijinal oyunun istemeden çalışan tipten.) adı Call of Prypiat olarak belirlendi. Çernobil felaketinden sonra ıssız kalan Prypiat şehrinde geçecek olan oyunda, ilk S.T.A.L.K.E.R.



oyununun kaldığı yerden devam ediyor ve Ukraynalı bir ajanın kontrolüne geçiyoruz. Şehirde bir şeyler ters gittiği için araştırma görevi de elbette ki bize veriliyor.

Önceki oyunların "rasgele hazırlanmış" havasındaki görevlerinin yerine, üstünde düşünülmüş 70'e yakın görevin bulunacağı ek paket, iki yeni yaratıkla birlikte geliyor: Telepatik güçleri bulunan bir cüce olan Burer ve her türlü RPG oyununda gördüğümüz Chimera.

Call of Prypiat'ın yanında GSC, S.T.A.L.K.E.R.'in konsol versiyonunun ve S.T.A.L.K.E.R. 2'nin hazırlık aşamasında olduğunu belirtiyor.

## UP THE IRONS!

Bu oyunu kısık sesle oynayanı döverler! Çok ciddi-yim, Playlist'te bu kadar gaz şarkılar varken, kısık sesle oynamayın.

YAPIM Double Fine Productions

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon, Adventure

PLATFORM Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 16 Ekim 2009

WEB www.brutallegend.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral Ithalat

(www.aralgame.com)

METAL MÜZİĞİN BÜYÜSÜ BALTANIN SAPI İLE BULUSUYOR!

# Brütal Legend

**H**ey metal kafa! Ne arkana bakıyorsun? Sen ki, yıllarını Air Guitar yapıp kafa sallayarak geçirmişsin; sen ki "Pain" desem, "Killer!" diye tamamlayacak kıvama gelmişsin! Ey kudretli, bir kuzeyli kadar soğuk ve etkileyici bakışlara sahip

## Müzik evrenseldir ama dalgalar halinde kainata yayılır!

metalci; tarlabye'larca MP3'ü olan (Metalciler arası MP3 kapasite deyimidir), uzun saçlı, bitli metalci! Artık sana da hitap eden bir oyun var. Guitar Hero ve Rock Band'ın çocuksuluğundan uzak, metal kafana uygun esprilere donatılmış bir oyun geliyor; hem de çok yakında!

**"Ayrın Maiden">** Metal müzik, çok değişik bir müzik kültürüne sahiptir. Çok fazla alt kolu vardır ve her alt kol, başka bir konuyu kendine tema olarak alır. Brütal Legend, heavy metal kültürünün köklerine inerek, metalin büyüü dünyasına geçip, orada bize eğlenceli saatler sunacak bir yapımla olarak, karşımıza çıkacağı günü bekliyor. Yapı olarak müzikal aksiyon demek istiyorum; ama daha önce pek bu tarz oyuna rastlamadığımız için biraz muallak kalıyor bu tanım. Çok da dert edecek değiliz tabii ki, bu sorunun cevabını Headbang yaparken düşünebiliriz.

Senaryo, tam oyunun atmosferine uygun şekilde geliyor. Ana karakterimiz Eddie Riggs, bir heavy metal grubunun sahne arkası işlerini yürüten, futboldaki "gizli forvet" terimine karşılık gelen biridir. Grubun hem her şeyi, hem de hiçbir şeyidir. Eddie olmasa grubun konserleri belki geç başlar, belki de başlayamaz bile! Getir-götür işleri, çeşitli teknik ayarlamalar, ön gruplarla olan konuşmalar ve daha birçok angarya iş, Eddie'nin tepesinde biriktiriyor. Eddie her zamanki gibi hazırlık aşamalarından birini daha yaşarken bir anda hayatı değişir. Kucağında gitar, dizinde akort cihazı (Delikanlı gitarist akort cihazı kullanmaz, kulak denen bir organ var!) çayır çayır ton ayarı yaparken "Şırak!" efekti ile tel kopar. (Höh, ayarsız adam n'olcak, o

## [analiz]

Araç tasarımları deli gibi. İşte Tim Schafer farkı.

Motosikletten Hot Rod'a balta ile atlamak...

Haliyle oyunda bir Chopper var, ama bir saniye? Full Throttle!!!

Road Rash oynadığımız günleri hatırlar gibi oldum bu ekran görüntüsüne bakarken.

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Eğlenceli yapısı
- ✓ Gaz Heavy Metal parçalar
- ✓ Tim Schafer unsuru

## KARANLIK TARAF

- ✗ Oyunun başarısız olması durumunda gözyaşlarına boğulacak binlerce insan



tel kaç para haberin var mı!) Kopan tel Son Durak filmi aratmayacak kalitede bir sahne ile Eddie'nin sol işaret parmağını keser. (Nereden biliyorum, insanoğlu kopan teli sol işaret parmağı ile tutmaya programlanmıştır da ondan.) Akacak kan damarda durmazmış, kader deyip geçmeyeceğimiz bir olay; parmaktan akan kandan birkaç damla, Eddie'nin Atlas Pasajı'ndan almış olduğunu düşündüğümüz, kurukafa şeklindeki kemer tokasına damlar ve Eddie kendini Metal Çağ'ında bulur. Metalci adamın Taş Devri'ne gidecek hali yok ya! Tabii ki metal Çağ'ına gidecek! Bu kemer tokasının esprisini oyunda anlayacaksınız, Cehennem Ordularının başına geçecek kişi için yapılmış olsa da takan Eddie olunca işler değişir. Kemer tokasının güçleri sayesinde Eddie'nin içindeki kahraman ortaya çıkar. (Bizim Eddie de yufkaymış ha, milleti kurtarıyor. - Ali; Öyle deme, tavuk kesemeyen adam şeytan kesmeye başlıyor. - İlker.) Artık o hem dehşetengiz bir gitarist, hem de marifetli bir kasaptır. Flying V model gitarı ile büyüü şarkılar çalarak düşmanlarının aklını başından alır; iki tarafı baltası ile de düşmanlarını kafasını ve bilimum uzuvlarını gövdesinden ayırır. Olay mahalline intikal ederken Hot Rod arabasını kullanır, egzozundan alevler çıkar



## Bi'şi DİCEM

Ölsem aklıma Lemmy'nin şamanik bir bass gitarist olup bir oyunda yer alacağı gelmezdi.



Kazma ile Rockstar olunmaz, çift taraflı baltayı deneyin.

## AŞKIN V HALİ



WarTribe kullansam da, arada zevk için Jackson Rhoads V gördüğüm yerde iki tıngırdattım.

İncecik sap yapısı, V şeklinde kasası, rahat solo ve hava atmak için tasarlanmış hafif yapısı ile V style gitarlar çlgın metalcilerin tercihidir. Ben şahsen Bc Rich Kerry King Signature

larına imza atmış, çatlak tasarımcı Derek Riggs'in karışımı bir karakterdir. Oyunda Eddie haricinde, en az Eddie kadar renkli karakterler de göreceğiz. Bunlardan Kill Master (Göndermeli isim), Motörhead grubunun hem vokalisti, hem de basçısı Lemmy Kilmister'in seslendirdiği, şamanik bir şifacı olarak oyundaki yerini almış. Şeytani lider Doviculus'un emrindeki General Lionwhyte'da Judas Priest'ten tanıdığımız Rob Halford seslendiriyor. Bu ünlü isimlerin yanı sıra, oyun içinde arka planı oluşturacak en büyük materyal olan şarkıları ise Black Sabbath, Judas Priest, Ronnie James Dio, Tim Skold, Wolfmother ve Zakk Wylde'dan dinleyeceğiz. Sizi bilmem ama ben oyun içinde Dio'nun "We rock!" demesi ile oyun içinde kırılabilitesi olan her şeyi kirabileceğim kadar anarşik olacağımı düşünüyorum.

**Sileyimur**> Oynanış olarak God of War'un metal müzikli diyebileceğim, baltayı yere sürtüp sol el havada Mosh işareti yaparak düşmanımıza koşaçağımız Brütal Legend, duvarları Marshall amfilerden oluşan, metal müzikle kafalarını duvara vurdurmak suretiyle köle olarak çalıştırılan kuzeyli metalci kardeşlerimizi kurtaracağımız bir oyun. Bir düşmandan öbürüne uçarak atlayıp, balta ile serenat yapan ve gitarını coşturan Eddie'nin anlık esprileri ve surat ifadeleri ile kendimizi gülmekten yerde bulacağız.

Geliyoruz Brütal Legend'in arkasındaki metal kafaya. Tim Schafer, tam bir Heavy Metal tutkunu. Geçmişinde içinde bulunduğu oyun projelerinin hepsi de efsane olmuş oyunlar. The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts. Bunları bir yana, metal müziği bir yana koyarsak, son bombası Brütal Legend, Tim'den beklenmesi gereken bir proje olarak göze çarpıyor. Schafer'a ilham kaynağı olan bir başka nokta ise Megadeth grubunun sahne arkası işlerini yürüten Tony adındaki grup elemanıdır. Zaten kafasında uçan fikirlerle olan Schafer, Tony'den sonra Brütal Legend'in konseptini iyiden iyiye oturtur. Özellikle Guitar Hero'nun çıktığında yarattığı büyük etki ve bu müzik türüne duyulan sempatinin toplumdun her kesimine hitap edecek eğlenceli bir oyunla birleşmiş olması, özünde metal kafa olan Schafer'in aklındaki bu çlgın fikri uygulamaya koymaması için oluşan bütün engelleri tek tek ortadan kaldırır.

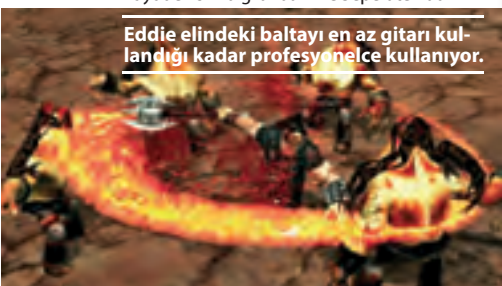
Fazla söze gerek yok, Brütal Legend sıra dışı eğlencesi ile bizleri hem heavy metal'e doyuracak, hem de gülmekten yere yatıracak. Sanırım bana Xbox ve ya PS3 aldırtacak Brütal Legend ile Rocktober'da görüşürüz, Hell yeahr! 🎸

**Geçen sene Judas Priest biletini ellerimde tutarken ağlamaklı olmuştum, sanırım bir de Brütal Legend'in CD kutusunu tutarken öyle olacağım. Gördüğümüz bütün materyaller inanılmaz bir eğlencenin bize yaklaştığı'nın habercisi.**

Custom Hot Rod ile "I'm elected electric spy. I protected electric eye!" diye bağıra bağıra kalabalık düşman güruhunun arasına dalar. (Bu alevler saçan araba aklıma Full Throttle'dan Ben'in Corley Chopper'ını getirdi. - Ali)

**"Dürüm Theater"**> Oyunun ana karakterini Tenacious D: Pick of Destiny filminden tanıdığımız, sempati olgusu tavan yapmış birisi, Jack Black seslendiriyor ve Eddie'nin gitarist yüzünü oluşturuyor. Anlık vücut esprilerinde hepimizi yaracak kapasitede ve oyunun ana karakteri olan Eddie Riggs karakteri için oldukça uygun bir tip. Ne de olsa metalci dediğin kuul, gamsız ve "Dünya yansa umurumda değil, yeter ki birama ve elma dilim patatesime bir şey olmasın" diyecek kadar da absürt bir insandır. Karakterin fırlama yanını Jack Black ile özdeşleştirdik, peki ya eli balta tutan kısmı? Tabii ki Glenn Danzig! "Mother... Tell your children not to walk my way..." Desem hemen hatırlarsınız, şu herkesin Mother ve She Rides (Klibi de efsanedir hani) ile tanıdığı, şanzıman dağıtmış Doğan SLX ses tonuna sahip efsane vokalisti. İri yarı, hırçın ve oldukça kavgacı bir duruşu var. Ana karakterimizin hatlarını çizdikten sonra geliyoruz geçiş yaptığımız fantastik dünyamıza. Eddie'nin menajeri diye bahsetmek istediğim Tim Schafer (Oyunun fikir babası), Eddie ile gezip göreceğimiz yaklaşık 64 kilometrekarelik bir alan olduğunu ve bu alanın tamamen açık olduğunu söylüyor. Orası burasını mıncıklayıp, gizli kapaklı görevler bulabileceğimiz bir alan olduğunu da bu cümlelerden hemen anlıyoruz. Eddie, oyunda üç farklı türde oynanışla kendini gösteriyor. İlk metotla Flying V gitarı "Clementine" ile düşmanlarını müziği ile büyülüyor. Büyüden sıkıldığı anda "The Seperater" adını

Eddie elindeki baltayı en az gitarı kullandığı kadar profesyonelce kullanıyor.



verdiği iki taraflı baltasını çekip, şen kasap moduna girerek kıyıma başlıyor. İşler çığırından çıkarsa "The Deuce" ismini verdiği, bahtsız Hot Rod arabasına atlayıp topuklayabiliyor. Aslına bakılırsa burada neden Hot Rod araç kullanıldığını tam olarak anlayabilmiş değilim. Heavy Metal eşittir Harley Davidson. Bu denklemi niye bozdu Tim, neden böyle bir fantezinin içine bıraktı kendini, oyun çıktığında bu sorunun cevabını alacağız. Ama ben burada isterdim ki, Eddie hızla motorla gelirken, haff spin atarak motoru bacaklarının arasından bırakıp üç beş düşmanı biçerek girsin ortama. (Haklısın hafız, Hot Rod da severim ama metal dedin miydi ana araç çöpür olmalıydı oyunda, herhalde Full Throttle'a çok fazla benzer diye düşündü - Ali). Unutmadan söyleyelim, Eddie zamanla yeni hareketler ve yetenekler kazanacak. Dilediğimiz tarzda pataklayabileceğimiz düşmanları.

**Hell Yeah!**> Oyunda 23 ana görev, 30 yan görev olacak. Etraftı keşfederek geçireceğimiz vakti de hesaba katarsak, bizi oldukça uzun bir zaman bizi oyalayacak bir oyun olacak Brütal Legend. Tim Schafer'in da metal kafa olduğunu düşündüğümüzde Deuce içindeyken açacağımız radyoda Tim'in gençliğinde dinlediği şarkıları dinleme şansına sahip olacağız. Tanıtım videosunun arka planında çalan Judas Priest - Electric Eye şarkısını duyduktan sonra, bu oyun bittiğinde hepimizin gözlerinin dolu dolu olacağını söyleyebilirim.

Eddie Riggs'in çıkış noktası Iron Maiden grubunun maskotu Eddie ile Iron Maiden, Gamma Ray gibi grupların kapak tasarımı

## EDDIE RIGGS TÜRKİYE'DE!



Ne alaka demeyin, Caravan ve DoRock'a takılan her metalci onu mutlaka görmüş, epik sololarına kulak misafiri olmuştur. Heavy Metal gitaristlerinden Hakan Şavklı'dan bahsediyorum. Çok yetenekli ve tip olarak da Eddie'ye benzeyen gitaristimizi mutlaka izleyin. Youtube'da "Hero Collection Vol.1" olarak bulabileceğiniz eski Caravan zamanlarından kalma bir videoyu ile Türk Eddie Riggs'i izleyebilirsiniz. Cuma gecesi 00:00'da Electric Circus olarak DoRock'da sahne alıyorlar, bilginize.





Oyunda hayatta kalmak için birçok ateşli silah kullanabileceğiz.

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Özgür oynanış sistemi
- ✓ Karakter yaratmadaki serbestlik
- ✓ Sadece savaş sistemine bağlı kalınmaması

## KARANLIK TARAF

- ✗ Age of Conan'daki hayal kırıklığının yarattığı endişe
- ✗ Özgür oynanış sisteminin yaratabileceği düzensizlik

karşılaşacağız!

**Düşmanlar ve silahlar**> Bu gizemli dünyayı adım adım keşfedeceğimiz, yaşanan tarif imkansız olayların neler ve dünyayı ele geçirmek isteyenlerin kimler olduğunu bulmaya çalışacağımız oyunda, vampirlerle, kötü ruhlarla ve tuhaf, biçimsiz yaratıklarla mücadele edeceğiz. Oyunu geliştiren ekibin başındaki Torquist oyunun sadece kötülerle dövüşmekten ibaret olmadığını vurgulamasına rağmen savaşlar önemli bir yer tutacak oyunda. Karakterimiz tabanca, pompalı tüfek ve tüfek gibi ateşli silahların yanı sıra kılıç, balta gibi yakın dövüş silahlarını da kullanabilecek.

Karanlık güçlerle savaşmak önemli demiştik. Hatta bazı düşmanlarınızı yok edebilmemiz için karakterimizi daha çok geliştirmemiz gerekcek. Bunlar oyunun gerçekleri ancak oyunun diğer gerçekleri de en az dövüş sistemi kadar önemli. Oyunda başarılı bir şekilde ilerlemek, karakterinizi geliştirmek için savaşmaktan başka, oyuncuyu keşfetmeye ve araştırmaya yönelen unsurlar da bulunacak. İçinde bulunduğunuz dünyada olup biten, sırlarla örtülü olayları inceleyerek, karşılaştığınız esrarengiz durumları çözmeye çalışarak da karakterinizi geliştirebileceksiniz. Böylesine çekici bir alternatif fikir kulağa çok hoş geliyor gerçekten. Çünkü her oyuncu nereden geldiğini, ismini, cismini bilmediği tuhaf yaratıklarla savaşmak istemeyebilir.



Bu şirin (!) yaratık birazdan başına geleceklerden bihaber.

**Bir level daha atlayalım!**> Birçok rol yapma oyununda karşılaşılan, en çok zaman ve emek isteyen kısımlardan biridir level atlamak. Bir sonraki seviyeye geçebilmek için gerekli tecrübe puanına ulaşmak her zaman büyük bir eziyet olmuştur bana. Hep nefret etmişimdir level kasmaktan! The Secret World'de ise level kasma derdi olmayacak; bunun yerine karakterimizi açık uçlu bir yetenek sistemiyle geliştireceğiz. Bu da demek oluyor ki; tek bir mesleği geliştirmeye saplanıp kalmayacağız. Yaşasın özgür oynanış sistemi!

The Secret World'de diğer oyunlardan farklı bir şekilde geliştirilen diğer bir özellik ise, yeni bir karakterle oynamaya başlamak istediğimizde, oyunun en başından başlamak zorunda olmayacağımız. Biraz daha açalım bu özelliği; karakter tabanlı çoğu oyunda saatlerinizi, günlerinizi harcadığımız bir karakterinizden (Bal yiyen baldan bıkar misali) sıkılıp, yeni bir karakter açmak istediğinizde; artık gördüğünüz anda bile midenizi altüst eden yüzlerce yaratığı tekrar yapmak zorunda kalmayacaksınız. Gerçekten çok pratik bir uygulama olacağı benziyor.

Yöneteceğimiz karakteriniz dünyada yaşayan sıradan biri olacağından, dış görünüşünüzü istediğiniz gibi değiştirmek de sizin elinizde olacak. Oyunun birçok sayıdaki kıyafet ve görünüm seçeneklerini kullanarak gotik bir karakterden sporcu bir insana kadar istediğiniz kişiliğe bürünebilirsiniz. Seçim tamamen sizin zevkinize bırakılmış. Bu özgür oynanış ve modern çağda geçen bir MMORPG olması oyuncuların ilgisini çekecek gibi duruyor; bizim ilgimizi çaktı. ☺

**Yapımcı MMORPG türüne getireceği yenilikle, oyuncuyu sınırlamayan özgür oynanışıyla Age of Conan'da elde edemediği başarıyı The Secret World ile yakalayabilir.**



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Bugüne kadar -mesleğimin de verdiği tecrübeye dayanarak- daha çok futbol dünyası üzerine yazılar yazdım, görüşlerimi belirttim; hatta Fırat'tan aldığım habere göre, LEVEL Forumları'nda benim birkaç konuda görüş belirtmemi isteyen üyeler de olmuş. Öncelikle kendilerine çok teşekkür ediyorum.

ve beni okumaya devam etmelerini temenni ediyorum. Ancak bu ay, futbolun dışına çıkarak basketbol ile ilgili bir yazı yazmaya karar verdim. Bunun nedeniyse tüm dünyanın büyük bir heyecanla takip ettiği, NBA'nin playoff döneminin başlamış olması. Sonuçta yıllarca Afrika'da yaşamış ve mesleğimi icra etmiş olsam da NBA'den bihaber olmak için hiçbir bahane yok. O halde şu ana kadar izleme şansını bulduğum maçlar ve seriler hakkında görüşlerimi belirtmeye başlayayım.

Şahsen, geçen sezon Boston Celtics'in şampiyon olması beni fazlasıyla mutlu etmişti. Yıllardır Minnesota Timberwolves formasıyla bir şeyler yapmaya çalışan ancak yanındaki zayıf parçalar nedeniyle yüzüğe ulaşamayan Kevin Garnett, aynı şekilde yıllarını Seattle Supersonics'e veren (Artık tarih oldu o güzel renkler ve forma.) ve bir türlü yüzüğe ulaşamayan Ray Allen ve tabii ki Paul Pierce... Böylesine önemli üç yıldızın bir yüzük bile alamadan kariyerlerini noktalamaları hemen hemen her basketbol severi üzdi herhalde. Sırf bu amaç uğruna kariyerlerinin son bir -iki yılı için -sembol oldukları takımlardan koparak- şampiyonluk ihtimali olan takımlara transfer olan birçok yıldız gördük, izledik. İşte bu yüzdendir ki "Big Three" olarak isimlendirilen bu üçlünün birer yüzük sahibi olmasına çok sevinmişim. Bu yılın işleri çok daha zor çünkü Big Three'nin bir ayağı çöktü.

Otoriteler tarafından NBA tarihinin en iyi serileri arasına sokulan Boston Celtics v Chicago Bulls mücadelesi, herkes gibi bana da büyük bir heyecan fırtınası yaşattı. Daha ilk maçtan yedinci maçın müjdesi verilmişti zaten. Bulls'un genç ve ateşli oyuncuları, en önemli oyuncusundan yoksun olan Celtics'e ağır gelmişti biraz. Özellikle NBA tarihine adını yazdıracak bir performans sergileyen Derrick Rose, birçok kişi gibi beni de etkilemeyi başardı. Sonrasında gelen altı maçla birlikte, üçüncü maç dışında tuttuğumuzda mükemmel bir seri yaşandı ve uzatma üstüne uzatma, son saniye basketi üstüne son saniye basketi derken Celtics turu geçti. Her iki takımında da ekstra işler veya telafi edilemeyecek hatalar yapan oyuncular, hatta koçlar oldu. Bu seriden çıkarılacak en net sonuçta Bulls'un, kadrosundaki önemli parçaları muhafaza ettiği takdirde önümüzdeki sezonlara damga vuracağıdır.

Eğer benden şampiyonluk tahmini isterseniz, Kobe Bryant ve LeBron James ikilisinin, diğer takımlara pek fazla şans tanıyacağını sanmıyorum. Özellikle Cleveland Cavaliers'ın -bu yazıyı yazdığım güne kadar ki- 6 -0'lık serisi de durumu net olarak ortaya koyuyor.

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr





YAPIM Blue Castle Games  
DAĞITIM Capcom  
TÜR Aksiyon  
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ 25 Eylül 2009  
WEB www.deadrising2.net  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
(www.aralgames.com)

VİLEDA SOPASININ UCUNDAKİ ELEKTRİKLİ TESTERE

# Dead Rising 2

**B**itmiyor arkadaşlar, ne kadar uğraşsanız da, ne kadarını ortadan kaldırırsanız da bitmiyor. Zombi irkinin kökü kurumuyor, zombi istilası durmuyor ve savaş, bitmiyor.

Oysa ki kendi halinde, sessiz sakin, insan bozması canlılardır zombiler. Ağır ağır hareket ederler, ancak önlerine sunulan beyinlere ilgi duyarlar ve sosyal açıdan o kadar iyi örgütlenmişlerdir ki kendi aralarında asla kavga etmezler. 28 Gün Sonra filminde bize tanıttılan zombiler ise kesinlikle zombi değildir, onlar başka bir "şey"dir, aklınız karışmasın. Hiç koşan, zıplayan zombi olur mu canım?! Zombi dediğin ağzının ortasına sokulan pompalı tüfeğe bile tepki veremeyen,

beyinsiz yaratığın tekidir...

Peki Resident Evil'in bile bir kenara bıraktığı zombi hadisesi, bir süredir filmlere bile konu olmazken, neden yeniden karşımıza çıkıyor? Çünkü Capcom para kazanmak istiyor ve elinde de şahane bir isim var: Dead Rising. Frank West'in Willamette alışveriş merkezindeki hayatta kalma mücadelesini konu alan, içinde bolca zombi bulunduran, kaliteli bir oyundu bu. Dead Rising 2 ise içinde daha da fazla zombi bulunduran, Frank West'i ve Willamette'i geçmişte bırakan, başrolle yeni bir karakteri ve yepyeni bir mekanı oturtan, yeni zombi soykırımı oyunumuz. "Soykırım, soykırım!" diye bağırın bir takım çevreler; biraz da bu konuda sessiz çıksın artık! Yazık değil mi bu kader kurbanlarına?!

**Zombinin gözüne rulet topu sokmak**> Mesela bu cümlede anlatılmak istenen "Japonların garip istekleri." olarak özetlenebilir.

Civilerle donatılmış bir Aygaz tüpü...  
Chuck'ın inceden sıyırıldığının bir göstergesi.

## MULTI-LAYER

Önce "Yanlış bir açıklama yapıldı, bu oyunda multiplayer yok!" denildi; sonra bu durum düzeltildi ve oyunda farklı multiplayer oyun tipleri olacağı denildi. Sonuç itibarıyla Dead Rising 2'de multiplayer oyun imkanı olacağını anlamış olduk.

### AYDINLIK TARAF

- ✓ Ekranda binlerce zombi görme imkanı
- ✓ Farklı ve garip silahlar
- ✓ Fotoğraf çekmeyecek olmamız

### KARANLIK TARAF

- ✗ Senaryo bazında bir şey göreceğimizi sanmıyorum
- ✗ Zombileri kes, biç, nereye kadar?

Neden mi? Açıklayayım: Bu oyunda yer alacak olan karakterimiz Chuck Greene, kızını bir kumar şehri olan Fortune City'de kaybetmiş (Kumarda değil.), talihsiz bir arkadaşımız. İnsanın kızı da kaybolmaya görünü; gözü döner, cinnet getirir (Cinnet geçirmek yerine "Cinnet Getirmek" dediğini biliyor muydunuz?). Bu yüzden de milyon tane zombinin üstesinden gelmek için çevrede bulunduğu her türlü nesneyi onlara karşı kullanması şaşılacak, ayıplanacak ve tepki gösterilecek bir durum olmaz.

Eğer oyunun herhangi bir köşesinde Capcom'un adı geçmeseydi, Chuck bir McGyver edasıyla bir adet kibrit çöpü, bir maça papazı ve bir adet krupiyeden (Canlı olanından değil.) şahane bir lav silahı üretebilirdi. İşin içinde Japonlar olduğu içine ortaya çıkan ürün, patlayan inekler atan bir kova oluyor. Yani bu benim tahminim ama oyunun demosunda görülenler de bundan pek farklı değil.

Örneğin beyzbol sopası normal bir silahtır. Peki ya beyzbol sopası gibi kullanılabilen bir elektro gitar? Evet, bu gitarla zombilerin kafalarını patlatabileceksiniz. Ama bu da çok garip bir örnek sayılmaz. Peki ya bir rulet tekeriyle zombilere saldırabileceğimizi söylesem? "Adam kumarhanede kısılmış, ne olacaydı?" mı diyorsunuz? Tamam, o zaman şunun cevabını verin bana: hangi insan bir sopanın iki ucuna elektrikli testere bağlayıp da bunu bir silah olarak

## Analiz



Chuck beyzbol sopasından rulet tekerine kadar birçok farklı silah kullanabilececek.

Zombilerin hepsi birbirinden farklı kıyafetler giyiyor olacak.

Zombileri öldürdüğünüzde yerin içine gömülüp yok olmayacak.



"Geyik başı" derken dalga geçtiği mi sanıyordunuz ama yanıldınız.



Gelişine çakmak deyiminin kağıda dökmüş halini buradan görebiliyorsunuz.

## 7000'İ BİR ARADA!



Kameo vardı, hatırlar mısınız bilmiyorum. Xbox 360'ın ilk oyunlarından ve ekranda bir ton yaratığın aynı anda yer almasıyla dikkatleri üzerine çekmişti. Bunun ardından 99 Nights da aynı formülü denedi; ama oyun berbattı ve bu

özelliğinden bahsedilmedi bile.

Şimdi de Blue Castle Games aynısını deniyor. "Zombi gürühu" kavramını sanal alemde en çarpıcı şekilde resmetmek üzere kolları sıvamış durumda. Blue Castle Games ve Capcom'un hedefi oyunda tam olarak 7000 zombiyi bir alana doldurmak. Zombi istilasını tam anlamıyla yaşatmak istiyor yapımçı firma ve 7000 zombinin aynı anda ekranda görülebileceğini söylüyor. Üstelik bu görsel bir aldatmaca da olmayacak, 7000 zombinin her biri kesip biçilecek. Oyunun demosuyla oyunun kahramanı bindiği motosiklet ve motosikletin gidonuna takılı bir çift elektrikli testereyle, bu zombileri yapıp geçiyordu ve geriye döndüğünde zombilerin yerde kıvrılmakta olduğu görülebiliyordu.

kullanır? Üstelik bir Uzak Doğu'lu savaşçı kıvamında...

Anlayacağınız silahların ve nelerin silah olarak kullanılabileceğinin bir sınırı olmayacak bu oyunda. Bu sayfalardaki motosiklet konusunun dışında, Chuck'ın bir geyük kafası takarak (Duarlarda süs olarak kullanılan.) zombilerin üstüne koşmak suretiyle onları devirmesi gibi birçok anlamlı hareket, Dead Rising 2'de yer alacak. Böylesine uçuk kaçık durumları bir başka oyunda da muhtemelen göremeyeceğiz.

Capcom'dan Keiji Inafune'den gelen bir açıklamaya göre, oyunda bulunacak nesnelerin birçoğu birbiriyile birleştirilebilecek. Aynı testerele sopa örneğinde olduğu gibi alev saçan iskambil kartları veya ninja yıldızı kıvamında rulet tekerleri gibi işe yarar silahlar üretebileceğiz.

**Kestiğiniz yerde gül bitecek**> İlk oyunda hatırlarsanız bir zombiyi vurmak pek kolay değildi. Ve eğer farkındaysanız, herhangi bir Capcom oyununda bir şeyleri vurmak zaten kolay değildir. Neyse ki Blue Castle bu konuda da bir fark yaratma yolunda ve özellikle ateşli silahları kullanırken işleri daha kolay hale getirecek. Artık omuz üstü olarak tabir ettiğimiz kamera açısına geçebileceğiz ve zombileri farklı noktalarından, rahatça vurabileceğiz. Ateşli olmayan, kesici silahlarda da şöyle bir güzellik bulunacak: zombiler onları kestiğimiz noktadan bölünecek. Mesela Fortune City'de ne aradığı belli olmayan bir katana'yı tam göbük deliği hizasından geçirirseniz, ilgili zombi tam o noktadan ayrılacak.

Bahsedilmesi gereken konulara baktığımızda, demoda gördüğümüz, fakat Capcom'un açıklama yapmadığı bir özellik olarak para sistemini görüyoruz. Chuck ortalıktan bir takım paralar toplayacak ama Capcom bu paraların ne işe yarayacağı



İçerdiği şiddet seviyesi yüzünden oyunun +18 olacağından emin olabilirsiniz.



konusunda herhangi bir bilgi vermiyor. Tahminimce bir takım makinelerden çeşitli eşyalar satın alacağız ve bu eşyalarla da fantastik silahlar oluşturacağız.

**Ekose, puantiye ve dahası**> Bu defa işlerden Blue Castle sorumlu olduğu için oyunun grafik tarzı da bir ölçüde değişim gösteriyor. Blue Castle, grafikleri bir adım öteye taşımak için bir takım çalışmalar içerisinde ve bunlardan en önemlisini, yine bu sayfalarda bulacağınız pek sevimli kutucuğumuzda bulacaksınız. Diğerini ise size tam şu an, bu paragrafta açıklayacağım. Sayısı kutucukta gizli olan zombilerin her biri, birbirinden farklı kıyafetler içinde olacak ki gerçekçilik (Testereli sopalının, geyük başlarının olduğu bir oyun ne kadar gerçekçi oluyorsa...) artsın, tekrarlama mevzusu azalsın. Bu bağlamda yapımçı firma, tam 800 farklı kıyafet ve desen üzerinde çalışıyor. Yani ekranda 800 zombiden fazlası görülmediği takdirde bir moda

defilesi kıvamını yakalayabileceğiz. 801 oldu mu birileri pişti olmuş olacak.

Arkadaşlar işin özetinde bu oyunu oynayacağız, onu şimdiden söyleyeyim. Sıradan bir oyun ortaya çıkabilir, oyunun problemleri olabilir, bazı insanlara oyun saçma gelebilir ama nihayetinde zombi öldürecekimiz bir oyunumuz olacak; niye itiraz edelim ki? 🗨️

**Bir nevi "Dynasty Warriors, Dawn of the Dead ile buluşuyor!" iki. Yani, "Sayısız zombi beri gelsin, onlara hadlerini bildirecek kadar gücüm ve sabrım var!" durumu. Bu tip bir oluşum sizi heyecanlandırıyor, Capcom'un karşınıza eğlencesi bol bir oyunla çıkmaya hazırlandığını söyleyebiliriz.**





YAPIM Pandemic Studios

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 üçüncü çeyreği

WEB [www.pandemicstudios.com/thesaboteur](http://www.pandemicstudios.com/thesaboteur)

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

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

DİRENİŞİN AYAK SESLERİ

# The Saboteur

**A**lmanların 1939'da Polonya'yı işgali sonrası başlayan savaşta, Naziler'e karşı çıkan ilk ülkelerden biri Fransa'ydı. 1940'da Almanya bu kez Fransa'yı işgal ediyor ve iki ülke arasında Fransa'nın kuzey bölgesini Almanlara veren bir ateşkes imzalanıyordu. Fransa hükümeti topraklarını vermemek konusunda pek ısrarcı davranmasa da, halk aynı şekilde suskun kalmıyordu. Sorgusuz sualsiz topraklarına giren, halkı hiç umursamadan katleden Alman askerlerine söyleyecek iki çift lafları olan bu insanlar, Fransız Direnişi (La Résistance) isimli örgütü hayata geçirdi. Bu halk direnişi 1944'de Fransa topraklarından son Nazi askeri çıkana kadar devam etti.

Almanlar Fransa'yı işgal ettiklerinde, Sean Devlin yaşananları hiç umursamıyordu. Marini isimli bir yarış takımının teknisyeni olan Sean, kendi keyfi bozulmadıkça başkasının işine burnunu sokacak birisi değildi. Günlerini içki içerek, kadınlarla birlikte olarak, arkadaşlarıyla takılarak, yani hayatın tadını çıkararak geçiren biriydi. Her şey onun için keyifli giderken,

bir gün Almanlar geldi ve onun elinden içkisini, kadınlarını aldı, yetmedi arkadaşlarını bir hiç uğruna öldürdü. Yaşanan işgali zerre umursamayan bu İrlandalı'yı sinirlendirecek çok az şey vardı; ancak Naziler bunların hepsini bir anda yapmayı başarmıştı. Sean'ın artık kişisel bir problemi vardı Almanlarla ve intikamını alana kadar da durmayacaktı. Bunu başarmak için de direniş örgütüne katıldı.

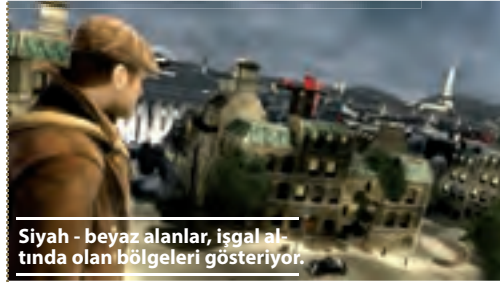
The Saboteur ismini ilk duyduğumda "Aha yine bir İkinci Dünya Savaşı oyunu, sıkılmadı adamlar Nazi pataklamaktan!" diye düşünmüştüm. Neyse ki Pandemic Studios biraz daha yaratıcı olma yoluna gitmiş. Savaşın geneliyle ilgilenmediğimiz, sadece bizi ilgilendiren kısımda mücadele edeceğimiz oldukça enteresan bir oyun olacak The Saboteur. Bizi kızdırmayı başarmış Alman askerlerinin işlerine çomak sokacak, bol bol sabotaj düzenleyeceğiz. Sabotajlar sonrası ise bizi oldukça heyecanlı kovalamaca sahneleri bekliyor olacak. Bu yönüyle bakıldığında, oyunda Assassin's Creed izleri gören sadece ben olmasam gerek.

**Daldan dala...>** Bu izler sadece bir yere sabotaj düzenle, ardından kaç benzerliği ile sınırlı değil. Sean Devlin, aynı Altair gibi en ufak çıkıntıya bile tutunup tırmanabilen, oldukça atletik birisi. Fransa'nın sadece sokaklarında değil, binalarının üstünde de koşuşturma yaşayacağız demektir bu. Ana

## INGLOURIOUS BASTERDS



Haziran 2009'da gösterime girecek olan Inglourious Basterds filmi bizim konumuzla paralel bir hikayeye sahip. Alman işgali altındaki Fransa'da, Shosanna Dreyfus isimli bir kadının ailesi Naziler tarafından katledilir. Son anda kurtulup Paris'e kaçan kadın, burada bir sinema salonu açar. Aynı tarihlerde başka bir yerde Teğmen Aldo Raine, Yahudi askerlerden oluşan bir grubu düşmana karşı örgütler. Bu grup ve kendi intikamı peşinde koşan Shosanna'nın yolları, bir sinema salonu çatısı altında kesişecektir. Yönetmen koltuğunda Quentin Tarantino'nun oturduğu, başrolde Brad Pitt'in rol alacağı filmi de merakla bekliyoruz.



Siyah - beyaz alanlar, işgal altında olan bölgeleri gösteriyor.

karakterin atletik yapısı sayesinde görevlere giderken iki seçeneğimiz olacak. Önümüze gelene şarjör boşaltıp, etrafı kana bulayabileceğimiz gibi, kimseye görünmeden hedefe ulaşmamızda mümkün olacak. Hangi yolla gidersek gidelim, işin sonunda yapacağımız gürültülü bir patlatma eylemi bütün dikkatleri üzerimize çekecek. Alarma geçen Nazi askerleri üzerimize çullanacak, sayıları yetmezse Zeplin ile yenileri gelecek. Bu noktadan sonra bizim yapmamız gereken ise sadece kaçmak.

Oyunda alarm seviyesini gösteren bir göstergesi olacak. Bu seviye yükseldikçe bilmemiz gereken şey Almanlar'ın peşimizde olduğu. Seviyeyi düşürmek için (Hakaret etmeyeceğiz tabii ki kimseye...) yapmamız gereken şey ise şehrin gözlerden uzak bir bölgesine gitmek olacak. Bu kaçma işlemini koşarak yapabileceğimiz gibi üzerinde oldukça durulmuş araç kullanma seçeneğini de tercih edebiliriz. Karakterimiz bir yarış takımının teknisyeni olduğundan, sürüş konusunda da oldukça

### AYDINLIK TARAF

- ✓ Kendine has görsel yapısı
- ✓ Açık oyun alanı
- ✓ İkinci Dünya Savaşı'na başka bir açıdan bakabilme imkanı

### KARANLIK TARAF

- ✗ Görevler kendini tekrarlarsa ömrü kısa olabilir

## [analiz]

Tırmanılabilme ihtimali olan her noktaya ulaşabileceğiz. Nazi askerlerinden kaçarken en büyük yardımcımız esnek bedenimiz olacak.

Siyah beyaz umutsuzluk içinde kan kırmızısı kol bantları... Ölümün soğukluğunu hissettirmeye yetiyor.

Nazi askerleri asla gözümüzün yaşına bakmayacak.

Sin City etkisi bu olsa gerek.



başarılı birisi. Fransa sokaklarında, biz önde Naziler arkada araba takip sahnelerinin yaşandığı bir İkinci Dünya Savaşı oyunu oynayabileceğiz sonunda. Hurra!

Kişisel intikamımız için savaşıyor olsak dahi savaş alanında yalnız olmayacağız. Direniş yuveleri daima bizim yardımımızda olacak ve başımız sıkıştığında güvenebileceğimiz kişiler olduğunu bileceğiz. Üstelik oyunda ilerledikçe bizimle beraber zafere yürüyen kişi sayısı katlanarak artacak. Nazi hakimiyeti altında olan bölgeleri temizledikçe, o bölgenin insanları tekrar sokağa çıkabilir hale gelecekler ve yeniden umut sahibi olacaklar. Oyunun en ilginç özelliklerinden biri tam bu noktada ortaya çıkıyor. Oyun görsel olarak genel olarak siyah ve beyaz renklerden oluşuyor. Siyah ve beyaz, şehrin Almanların hakimiyeti altında olan bölgelerini gösteriyor. Bu bölgeleri onların elinden kurtardığımızda ise her şey tekrar eski renklerine geri dönüyor. Adeta Okami oynuyor gibi Fransa'yı yeniden renklendirmemiz gerekiyor.

**Siyahla beyazı ayıran çizgi...** Bu tercihin oyuna bambaşka bir hava kattığını düşündüğümü belirtmem gerekli. Siyah-beyaz görüntüler olayların dramatik yapısını gösterme konusunda çok daha başarılı. Üstelik bu renksizlik içinde bazı detaylar renkleriyle kendilerini belli ediyorlar. Simsiyah bir sokağa baktığımızda kan kırmızısı bir Nazi kol bandını ışıl ışıl parlıyorken görebileceğiz, tıpkı Schindler'in Listesindeki küçük kız gibi. Bazı detayların (Patlamalar, sokak

lambaları vb.) bu şekilde renklendirilmesi görsel anlamda hoş olmakla birlikte, bize yardımcı olacaklarını da söylemek gerekli. Mirror's Edge'de olduğu gibi gideceğimiz noktayı anlamak için bu yönlendirmelere ihtiyaç duyacağız.

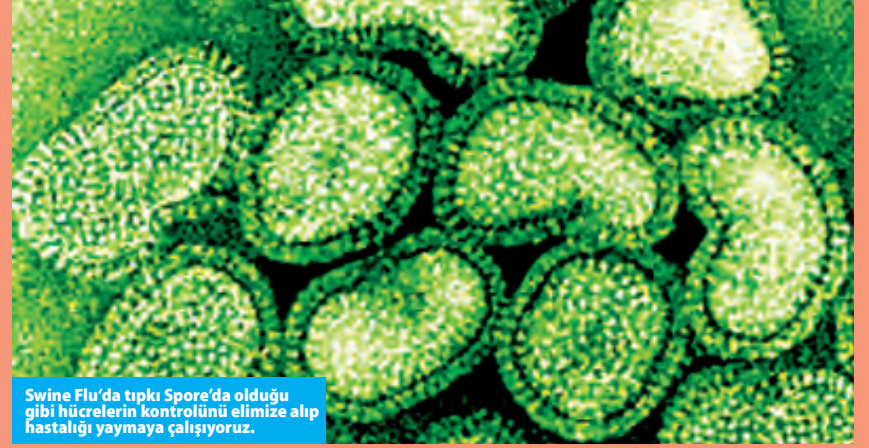
Teknik anlamda bakacak olursak, grafiklerin yansıtılmak istenen havayı yansıtmakta başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Bununla beraber ana karakter olan Sean Devlin biraz daha kaliteli modellenebilirdi diye düşünüyorum. Yani ne bileyim böyle "Ne oluyor olm burada?" bakışı var herifin suratında. Çevre tasarımı ise yayınlanan video ve görsellerde kusursuz görünüyor. 1940 Fransa'sını şehrin en yüksek noktasından seyretmek, "Bunu nasıl yapmış adamlar yahu?" derken bulabiliriz kendimizi. Seslendirme konusu ise yapımcı ekibi biraz uğraştırmış anlaşılabilir. Sean'ı seslendirmek için seçilen İrlandalı seslendiricilerin söyledikleri hiçbir kelime anlaşılmadığı için, Amerika'da yaşayan bir İrlandalı seslendirici bulmak zorunda kalmışlar. Ancak sonucun başarılı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Keyfine düşkün bir adama yakışır rahatlıkla konuşuyor karakterimiz.

Uzun zamandır İkinci Dünya Savaşı konseptine farklı bir açıdan yaklaşan hiçbir oyunla karşılaşmamıştık. The Saboteur, sahip olduğu birçok ilginç özelliklerle dikkatleri üzerine çekmiş durumda. GTA tarzı açık oyun şekli, Assassin's Creed gibi gizlilik gerektiren özel bölümler, şehrin hem altını hem de üstünü kullanabilme imkanı, kendine has müthiş görsel yapı, silahlı çatışmalar, zekice kurgulanmış sabotajlar, araba takip sahneleri, direniş mücadelesi ve daha bir sürü ilgi çekici özellik bize el sallıyor... 🎮

**Direnişe katılıp, Nazi hakimiyeti altına alınmış Fransa'yı kurtarmak için bundan daha iyi bir fırsat bulamazdık. Viva la Resistance!**

# YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Swine Flu'da tıpkı Spore'da olduğu gibi hücrelerin kontrolünü elimize alıp hastalığı yaymaya çalışıyoruz.

**Din, dil, yaş, ırk, cinsiyet; tarih her tipten insanın söylediği yalanlarla dolu bir şarkıdan oluşuyor sadece, kavaladan yükselen notaların doğruluğundan asla emin olamyorsunuz ve en acı tarafı da ne biliyor musunuz? Bu işten kimin yararlandığını hiçbir zaman öğrenemeyeceksiniz, onlardan birisi değilseniz... Doruk C.**

## Varan 1: Leisure Suit Larry: Box Office Bust

**Ne dediler?** "Larry'yi özleyenlerden misiniz? Eğer öyle düşünüyorsanız onun yeğeniyle tanışın, oyun tarihinin en komik karakterlerinden birisi olmanın ötesinde, yaşadığı maceralar tamamen eski moda platform oyunlarının tadında olacak; fanteziler dünyasına biletinizi kaçırmayın."  
**Ne oldu?** Bir LSL oyunun ne kadar kötü olabileceğini düşüncelerime evime gönderilen paket ile dünyam çöktü, Xbox 360'ım "üç kırmızı ışık" verdi ve hatta bir efsane daha benim sona erdi; yazık oldu be!

## Varan 2: The Godfather II

**Ne dediler?** "İlk oyunumuzla belki tarihe geçemedik ancak kökleri belli EA Games firması olarak oturup dersimizi iyi çalıştık, bu sefer size unutulmayacak bir macera yaşatmak, Mario Puzo'nun ismini ölümsüzleştirmek için geliyoruz."  
**Ne oldu?** Belki infaz sahneleri ve takım oyununa odaklanmış multiplayer seçeneği yüzümüzü bir süreliğine güldürdü; ancak birkaç saat içinde böyle bir ismin çizgiselleşmesi, sınırsız olması gereken dünyanın pamuk ipliği gibi çözülmesi ile Godfather, bir kez daha bizden kötü not aldı.

## Varan 3: Dark Sector

**Ne dediler?** "Glaive isimli silahlı havada kontrol etme imkanınız sayesinde daha önce yaşamadığınız bir oyun zevkini tecrübe edeceksiniz; senaryomuz, teknik detaylardaki mükemmelliyetçiliğimiz ve hepsini destekleyen sunumumuzla adımızı duyuracağımızdan emin olabilirsiniz."  
**Ne oldu?** Ne yazık ki Dark Sector'ün en kötü tarafı senaryo eksenine yedirilmiş detaylar değil; onun, Glaive gibi ayrıntıların etrafında dönen bir oyun olmasıydı. Küçük düşünen sunumumuzla yüzünden zamanla hiçbir yönü olgunlaşmamış, neredeyse her yönüyle alıntı bir yapılmış Dark Sector.

## Varacak 1: Painkiller: Resurrection

**Ne dediler?** "Hala doymadınız mı karanlık ortamlarda yaratık öldürmeye? Rüyalarınızı sizden aldığımızda kabuslar daha mı iyi geldi yoksa? Tamam, sabredin; yepyeni bir oyunumuzla, ajan ruhu bir karakterle cehennemden çıkmaya hazırız."  
**Ne olacak?** Painkiller eğlenceli ve başarılıydı, ancak sonra birbirine çok benzeyen bir sürü şey daha türedi piyasada ve ben bunların ne olduğunu hala çözemediğimi söylemeliyim. Berbat bir oyun olmayacak muhtemelen şimdi gelen, yine de herhangi bir yeniliğin yapılacağını söylemek zor.

## Varacak 2: MagnaCarta II

**Ne dediler?** "Gerçek zamanlı seyahat ve sıra tabanlı savaş formülümüzle türe yeni bir soluk (!), hayatın tüm tatlarını içeren hikayemizle de evlerinize destansı bir macera getireceğiz; Namco kalitesine güvenin."  
**Ne olacak?** Bu iddiayı yaparken Japonların neye güvendiğini anlamak zor, ortaya çıkacak sonucu ise uzaktan çalan davulun vuruşlarından bile anlayabiliyorum.

## Varacak 3: Swine Flu: Will the Mankind Survive?

**Ne dediler?** "İnsanları nispeten bilgisiz oldukları, cahilliklerinden dolayı nice hayvanı canlı canlı katlettikleri bu hastalık karşısında bilinçlendirmek, bunu yaparken de ünlü seri The Grand Theft of the Auto (Oyun cahili olduklarından isim de yanlış haliyle!) seviyesinde bir kalite yakalamak için bu yapıma giriştik; başarı olacağına inanıyoruz." İngiltere Hayvan Hakları Derneği (EARF)  
**Ne olacak?** Derneği böylesine önemli bir konuya parmak bastıkları için kutluyor, hatta bir bölümde virüs taşıyan insanlardan biri olarak, domuzları hasta etmeye çalıştığımız yaratıcı kısım konusunda kendilerini ayakta alkışlıyorum. Demek domuz çobanlarını yalancıdan saymamak gerekiyormuş.

YAPIM Black Rock Studio

DAĞITIM Disney Interactive Studios

TÜR Yarış

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2010'un ilk çeyreği

WEB disney.go.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon

(www.tiglon.com.tr)

HAZIR, MOTOR, GÜÜM!

# Split/Second

**A**raba yarış oyunlarından fazla haz eden biri olmadım. Saatlerini arabanın bir orasını, bir burasını kurcalamakla harcayabilenlere imrenerek bakmışımdır. Benim aksime, bundan keyif alabiliyorlar ve ortaya çok güzel şeyler çıkartabiliyorlar. Elbette ki benim de zaman içinde deliler gibi oynadığım yarış oyunları oldu; ama hiçbirisi o "sıkıcı" atmosfere sahip değillerdi. Bir Lotus veya Carmageddon isimlerini gözümün önüne getirmem bile kalp atışlarımın hızlanmasına yetiyor. Günümüz oyunlarından Burnout'u oynarken hangimizin adrenalin salgılamaktan saldı bezleri yorgun düşmedi mesela? Bu heyecanı bir kez tatmış ve benim gibi müptelası olmuş bünyelere güzel bir haberim var, hem de ne haber!

Geçen sene, son derece başarılı bir oyun olan Pure'u yapan Black Rock Studio, bu kez çıtayı biraz daha yüksekçe çıkarmaya kararlı görünüyor. Split/Second, görmeye pek alışık olmadığımız tarzda bir yarış oyunu. Konu olarak, geçtiğimiz aylarda gösterime giren Death Race isimli filmle benzerlikleri olan oyunda, oldukça yüksek bütçeli bir televizyon şovunun parçasıyız. Her bölümde, yarışçıların bitiş çizgisini en önce geçebilecek

için verdikleri çirkef müca-  
delelere tanık olacağız. Şehrin belli bölümlerini bu yarışlar için yeniden tasarlayan şov ekibi, oldukça gürültülü yarışların yaşanması için ellerinden geleni yapıyorlar. Yarışı kazanmak için çevre öğelerini çok iyi kullanmamız ve patlatabildiğimiz kadar yapıyı patlatmamız gerekiyor.

**Patlama geldim!>** Oyunun mantığını şu şekilde anlatmaya çalışayım; diyelim ki yarış ikinci sırada devam ediyoruz ve önümüzdeki araç arayı açmaya başlıyor. Normal şartlarda o hata yapmadan onu geçebilmemiz mümkün görünmüyor. İşte bu noktada devreye oyunu, diğer yarış oyunlarından ayıran özellik devreye giriyor. Önümüzdeki araç son sürat giderken tuzağı harekete geçiriyoruz ve böylece yolun kenarındaki su kulesi patlayıp yola devriliyor. Üzerine devrilen su kulesi yüzünden, yoldan çıkan rakibimizin yanından geçerken tek yapmamız gereken şey, ona bakıp el sallamak oluyor. Oyunda rakiplerimizi saf dışı bırakabilmek için kullanabileceğimiz sürüyle tuzak olacak. Bunlar küçük çaplı, bir iki arabayı etkileyen tuzaklar olabileceği gibi, büyük çaplı ve tüm arabaları etkileyebilecek kadar etkili tuzaklar şeklinde de olabilecek. Sahip olduğumuz güç barının dolma seviyesine göre, kullanabileceğimiz tuzakların gücü değişecek.

Üç seviyeden oluşan bir güç barına sahip olacağız oyunda. İlk iki seviyesi mavi ve son seviyesi kırmızı olan bu güç barında mavi küçük tuzakları, kırmızı ise büyük tuzakları temsil edecek. Yapacağımız zor ve kritik hareketler ile (Kaydırma, arabaları çok yakından geçme, zıplama vb.) dolacak olan bu bar, bizim yarıştaki kaderimizi belirleyecek. Yarış sırasında çevre elementleri, sahip oldukları tuzağın büyüklüğüne göre mavi veya kırmızı şekilde parlayacaklar ve biz hangi büyüklükte bir etki yaratacağımız

"Patlama efektlerini izleyeceğim" diye gözünüzü yoldan ayırmayın sakın.



## AYDINLIK TARAF

- ✓ Çok sayıda tuzak
- ✓ Yarış alanının sürekli değişken olması
- ✓ Pure gibi bir "kardeş"e sahip olması

## KARANLIK TARAF

- ✗ Aşırı arcade olma ihtimali

mızı anlayabileceğiz. Bu tuzaklar rakiplerimizi saf dışı bırakabilecekleri gibi aynı zamanda yeni yollar açılmasına da sebep olacaklar. Yapımcı firmanın gösterdiği demo'da yer alan bir sahneyi anlatırsam, bu tuzakların şiddetini daha iyi kavrayabileceğimizi düşünüyorum. Bir hava alanında ilerlerken kırmızı seviyede olan tuzağı harekete geçiriyoruz ve hava kontrol kulesi büyük bir gürültü ile yolun üstüne yıkılmaya başlıyor. Bu büyük yapının yıkılması sonucunda ortalık savaş alanına dönüşüyor ve birçok yarışçı saf dışı kalıyor. Zar zor kurtulduğumuz kaza sonucu, rakiplerimizin saf dışı kalmasının verdiği rahatlık ile keyifle yolumuza devam ediyoruz. Ancak birdenbire her şey tersine dönüyor ve hava kontrol kulesi ile iletişimini kaybeden bir kargo uçağı yere çakılıyor. Sonuç, tam bir kaos...

**Dinamik>** Umarım yarış sırasında yaşayacağımız heyecanı biraz olsun aktarabilmişimdir. Split/Second, işin sadece eğlence kısmına yönelerek, zevk ile oynayacağımız bir yarış oyunu olacak. Rakiplerimize kurmamız gereken planları düşünürken, bir yandan da onların bize hazırladıklarını öngörüp, ustalıkla yarışları tamamlamamız gerekiyor. Dinamik yarış alanı ile benzersiz bir keyif vaat eden bu oyunu, şahsım adına büyük bir heyecanla bekliyorum. Eğer ilk paragrafta saydığım oyunları siz de zamanında zevkle oynadıysanız, tam size göre bir oyunun geldiğinden emin olabilirsiniz. 🎮

**Diğer yarış oyunlarından kendini kıvrak bilek hareketleri ile kurtaran Split/Second, bizleri oldukça eğlendirecek gibi gözüküyor.**

## PROJECT TRICO Beklediğimiz haber geldi



PlayStation 2 için hazırlanan ICO ve Shadow of the Colossus, oyun tarihinin en önemli yapımlarından olmalarına rağmen yeterli ilgiyi görememişti. Halbuki hem atmosferi, hem hikayesi, hem de PS2'nin kapasitesinin üzerinde verim alan teknik özellikleri ile saygı duyulması gereken birer yapımdı her iki oyunda.

Bizce Team ICO'ya saygı duyan bir ekip olarak, yapımcıların yeni oyununu sabırsızlıkla bekliyorduk ki internete sızan bir video, heyecanımızı katbekat arttırdı. Project Trico adıyla yayınlanan video, yine müthiş bir görsellik ve atmosfer vaat ediyordu. Video için resmi bir doğrulama yapılmasa da bazı kaynaklar, bu videonun E3 2008'de, gizli kapılar ardında gösterildiğini fısıldıyor. E3 2009'u bekleyelim ve görelim.



**Hangi oyun, ne zaman çıkacak**

PC		
<b>HAZİRAN</b>		
Anno 1404	Strateji	Related Designs
Arm A II	FPS	Bohemia Interactive Studio
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Heist	Aksiyon	inXile entertainment
Huxley	MMDFPS	Webzen
Hysteria Hospital: Emergency Ward	Strateji	Gameinvest
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Jumpgate Evolution	MMDRPG	Netdevil
Legio	Strateji	ICE Studios
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
Superstars V8 Racing	Yarış	Milestone
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox
The Sims 3	Simülasyon	Maxis

TEMMUZ		
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playlogic
Champions Online	MMDRPG	Cryptic Studios
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Her Interactive
Righteous Kill II: Everyone Respects the Gun	Aksiyon	Merscom
Sam & Max: Season 2	Adventure	Telltale Games
Tropico 3	Strateji	Haemimont
Wallace & Gromit's Grand Adventures, EP4: TBM	Adventure	Telltale Games

AĞUSTOS		
Hearts of Iron III	Strateji	Paradox Interactive

EYLÜL		
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Games Studios
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Dungeon Lords 2	RPG	Heuristic Park
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios

PS2		
<b>HAZİRAN</b>		
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Eğlence	Beenox
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox

TEMMUZ		
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playlogic
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
NCAA Football 10	Spor	Tiburon

Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Games

AĞUSTOS		
Madden NFL 10	Spor	EA Sports
MotorStorm: Arctic Edge	Yarış	Sony Computer Entertainment

EYLÜL		
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios

PS3		
<b>HAZİRAN</b>		
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Fight Night Round 4	Spor	EA Sports
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Eğlence	Beenox
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Heist	Aksiyon	inXile entertainment
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Superstars V8 Racing	Yarış	Milestone
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox

TEMMUZ		
Cross Edge	RPG	KDEI
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Games

AĞUSTOS		
Madden NFL 10	Spor	EA Sports

EYLÜL		
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studio

XBOX 360		
<b>HAZİRAN</b>		
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Fight Night Round 4	Spor	EA Sports
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Eğlence	Beenox
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Heist	Aksiyon	inXile entertainment
Huxley	MMDFPS	Webzen
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment

Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Superstars V8 Racing	Yarış	Milestone
Tales of Vesperia	RPG	Namco Bandai
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports

TEMMUZ		
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive
Champions Online	MMDRPG	Cryptic Studios
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Games
Wallace & Gromit's Grand Adventures, EP4: TBM	Adventure	Telltale Games

AĞUSTOS		
Madden NFL 10	Spor	EA Sports

EYLÜL		
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios

PSP		
<b>HAZİRAN</b>		
Class of Heroes	RPG	Acquire
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games
Rock Band Unplugged	Müzik	Bacbone Entertainment
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	Tiburon
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox
Unbound Saga	Aksiyon	Vogster Entertainment

TEMMUZ		
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Steamboat Chronicles: Battle Tournament	Aksiyon / Adventure	Irem Software

AĞUSTOS		
Hannah Montana: Rock Out the Show	Müzik	Page 44
Madden NFL 10	Spor	EA Sports
MotorStorm: Arctic Edge	Yarış	Sony Computer Entertainment

EYLÜL		
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Need for Speed SHIFT	Yarış	EA Games
Obscure: The Aftermath	Aksiyon / Adventure	Playlogic

**DUKE NUKEM "NEVER"**

**RED ORCHESTRA**

**CAPCOM'DAN HABERLER**



3D Realms krizin etkisinden midir, başka bir nedenden midir bilinmez, sonunda kapandı. Ve böylece Duke Nukem Forever'ı da hiçbir zaman göremeyeceğimiz gibi bir gerçek ortaya çıkmış oldu. Her ne kadar Duke Nukem'in dağıtım hakları Take Two'nun elinde olsa da firma, oyuna para harcayacağını söylemiyor.



Red Orchestra: Heroes of Stalingrad, PC'ye geliyor. Tripwire'in son üç yıldır üstünde gizli gizli çalıştığı projesi tamamlanmak üzere ve oyunda takımınız üzerinde kontrolünüzün bulunacağı tek kişilik uzun bir senaryo ile 10 kişilik anlaşmalı multiplayer seçenekleri bulunacak.



Street Fighter IV'ün PC için çıkış tarihi 3 Temmuz olarak belirlendi. Windows Live desteği, geliştirilmiş grafikler ve yeni özellikler ile gelecek olan SFIV'ün yanında, Temmuz ayında PC oyuncuları Bionic Commando'yu da oynayabilecekler. Ve son olarak Resident Evil 5'in sonbahar aylarında PC için piyasada olacağı açıklandı.

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU  
YAZAN ALI GÜNGÖR, KUDRET BİLEN

# MODERN WARFARE 2

Uykusuz günlere hazırlanın!

YAPIM Infinity Ward DAĞITIM Activision PLATFORM PC, PS3, Xbox 360 TÜR FPS ÇIKIŞ TARİHİ 10 Kasım 2009  
WEB [www.modernwarfare2.com](http://www.modernwarfare2.com) TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

## ELEŞTİRİLER

Modern Warfare kusursuz muydu? Elbette ki değil. Temelde iki yönü oldukça ağır eleştirildi oyunun: Sayısız düşmanın üzerimize gelmesi ve tek kişilik modun kısa oluşu. Jason West, ilk sorunun farkında olduklarını ve bunu düzeltmeye çalıştıklarını belirtirken, oyunun uzunluğu konusunda ise bir değişikliğe gitmeyeceklerini söyledi.

### AYDINLIK TARAF

- + Ünlü olma sistemi
- + Devasa haritalar
- + Önceki oyundaki üstün başarı
- + Infinity Ward!

### KARANLIK TARAF

- Yüksek sistem isteme ihtimali
- Tek kişilik modun kısa olacak olması
- Çıkış tarihinin ertelenme ihtimali

**B**uz çöllerinden, toz çöllerine ve hatta su altına! Dünyanın en zor iklim koşullarında, hatta bazen hiçbir destek olmaksızın en zor şartlarla çarpışmaya hazır olun! Ekipmanınız modern, modern olmasına ama bu sizi hayatta tutacak eğitimi- niz. Düşmanlar zor şartlara dayanıklı ve kalabalık, ayrıca çarpıştıkları toprakları çok iyi tanıyorlar. Çarpışmanın, karşılaşmanın uzaması bir seçenek değil. Basın basanın- dir! Sağ kalmak için düşman şaşkınken en ağır hasarı verip görevi tamamlamak gerek. Sonrasında çıkartma noktasına ulaşmak ise bambaşka bir mesele... Modern Warfare 2'de Amerikan tabiriyle "Özel Kuvvet", Türk tabiriyle basitçe "komando"yuz. İşimiz? Tabii ki teröristleri temizlemek!

Çoğu okuyucumuz klasik Call of Duty'den ne kadar sıkıldığını, Call of Duty Modern Warfare'in nasıl ilaç gibi geldiğini anlatıp duruyor zaten. Call of Duty serisi, klasik İkinci Dünya Savaşı konusuyla, en vurucu İkinci Dünya Savaşı filmlerinden araklanmış enfes, destansı sahneleriyle hem ofisimizde, hem de bütün dünyada en çok sevilen oyunlar arasında yer alıyor aslında. Ancak Modern Warfare ortalığı feci karıştırdı. Modern savaş bizi ekran karşısına öyle bir kilitledi, öyle bir büyüledi ki, anlatılmaz yaşanır! Yine de anlatacağız heh heh! Modern Warfare; değerli okuyucular, öyle sağlam bir oyun ki, oyundaki sahnelerden sonra izleyeceğimiz filmlerin çoğundaki aksiyon sahnelerini yaratıcılıktan çok uzak bulacaksınız. Açık denizdeki bir yük gemisinde yaptığımız ilk operasyon, bütün geminin sallanıp durması ve gemi barken düşe kalka helikoptere koşturmamız, o kamera açıları, o uzaklaşma inanılmazdı! Kaptan Price'in elimizden tutup bizi yerden kaldırmaması, keskin nişanlık yaparken ustamızın peşi sıra yüzlerce düşmanın arasından art arda defalarca kıl payı farkla fark edilmekten kurtularak suikast görevine gitmemiz... İşte bu silah arkadaşlığı, yaralı arkadaşımızı sırtımızda taşımamız, bu kardeşlik duygusu inanılmazdı Modern Warfare'de! Özellikle terörle uzun zamandır mücadele eden, çok acı çekmiş bir millet olarak biliyorum ki bu oyun bizi daha bir derinden etkiliyor. Oynarken daha derin hislere kapılıyoruz. İşte bu yüzden Call of Duty: World at War güzel bir oyun olmasına karşın, bize uzak bir savaş olduğu için olsa gerek, Modern Warfare'e kendimizi kaptırdık ve ikincisini müthiş bir heyecanla bekliyoruz!

### DEĞİŞİM

Detaylara geçmeden önce oyundaki özellikleri çok kısaca özetleyerek iştahınızı kabartayım. Kara, hava, deniz derken denizin altı, dağların tepesi de işin içine girdi ve oyun tam oldu! Oyunda yüzmek mümkün; hatta dalgıçlı görüntüler bizleri epey şaşırttı! Ana senaryoda gizlilik gerektiren bir petrol boru hattına dalış görevi var. Ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla bir bölüm kesinlikle Brezilya'da yer alan Rio de Janeiro'da geçecek. Aynı şekilde Sibiry'a'da geçen görevler olduğunu da görüntülerden siz de anlamışsınızdır zaten. Ortamlardan ortamlara akıp duracağız, yaya intikal elbette zorunlu ve hatta buzda tırmanırken mouse'un iki tuşunu sırayla tıklayarak bir sağ, bir sol gidim gidim çıkaracağız.

Uzun mesafeler bol, zaten birazdan detaya gireceğiz ama kamyonlar, tanklar gibi araçlar yer alacak bunu da arada belirtelim. Hatta helikopter de yer alacak ancak bu sefer sadece atlayıp, kaçarken manzarayı izleyerek keyif yapamayacağız. Bu sefer en az bir bölümde helikopter kullanacağız da! İlk Modern Warfare'de bizleri hayran bırakan gemili bölüm gibi bir petrol tankerinde geçen bölüm yer alacak. Karizmatik sesiyle Resident Evil 5'te Wesker'i seslendiren ve Sadece Kaan'ın da sesine hayran olduğu Ken Lally bu oyunda seslendirme yapacak. Muhtemelen düşmanlarımız olan Rusları, hatta baş kötü adamı seslendirecek. Ha bu arada evet, kötü adamlar Rus ama detaylarını yazının ilerleyen kısımlarında okumadan "Aman ne klişe! Pfff!" muhabbeti yapmayın sakın. Düşmanlardan bahsetmişken; oyunun tek kişilik senaryosunda yer alacak silahlar ilk Modern Warfare'in multiplayer modunda olduğu gibi özelleştirilmiş



Kiril Alfabeti... Evet, doğru bildiniz; burası Rusya.



**LEVEL OKURLARININ ÖNGÖRÜLERİ**  
LEVEL Online'da üyelerimiz bakın oyun ile ilgili nasıl yorumlar yapmışlar...

- \* Call of Duty bu dalda birçok rakibini arkada bırakmış bir isim. Wodern Warfare'i severek oynadım ve bitirdim. İkincisini heyecanla bekleyeceğim. Gerçekten güzel bir oyundu ve bu oyunun da güzel olacağı kesin. *LeQn*
- \* İnşallah çıkarırlar, oyalamazlar milleti. Çok süper bir grafikli oyun olacak... *half\_life3*
- \* Zombilerden sonra bir de kurt adamımız olacakmış. Bakalım, CoD7'de vampirler gelir artık. *Nomad*
- \* İlk Modern Warfare çok güzeldi, bunun da öyle olacağından şüphem yok. Umarım Cpt. Price yine bizlerle olur. Onunla savaşmak büyük bir zevk. *uğur543*
- \* Galiba bu oyunda Cpt. Price yok arkadaşlar çünkü verilen bilgilere göre Soap yani 1. oyunda oynadığımız arkadaş yüzbaşı olmuş. Yani bu Cpt. Price'in rütbesi. Demek ki Cpt. Price artık yok ki Soap yüzbaşı olmuş. Oda fena değil öğrencisi sonuçta. Price olsa bile artık Cpt. olmaz. *LP\_Mnts2MdngHT*

Üstünüzde lazerin noktasını gördüğünüz an vurulmanız kaçınılmaz!



Bu sefer oyunda karşılaşacağımız olaylar çok daha global olacak.



Oyunun büyük bir kısmı açık alanlarda geçecek. Ancak görünen o ki Infinity Ward, kapalı mekanların tasarımına da epey özen gösteriyor.

Kurşun geçirmez kalkanın üzerindeki efektler, belki de şu ana kadar gördüklerimizin en iyisi

— olacak. (Birinde dürbün, birinde bomba atar vs. olacak.) Ama müttefiklerimiz de sağlam, ilk oyundan Soap, yüzbaşı olarak yanımızda yer alacak.

Oynanış serbest olacak, ister dan dun girin, dağıtın; ister "fiti fiti" saklanarak takılın. İlk oyundan daha esnek daha çeşitli bir oynanış ama hikaye değişmiyor, yine sürükleyici, yine vurucu...

Çok sağlam özellikler biri, hatta oyun yapıcılığı ve oyunculuk açısından önemli gelişmelerden biri de oyunun yamalanmasıyla ilgili. "Live Patching" denen sistem ile tam yamaya gerek duymayan oyun hataları bize hissettirilmeden düzeltilecek! Online Achievement sistemi ve ilginç multiplayer seçenekleri de bizi bekleyenler arasında. Oyun özelliklerinin özeti bile baya yer tuttu, tamamını siz düşünün!

## 13 MİLYON OYUNCU YANILIYOR OLAMAZ!

13 milyon oyuncu sayısına ulaşan Call of Duty 4: Modern Warfare'ın devam oyunu olan Modern Warfare 2, Call of Duty ismiyle çıkmayacak ve kendi yolunda ilerleyecek. (Şon günlerde Call of Duty ismiyle çıkacağı konusunda dedikodular aldı, yürüdü ama hadi hayırlısı. - Şefik) Infinity Ward Başkanı Jason West, MW2 ile ilgili bilgileri bir bir açıklamaya başladı, bizim de ağzımız kulaklarımıza vardı. Neler mi yeni oyunla ilgili haberler, yenilikler? Hemen paylaşalım. West, sözlerine "MW2, temelde önceki oyuna benzer olacak ancak MW2'nin, selefının başarısına ve hikayesine tutunarak oluşacağını söylemek büyük bir haksızlık olur." diyerek başlıyor ve devam ediyor: "Umuyorum ki oyunu geliştirmeyi tam anlamıyla bitirdiğimizde oyuncular her şeyin birbirleriyle uyumlu ve iç içe olduğunu anlayacaklar. Bence oyunlardaki esas yenilikler, oyuncunun gözünü korkutmadan yapılanlardır. Yeni bir oyun geliştirirken önceki yapımlardan farklı bir şeyler bulmalısınız ancak bunları oyuncuya onu korkutmadan vermelisiniz." Bu açıklamanın paralelinde MW2'de daha özgür bir oynanış sistemi bulunacağını belirtelim. Örneğin; verilen bir görevi çatışmaya girmeden de bitirmek mümkün olacak.

Öte yandan ilk oyunun 13 milyon oyuncuya ulaşmasındaki önemli etkenlerden biri de iletişim olmuştur. Bu konuda Infinity Ward İletişim Müdürü'nün söylediği sözler, oyuncu fikirlerinin ne kadar dikkate alındığının ispatı. "MW oyuncusu 13 milyon oyuncudan onlara nasıl ulaşabileceğimizi, onlarla nasıl iletişime geçebileceğimizi ve en önemlisi de onları nasıl dinleyeceğimizi öğrendik." diyor Robert Bowling. Infinity Ward, Twitter gibi yeni iletişim yollarını kullanarak eskkiye oranla çok daha fazla oyuncuya ulaşmayı planlıyor. Bowling, "Ne kadar çok insana ulaşır ve onların fikirlerini öğrenir isek o kadar başarılı olma ve kendimizi geliştirme şansı elde ederiz." diyor ve oyunculara verdiği değerden ötürü bizim de sempaticimizi kazanıyor.

## EVRENSEL TEHDİT

MW2, oyunculara büyüleyici bir serüven vaat ediyor. MW'nin kaldığı yerden devam eden hikayede, dünya Rusya'nın yürüttüğü tehlikeli ve bir o kadar da dengesiz politikayla karşı karşıyadır. Çavuş Price ve ekibinin -ki bu ekipte biz de yer alıyorduk-, diktatör Zakhayev'i öldürmesine rağmen işler yoluna girmemiştir. Küresel terörün yeni ismi, Zakhayev'in ortağı Makarov olmuştur; ortağının öldürülmesi de dünyayı tehdit etmek için en güzel bahanesi... İmparatorluk hayalleriyle dolu katil bir sosyopat olmasına rağmen, Rusya'da muazzam derecede önemli bir güç kaynağını ele geçirmiştir Makarov ve küresel güvenliği tehdit etmek için komplolar hazırlamaya başlamıştır. Uluslararası güçler, bu tehlikeyi bertaraf etmek için seçkin askerlerden oluşan Task Force 141 ekibini görevlendirir ve hikaye böylece başlar.

MW2'de kontrol her daim oyuncuların elinde olacak. "Amacımız, kontrolün sürekli olarak oyunculara olmasını sağlamak ve böylece ilginç ve zorlu durumlarda gerçek bir asker neler hissettiğini onlara aktarabilmek." diyor

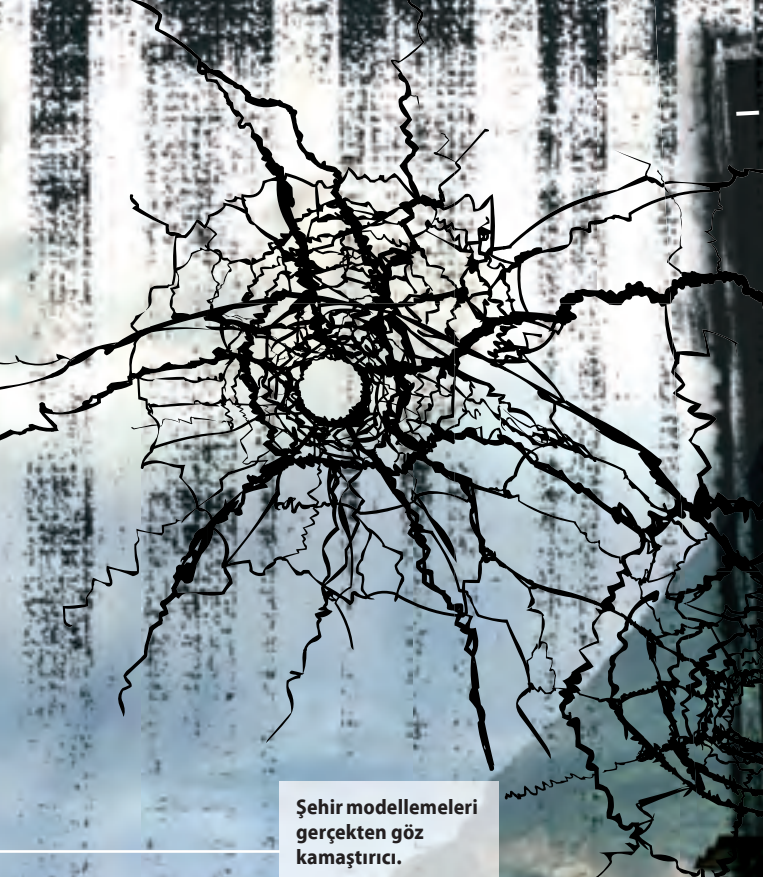
YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU

Aksiyonun dozu yüksek

Brezilyalı olduklarını futbol formalarından anlayabilirsiniz

Helikoptere yetişmek için damdan dama atlayan kahramanlarımız

Önceki oyunun multiplayer modunda yer alan silah özelleştirme yeni oyunun senaryo modunda düşmanlara da açık bir özellik.



Şehir modellemeleri  
gerçekten göz  
kamaştırıcı.



NPC'lerin  
hareketlerindeki  
doğallık ağız bir  
karışık bırakıyor.

— West. MW2'de Rusya'nın buz gibi tepelerinden, Afganistan'ın ucsuz bucaksız çöllerine ve hatta Brezilya'ya kadar birçok bölgeyi ziyaret edeceğiz. Öte yandan oyunda yeni bir mod da yer alacak. MW2'yi sefinden ayırt etmek için bir özellik seçmek isteseydik, sanırım bu yeni oyun modunu seçeriz. Önceki MW'de oyunu bitirince açılan uçak kaçırma bölümüne (Mile High Club) benzeyen bir mod olan Special Forces, MW'deki birçok özelliği bir araya getiriyor. Bu modda kurşun geçirmeyen şeffaf kalkanlardan (Riot Shield), kapıları patlatıp açmamızı sağlayacak patlayıcılara (Breaching Charge) kadar pek çok farklı ve kullanışlı donanıma sahip olacağız. Special Forces modundaki esas amaçsa haritayı iki kişi sırt sırta vererek oynamak. Tek başınıza bu moddaki bölümleri geçmenin imkansızca yakın olduğu belirtiliyor. Bu arada oyunun tek kişilik senaryosunda co-op yani sırt sırta oynama seçeneğinin olmayacağını da hatırlatalım. Tek kişilik senaryo, gerçekten de oyuncuların kendilerini kaptıracağı tek kişilik bir oyun olarak hazırlanıyor.

Special Forces modundan bahsederken oldukça cömert davranan Jason West, multiplayer mod için aynı tavrı sergilemeyerek çok az bilgi veriyor. Tek kişilik modda var olacak hareket edebilen taretler ve kalp atışı sensörleri gibi özellikler, multiplayer modda yer alacak. Tüm bunların yanında şimdiye kadar alışık olmadığımız bir özelliği bizlere sunmaya hazırlanıyor Infinity Ward: Ünlü olmak. Yaptığımız kayda değer işler sonucu sanal dünyada tanınabileceğiz. Bu özelliği önceki oyunda uygulamaya çalıştıklarını belirten West, MW2 ile tam anlamıyla bunu başarmak istediklerini söylüyor.

## DEVASA BÖLÜMLER

Yeni "Streaming" teknikleri sayesinde yükleme beklemezsizin oynayacağımız devasa bölümler yer alacak MW2'de. Bazı bölümlerin büyüklüğünün, diğer birçok oyundaki tüm haritalarla eşdeğer olacağı iddia ediliyor. Bu kadar büyük haritalarda dolaşmanın can sıkıcı olabileceğini düşünmeyin; zira hedefimize ilerlerken keşfedeceğimiz bir yamacı kullanarak yolumuzu kısaltabileceğiz. Haritaların büyüklüğü konusundaki bir başka çarpıcı örneği, Afganistan çölleriyle veriyor Infinity Ward ve şöyle açıklıyor: "Aldığınız istihbaratı değerlendirme için gittiğiniz bu çölde, ilk zamanlar fundalıklar ve tozdan başka bir şey olmadığını düşüneceksiniz. Yapacağınız oldukça uzun bir yolculuğun ardından ufukta bir köyün görüldüğünü fark edeceksiniz. Sahip olacağınız bu tecrübe, oyunun bölümlerinin büyüklüğü hakkında sizleri fikir sahibi yapacaktır." Çoğu oyun yapımcılarının, bir yerleşim yerinin sadece bir tarafını yaptıklarını, karşılık olarak sahte bir duvar çizip bölgeyi bu duvara yansıttıklarını söyleyen Infinity Ward, kendilerininse böyle bir ekip olmadığını ve oyundaki tüm yerleşim bölgelerinin tek tek modellendiğini belirtiyor.

Daha da ilginç, çöldeki uzun yolculuğun sonunda oyuncular varacakları vadide, Iron Man filmi andırarak tonla mağaraya karşılaşıyorlar! İçerinin boş olmayacağına, aksiyonun deli gibi olacağına emin olabilirsiniz.

Rusya'nın bembeyaz bir örtüyle kaplı eşsiz manzaraları eşliğinde görevlerimize devam edeceğimiz MW2'de, aldığımız görev doğrultusunda derinliklerine ineceğimiz bir ormanın büyüklüğü, daha önce de belirttiğimiz gibi birçok oyundaki tüm bölümlerden daha da büyük olacak. Karlarla şu ana kadar yapılmış en güzel manzara çalışmalarını görebileceğimiz de dile getirilen vaatler arasında. CoD 4'ten çok daha iyi kar efektleri, karda kalan palet izleri gibi detaylar ve henüz dile getirilmeyen, oynarken görüp şaşıracağımız gelişmeler de tonla..

Tüm bu bilgiler ışığında Jason West'in açıklamalarına ve bugüne kadar birbirinden başarılı oyunlara imza atan Infinity Ward'un tecrübesine güvenmekten başka yapabileceğimiz bir şey yok. 10 Kasım'a kadar bekleyip bizi ne gibi bir şaheserin beklediğini göreceğiz.

Special Forces modu ile kapsamlı bir co-op tecrübesi yaşamayı amaçlayan MW2, böylece oyuncuların sorduğu en sık sorulardan birini yanıtlamayı amaçlıyor. Kotardığı seriyle türünde efsane olmuş Infinity Ward'un son çalışmasını dört gözle bekliyoruz.

DOSYA KONUSU  
HAZIRLAYAN HERKES

BEST OF  
P.O.S.T.A.L  
BEST OF

*Noktasına dokunmadan... Bu bizim için ne kadar zor biliyor musunuz? Bizim gibi tashih takıntısı olan bir grup için gelen mail'lerinizi -özel bir bölümde yer versek bile- tashih etmeden, o insanın ağızını açık bırakan hataları görmezden gelmek ne kadar zordu, biliyor musunuz... Sadece yazım hataları da değil; ya o akıl almaz sorulara ne demeli... Belki bu arkadaşların bir bölümü artık P.O.S.T.A.L'i sadece özgürce espri yapabildiği bir alan olarak kullanıyor olabilir; her şeye rağmen P.O.S.T.A.L sayesinde çok güldük, çok eğlendik. Şimdi eğlenme sırası sizde...*

P.O.S.T.A.L-metre, mail'in ne kadar saçma olduğunu gösterir.



Güleceğimizi gayet iyi biliyorsun.

Ulan?

Ses çıkmasını mı bekliyordun

(noktasında dokunmadan) ya hoca ben bi şey yaptım pcnin sound driverımı sildim naaptım anlamadım (gülmeyin sildim işte) aletten (pcden) ses çımıyor şimdi napcam? bi yardım edebilirmisiniz?  
Sercan Günbattı

Kendi silen ağlamaz.



YEPP :)))

Biz kalabalığız, sen teksin. İyi düşün de kız.

İsmail?

selam level ailesi bir imail atmak okadar zormu 1 haftadır bekliyorum beni kızdırmayın derginiz 18.000 adet sattı diye havalara girmeyin bu çok düşük bir rakam level in en az 1 milyon satması gerekiyor.  
Mustafa Vişne

Yok artık LeBron James!

Aldık, verdik; biz seni yendik.

İyidir ya, senden naber?

sevgili level .slm nbr ?? hadi sorulara  
1.yaa siz bi painkiller over dose e yi wersenize  
2.mu online izmirleee i de verirmisiiz????  
3.byeeee sizi çok sewennn  
Rap Dragon

Hem mis gibi, hem sıcakık, hem erotik... Oh!

Oradan bi porsiyon İzmir köfte çeeaaak!

Hentai vermeyiz, hep bize hep bize!

Sen her ses duyduğum yere dalıyor musun.

Geçenlerde ekmek almaya giderken internet kafenin önünden geçiyordum. Gelen seslere dayanamayarak içeriye daldım ve bir de ne göreyim, babam oyun oynuyor. Çaktırmadan onu seyretmeye başladım... Fifa oynuyordu. Yanına gittim "baba" dedim "pes daha iyidir bırak fifayı", "yürü len eve" dedi. O günden sonra birdaha oyun oynamadım. Ama derginizi hala alıyorum.  
Aydın Mutlu

Sela lewel gaztesi  
Geçn ay mnyaktı olum.Bide crsis vrseniz, snra pes 2008 , g.t.a. 4 ; Lary .ama arasıra çöle güzı miss gibi sıcakık erotik oyunlar da koysanız süper olurdu valla.Ara sıra da hentai , anime felan verseniz süper olur haa bide Hellsing die bi aniyme var manyak bişi böle silhlar var bi ateş edio herfin kafası felan uçuo . Nese hayırlı işler svgele lewl gastesi.  
Alperen

Öyle babaya can kurban.

İyi demişsin, helal olsun!

Alla beni, pulla beni, al koynuna yaaar...

"Kafası felan"daki felanı açabilir misin? Başka neler uçuyor?

DOSYA KONUSU

HAAH HAAH HAAH

Dök dök yeee...

Geçen ay 8'i verdik;  
onlar eskidi artık.

1 yeee versenize gta 4 ve 5'i şaaane olmazmı yeee..  
2 yeee olmadı rezident ivil 6'yı verin yau..  
3 oda olmadı devil may koray 9'u verin beaa  
inşallah üçünü verirsiniz. iii çalışmalar.  
Kubilay Tuzcu

Odalarda ışksızım!

Üç tanesinden bir  
tanesini versek?

Mesanemiz şişti,  
veremeyiz.

yha mesene adreslerinizi verseniz de çet yapsak  
böyle diyer kişiliksiz kişiliklerden baydınlık geldi  
artık zuhazuaha. çok komiyim biliyorum hepinizi  
seviyorum demicem veya yok yok seviyorum dicem  
ki yayınlayın bunu yayınlamazsanız üstünüze  
onbinbeşyüzlük atum pumpası düşsün. şaka  
düşmesin  
onun yerine altmışyedibin sekizmilyonluk düşsün  
ben de amma komiyim canım yha.. bu arada age of  
conanı beleşe verseniz süper olur ha..  
Engin Adıgüzel

Mc Fly orada mısın?

İyi geceler Lewli,  
Derginizi 150. sayıdan beri  
takip ediyorum.Şu anda size bu  
maili atarken electricler kesildi  
we bu maili mum ışığında  
yzmk zorunda kaldım, ne kdr  
zorlanarak yazdığımı tahmin  
edebiliyorsunuzdur.O yüzden  
bu maili yayınlayın, ok?.....  
Yoksa sitenizi hacklerim ve  
kafanızda egg kırarım bi güzel  
omlet olur sizden.  
Canberk Karaoğlanoğlu

Amanın Hacker Nire!

Mum ışığında bir şekilde yazdın  
hadı; herhalde o ışıkla yolladın  
bir de. Işık hızıyla...



Hiç görmediğine  
göre kesin iyiyizdir.

Beyninin kafanda  
olduğunu bilmen  
çok hoş.

Sevgili Rezervuar Köpekleri;  
Görmeyeli nasılsınız?Bu  
postayı aşırı sıkılmış ve LEVEL  
okumaktan beynimin kafanda  
sütlaç kıvamına gelmesi sonucu  
beynimin kulağımdan pırttığıni  
fark ederekten hemen size  
mesaj yazıp kendime gelmeye  
karar verdim.  
Orhan Asım Arslan

Normal kıvamı  
nasıl ki?

Geldin mi?

Miss Tik de kim?

Dipnot: Misstik Oyunlardan  
Tiksiniyorum :O  
Dipnot2: dipnot 1 demek  
sevmiyorum :|  
Muhip Çağlıdil

Mr. Boombastik  
seviyor musun peki?

Gerçek hayatta farklı mı başlıyoruz sanki?

Falloutda bebek olarak başlıyoruz sonra cinsiyetimizi seçiyoruz sonra babamız bakımında annemize karşıyız hiç bişey olmuyo ne yapmam gerekiyo (lütfe u mesajı yayınlamayın) İsimsiz

Belki aşklarını pekiştiriyorlardır?!

Bırak da bir oyunda da bir şey olmasın. Nedir bu aksiyon bağımlılığı?

İsmin yok zaten, yayımlasak ne olur, yayımlamasak ne olur...



Bir yerde okuduysan bilginin doğruluğu tartışılır.

Bir yerde okudum ekranın içindeki sıvı cilde temas etmemeliymiş doğruluğu (akar makar bide)? Göktuğ Değeroğlu

1. si Haziran sayısı ne zaman elime geçer?  
2. si Temmuz sayısı ne zaman elime geçer?  
ve evet 3. s. Ağustos sayısı ne zaman elime geçer?  
Serhat Yılmaz

Geşmeyebilir.

Geçirgen olmayabilir.

İlk ikisi ne zaman geçerse o zaman.

Ekranın içindeki sıvıyla ne işin var ki.

# Puhaha

## LEVEL ONLINE FORUMLARINDA P.O.S.T.A.L. AÇILIMLARI

- Comrade
- Pırasa Oturtmalı Sebzenin Taklidi
- Aldığı Lale
- murderkaan
- Patlayarak Osuran Salatalığın Tarifsiz Arkadaşının LEVEL'i
- Bad Dog
- Partikülsele Osuruk Salımına Tepki Alan Labunyalar
- tunaocal98
- Pisleyen Orman Sülükleri Telefon Alarak Liflenmiş
- Kudy
- Periyodik Olarak Sürekli Tenzih Ayıplama Literatürü
- zgenç304
- Pilavin Ortasına Sokulan Tipitip Ayrık Lahana
- MrsKennedy
- Patileriyle Okşayan Sevecen Tapirin Alacakaranlık Libidesu

Fırat yazmadı.

merhaba fırat abi ben 12 yaşında bir okuyucunum. senin yazdığın Ride to Hell i çok beğendim senin anlatışınla oyunnu sevmem mümkün deil:D benim yurt dışında bir tan- dığımdan sipariş ettim 13 mayıs perşmb gunu gelio onu sana upload edicem (istersen) abi bana wheelmann tek linkini upload edermisin çok arıyorum da:D

Düşünceli okur başka oluyor!

Doruk Toklar

şimdi.. dergi 10.000 satıldı diyelim, 10.000 x 6,5 = 65.000-15.000 (Patronun aldığı para) = 50.000-2500 (vergi falan) = 47.500-1000 (Elif'in saç boyası) = 46.500-20000 (Temel ihtiyaçlar) = 26.500-5000 (Dergi için Tam Sürüm Oyun Ayarlama) = 21.500-6.500 (Diğer ihtiyaçlar) = 15.000-5000 (Diğer elektrik, su, benzin, mazot, doğalgaz vs...) = 6.000-5.200 (E lektrik, su, benzin, mazot, doğalgaz vs...) = 800 YTL <--- Bunlada bana bi Wii alıp gönderirseniz sevinirim. İsimsiz

Demeyelim!

Oldu bil.

# The SIMS 3

LEVEL

Herkese merhaba arkadaşlar. Size The Sims 3 dünyasından seslenmekten mutluluk duyuyorum. Her zaman dediğim gibi çoğumuz bu oyunu sevdiğimizi açık alanlarda dile getirmekten çekinsek de sanırım The Sims 3 sayesinde artık kimse hislerini söylemekten utanmayacak. Neden mi? Çünkü The Sims 3 kelimesinin tam anlamıyla "olmuş".



## VISTA'DA THE SIMS 3

Elif'in dijital bir benzerini yarattığı, hatta sizin de yaratabileceğiniz oyunda açık alanlar ve pırl pırl grafikler göz dolduruyor. Bu grafiklerin arkasında elbette yeni oyun motoru ve bütün PC Windows oyunlarında olduğu gibi DirectX var. Yapımcılar

boşuna "Oyuncular The Sims 3'teki detay seviyesini görünce çok heyecanlanacaklar!" demiyormuş; gerçekten güzel grafikler. 3D oyun motoru yapılırken ve bütün detaylar hazırlanırken yapımcılar işi kolaylaştırmak için oyunun 2D ama tamamen işlevsel bir

prototipini yapmışlar. Güncel sürücüler ve sorunsuz grafikler için, daha doğrusu sorunlu olsa da daha sık güncellenen sürücüler için Vista'yı tercih etmeniz de fayda var. Eski Sims'leri XP'de oynadık ama artık yeni Sims'i Vista'da oynama vakti.



Eveet. Karakter yaratma ekranındayız sevgili okurlar. Gözünüze yenilikler çarpmıştır hemen. Evet, artık vücut şeklimiz iki seçenekten ibaret değil. Vücudumuzdaki yağ ve kas oranını ayrı ayrı ayarlayabiliyoruz. Bunun dışında çok sayıda ten rengi seçeneğimiz de mevcut. (Mavi ve yeşil ten rengi skalası bile var. Bilim kurgu delilerine duyurulur.) Ekstra olarak bir de yaş seçeneklerimize "young adult" eklenmiş. "Yaş 35 yolun yarısı" demek istiyorum bu seçenek için. Neyse, hemen şu kötü kıyafetten, iğrenç saç modelinden ve kilolardan kurtulayım. Estetik ameliyat başlasın.



Kilomu ayarladım. Saçımı da en güncel haline getirdim. Şimdi ten rengimde ve suratımda sıra. The Sims 2'de surat şeklimiz için ayar detayı fena değildi. Ancak şimdi neredeyse detay oranı tavan yapmış durumda. Yüzünüzün istediğiniz noktasını, hiçbir sınırlama olmadan değiştirebiliyorsunuz. Benim şu anda tek yapmam gereken yanaklarımı balon gibi şişirmek. Gerisi önemli değil.



Yanakları şişirdik, gözleri irileştirdik, dudakları da biraz şişirdik. Zaman kısıtlı, -Şefik'in de yardımlarıyla- bana neredeyse tıpatıp benzeyen bir karakter yaratmayı başardım. Şimdi yine aynı hızda kendime güzel kıyafetler seçmeliyim.



Kıyafet seçenekleri sizin de fark edeceğiniz gibi çok fazla değil. Ancak bu çok doğal; The Sims'in özünde kıyafet, eşya gibi objelerin oyuncular tarafından yaratılıp piyasaya çıkarılmaması vardır her zaman. Bu yüzden oyun piyasaya çıkar çıkmaz, gardırobunuzun dolup taşacağını söyleyebilirim. Şimdi bana odaklanın. Kıyafet nasıl olmuş? Ayakkabılar çok kötü, bir de üzerimdeki pembe tanımlanamayan cisim hoşuma gitmedi.





Bu elbiseyi de pek beğenmedim ama seçenekler arasında en iyisi bu gibi. Bu arada vücut şeklimi birebir tutturmam da iyi olmuş; ayva göbeğimi bile görebiliyorum. Çoraplarımı da seçtiğimi hemen belirteyim ama siz tüylü aksesuarlarımdan çoraplarımı göremiyorsunuz. (Eskiden çorap, eldiven gibi kıyafet seçeneklerimiz yoktu.)



Asıl eğlenceli bölüm şimdi başlıyor sevgili okurlar. Dış görünüşümüzü tamamladıktan sonra Sim'imizin karakter özelliklerine dalıyoruz. Önceki The Sims oyunlarında karakter özellikleri gerçekten sığ bir şekilde sunulmuştu. Şimdi ise fiziksel, sosyal, mental ve yaşam tarzı olarak dört ana seçenekte birçok karakter özelliği var. Bu karakter özelliklerinden beşini seçip kişiliğinizin temelini oluşturuyorsunuz. Bu temele göre de seçebileceğiniz hayat amaçları bulunuyor.



Sanatçı ruhlı, atletik, şeytani, çocuklardan nefret eden, deli... Bir şaşırtıcı yenilik daha; ses tonunuzu dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca en sevdiğiniz rengi, yemeği ve müzik türünü de belirleyebiliyorsunuz. Rock ya da metal seçeneği olmadığı için ben elektronik müziği seçtim. Yemek olarak makarna ve renk olarak da siyah... Artık yeni The Sims dünyasına atılmamam için önümde hiçbir engel yok.



Elimizde 16.000 Simoleon var. Ancak gördüğümüz gibi tek kişilik bir aile için 16.000 Simoleon, zorluk derecesini en alt seviyeye indirmiş. Başlangıçta ne kadar çok aile ferdiniz olursa, -para miktarı 20.000 Simoleon ile sınırlı olduğu için- zorluk seviyesi artıyor. Ekonomik kriz her yerde... Bu arada, artık evimizi seçtikten sonra "mobilyalı" / "mobilyasız" seçeneği ile karşılaşyoruz. Üşengeçler için "mobilyalı" her zaman öncelikli olacak sanırım.



Evimize geldik. Ev orta karar eşyalarla dayanıp döşenmiş. Eee, 16.000 Simoleon'a ancak bu kadar oluyor. Eşyalara şöyle bir göz atalım. "Buy mode" ve "build mode"un alt menüleri o kadar güzel olmuş ki... Evin dilediğiniz bölümüne tıkladığınızda o bölüme özel eşyalar, gereçler çıkıyor karşınıza. Eskiden menüler arasında bir eşyayı arar dururduk. Artık zaman kaybı yaşamayacağız.



Eminim benim gibi siz de The Sims'te bütün eşyaları psikopat gibi paralel yerleştirmek zorunda kaldığımız için delirmişsinizdir. İşte çözüm, işte yenilik! Koltuğu görüyor-sunuz, değil mi? Artık eşyaları çapraz yerleştirebiliyoruz. Ne mutlu bize! Bu arada eve gelir gelmez yemeğe gömülmem de gözünüzden kaçmamıştır sanırım. Ama yemek pişirmeyi bilmediğim için kim bilir ne kadar iğrençtir o yemeğin tadı...



## SPORE

Bu oyun kadar detaylı, eğlenceli ve doyurucu olmasa da eğer The Sims 3 oynarken "Bu çok simülasyon; bunun biraz daha stratejili yok mu?!" dersiniz hiç çekinmeden Spore oynayabilir, kendi yaratıklarınızla adım kurduğunuz uygarlıklarda boy gösterebilirsiniz.



Yemeği yedik ama formumuzu korumamız lazım. Şu masanın

üstündeki müzik setini bir açıp dans edelim, spor yapalım biraz. Zaten hemen altta gördüğümüz kaslı figür, -trait'lerden "atletik"i seçtiğimiz için- spor yaparsak daha mutlu olacağımızı gösteriyor. Bir - ki - üç, haydi ter atalım. Biraz terledik sanırım. Dışarıya çıkmadan düş almamız şart. Sudan hoşlanmayanlar için "terlemeden spor yapma" seçeneği de mevcut.



İşte The Sims 3'ün asıl güzelliklerini görmeye başlıyoruz. Evimizden çıktık, yolun karşısına geçtik ve komşularımızla direkt iletişim kurduk. Hiçbir yükleme ekranı olmadan hem de. Bu şapkalı, pek de tipim olmayan insan karşı komşum; adı Xander. Biraz konuşalım bakalım; nelerden hoşlanır, neler yapar...

Sadece "friendly" sekmesinde bile o kadar çok sosyal seçenek var ki... Kendi hobileriniz, fikirleriniz hakkında konuşup karşınızdaki Sim'in hayat tarzını derinlemesine öğrenebiliyorsunuz. Sorular sorarak, mesleğini, kız / erkek arkadaşı olup olmadığını, sevdiği rengi ve diğer detayları zamanla keşfedebilirsiniz.

Simler artık daha çok aktif. Baksanıza bu kızımız nasıl fikrini kitlelere yayıyor...



Komşumuzla sosyalleştik; şimdi hem yaşadığımız kasabayı tanıyalım, hem de para kazanmak için bir iş bakalım. Kasabanın tam ortasında büyükçe bir park var. Herkesin genelde bir araya geldiği mekan bu park. Onun dışında birçok alanda iş ve kurs imkanı sunan yer mevcut. Ben trait'lerden "artistic"i seçtiğim için müzikle ilgili bir iş arıyorum kendime. Bunun için en iyi yer Wilsonoff Tiyatrosu.





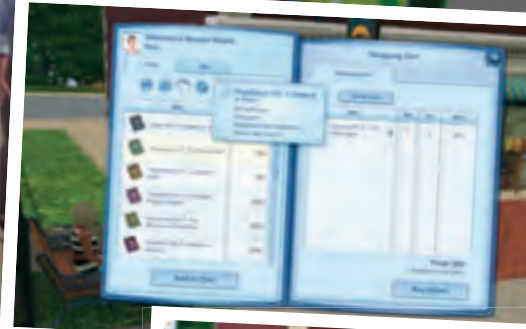
Biraz aşağılayıcı bir kariyer başlangıcı ama yapacak bir şey yok. Müzik kariyerimize "fan" olarak başlıyoruz. Üstelik bu işi haftanın beş günü, saati 21 Simoleon'dan yapıyoruz. İşe gittiğimizde, önümüze iş performansımız ile ilgili birtakım seçenekler çıkıyor. Eğer çok sıkı çalışırsanız Sim'inizi strese sokuyorsunuz. Ancak işleri gevşetirseniz de kariyerinizde ilerlemeniz zorlaşıyor.



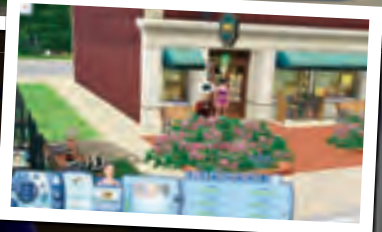
İlk günün maaşını hemen yiyelim, değil mi? İşimin hemen yanındaki markete daldım ve alış-veriş yapmaya başladım. Aldığım malzemelere ve "cooking skill"ime göre değişik yemekler yapabileme imkanım var. Ayrıca bir markete girdiğinizde, etrafta bulup da inventory'nize attığınız eşyaları satmanız da mümkün. Bu arada fark edeceğiniz gibi kasabadaki binaların içi modellenmiş. Siz sadece çeşitli menülerle binaların içindeki hareketlerinizi kontrol edebilirsiniz.



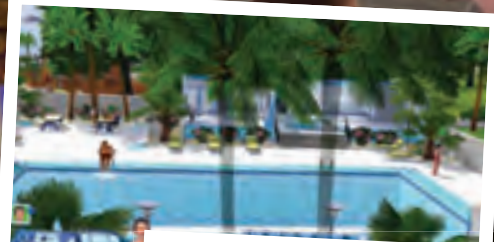
Tüm Simler'in gösterdiği tepkiler birbirinden farklı.



Tabii ki satın alabileceğiniz tek şey yiyecek değil. Ev eşyası ve kitap da alabiliyorsunuz.



Özellikle kitapların büyük önemi var oyunda zira artık skill'lerinizi -aktivitelerin dışında- evinize alacağınız kütüphane ile değil de skill'lere özel kitaplarla ilerletebiliyorsunuz. Bu arada skill çeşitliliğinin de önceki oyuna göre epey artmış olması gözünüze çarpmıştır.



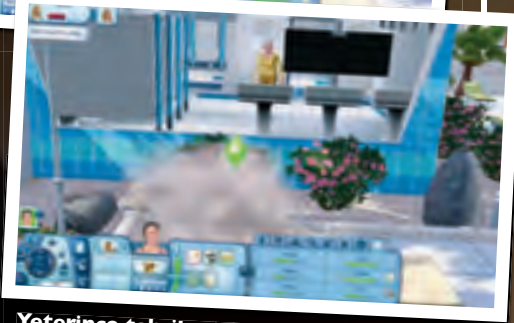
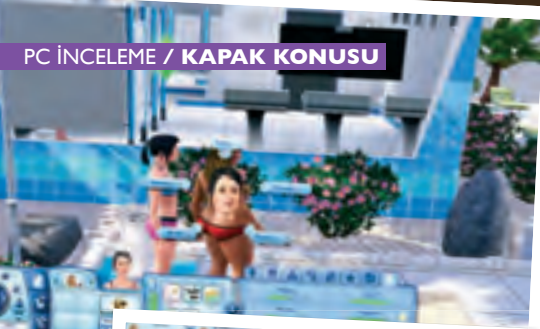
Havuzdan çıkarken gözüme satışacak bir kız kestirdim. Trait'lerim arasında "evil" var; haliyle kötülük yapmam farz oldu. Yanına gidip annesinin bir lamaya benzediğini söyledim. Üstüne bir de saçıyla dalga geçtim.



İşleri kızıştırıp kavga etmeyi planlıyorum. Bu arada yanımızdaki yaşlı çift ve torununu rahatsız ettik biraz; kusura bakmasınlar.



İşe gittik, alış-veriş yaptık. Aaa, tam kitapçının karşısında yüzme havuzu var. Bir uğrayıp iki kulaç atalım. Her yere yürüyerek (Arabanız varsa araçla da tabii ki), yüklemeye ek-ran olmaksızın gidebilmek gerçekten çok güzel bir duygu.



Yeterince tahrik ettikten sonra adının Mikki olduğunu öğrendiğim bu kıza arkadan yaklaşıp vurdum. Sonra sizin de gördüğünüz gibi bir toz bulutuydu. Kavga ederek karakterime yakışır bir hareket yaptım ama siz böyle şeyler yapmayın. Zaten kavgadan hemen sonra özür diledim Mikki'den; barıştık.

## EVLİ, ÇOCUKLU, ARABALI...



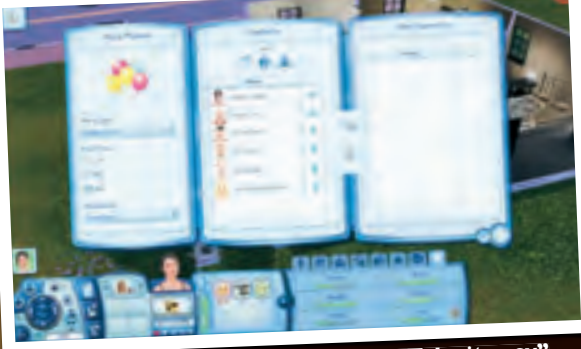
Size kendi kurduğum dünyamdan başka bir dünya daha göstermek istedim sevgili okurlar. Bilgisayar bağımlısı bir ergen, entel bir baba... Anneyi görme imkanım olmadı; herhalde o da -klasik olarak- ya alış-veriştir ya da evi terk etmiştir. Bu aileyi size asıl gösterme nedenim başka. Bu ailenin bir kamyoneti var ve bu aracı dilerse evin oğlu, dilerse aile babası kullanabiliyor. Dışarıya her çıkışta taksi çağırma derdinin olmaması çok güzel. Ayrıca eve gelip arabanızı garajınıza park etmeniz de hoş. Kim bilir ek paketlerle bize başka ne arabalar, ne eşyalar, ne aktiviteler sunacak EA...



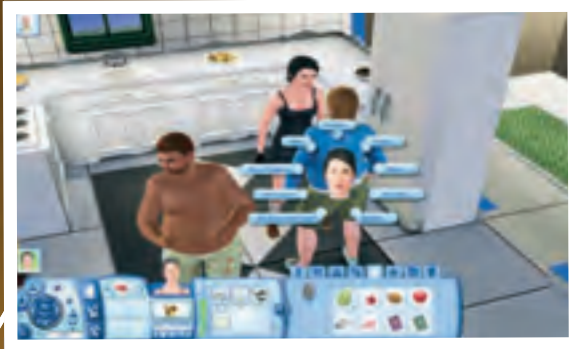
Para kazandık, alış-veriş yaptık, kavga ettik. Çok yorulduk ve karnımız acıktı haliyle. Artık eve gitme vakti. Arabamız olmadığı için evimize taksiyle gitmek zorundayız. Ama bu yolculuk sırasında sıkılmak yok zira çevremizin güzelliklerini izleyerek eve gidene kadar hoşça vakit geçiriyoruz.



Eve geldik; karnımız aç. Aşçılıkta acemiyiz ama karnımızı doyurmamız için bir şeyler yapmamız gerekiyor. Hem pratik yaptıkça aşçılığımız da gelişecektir. Bu arada havuzda yüzerken bronzlaşmış mıyım ne? Yok canım, daha neler...



Karnımızı doyurduk ama çalışırken "Take it easy" değil de "Work hard" seçeneğini seçtiğimiz için biraz sıkıldık ve strese girdik. Haliyle eğlenmemiz lazım biraz. Dışarı çıkmak hiç içimden gelmiyor, en iyisi evde ufak bir parti vereyim.



İnsanlar evimde hoşça vakit geçiriyor. Ben de sosyalleşiyorum bir yandan da bu göbeğiyle etrafta çıplak çıplak dans eden adam da kim? Onu çağırdığımı hatırlamıyorum. Herhalde çağırdığım arkadaşlarımdan birinin peşine takılıp geldi. Hey Allah'ım...



Parti bitti, herkes evine dağıldı ama benim sıkıntım geçmedi. Ayrıca sanırım biraz flört edecek birilerine ihtiyacım var. Xander'i parka çağırdım. Ben ondan önce parka vardığım için onu beklerken balık parktaki gölette balık tutayım dedim. Tuttuğum balıkları belki markete satarım. Ya da yerim en kötü ihtimalle.



Xander geldi sonunda. Tanıştığımızdan beri aramız iyi. Şu yan taktığı şapkası hoşuma gitmiyor ama hem karşı evde oturuyor, hem de ikimizin de hobileri hemen hemen aynı. Ben de bunu fırsat bilip epey samimi davranıyorum. Amacım The Sims 3 dünyasındaki ilk öpücüğümü yaşamak.



Çabalarım sonuç verdi. Bu öpücükten sonra erkek arkadaşım olup olmayacağını soracağım. Sormama da pek gerek yok. Sol üstte gördüğünüz gibi beni karşı koyulmaz derecede çekici buluyor kendisi. Hoş, ben sadece deneme amaçlı Xander'le yakınlaştım. Yoksa eminim ondan daha yakışıklılar vardır bizim mahallede.



Xander ile çıkmaya başladık ama sağ üst köşedeki uyarıya bakılırsa kendisinin "bağlanma" sorunları var. Büyük ihtimalle beni aldatacak en kısa zamanda. Önemli değil sevgili okurlar. Size bu kısıtlı sayfalarda aktardığım olaylar, The Sims 3 dünyasında yaşayabileceklerinizin belki de 100'de biridir sadece. Ne arkadaşlıklar, ne aşklar, ne kariyerler, ne hayaletler, ne yemekler, ne partiler... The Sims 3, gerçekten bir yaşam simülasyonu olmuş bu defa. Bir defa kolunuzu kaptırırsanız bağımlı olabilirsiniz. Dikkat edin!

## THE SIMS 3

**ARTI** Detay seviyesinin doyuruculuğu, tatminkar yenilikler, şaşırtıcı ve eğlenceli sürprizler

**EKSİ** Grafiklerin beklentilerin altında olması, şehir içindeki binaların çoğunun içine girilememesi

**YAPIM** Electronic Arts  
**DAĞITIM** Electronic Arts  
**TÜR** Simülasyon  
**DİĞER PLATFORMLAR** Yok  
**WEB** thesims3.ea.com  
**TÜRKİYE DAĞITICISI**  
**Aral İthalat**  
(www.aralgame.com)

Uzun zamandır The Sims 2'nin ek paketlerinden sıkılmış bir halde üçüncü oyunun hayallerini kuruyor, birbirimize "Acaba şu nasıl olacak oyunda?" gibi sorular sorarak merakımızı gidermeye çalışıyorduk. The Sims 3 neredeyse tüm merakımızı ve beklentilerimizi karşılayacak nitelikte bir oyun olarak çıktı karşımıza.

9,5

**MİNİMUM** 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

VER  
SİLAHINI!

Bir askerın belindeki, bir başkasının elindeki silahı alamamak; üstelik bu askerleri öldürdükten sonra bile alamamak nasıl bir duygudur bilir misiniz? Öğrenmek için bu oyunu oynamanız yeterli.

## VELVET ASSASSIN

Lateks giymekle ajan olunsaydı... Peheey!

**E**n son yine LEVEL için incelediğim Tom Clancy's Splinter Cell'de bu kadar çok saklanmışım; saklanmak bana ters, bunu da biliyorsunuz. Ben uçmalıyım, kaçmalıyım, meteor yağmuruna tutmalıyım düşmanımı. Öyle kız gibi saklanmak, kız gibi korkak hareketler yapmak, kız gibi... Ehm. Zaten bu oyunda dişi bir karakteri mi kontrol ediyorum? O zaman başka...

Burada kendi kendime polemiklere girip kendimle mücadele ederek, içerisinde gizlilik öğesi baskın olan oyunlara karşı beslediğim sabırsız tavıı savunabilirim; lakin bunu yapmayacağım. Objektif bir dergi yazarı olarak, Violette Summer'ın bu siyah deri kaplamalı macerasını size son derece yalın bir dille anlatacağım. Ama önce Violette'in günlüğünden bir parça sunmak istiyorum.



**Sevgili günlük>** "Bugün de bir önceki günkü gibi kahverengiden siyaha doğru kayan montumla, siyah pantolonumu giydim. Cömeli yürürken çok zorlansam bile bu pantolonu seviyorum, ne yapayım... Bugünkü görevimde bir benzinliği havaya uçurmam gerekiyordu. Bunu yapmak için yine amaçsızca bir aşağı, bir yukarı yürüyen Naziler'in arkasından ilerledim. Hep aynı hareketleri yaptıkları için onları çok kolay öldürüyordum. O kadar kolay ki günlük; o kadar olur yani..."

Splinter Cell'de en azından bir çeşitlilik vardı. Burada her şey o kadar sabit ki! Görevler çizgisel, askerlerin takip ettikleri yol sabit, yapay zeka sağır, askerler topal eeh!

Fakat konudan bahsetmeden önce bunların detaylarına girmeyeceğim. Bildiğiniz üzere sevgili Violette bir hastanede yatıyor. Neden komaya girmiş bunu bilmiyoruz; fakat komasında bile bir şekilde bize bilgi verebildiği için geçmişinden bahsediyor Violette. "Bir defasında..." diye söze başlıyor ve kontrolü bize veriyor.

Violette Summer adındaki İngiliz ajanını, 1940'lı yıllarda, 2. Dünya Savaşı'nın ortasında ajanlık yapmak üzere görevden göreve sürüklüyoruz. Ne yapmamız gerektiği bize

her görevden önceki kısa sahnelerde sunuluyor. Oyun içerisinde de ESC tuşu ile ulaştığımız haritadan, gitmemiz gereken noktayı görebiliyoruz. Zaten görevler son derece çizgisel olduğu için kaybolma olasılığı sıfıra yakın. İlerlememiz gereken yolda birkaç tane canlı asker görünce anlıyoruz ki o yöne gitmeliyiz...

Bir askerle karşılaştığınızda ise ne yapmanız gerektiğini size "Ölümün Farklı Yüzleri" adlı başucu eserinde tanıttım. Burada düşmanlarınızı silahla vurmak serbest; ama bu şekilde çok fazla dikkat çekeceğiniz için işleri gizlilikle halletmeniz gerekiyor; hem de tüm oyun boyunca. Diyelim ki A noktasındayız ve B noktasına doğru iki adet asker bir ileri, bir geri yürüyor. Bu askerlerin izlediği deseni

anlayıp buna göre ya arkaarından sıvıacaksınız, ya da ikisini de birer birer halledeceksiniz. Askerleri öldürmek için arkaarından ilerleyip "Kill" ibaresi ekranda belirince mouse'un tuşuna basıveriyorsunuz. Düşmanınız yere yığıldıktan sonra, eğer bulunduğunuz noktadan bir başka asker geçecekse, cesedi taşıyıp karanlıkta bir yerlere bırakıyorsunuz.

**Dizlerimdeki bu ağrı...>** "Günlük... Karanlık ortamlara girince çok acayip bir şey oluyor. Böyle etrafımı mor bir ışık kaplıyor. Sanki birisi "Hah, burada güvendesin işte!" diyormuş gibi geliyor bana. Çok garip bir durum ama alıştım sanırım.

Geçen gün Paris'teydim. Bir kilisedeki SS subayını öldürmem gerekiyordu. Kiliseye girene kadar canım çıktı günlük ya o! Her taraf asker kaynıyordu. Bir tanesinden kurtuldum derken bir diğeri çıktı karşıma. Önce arkasından yaklaştım birinin, bıçağı boğruüne saplayıverdim. Diğeri görmesin diye cesedi taşıyıp bir yere koydum ama öbürü geliverdi. Neyse ki bir

## ÖLÜMÜN FARKLI YÜZLERİ

Düşmanlarınızı ortadan kaldırmak için yapabileceklerinizden birkaç tanesi...



- Onları vurabilirsiniz. Evet, hem de ateşli silahlarla!
- Bıçağınızı kullanabilirsiniz. Tabii bunu başarabilerseniz; suratınızın ortasına dipçığı yerken zor oluyor.
- Düşmanlarınızın arkasından sinsice yaklaşip, onları birbirinden farklı animasyonlar eşliğinde tek hamlede yere yığıbilirsiniz.
- Bir yerlere benzin akmışsa ve ateşe verebilirsiniz.

kurbanınız bu bölgenin üzerinde duruyorsa, o benzin öbeğine ateş ederek düşmanınızın ateşe verebilirsiniz.

- "Morphine" gücünüzü kullanarak don gömlek koşturmaya başlayabilir ve önünüze çıkan ilk düşmanı, sizi görüp görmemesi fark etmeden deşebilirsiniz.
- Kıyafetinizi SS subayı kostümüyle değiştirdikten sonra düşmanlarınıza yeterince yaklaşip silahınızı kullanabilirsiniz.

## AJANDA



SAYI: 141  
SAYFA: 24

## VISTA'DA VELVET ASSASIN

Oyun içi görüntülere bakın ve evde resimlerdeki pozisyonda saklanarak yürümeyi bir deneyin. Bakın bakalım belinin ne hale geliyor sonra! Kadife suikastçımız kah dar pantolonlar, kah gecelikler içinde Nazi öldürdursun, bunu

gören oyuncular sistemleri kaldırır mı elbette merak edeceklerd. Özellikle gerçek zamanlı ışıklandırmanın çok başarılı olduğu oyunu Vista'da oynayabilmek için sadece biraz daha fazla belleğe ihtiyacınız var. 2 GB Bellek zaten pek çok programın düzgün

çalışması için gerekiyor, masaüstünde veya internette sörf yaparken pek çok tab açtığınızda lazım oluyor. Bundan iki yıl kadar önce bu bellek miktarı çok eleştirilmişti ancak artık makul bir sistem ihtiyacı olduğunu kimse inkar edemez.



### KİMSE GÖRMEYEN

Bu askeri öldürmek için yeterince yakınsınız. Hatta sizden uzaklaşıyor gibi olursa çözmeyi bırakın ve koşun; düşmanınız size dönmeden onu öldürmeyi başarabilirsiniz. Diğer askerin arkası dönükken tüm hunları yapabilir ve hatta cesedi bile taşıyabilirsiniz.

## alternatif



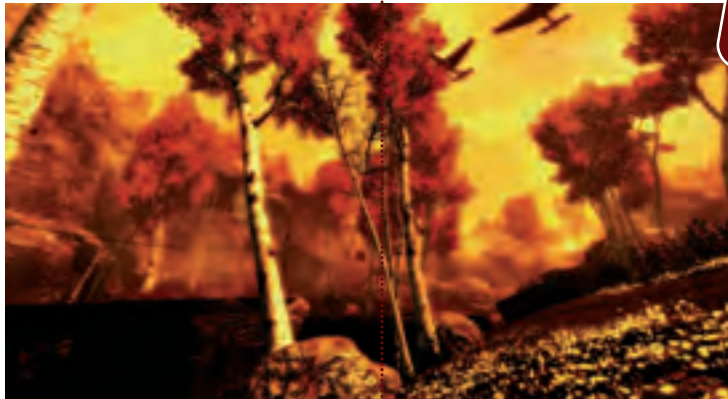
8.2

### SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

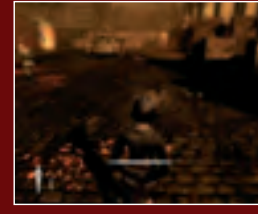
Gizlilik temasını en iyi kullanan oyunlardan bir tanesi. Üstelik bölüm tasarımlarından, grafiklere ve oynanışa kadar her şey yerinde; Velvet Assassin gibi detay-sız değil.

mazot öbeğinin üzerinde durdu; susturuculu tabancamla ateş ettim mazota, adam yanverdi çok komik. Daha sonra ilerledim ilerledim, bir başkasını öldürecektim ki adamın arkasında, yerlerde cam kırıkları varmış meğer! Basınca uyandı herif. "Aman!" demeye kalmadı, bastım

"Son nefesinde bile göğüslerine bakıyorsun hayvan herif!"



## NAZİ SUBAYI OLMAK



Belirli bölgelerde SS subay kıyafeti bulacaksınız. Bu kıyafet sayesinde etrafta özgürce dolaşabileceksiniz ama birkaç kuralla; eğer şüpheli hareketler yaparsanız, bir Nazi subayının arkasından sinsice yaklaşmaya çalışırsanız, anında fark ediliyorsunuz. O yüzden

elleriniz arkada, hiçbir şey olmamış gibi sakın sakın ilerlemeye bakacaksınız. Bunu başarsanız, ikinci kurala geliyorsunuz: Diğer subaylara fazla yaklaşmamak. Sonuçta erkek egemen bir Nazi ailesinde, dişi bir subay olarak ya daha önceden tanınmış olmalısınız, ya da tanınmış olmalısınız; kaçarı yok. Bir subayın burnunun dibine girdiğiniz an, üstünüzdeki kıyafete aldırmandan sizin ajan olduğunuz anlaşılıyor ve hemen işleniyorsunuz. Böyle bir durumda kaçmak en akıllıcası. Bir kez saklandıktan sonra tekrar SS kıyafetinizle dolaşmaya devam edebilirsiniz. Şayet ki bir kez daha yakalanırsanız, yine kaçabilirsiniz; ama bundan sonra artık kıyafetiniz de fayda etmiyor ve ekran sürekli kırmızı yanıp sönerek, fişlendiğinizi gösteriyor. Bu durumda kıyafetinizi en yakın gardiropta değiştirmek ve ajan kıyafetinizle göreve devam etmek en iyi çözüm oluyor.

bunu yaparken görünmeden ilerlemeyi başarabilirseniz, başınızı belaya sokmadan işleri halledebilirsiniz.

Bu kulağa hoş gelse de genelde bir sonraki noktaya geçmeniz için gereken o "Rusty" veya "Shiny" anahtar, bu adamlardan birinde olduğu için herkesi öldürmek daha mantıklı oluyor.

### Morfinim nerede?!> "Şu morfinler de olmasa günlük...

Beni geçici bir süre ölümsüz yaptıklarını keşfettim ama kullanım süresi sırasında her şey pek yavaşlıyor, adeta hareket edemiyorum. Üstelik etkisi birisini öldürdükten sonra hemen geçiyor, kabak gibi ortada kalıyorum. Dikkatli olmalıyım günlük.

Şimdi Gomorrah Operasyonu'nda görevliyim. Bir takım belgeler çalmam gerekiyor. Ay bir iki belgeyi de ben mi çalacağım ya! Of sıkıldım yaaa..."

Dediğim gibi bu oyunda bir şeyler çalmak, gizli saklı işler yapmak görevimiz. "Yok ben daralırım, gelemem o kadar sıkıntıya!" diyorsanız, siz de benim gibi aksiyon meraklısı bir insan olmalısınız. Hayır, oyun bu kadar çizgisel, bu kadar düz olmasaydı yine de keyif alabilirdim; ama yapay zekanın şaşkınlığı, bölümlerin detaysız ve sıradan yapısı olaya karşınca benim şalter attı. Gelelim artık kalitesiz oyuna, anında tepem atıyor. Bak yine başladım gözüm seçirmeye, iyisi mi ben gideyim; siz de adam gibi Splinter Cell oynayın, Splinter Cell: Conviction'ı bekleyin. Velvet Assassin, olmamış, olamamış... ☹

## VELVET ASSASSIN

**ARTI** 1920X1200 çözünürlükte grafikler pek güzel gözüküyor, teoride güzel olan bazı düşünceler var.

**EKSİ** Bölüm tasarımları çok çizgisel, yapay zeka çok kötü, Violette kütük gibi hareket ediyor, gizlilik mekanizması bir yere kadar çalışıyor.

YAPIM Replay Studios  
DAĞITIM SouthPeak Games  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB www.velvetassassin.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

"Şuraya saklanayım, şu gardiropta üstümü değiştireyim, aman görünmeyeyim" derken, zamanın boşa aktığını fark ettim. Ayrıca fark ettim ki bu monotonluğa daha fazla dayanamayacağım. Açtım Splinter Cell'i, dedim "Oh be dünya varmış!".

5.8

MİNİMUM 3.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2.33 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

1000

**tecrübe puan**  
Etrafta bulacağınız "Collectible Item"ların her biri 100 tecrübe puanı veriyor. 10 tanesini bulduğunuzda da Violette'in çeşitli özelliklerini geliştirebilirsiniz.

9

**tekrar**  
Bazı bölgelerde dokuz tekrarda geçebildiğimiz için acıyarak belirtmek isterim.

8

**kayıt noktası**  
Kısa bölümlerde daha az olmak kaydıyla, ortalama her bölümde sekiz kayıt noktası bulunuyor. Bunları siz bulmuyorsunuz; oyun belli bölgelerde otomatik olarak kayıt ediyor.

30

**saniye**  
Görevleri tanıtan filmler 30 saniyeyi geçmiyor. Bunların kalitesi olduklarını da söyleyemeyeceğimiz maalesef.



# BATTLESTATIONS: PACIFIC

**ÜNİTE ÇEŞİTLİLİĞİ**  
Oyunda 100'ün üzerinde kontrol edilebilir ünite yer alıyor.

## Amerika'yı keşfetmiyor, fethediyoruz!

**i**lk Battlestations oyunu 30 Ocak 2007 tarihinde yayınlandı. Oyun, Pearl Harbor ve Midway saldırılarını konu alan, simülasyon tarzından taktik tabanlı aksiyona kayan bir yapımdı. Geçmiş dönemlerde İkinci Dünya Savaşı'nı, "Almanlar'a karşı yapılan savaş" perspektifinden ele alan oyunlardan farklı olarak, Amerika ile Japonya'nın adalar için hava ve deniz yoluyla yaptığı çarpışmaları bize sunan bu oyun, herkes için farklı bir deneyim olmuştur. Battlestations: Pacific ile yine aynı cephedeyiz, fakat bu kez alternatif bir tarih oluşturacağız.

### "Alternatif tarih" derken?>

Oyunda Japanese ve US olmak üzere iki farklı campaign seçeneği bulunuyor. Japonya görevleri, Pearl Harbor ve

Midway saldırısı ile başlıyor. Bildiğiniz üzere Japonlar, Midway'de büyük bir bozguna uğratıldı ve bu bozgun sonrasında çok ağır kayıplar yaşadı. İşte bu noktada oyun bize farklı bir senaryo sunuyor: Midway saldırısını başarılı bir şekilde tamamlayıp ve Amerika'yı istila etmeye başlıyoruz. (Gerçekten ilgi çekici.) Amerikan bölümleriyle olağan tarih olayları üzerine kurulu; Amerika ile 1945 yılında Okinawa'ya saldırıyor ve Japonlar'ı bu savaşta büyük bir bozguna uğrattırıyor.

Oyunun tek kişilik modu, kendi içinde dört farklı moda ayrılıyor. Bunlar Japanese Campaign, US Campaign, Training Ground

## alternatif



**BATTLESTATIONS: MIDWAY**  
İkinci Dünya Savaşı'nı konu edinen, aksiyonu bol ve simülasyon öğeleriyle bezenmiş fakat ünite zenginliği açısından kısır bir oyundu.

ve Skirmish. Japanese ve US Campaign'lerine giriş yaptığımızda, sıra sıra karşımıza çıkan bölümleri geçerek oyunu bitirene kadar ilerliyoruz. Bölümler öncesinde, bölüm hakkında bilgi alacağımız bir ekranla karşılaşıyoruz ve bu ekranda bir tarafta görevimiz yazarken, diğer tarafta İkinci Dünya Savaşı'ndan derlenmiş sinematikler yer alıyor; hemen akabinde de yapacağımız görevi taktiksel bir şema üzerinde inceleme fırsatımız oluyor. Ayrıca ara yüklem ekranlarında verilen ufak ipuçlarını da dikkate almamız şart. Japon ve Amerikan güçlerinin elinde bulunan benzer ünitelerin karşılaştırması ve bu ünitelerin hangi ünitele-re karşı üstünlük sağlayabileceği bu anlarda sunuluyor.

Görevlerimiz genellikle bize yapılan saldırıyı püskürtmek, stratejik bir düşman üssünü yok etmek ve herhangi bir araca eskortluk etmek şeklinde oluyor. Bölümle birlikte birkaç görevin birleşiminden oluşuyor. Örneğin; ilk olarak bize yapılan saldırıyı püskürtüp ardından karşı saldırıya geçiyoruz.

**Simülasyon öğeleri ile harmanlanmış bir aksiyon oyunu...>** Oyun biraz da simülasyon tarzında bir yapımdır. Uçak, gemi ve denizaltı kullanabilme imkanımız var. Simülasyon havasının en çok hissedildiği üniteyse hiç kuşkusuz uçaklar. Yüksek irtifalara çıkıp düşman ünitesine yapılan dalışlar, bombayı bırakmamız ve düşmanın havaya uçması muhteşem bir deneyim. Gemi kullanıyorsak yapabileceğimiz pek fazla atraksiyon yok; sa-

### Oyuna yeni eklenen özelliklerden biri de kokpit kamerası.





Oyunda farklı hava koşullarına rastlamak mümkün.

dece havadan gelen saldırıları savuşturmakla yetinmiyor. Gemiyi hareket ettirme gibi bir durum söz konusu değil ve denizaltılarda da durum bundan pek farklı değil. Dediğim gibi, uçakları kullanmak gerçekten oldukça eğlenceli.

Uçakların bir diğer avantajıysa uçaklar arası geçişi tek tuşla yapabiliyor olmanız. Vuruldu mu? Paniklemeyin, basın "Q" veya "E" tuşuna ve direkt olarak başka uçak ile devam edin oyuna. İlla ki düşmanınıza da gerek yok, istediğiniz zaman bu değişimi yapabilirsiniz. Ayrıca uçak sayısı hakikaten fazlası olduğu için siz uçağı düşürdüğükçe mutlaka arkadan yenileri geliyor. Oyunda bizim yönettiğimiz ünitelerin dışında, diğer ünitelere de basit komutlar verebiliyoruz. "İlerle", "yok et", "geri çekil" gibi basit komutlar bunlar. "Ben kimseden yardım almam, kendi işimi kendim yaparım." diye düşünmeyin çünkü bu komutlara gerçekten ihtiyaç duyacaksınız. Düşman savunmasının yoğun olduğu bölgeleri açmak için, komutlar yardımıyla ilk olarak başka bir uçağı düşmanın kucağına atıp ardından kendiniz içeriye dalacaksınız ve görevinizi hakkıyla başarıp üssünüze geri döneceksiniz.

## PEARL HARBOR



Hazır Pearl Harbor demişken, bu ismi taşıyan bir oyuna da değinmeden olmaz. 2007 yılında piyasaya sürülen Attack on Pearl Harbor, Battlestations serisine göre simülasyon türüne daha yakın bir oyundu ve Pasifik Okyanusu'nda cereyan eden Pearl Harbor saldırısını konu alıyordu. Bu oyunu bitirince bir göz atın derim.



Oyunda, ilk oyunun aksine birçok yeni ünite bulunuyor. Bunlardan başlıcaları Kikka ve Shinden savaş uçakları, Kamikaze'ler ve Keiten denizaltısı. Ayrıca iki ülke tarafından yapılan deneysel uçak tasarımlarına da oyunda rastlamak mümkün. Bunun yanında savaş ünitelerinin genellikle HVAR roketleri ile donatıldığını görüyoruz.

**Multiplayer desteği**> Oyunda multiplayer modu da bulunmakta ve bu modda beş farklı seçenektan birini seçebiliyoruz: Island Capture, Dual, Competitive, Siege ve Escort. Island Capture'da bir adayı ele geçirmeye çalışıyoruz; Duel'de başka bir oyuncu ile düello yapıyoruz; Competitive'de her oyuncu aynı takımda oluyor ve bilgisayara karşı savaşarak öldürdüğümüz düşman sayısı kadar skor elde ediyoruz; Siege'de bir takım bir adayı savunuyor ve diğer takım da o adayı fethetmeye çalışıyor; Escort'ta ise önemli bir üniteyi düşmana karşı belli bir süre savunuyoruz.

Multiplayer modunda yer alan bu beş farklı modu isterseniz tek kişi olarak da oynayabilirsiniz. Tek kişilik modlar arasında yer alan Skirmish modu, tam olarak bu anlama geliyor; yani multiplayer modlarını tek kişi olarak oynamak...

**Yeni nesle ayak uydurma**> Bu oyuna birlikte seriye grafik anlamında



Gökyüzündeki savaşlar kıran kırana geçiyor.

## KAMIKAZELER

Dürbün sayesinde, size oldukça uzak olan Kamikaze'leri tek tek yok edebilirsiniz.



birçok yenilik getirilmiş. Suyun ve ışığın yansımaları konusunda yapılan bir iyileştirme söz konusu. Bunun yanında oyuna yeni hasar modelleri eklenmiş. Fizik motorunda da yapılan bazı iyileştirmeler var ve artık gemiler batarken ortadan ikiye ayrılabilir, patlayabilir, biz de bu sırada batan geminin üzerindeki mürettebatı görebiliyoruz. Havada vurulduktan sonra alev alan ve siyah bir dumanla denize çakılan uçaklar görmek mümkün. Bunun yanında farklı hava koşullarına da tanık olabiliyoruz.

Seslere gelecek olursak, sesler çoğu oyun ve oyuncu tarafından üvey evlat muamelesi görür. Grafikler ve senaryo her zaman öncelik bakımından seslerden önde gelir. Bu yüzden seslere pek takılmadım; kötü değil ama muhteşem de değil, olması gerektiği gibi, tam kıvamında olmuş. (Biraz Yemekteyiz yorumu gibi olmuş. - Şefik) Son dönemde sıklıkla gördüğümüz dinamik müzikler bu oyunda da söz konusu ve oyundaki konumuza göre değişen müzikler, galibiyete yakinen duruma uygun, gaz şarkılar ve marşlar duyabiliyoruz.

Battlestations: Pacific, simülasyon tarzının "ağır" yapısından sıkılanlar için çok iyi bir tercih olacaktır. Tom Clancy's H.A.W.X. ile süregelen bu süreç, daha fazla oyuncunun gökyüzüne havalanmasını sağlıyor. 🎮

2

**oyun**  
Battlestations: Pacific, Eidos Studios Hungary'nin geliştirdiği ikinci oyun.

28

**bölüm**  
Oyunun tek kişilik modunda toplam 28 bölüm var.

100

**ünite**  
Oyunda 100'ün üzerinde farklı ünite bulunuyor.

3240

**litre kahve**  
Eidos Studios Hungary çalışanlarının oyunun yapım sürecinde tükettikleri kahve miktarı.

## Günbatımında savaşmak herkese nasip olmaz.



## BATTLESTATIONS: PACIFIC

**ARTI** Japonlar ile alternatif bir tarih oluşturuyor olmamız, rahat kontroller, multiplayer özellikleri

**EKSİ** Pek fazla ilgi çekici ve farklı yanının olmaması

YAPIM Eidos Studios Hungary  
DAĞITIM Eidos Interactive  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB [www.battlestations.net](http://www.battlestations.net)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Battlestations: Pacific, alternatif bir tarih oluşturması açısından ilgi çekici bir yapım. Aslında tek çekici yanı da bu gibi duruyor; çünkü piyasada diğerlerine göre ikinci Dünya Savaşı oyunu var. "İkinci Dünya Savaşı'ndan bıkmadım, simülasyon oyunlarına bayılıyorum, ayrıca Amerika'yı fethetmekten de büyük zevk alırım." diyorsanız kaçırmayın.**

7.5

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



# DAMNATION

## Yüksekten düşmeden...

**O**yun ve film piyasasında iki çeşit konu vardır. Ya Amerikalılar olarak Amerika kurtarılır ya da yine Amerikalılar olarak dünya kurtarılır. Bu, elbette bazı oyun ya da film yapımcılarının fikri. Bakalım bu sefer hangisini kurtarıyoruz? Amerika'da süregelen iç savaş sırasında (Tamam, belli oldu), her iki tarafa da silah temin eden bir şirket olan Prescott Standart Industries (PSI), W. D. Prescott tarafından yönetilmektedir. PSI teknolojide oldukça gelişmiştir tabii ki konu itibarı ile vahşi batı çağında olduğumuz için gelişmiş elektronik aletler düşünmeyin; burada devasa buharlı makinelerden, mekanik silahlardan, büyük çarkları olan araçlardan ve mekanik robotlardan bahsediyorum. W. D. Prescott, bu kadar güce, paraya ve teknolojiye sahipken, boş durmayarak kendi kişisel ordusunu kurmuş, kendi Amerika'sını kurmak için, iç savaş boyunca iyice zayıf düşmüş Amerika'yı ele geçirmeye uğraşiyor. Biz ise barış için

savaşan bir grup direnişçiden en karizmatik olanı Rourke'u, Captain Hamilton Rourke'u kontrol ediyoruz. Vahşi Batı ve Buhar Çağı zaten ayrılmaz bir ikili iken işin içine bilim kurgu da girince ortaya Wild Wild West filmine benzer bir atmosfer çıkıyor.

**Biraz ondan, biraz bundan...>** Damnation, oynanış olarak biraz Gears of War'u, biraz da Prince of Persia'yı andırıyor. Hareket kabiliyetimiz oldukça yüksek ve aynı zamanda kontroller de oldukça basit. Bütün o akrobatik hareketleri hızlı ve basit bir şekilde gerçekleştirebiliyoruz. Aynı PoP'da olduğu gibi duvardan duvara zıplayarak yükselme, iplere ve sütunlara tırmanma gibi özelliklerin benzerlerini aktarmışlar. Zaten oyun boyunca sürekli bir tırmanış içersindeyiz; çünkü oyunun en büyük özelliği haritaların dikey olarak tasarlanmış olması. Normalde geniş olan haritalara bir de dikey genişlik eklenince, etrafta rahatça hoplayıp zıplayabileceğimiz devasa bölümler ortaya çıkmış. Çorak araziler, madenler, tüneller, mağaralar, kanyonlar ve benzeri Vahşi Batı temalı geniş bölümleri

**Spirit Vision ile etraftaki bütün düşmanları tespit edebiliyoruz.**



yürümek zorunda kalmamız ve motosiklet kullanabilmemiz tabii ki oynanabilirliği arttırmış.

Bahsettiğim direnişçiler bize oyun boyunca sık sık eşlik ediyorlar. Bazen atlamamız gereken yerleri kendileri önden giderek gösteriyorlar. Öyle akrobatik hareketler yapıyoruz ki, diğer direnişçilerle uyumlu şekilde yapınca, ortaya sirk manzaraları çıkıyor. Gerçi önden gidip bekleyince arkamızdan gelip aynı yere atlamaya programlanmış dostlarımız, beklemeyi

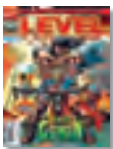
**alternatif**



**GEARS OF WAR**

Bilim kurgu içeren ve co-op oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız Damnation'u unuttun ve Gears of War'u oynamadıysanız kesinlikle oynayın. Ne kötü grafikten, ne de kötü yapay zekadan eser var. Fakat illa Wild Wild West temasında bir oyun arıyorsanız, daha çok arayacaksınız size kolay gelsin.

## A J A N D A



**SAYI: 137  
SAYFA: 10**



## VISTA'DA DAMNATION

Vista ilk başlarda sürücü sorunlarıyla lanetlenmiş gibiydi ve geçer geçmez pişman olmuşum. Ancak bunun sebebi o zamanlar yeterli sürücü ve güncelleme desteğinin olmamasıydı. Kısa zamanda bu sürücüler birikip artmaya başladı. Uzun süreden beri yeni Windows Vista sistemler; düzgün bir şekilde güncellendiklerinde oldukça sorunsuz çalışıyorlar. Sorunlar olsa da artık Microsoft dikkatini bu işletim sistemine verdiği için bu sorunlar hızla hallediliyor.

Bu hatalardan en kritik olanı ekran kartının belleğinin RAM'e yedeklenmesiydi! Vista SP1'de bu ortadan kaldırılarak daha güçlü sistemlerde de sağlam performans alınması sağlandı. Damnation olsun, diğer yeni aksiyon oyunları olsun Vista'da oynamayı yeğleyin ama sakın SP1 ve güncellemeleri kurmayın. Çoğu şikayet ve sorunu daha ortaya çıkmadan engellemiş olursunuz.



### Haritalar oldukça geniş.



## DAMNATION MOD



İlim aklımızdaki fikir nasıl bir şey olacak diye yaptıkları test çalışmasıydı. Kendilerine göre başarılı olduklarını söylüyorlar.

Damnation, aslında 2004 yılında Unreal Tournament 2004 için çıkmış bir mod idi. Karakter tasarımlarına kadar yeni çıkan oyunlarıyla neredeyse aynı olan bu mod, yapımçı firmanın oyuna başlamadan önce, bak-

akıl edemiyor ve hep beraber tek vücut oluyoruz. Normalde işlerinden geçemiyoruz; ama bu iç içe geçme sahnesiyle oyun boyunca bol bol karşılaşacaksınız. Sürekli akrobatik hareketler gerçekleştirirken nasıl olacak da aynı zamanda bol miktarda gelen düşmanlara karşılık vereceğiz dersiniz, hangi pozisyonda olursak olalım her zaman ateş edebiliyoruz. İpe tutunurken ve ya çatıya asılı dururken diğer elimize silahı alarak rahatça nişan alabiliyoruz. Pardon rahat nişan alamıyoruz çünkü oyunda nişan almak biraz zor. Zaten bazı silahlar nokta atışı yapmıyor, üstüne haritaların genişliği eklenince metrelerce yüksekteki düşmanı vurmak; her ne kadar kıvılcımdan durarak ölmeyi bekleseler de bazen sıkıntı yaratabiliyor.

**Nerden vuruyolar ya!>** Tek kişilik senaryo bitti mi? Durun, oyun daha bitmedi. ("Durun, daha bitmedi; hemen şimdi ararsanız bunun yanında..." - Televizyon Pazarlamacı) Co-op ve multiplayer bölümleri bulunan Damnation'u, co-op olarak oynamak elbette daha zevkli olacaktır. En azından düşman ateş ederken, arkası dönük duran yapay zekalı dostlarınız sizi sinir etmemiş olur. Bunun yanı sıra bu devasa ve yüksek haritaları multiplayer olarak oynamak zevk vermiyor değil. Normal haritalarda sadece kendi seviyenizdeki alanlara bakarken, burada yer yönü kontrol etmeniz gerekiyor. Haritaların yüksek tasarlanması sebebiyle üstten,

alttan, çaprazdan, kısacası her yerden vurulabiliyorsunuz. Çatı gibi yüksek bir yerde duran bir oyuncunun avantajını, çatıya tek elle tutunmuş ve sadece silahıyla kafası görünen bir oyuncu anında yok edebiliyor mesela.

Damnation, Unreal 3 grafik motorunu kullanıyor fakat grafikler pek iç açıcı değil. Her ne kadar bölüm tasarımları hoş dursa da kaplamalar yeterince kaliteli değil. Ben sadece, HDR, Glow ve Blur gibi, son zamanlarda çıkan oyunlarda oldukça popüler olarak kullanılan efektlerle, kötü olan grafikleri gizleme çabası gördüm. Aslında bu oyun, yapımçı firma olan Blue Omega'nın gerçek anlamda ilk yapımı. Asıl amaçlarının grafikten öte, oynanabilirlik, akıcılık ve haritaların sıra dışı tasarımında başarılı olmak olduğunu daha oyun çıkmadan belirtmişlerdi. Bunu hatırlıyorum, fakat oynanabilirliğin kalbine bir hançer gibi saplanan yapay zeka sorunu, grafiklerle birleşince gerçekten "Eeh, ama siz de!" dedirtiyor. Bakın dikkatinizi çekerim, patlama ve duman efektlerinden daha bahsetmedim bile. Gerçekten kötü ama onu bilin ama en iyisi onlardan bahsetmeyeyim. Ayrıca tekmelediğinizde, daha doğrusu ayağınız takıldığında beş metre öteye seken içi helyum dolu cesetler, size oyunun mekaniği hakkında biraz da olsa bilgi verebilir.

## DAMNATION

**ARTI** Haritaların sıra dışı tasarımı, co-op modu

**EKSİ** Görsel kalitesinin düşük olması, zayıf yapay zeka

YAPIM Blue Omega  
DAĞITIM Codemasters  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox360, PS3  
WEB [www.damnationthegame.co.uk](http://www.damnationthegame.co.uk)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Kendi türünde pek fazla örneği olmamasına rağmen zayıf mekanikleri ve pek çok eksisi ile tercih edilmemesi gereken bir yapım. Ancak çok istiyorsanız bir deneyin, görün.**

5

MINİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2.4 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



INTERACTIVE STUDIOS

Disney ile A'dan Z'ye...

## DISNEY: SING IT ÖDÜLLÜ YARIŞMA



Disney'den müthiş bir oyun kazanmaya hazır mısınız? Disney tarafından hazırlanan ve Hannah Montana ile Camp Rock filmle- rinin müziklerinden oluşan bir karmayla oyuncuların beğenmesine sunulan Disney: Sing It, bu iki yapıma hayran olanlar için kaçırılmaz bir fırsat. Eğer siz de bir Hannah

Montana, bir Miley Cyrus ya da bir Jesse McCartney hayranıysanız bu fırsatı kaçırmayın. Sorumuza doğru cevap gönderin, çekilişe katılın ve Tiglon'dan Disney: Sing It paketini (PS3) kazanın! İşte sorumuz: Hannah Montana: The Movie isimli oyunda, Hannah Montana gibi kontrol edebildiğiniz, Hannah'ın tamamıyla zıt özellikler sahip olan karakterin tam adı nedir?

## TIGGER'IN BAL AVI

PLATFORM: PC, PSOne

TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon ([www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr))



Winnie the Pooh çizgi filmi izleyeniniz var mı? İlla ki vardır. Ben de oldukça "büyük" sayılabilecek bir yaşta izlemiş ve oldukça sevmişim. Ne var ki bu sevdam uzun sürmedi ve yaşımı başıma alıp başka

şeyler izlemeye başlamıştım. Yine de oldukça eğlenceli bir çizgi filmidir Winnie the Pooh ve favori karakterim de Tigger'dir. Ne şanslıyım ki bu beğenime uygun bir iş yaparak, Tigger üzerine bir oyun hazırlamış yapımçı. Tigger'in Bal Avı'nda, Tigger karakterini kontrol ederek oradan oraya zıplıyor, uçuyor ve Yüz Dönüm Ormanı'nda gezinerek Pooh'nun bal araştırmasında ona yardımcı oluyoruz. Dokuz farklı Tigger oyunu, üç mini oyun ve özel fotoğraf albümü içeren oyunu tüm Winnie the Pooh hayranlarına öneririm.

## PETER PAN: VAROLMAYAN ÜLKE MACERALARI

PLATFORM: PC, PSOne, PS2

TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon ([www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr))



İşte tam bir çocukluk kahramanı: Peter Pan. Yıllar boyunca çizgi filmiyle çocukluk dönemi- me kazınmış bir karakter. Ne tuhaftır ki bugüne kadar bir tane bile Peter Pan oyunu oynamadım, duymadım, çıktığıysa

da gözden kaçırdım. Hakikaten de gözden kaçırmışım... Disney tarafından piyasaya sürülen Peter Pan: Varolmayan Ülke Maceraları, bizi Peter Pan'ın heyecan dolu macerasına davet ediyor. Oyun boyunca korsanlar, timsahlar ve Kaptan Hook ile karşı karşıya geliyoruz, tehlikeli engelleri bir bir aşarak iyi ile kötünün son düellosunda, kazanan taraf olmaya çalışıyoruz. Oyunda keşfedebileceğimiz beş farklı bölge, gizemli hazine haritasını bulmak için 20 aşama ve Tinker Bell gibi sevilen birçok karakter yer alıyor. Eğer siz de bir Peter Pan hayranıysanız bu oyunu kaçırmayın.

## BU ROBOT BOZUK!

PC sürümünün yurtdışında satılan ilk kopyaları kuruluma sorun çıkarıp çıktığı için piyasadan geri çekildi. Firma, birkaç gün içinde piyasaya yeni oyunları sürerken, oyunu Steam üzerinden alanlar ve konsol oyuncularını bir sorun yaşamadılar.

Fi tarihinin SkyNet oyununu hatırlatan, araç üzerinden 50 kalibre ile Hunter Seeker'a ateş etme sahnesi.

Filmin fragmanında bizi büyüleyen dev robotun adı Harvester.

# TERMINATOR SALVATION: THE VIDEOGAME

## Hasta la vista baby!

**T**erminator serisi muhteşemdir! Elbette ki ilk iki filmden bahsediyorum; çünkü üçüncü filmde ana kötü karakter olan hatun Terminator, ne T800'ü oynayan Arnold Schwarzenegger'in, ne de T1000'i oynayan Robert Patrick'in karizması ve korkutuculuğuna yaklaşamadı. Henüz izleyemediğim dördüncü Terminator filmi olan Terminator Salvation'ı yazmak için oyunu oynayıp senaryoyu öğrenmekten çekiniyordum; ancak öğrendim ve rahatladım ki Terminator 3 ile yeni film arasında geçecek olayları anlatıyormuş bu oyun... Oh be!

Oyunun yapımcısı olan Grin, daha önce Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter'ı, Wanted'ı ve Bionic Commando'yu yapmıştı. İçeriden Ghost Recon sağladı ancak Wanted maalesef vasat bir oyun olarak kaldı. Yapımcıya biraz daha güvenebilmek isterdim; hele ki bu oyun söz konusu olduğunda. Film oyunlarıyla ilgili senelerce ağzımız o kadar yandı, o kadar acı çektik ki cidden önyargıyla yaklaşmamak zor. Neyse ki Terminator hastalığım ve oyun gazımla kendime bir ince ayar çektim bu oyunu incelemeye başlamadan önce. Bu yüzden yazıda ön yargı olmayacak, sizin de içiniz rahat olsun değerli okurlar.

**Gelecek yok** > Oyunun ekran görüntülerini gördükten sonra ve oyunu kurup bakınca da hayal kırıklığına uğramadım.

Grafikler öyle süper, muhteşem değil ama bence gayet iyi; özellikle de seçilen renkleri başarılı buldum. Orijinal Terminator filmlerinde James Cameron'ın yarattığı mavi tondaki atmosfer değil de, toprak ve kırmızı tonlarında bir atmosfere sahip oyun. Ünitelerin animasyonları hiç de fena değil, üstelik oyunda aksiyon havası yerinde ve bu da hoşuma gitti haliyle. Hoşuma gitmeyense düşmanları mevcut ateşli silahlarla bu kadar kolay dağıtabilmek oldu. Terminator denen robotun insan üzerinde yarattığı çaresizlik bu oyunda yok.

Mesela Skin Job denen T600'ler, orijinal Terminator'de bahsedilen, insan kılığında sızma görevleri verilen ilk Terminator modelleri. Derileri plastik olduğu için yakından hiç de inandırıcı değiller. Zaten daha sonra organik deriye sahip olan T800 modeli geliştiriliyor ve insan üslerine sızmakta çok başarılı oluyor. Tabii ki biz T800'lerle değil, T600'lerle boğuşuyoruz. Esas Terminator olarak bilinen model, kendisine bir hedef verildiğinde ne olursa olsun onu öldürmek için gidiyor, gidiyor, yolunun üstünde ne varsa temizliyor

## alternatif



Aynı yapımcısının oyunu olan Wanted da vasat bir oğlan. Tuna'nın anlatımıyla "Mermiyi bur, bük, çevir, düşmanın kafasına işle!" şeklinde oynana oyunda sistem de Terminator'le benzer bir siper al, ateş et sistemi var. Filmini izlediyseniz, senaryo filmin kaldığı yerden devam ettiği için oynayabilirsiniz.

ve durmuyor! Gatling'i ve bomba atarı ile düşman takımlarını baskı altında tutarken hedefini öldürebiliyor. Oyunda bunlarla kapışmak da gayet zevkli.

**Ve başarısız yanlar** > Christian Bale seslendirme yapmadığı için filmle biraz kopukluk var. Vaat ettiği ara hikaye yok; savaşın arka hatlarında kalan bir grup elemanı kurtarmaya giden genç bir John Connor hikayesi beni kesmedi doğrusu. Benim gibi Terminator hayranları eminim ki oyuna ilgi duyacaklar ve bir süre eğlenecekler ama hikaye onları da hayal kırıklığına uğrattı. Adam gibi Terminator hikayesi istiyordum! Arka plan bilgisi, ne bileyim yahu, böyle baba bir boss kapışması, destansı bir olay filan bekliyordum bu oyundan. Çok şey mi istediğim? Oyun kısa, üstüne üstlük filmin videosunda bizi tavlaman o dev robotu görüyor ancak onunla savaşmıyoruz! Bu çok büyük bir hayal kırıklığı. Oyuna

## DÜŞMANLAR



Farklı Terminator tipleri olması ve sadece ilk filmde beri popüler olan T800 benzeri modellerle kapışmamız gayet güzel. Aerostats denen, Hunter Seeker türevi ufak uçan robotlar olsun, Star Wars'tan Droideka'ları andıran T-7-T olsun, çok başarılı buldum. Bu T-7-T, yuvarlanarak gelmiyor ama deli gibi dayanıklı bir Terminator modeli. Size tavsiyem, arkasındaki bataryayı vurmaktır. Aerostat'lar çok hızlı ama nispeten kolay ölüyorlar, kalabalık geldiklerindeyse eşek arısı sürüsü gibiler.

da "Harvester" denen dev Terminator'den bir tane daha koyabilirlerdi belki. Tabii ki bu oyun filmde önce geçtiği için biliyoruz ki esas oğlan John Connor'ın, o dev robotu daha sonra filmde indirmesi gerekiyor. Yine de çözüm basitti; onun kadar güçlü olmasa da bir başka etkileyici özel düşman koyabilirlerdi ama yapmamışlar.

Velhasıl kelam, harabelerin arasında siper ala ala Terminator'lerle kapışmak eğlenceli ama kısa oyun süresi ve multiplayer seçeneğinin co-op ile kısıtlı olması gibi etkenler de eklendiğinde vasat bir oyun olarak kalıyor. Terminator evreninde geçmese oynamazdım. ☹

## TERMINATOR SALVATION: THE VIDEOGAME

**ARTI** Terminator evreninde geçmesi, renkler, aksiyon

**EKSTİ** Lazer ve Minigun gibi silahları kullanamamak, multiplayer eksikliği, genel vasatlık

YAPIM Grin  
DAĞITIM Warner Bros Interactive  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, Mobil  
WEB [www.terminatorsalvationthegame.com](http://www.terminatorsalvationthegame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon  
([www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr))

**Bu vasat oyunu Terminator patlatmak için oynuyorum. Evet, sen hatla da bu, Terminator dediğin kolay kolay dağılmaz, tekrar çıkar bir yerlerden kabusu olur insanın!**

6

MINİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



# STALIN VS MARTIANS

**Kızıl Ordu, Mor Ordu'ya karşı!**

**S** SCB bayrağıyla açılan ekran ve Sovyet Marşı ile başlayan bir oyun bu. Demo geçsin, bitsin diye beklerken baştan sona çalıyor marş. Güzel müzik, dinleniyor; hele oyunun geri kalanındaki müzikleri hatırladıkça "Giriş ne güzeldi" demekten kendimi alamıyorum. Takıntılı bir şekilde yazı boyunca oyunun müziklerinden dem vuracak olsam da bu oyunda çok daha vurucu olan tonla olay var.

Bir defa olaya oyunun konseptini anlatarak başlamak lazım. Bu öyle bir konsept ki insanın kafasında 45 kalibre bir Magnum etkisi yapıyor: Stalin, Marslılar'a karşı! Stalin vs. Martians'da Kızıl Ordu'nun komutasını alıyor ve Stalin'den şahsımıza yazılmış görevleri alıp Marslı düdüklere üzerine yürüyoruz. Bu yaratıklar genel olarak Japon oyunlarından arak, abidik gubidik, plastisini andıran jelibon yaratıklar. Sürüler halinde koşarak ordularımıza saldırıyorlar, biz de sürüler halinde üzerlerinden geçiyoruz. Oyun ilerledikçe daha büyük, daha uzaktan saldıran veya daha dayanıklı yaratıklarla karşılaşılıyor. Harita daha fazla yaratıklık dolu oluyor ve genel olarak oyun dengesi bir şekilde zorlaşıyor.

**"My name's Ivan, I like you">**

Biz görevleri yaptıkça gelen yeni emirler sayesinde Stalin'le daha bir samimi oluyoruz. Görev notlarının sonundaki Stalin imzaları yarıp atıyor. Zaten oyunun

## HISTORICAL INEVITABILITY

"Tarihi kaçınılmazlık" manasına gelen ve oyunda kullanabildiğimiz bir güç olan bu tüme, aslında Berlin İsaiah isimli İngiliz tarihçi ve yazarın Karl Marx biyografisidir. Oyunda sovyetler'in başarısını kaçınılmaz bir son olarak gören görüşü kastedilmiş olmaları da muhtemeldir.

ara videoları oynayanın da, izleyenin de çenesini düşürüyor. Saçma sapan uzaylı yaratıklardan oluşan müzik grupları rock, metal ve Japon pop gibi türlerde şarkılar söylüyor. Oyun boyunca da aynı grupların parçaları kafa ütüleyip duruyor. Ünitelere tıkladığımızda duyduğumuz "My name's Ivan, I like you" gibi replikler de oldukça bomba ama yeterince bol replik yok; aynı lafları tekrar tekrar işitip duruyoruz.

Oyundaki esas bomba, tarihi bir figür olan Stalin'in bambaşka hallere sokulması. Seversin, sevmezsin ama bir ülke başkanı böyle dans ettirilmez, bu kadar maymun edilmez arkadaş! Bu kadar ciddi bir adamı böyle danslar ve müzikler eşliğinde görünce ister istemez güldüm. Ve fakat kısa bir süre güldüm, sonrasında oyun bana çok da gelecek bir şey sunmadı diyebilirim; hatta dedim bile, oyun çok kısa ve hiç de dolu dolu değil.

**"I am like Bolshevik on bicycle">**

Bu oyuna bir strateji oyunu demeye bin şahit ister çünkü bütün yaptığımız, kalabalık bir grup adamı seçip düşmanın üzerine tıklamak. Ha tıkladık da ne oldu, ayrı bir mesele; hantal hantal ilerleyen ve bonus'ları toplayamayan tanklarımız neden saldıрма emri verince daha hızlı gider, ayrı bir merak konusu. Onu geçtim, emirlerimiz gerçekten uygulanıyor mu, anlamak zor. Yol bulamayan üniteler abik gubik manevralarla oyuncuyu sinir hastası ediyor. Bu esnada dev bir balona benzeyen, hatta Monsters Inc.'ten arak uzaylılar çok uzaktan saldırırla piyadeleri



Oyunun sonlarında Stalin'i bizzat kontrol edebiliyoruz. Gerçek hayatta olduğu gibi dev bir adam ve Marslılar'ı ezip geçiyor.

bitiriyor. Bunların ilacısı tank; sıkıyorsunuz, "fıs" diye ölüyorlar.

En neşeli düşmanlar, pıtır pıtır gelen, mini minnacık damla kafalı uzaylı sürüleri. Bunları ezme ve aynı anda para ve bonus toplamak çok kolay olduğundan oyun boyunca bunları "farm"lıyoruz. Lazer tabancalı Greyler ve ışın silahlı, iki ayak üzerinde yürüyen dev kertenkeleler (Kertenkele, vur dibini yerden yere!) gibi düşmanlar da sırtımızı sıyırmaya devam ediyor. Kazandığımız parayla takviye piyade, Spetsnaz, birkaç çeşit tank, havan ve Katusha roketi alabiliyoruz. Sürü halinde Sovyet Kızıl Ordusu'nu düşman üzerine sürerken bir de Sovyet Anthem patlattık mı deli gibi güçleniyoruz. Anthem dışında Rage ve Historical Inevitability gibi parayı basıp kullanabileceğimiz özellikler de mevcut.

Makara oyun konsepti, düşmanların üzerinden dümdüz geçerek eğleneceğimiz bir oyun fikri çok güzel. Retro tasarım harika ama oyun pratikte berbat, rezil, kepaze! Görevler yaratıcılıktan çok uzak, fikir

## alternatif



LEVEL puanı 8,2  
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Paraşütçü ayların olduğu makara bir oyun. Marslılar yok, Stalin de yok ama geri kalan her açıdan bu oyunla kıyaslanmayacak kadar iyi. Makara bir oyun olup da hala oynanabilir bir strateji olmayı başarıyor.

ne kadar eğlenceli gözükse de uygulama başarısız. Grafik ayarları bile olmayan ve titreyen, normalde üzerinden geçilmemesi gereken yer şekillerinin üzerinde dans eder gibi ilerleyen üniteleriyle oyun, ekran başında dengenizi bozacak bir yapım. "Bug dolu" da denebilir. Günül isterdi ki kakhahalara boğulayım, bu yazıda da sizi kakhahalara boğayım. Yine eğlenceli bir yazı oldu ama dozunu kaçırmadım ki oyunu da eğlenceli sanıp benim düşüğüm hataya düşmeyezsiniz. ☹️

## STALIN VS. MARTIANS

**ARTI** Dans eden Stalin! **EKSİ** Grafikler, yapay zeka, buglar, kafa ütüleyen müzikler

YAPIM Mezmer Games  
DAĞITIM Black Wing, N-Game Studios  
TÜR Strateji  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.stalinvsmartians.com](http://www.stalinvsmartians.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Stalin vs. Martians oynarken aynı parçayı 40 kere üst üste dinleyip abidik gubidik uzaylıları kovalayacak ve cinnet geçirip monitöre kusacaksınız.**

3

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Mario mantarları ve Pixar tek gözleri gibi yaratıkların üzerine tank birliklerini sürebileceğiniz başka bir oyun yok.



Doğrudan belirtilmese de araziye göre yukarıda olan her zaman aşağıda kalani ezer. Yüksekte bulunan askerleriniz normalden daha fazla görüş alanına sahip olur.

# CODENAME: PANZERS COLD WAR

**Becerikli komutanlar iki kere asker celb etmez ve üç kere aş vermez. - Sun Tzu**

İlk oyun hammadde toplamadan, kazanılan zafer ve tecrübe puanlarını kullandığımız yapısı ve esnek stratejik denemelere açık görevleri ile hızlı ve derin stratejik savaşların mesut komutanı olmamızı sağlamıştı. Cold War yenilenen grafik ve fizik motoru ile serinin üçüncü oyunu olarak masaüstümüze konuk oldu. Tek oyunculu olarak 18 yeni görev ve çok oyunculu olarak da oynanabilen 20 harita ile oldukça doyurucu bir içeriğe sahip.

Oyun gelişmiş, değişmiş ve yeni hikaye de ilgi çekici; ülkelerin hali, savaşın hızla atlatıldığını ve atılan teknolojik adımların yanında, geçmişten alınan derslerin de göstergesi. Oyun sırasında gece ve gündüz oluşumu, bunun askeri birimler üzerindeki etkisi ve strateji farkı ilk göze çarpan yeniliklerden. Gecenin karanlığında ilerlerken, temkinli ve yaratıcı adımlar atmanızı gerektirecek kadar gerçekçi bir yapı oluşturulmuş. Detaylarla devam edelim...

**Yeni Tanklar>** Cold War ile birlikte repertuarımıza katılan yeni tanklar ve silahlar sayesinde mekanize birliklerin oyun alanındaki gücü daha da artıyor. Oyun içinde ya da takım oluşturulma sırasında var olan araçlarımızı uçaksavar makineli, radar, kamuflaj, mayın dedektörü gibi çeşitli eklentiler ile güçlendirebiliyoruz. Böylelikle savaşın bütün koşullarına karşı güçlü, dayanıklı ve dengeli bir takım oluşturabiliyoruz. Artık oyun içinde ele geçirdiğimizde rakibinize, geçiremediğinizde size ölüm kustuuran sabit top ve uçaksavar bataryaları var. Dahası, gözetleme kulelerinin tepelerine yerleştirilmiş zırlı makineli tüfek yuvaları

## alternatif



COH: TALES OF VALOR

LEVEL puanı 9,1

Soğuk Savaş dönemini konu alması da gerçekçi yapısı ve olabilecek en yakın raiyip kapasitesi ile CoH: Tales of Valor'u oynayabilirsiniz.

ile içinde bulunan askerlerin kolay yem olması önlenmek istenmiş. Savaş alanında bulunan objeleri siper olarak kullanmak ve alınacak hasarı azaltmak mümkün. Tamamen hasar verilebilen bir çevre uygulaması bizlere, içinden çıkartamadığımız düşmana karşı evini başına yıkma seçeneğini sunuyor.

Savaş alanında sıkışan askerlerimize çeşitli ekstra destekler verebilirsiniz. Herhangi bir bölgenin keşif uçakları ile görülebilir hale gelmesi, veya düşman üzerine Napalm boca etmek elinizde. Oyun alanında ele geçireceğiniz önemli binalar aracılığıyla, savaş alanındaki birimlerimize destek yollayabilirsiniz. Bu binalar ve oyun hakkında daha fazla bilgi için LEVEL Online'a bakabilirsiniz.

**Askeri harekatta önemli olan zaferdır, inat değil>** Radikal ve güzel yenilikleri eşliğinde geliyoruz oyunun beni tatmin etmeyen yönlerine. Yazının bu noktadan sonrasında, oyun için "Codename Kanser" dedirten yanlarını sizinle, argo ve küfür telaffuz etmeden medenice paylaşacağım.

Oyunun yenilenmiş grafik motoru beni tam manasıyla anlam karmaşasına soktu. Ayarlar orta ve düşük seviyede bilgisayarında takılır ve kasılırken, en üst seviyede pırl pırl ve sorunsuzca oyun oynamama imkan tanıdı. Bu bir paradoks mu, yoksa bende, akabinde acaba bilgisayarında mı bir sorun var, hala çözebilmiş değilim.

Yeni eklenen bez bebek sistemi ve elden geçirilen fizik motoru bazen saçını başını yoldurtabiliyor. Koskoca tankın bilmem kaç mm'lik namlusundan çıkan mermi, gözetleme kulesi tepesindeki metal levhanın ardından ateş eden askere, kulenin genelinden daha mı az hasar verir? Kuleyi yıkmak mı daha zor yoksa adamı vurmak mı?

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından iki tarafında askerlerinin kendini zevk ve sefaya verdiğini, hiç silah kullanmadığını düşünüyorum. İlk iki oyunda inanılmaz bir nişan alma ve hedefi tutturma oranına sahip piyadelerimiz, gözünün önündeki düşmanı vurmak için utanmadan doğaüstü efor sarf ediyor. Eski oyunlardan alışık olduğum

## TERZİNİN SÖKÜĞÜ

Oyun boyunca piyadelerinizin desteğine koşan sığınaç birimleri kendi kendini iyileştiremezler. Bir sığınaççıyı iyileştirmek için başka bir sığınaççıya ihtiyacımız vardır. Bu tanklarınızın tamiratını yapan APC'ler için de geçerlidir.

piyadelerin çatır çatır aksiyona girip, taş-kağıt-makas zihniyeti üzerinden rakibini resmen haritadan silmesi, nedense Cold War içerisinde dağa taş açılan taciz ateşlerine dönmüş.

Kendimi basiretsiz bir komutan olarak hissettiren, askerlerin bir söz dinlememe, adamsendecilik ve vurdumduymazlık belirtileri beni geren en büyük ikinci nokta oldu. Bir asker dur dediğin yerde durmaz mı ya? Durmuyor işte! Sığınaç erinin yanında dursun, yarası beresi iyileşsin diye köşe bucak kaçırdığım askerlerimin, çalın gibi bir oraya bir buraya koşup, düşmana açmaya çalışması beni sinir etti. Buna bir çözüm bulmalılar. "Ateş etmeden dur"

## SAVAŞIN SEMBOLLERİ



Uzun bir dönem boyunca Amerika'nın ve dolayısıyla Müttefik güçlerinin simgesi haline gelen ve özgürlüğü simgeleyen kartal sembolüne karşılık olarak Sovyetler ayı sembolü kullanmıştır. Ara yüklem ekranındaki muhteşem görsel çalışmada da iki farklı gücün nasıl birbirinden ayrıldığını oldukça güzel bir şekilde görebiliyoruz.

demedem de bir yerde sabit durmalılar.

Yıl olmuş 2009, tıp ilerlemiş, teknoloji peşinden bilim ilerlemiş. Peki biz neden halen oyun alanında üzerinden tank geçirdiğimiz piyadelerin öldüğünü göremiyoruz? Tamam sansür iyi güzel bir şey, hani düşmanın cesedini görmesek de olur da, e ölsünler ama ya, lütfen!

Bir yanda pek çok yenilik öte yanda bir o kadar hata ile strateji sevenlerin hem severek oynayacağı, hem kanser olacağı bir oyun olmuş Codename: Panzers Cold War .

## CODENAME: PANZERS COLD WAR

**ARTI** Kritik nokta ele geçirme üzerine oyun yapısı, alternatif Soğuk Savaş konusu ve yeni eklenen birimler ve değişken birim yapısı

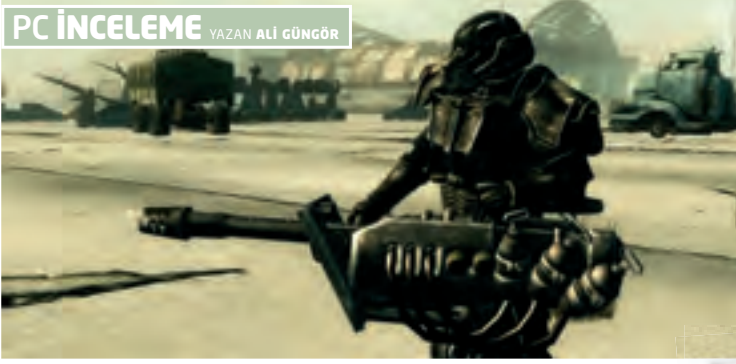
**EKSİ** Başarısız fizik motoru, Ragdoll, grafik motorunun saçmalaması

YAPIM InnoGlow  
DAĞITIM Atari  
TÜR RTS  
DİĞER PLATFORMLAR PC  
WEB [www.codenamepanzerscoldwar.com](http://www.codenamepanzerscoldwar.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Alternatif senaryosu ve detaylı oynanışı müsaait yapısı ile strateji oyuncularını ekran başına kilitleyebilecek Cold War, yenilikleri kadar barındırdığı hataları ile kafalarda soru işareti bırakıyor**

6,8

MINİMUM 1.8 Ghz Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 5 GB Sabit Disk Alanı  
ÖNERİLEN 2.6 Ghz Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



Tesla Cannon, inanılmaz güçlü bir silah.

# FALLOUT 3: BROKEN STEEL

LEVEL

## Bu oyun burada bitmez

**B**enim gibi Fallout hastaları, esas oyunun üzerine gelen Operation Anchorage ve The Pitt gibi DLC'ler ile mest olmuştum. Downloadable Content Pack, yani "indirilebilir içerik paketi" olayına geçen ayki köşemde değinmiştim; bu ay da oyun

### alternatif



#### FALLOUT 3: THE PITT

**7** Buraya bir tek The Pitt'i de **LEVEL** puanı on Anchorage'da yazmak isterdi gönül. Broken Steel kadar kökten değişiklikler yaratmayan ama oyuna bolca eşya ve bir hikaye ekleyen The Pitt de, Fallout 3 serilerinin yüklemesi gereken paketlerden.

trendleri üzerine "in"leri ve "out"ları seçtiğimiz dosya konusunda kısaca yer verdim. Görev paketlerinden daha kısa olmasına karşın daha sık çıkan bu DLC'ler sayesinde, gönlümüzde taht kuran oyunlara devam edebiliyoruz. Özellikle Operation Anchorage'da bulduğumuz kış modeli T-51B Power Armor, Gauss Rifle ve Jingwei's Shock Sword gibi eşyalar için "Bundan iyisi Şam'da kayısı" derken, The Pitt'te bulduğumuz özel Auto Axe'ler, Perforator (Dürbünlü ve susturuculu saldırı tüfeği.) ve atraksiyon zırhları ile hurda metalden cephaneye yapma imkanı bizi iyice coşturmuştu. Eşyalar için kremasıydı, esas olay elbette ki sunulan farklı oynanış, yeni hikayeler ve farklı atmosferdi. Nihayetinde en çok beklenen DLC olan Broken Steel'e de kavuştuk.

**Enclave**> Fallout 3: Broken Steel, oyuna diğer iki paketdeki gibi çok farklı atmosfere sahip yeni birer bölge eklemiyor; oyuna eklediği yeni mekanlar ve hikaye, mevcut senaryonun içine yedirilmiş durumda. Oyuncuların en çok şikayet ettikleri ve bütün açıklamalara rağmen içlerine sindiremedikleri oyun sonu da bu paketle beraber değiştirilmiş oluyor. Fallout 3'ün sonunda (Evet, bu noktada uyarıyorum! Tadınız kaçabilir.) kahramanımız ölüyordu; haliyle oyuna devam edememek Fallout 1 ve Fallout 2 oyuncuları için "serinin

## MEKANLAR

- # Adams Air Force Base
- # Enclave Mobile Base
- # Holy Light Monastery
- # Museum Authority Building
- # Olney Powerworks
- # Old Olney Underground
- # Old Olney S. Wilson Building
- # Presidential Metro
- # Presidential Sub Level
- # Satellite Relay Station
- # Rockland Car Tunnel

ruhuna ihanet" kabul ediliyordu. Broken Steel'in getirdiği "Hollywood" tadında bir değişikliklikle oyunun sonunda ölmüyor, kendimizi iki hafta sonrasında ve yaralarımızdan kurtulmuş bir şekilde uyanık buluyoruz. O da ne? Savaş bitmemiş; Brotherhood of Steel, Enclave'in kalıntıları ile savaşıyor! Şimdi "kalıntı" denilince güçsüz olmalarını bekliyorsunuz ama Enclave oldukça sağlam. Bununla da kalınmamış, oyuna Albino Radsorpion gibi sapık derecede sağlam yaratıklar eklenmiş durumda. 20. level karakterleri bile çeşitli koşullarda hızla harcayabilen türde düşmanlardan seçin, beğenin: Feral Ghoul Reaver, Super Mutant Overlord, Enclave Hellfire Trooper.

**Level Up!**> Korkmayın! Çünkü level tavanı 20'den 30'a çıkarılmış ve oyundaki en büyük ikinci eksiklik giderilmiş durumda! Yapılan sadece sayısal bir değişiklik değil; eklenen yeni perk'ler de güzel. Dogmeat öldüğünde yerine yavrularından birini alabilenizi sağlayan perk çok hoşuma gitti. Karmayı kökten değiştiren perk'ler de, oyuna baştan

## FALLOUT 3: BROKEN STEEL

**ARTI** Level limitinin artması, oyun sonunda değişiklik, yeni hikaye, yeni düşmanlar, yeni eşyalar ve mekanlar

YAPIM Bethesda Softworks  
DAĞITIM Bethesda Softworks  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3  
WEB fallout.bethsoft.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**EKSİ** Diğer DLC'ler farklı bölgeler ve yeni atmosfer sunarken Broken Steel düz Fallout 3 havasında gidiyor

**8** Oyuncuların Fallout 3 ile ilgili istek ve şikayetlerinin büyük kısmına cevap veren Broken Steel, kaçırılmayacak bir ek paket. Orijinal oyunu, olması gerektiği hale getiriyor.

MINİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

## BASKIYI DURDURUN


Flaş flaş flaş! Son anda aldığımız bir habere göre Point Lookout ve Mothership Zeta isimli iki yeni DLC önümüzdeki aylarda Fallout 3'ü şenlendirecek.

başlamak istemeyen fakat milletin iyi ya da kötü karakterlere tavrını merak edenler için oldukça yararlı. Her DLC'de olduğu gibi tonla eşya eklenmiş durumda ve silahlar arasında özellikle Tesla Cannon var ki oyundaki hemen hemen her düşmanı tek atışta öldürebiliyor! Vertibird'ü (Enclave'in kullandığı helikopter türevi bir hava aracı.) indirebildiğini düşünürseniz hele... Diğer silahlarsa şöyle: Heavy Incinerator, Callahan's Magnum, Precision Gatling Laser, Rapid-Torch Flamer, Slo-Burn Flamer, Tri-Beam Laser Rifle. Precision Gatling Laser ile Heavy Incinerator da keyifle kullandığım silahlar arasında yer aldı. HI, havan topu gibi çalışıyor ve ateş topları düşmanları kavuruyor, yakıtı da verimli kullanıyor. Eh, yeni ve kazık düşmanlara karşı bu silahlar gerekiyordu doğrusu.

Sonuç itibarıyla tonla yeni silah ve baştan aşağı elden geçirilmiş, güzelleşmiş bir oyun elde ediyoruz. Diğer DLC'ler değil ama Broken Steel, her Fallout 3 severin mutlaka oynaması gereken bir paket. Orijinal Fallout'ta her tarafı keşfedmeden level 20 olup da tecrübe puanları çöpe gitmeye başlayınca insan kendini kötü hissediyordu. Broken Steel, oyunu yeniden heyecanla oynanabilir hale getirmiş ve Brotherhood of Steel ile omuz omuza düşmanlarla çarpışma imkanını bizlere sunmuş. 🍀

# GÖRDÜM, BEĞENDİM, İSTİYORUM!

Bu ayki LEVEL DVD'sinde, geçen aylardakinden daha uzun bir fragmana sahip olan Uncharted 2: Among Thieves, nedense beni bir kez daha etkiledi.

PS3'le arası pek iyi olmayan ben, şu an PS3'e ve bu oyuna karşı büyük bir sempati besliyorum ve oyun çıktığı saniye ona sahip olmak için can atıyorum. Normalde "ağır" aksiyon veya Tekken gibi dövüş oyunlarından hoşlanıyor olsam da Uncharted 2 ile uzun ve son derece eğlenceli bir maceraya çıkabileceğim hissiyatına kapıldım. Bunda etkili olan önemli etkenlerden biri de oyunun içerdiği detay seviyesi oldu. Her şey o kadar "yerinde" gözüküyor ki bir oyunun içinde değil de bir filmin içindeymişsiniz gibi hissedebiliyorsunuz. Siz de bu ayki fragmanı izleyin, geçen aylardaki ilk bakışa bir kez daha göz atın; ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. 

## GUITAR HERO 5

### Bitmeyen bir efsane...

Her ay burada bir adet müzik oyunu göreceğinizi çoktan anladığınızı düşünüyorum. Guitar Hero 5 de bunun resmi kanıtı oldu.

Activision'ın PS2, PS3, Xbox 360 ve Wii için piyasaya sürmeye hazırladığı GH5, enteresan bir özellik içerecek. Buna göre oyunda dilediğiniz kadar enstrüman kullanabileceksiniz. Yani bir grupta iki gitar, iki davul, iki mikrofon (Altı etti değil mi? Siz onun bir kısmını eleyin.) bulunabilecek. Oyuncuların multiplayer oyunlarda hızla parçaya katılabilmesi de sağlanarak oyunun daha esnek bir yapı taşması, hedeflenenler arasında. Her ne kadar oyunun yeni enstrümanlar ile satışa sunulup sunulmayacağı belli olmasa da eski Guitar Hero enstrümanlarıyla tamamıyla uyumlu olacağı ve hatta GH5'in,

dördüncü oyunu da geliştirmeye yönelik özellikleri olacağı açıklanmış durumda. World Tour'un müzik yaratma özelliğinin daha da geliştirildiği, grup elemanlarının parçalarda başarılı olarak "Band Moments" adındaki özellikle çoşabildiği ve RockFest Mode'da karşılıklı müzik düellosunun yaşanacağı GH5, 85 farklı parça ile geliyor ve bunlardan bazıları da şu şekilde:  
Bob Dylan - All Along the Watchtower  
Johnny Cash - Ring of Fire  
Kings of Leon - Sex on Fire  
Santana - No One to Depend On (live)  
The Rolling Stones - Sympathy for the Devil  
The White Stripes - Blue Orchid  
Tom Petty - Runnin Down a Dream  
Vampire Weekend - A-Punk



## TONY HAWK: RIDE

### Bu sanal davulum, bu sanal silahım, bu da sanal kaykayım...

Tony Hawk, bundan bir süre önce yeni oyununun standart gamepad ile kontrol edilmeyeceğini söylemiş ama ben bunu unutmmuşum. Oyunun fragmanını izlediğimde ise neyle karşı



karşıya olduğumu anladım ve bir ölçüde de şaşırdım.

WiiFit'in yere konan aparatının bir benzeri ile birlikte geliyor Ride; yanında tuşlar olan bir kaykay ile. Kaykayın tekerlekleri yok; bir sörf tahtası gibi yere konuyor ve üstüne çıkıp dengeyi ayağımızla değiştirerek birbirinden farklı kaykay hareketlerini yapmaya çalışıyoruz.

Oyunla birlikte satışa sunulacak olan cihaz, bir koltukta otururken bile kontrol edilebilecek ama Expert modunda oynarken başarılı olmak için ya kaykay kaymayı bilmeniz ya da bu cihaza gerçekten çok iyi hakim olmanız gerektiği açıklanıyor. Ve önemli sorunun yanıtı: Tony Hawk: Ride, bu kaykay cihazı dışında bir kontrol aletiyle kontrol edilemeyecek çünkü Tony Hawk, gerçek bir fark yaratma peşinde olduğunu açıklıyor.

Çeşitli oyun salonlarında kayak ve snowboard oyunlarını görmüşlüğüm var. Bunlarda da Ride'in kaykay ile başarmaya çalıştığı olayın bir benzerini görmüştük. Yalnız ben halının üstünde duran bir kaykayı nasıl döndüreceğimizi, onun üstünden düşmeden nasıl oyunu oynayacağımızı, tutma hareketlerini yaparken belimizin atıp atmayacağını merak etmekteyim. E3'ten nasıl yorumlar gelecek bakalım...

## Soulcalibur Broken Destiny

### PSP'nin yüzü gülecek!

PSP'nin en iyi grafiklere sahip oyunlarından biridir Tekken 5: Dark Resurrection. Bunun nedenlerinden bir tanesi, Tekken'in zaten grafik departmanında yeterince iyi olmasıysa bir diğeri de Namco Bandai'nin bu alanda ne kadar detaycı olduğudur. Soulcalibur'un PSP için hazırlanan bu özel versiyonunu gördükten sonra, emin olun siz de aynısını düşüneceksiniz.

Oyun grafiksel anlamda, kaynak noktası Soulcalibur IV'ü aratmıyor; grafiklerin yanında tüm oynanışını ve özelliklerini de Soulcalibur IV'ten alıyor. SCIV'ün Arcade, Survival ve Versus modları aynen dönüş yaparken, PSP versiyonuna özel tek kişilik bir oyun tipinin de oyunda yer alacağı açıklanan bilgiler arasında. Bir sevindirici haber de oyunun SCIV'ün Critical Finisher, Soul Crush veya zırh parçalama gibi özelliklerine aynen yer verecek olması.

Toplamda 30'a yakın karakterin oyunda olması bekleniyor ve bu karakterlerden bir tanesi PSP için özel olarak tasarlanıyor. Don Pierre, pek ciddiye alınması gereken bir karakter olacağı benzemiyor ama yine de farklı bir yüz, farklı bir heyecan...

Son olarak oyunun Ad Hoc ile multiplayer olarak

oynanabileceğini öğrenmiş bulunuyoruz fakat merak ettiğim şu: Neden Infrastructure desteği ile online olarak birleriyle kapışmıyoruz? Düşünsenize, Wi-Fi olan herhangi bir yerden dünyadaki oyuncularla savaşılabilmek güzel olmaz mıydı? Olurdu! Broken Destiny ilginizi çektiyse 2009'un üçüncü çeyreğini bekleyin.

**Not:** Tekken 6'nın PSP versiyonunun da hazırlık aşamasında olduğunu söylemiş miydim?



## PSP GO!

### PSP 2 mi? Ne zaman hazırladınız...

Çeşitli kaynaklardan gelen birtakım haberlere göre PSP 2, PSP Go! adıyla Sony tarafından hazırlanmakta. Bu kaynaklar, PSP Go!'nun iki versiyonunun piyasaya

sürüleceğini söylüyor: 8 GB ve 16 GB'lık versiyonlar.

PSP Go, PSP Slim gibi ince bir tasarıma sahip olacak ve sadece bir ekran olarak gözükecek. Tuşları kullanmak istediğimizde "kızaklı sistem" adını verdiğimiz, telefonlardaki sistemin bir benzeri devreye girecek. Ortaya dörtlü bir yön tuşları, Daire, Kare gibi tuşları içeren bir dörtlü takım ve tek bir stick çıkacak, ikinci bir stick olmadığı için de ben o aleti alıp duvara çarpacağım. Arkadaşım, neden inat ediyorsun? Neden zorluyorsun bu kadar? Ha, koymuyor musun ikinci stick'i; o zaman bana

FPS'ler ve zor kontrolleri olan konsol devşirmesi oyunlar ile gelme ya! Bak yine sinirlendim.

Oyun açısından da PSP Go!, piyasaya çıktığı an 100 yeni oyun ve eski PSP oyunlarının dijital olarak indirilebilir versiyonlarıyla birlikte gelecek.

Sonbahar aylarında piyasada olması beklenen PSP Go!'yu, yeni PSP-4000 modeliyle de karıştırmamak lazım. PSP-4000, var olan PSP'nin güncellenmiş versiyonu olarak piyasaya sürülecek.

**Not:** Görsellere aldanmayın; onlar sadece birer konsept çalışması.



## ŞEFİN LİSTESİ

**X-Men Origins: Wolverine'i o denli eğlenerek oynadım ki oyunu bitirdikten sonra Hard zorluk seviyesinde bir kez daha başına oturdum. Sonra fark ettim ki zamansızlıktan dolayı oynayamadığım bir ton oyun var ve yaptığım pek doğru değil. Yine de nefsim hakim olamadım...**

### PS3

#### Infamous

Şöyle ucundan bakabildim PS3'ün merakla beklenen bu oyununa ve neden merakla beklenmiş olduğunu anladım. Özgünlükçü oynanışı ve eğlencesi, Infamous'ı PS3'ün en iyi oyunlarından biri yapmış gibi gözüküyor.

### Xbox 360

#### X-Men Origins: Wolverine

Infamous'tan iyi olmasın, X-Men Origins de yeterince eğlenceli. Özellikle aksiyon oyunlarından hoşlanırları, çok fazla kafa yormadan "dan dun" ilerlemeyi sevenlere tavsiyemdir.

### PSP

#### Guilty Gear XX Accent Core Plus

Elimde değil, seviyorum bu oyunu. İçine bir tane yenilik koyup yeniden yayımlasınlar, yine alırım, yine oynarım!

## VE DİĞER BAŞLIKLAR

- tri-Ace'in yeni RPG projesi End of Eternity, gelecek bahar aylarında Resonance of Fate adıyla Avrupa'da satışa sunulacak.

- Her ne kadar Ubisoft, Beyond Good & Evil 2'yi E3'te görücüye çıkarmayacak olsa da oyunun açılış fragmanı olarak tahmin ettiğim bir fragman internete sızdı ve görülenler gerçekten etkileyciydi.

- Activision, Hong Kong'da geçecek olan bir aksiyon oyunu hazırlıyor. Oyun hakkında bir bilgi bulunmasa da PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürüleceği düşünülüyor.

- Star Wars: Rogue Squadron ve Lair'in yapımcısı Factor 5 kapandı.

- Adının "Blood and a Four Leaf Clover" olduğu düşünülen ve Aralık'ın sonunda oyuncularla buluşması beklenen yeni GTAIV bölümü hakkında resmi açıklamanın yakında yapılacağı açıklandı.

- Microsoft'un E3'te açıklayacağı hit isimlerden birinin "Metal Gear Solid 4 + Oxide" ismiyle, MGS4'ün Xbox 360 versiyonu olduğu söyleniyor.

- Call of Duty: Modern Warfare 2'nin yanında, Call of Duty 7'nin de hazırlık aşamasında olduğu Treyarch tarafından açıklandı. Oyunun Vietnam savaşını konu alacağını düşünmekteyiz.

- Xbox 360'ın "Xbox Fluid" adında, Eye-Toy benzeri bir kameraya sahip olacağı söyleniyor.

- FFXIII'ü Japonca seslendirmeye oynamak isteyenlere kötü haber. Oyunun Xbox 360 versiyonu bu sesleri içermeyecebilir zira bunun için Xbox 360'ın DVD formatı yetersiz kalıyor. (Blu-Ray de iyi bir icat; hakkını yememek lazım.)

- MTV Harmonix, Pearl Jam Live: Rock Band üzerinde çalışıyor. Oyunun AC/DC Live: Rock Band'e benzeyeceği düşünülüyor.

- Eidos, Thief 4'ün yapım aşamasında olduğunu açıkladı, tüm Thief fanatikleri bayram etti.

- Dead Space 2'nin yapım aşamasında olduğu, bir EA çalışanı tarafından istemsiz olarak açıklandı.

- Gears of War filminin senaristi Chris Morgan, başrol karakteri Marcus Fenix'i Dwayne "The Rock" Johnson'ın canlandırabileceğini söyledi.

- Disgaea serisinden sorumlu olan NIS, PS3'e özel hazırlanan Last Rebellion adındaki, suluboya etkili grafiklere sahip RPG'nin yapım aşamasında olduğunu açıkladı.

- Hideo Kojima'nın yeni projesini tahmin ediyorum: Metal Gear Solid 5. Oyun hakkında daha fazla bilgi E3'te... ("Teaser" sitesindeki tanıtım bu yazıya yetişmedi; bakalım tahminim tutacak mı...)



# X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Xbox 360

LUNGE!

Wolverine'in en önemli ve ünlü hareketi olan "uzak mesafeden düşmanın üzerine atlama", oyun boyunca en çok kullanacağınız hareket olacak. Bunu ustaca kullandığımız an çoğu dövüşten hasar almadan kurtulabiliyorsunuz.

**Sevgili Wolvie; neden tüm organlarım elinde...**

**1** Efendim? Hiç durmadan bir şeyleri mi keseceğim? Bunu birçok farklı hareketle mi yapacağım? Karakterimi geliştirip daha da güçlü hale mi geleceğim? Durun bir dakika... 'Koş ve önüne geleni 1000 parçaya ayır.' fanatigi olan ben, bu oyunu mu oynayacağım?!"

Bu sözleri söylemişim birkaç ay önce ve işte zamanı geldi. Wolverine'i alıp Afrika'ya ve oradan da Amerika'ya taşımamın vakti geldi...

**Üç sene önce, Afrika** > Sadece bir emir kulu olarak hareket eden, Stryker'ın sözünden çıkmayan askerlerden biriydi Wolverine ama sorgulamayı da biliyordu.

**alternatif**



DEVIL MAY CRY 4

LEVEL puanı 6,9

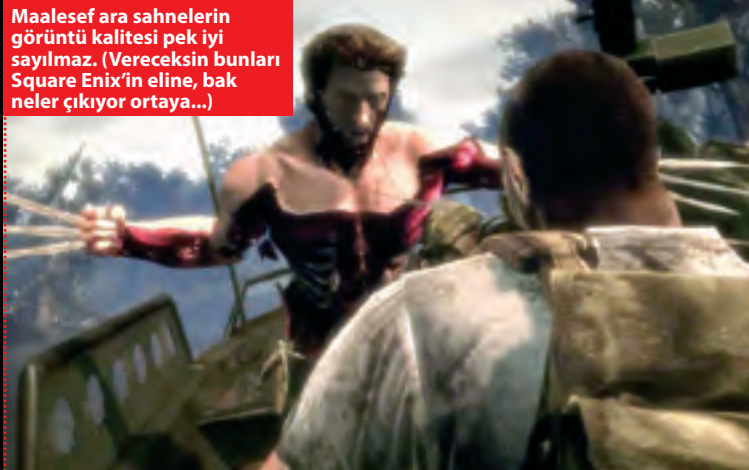
Muhtemelen X-Men Origins'i bir şeyleri yerle bir etmek için oynayacaksınız. Eh, bunu seviyorsanız Devil May Cry 4 ile de fazlasıyla eğlenebilirsiniz. Konusu bir Amerikan ürünü olan Wolverine'den elbette ki çok uzak ama eğlence garantisi.

Masumları öldürmenin gereksiz olduğunu, gereksiz yere dökülen kanların vahşet olduğundan haberdardı.

Yine de Afrika'daki görevlerini yerine getirmesi gerekiyordu. Henüz Adamantium ile kaplanmamıştı iskeleti fakat yine de çok güçlüydü. Karşısına çıkanları durdurmasını biliyordu...

Doğanın ve yeşilliğin hüküm sürdüğü Afrika'da, ona karşı gelen paralı askerler vardı ve bunlardan bir tanesiyle karşılaşması uzun sürmedi.

Maalesef ara sahnelerin görüntü kalitesi pek iyi sayılmaz. (Vereceksin bunları Square Enix'in eline, bak neler çıkıyor ortaya...)



AJANDA



SAYI: 148  
SAYFA: 18



Bu oyundaki vahşet seviyesi biraz yüksek; söylemedi demeyin.



hafif saldırılarla düşmanı yumrukluyorsunuz. Dilerseniz rakibinizi tuttuktan sonra istediğiniz yöne de fırlatabilirsiniz. Şimdi daha da iyisini söyleyeceğim. Ağır saldırıyla havaya fırlattığınız bir düşmanınızı yakalayıp yere yapıştırmak ister miydiniz? Evet, bunu yapmak da son derece kolay; sadece düşmanınızı havada yakalamaya bakın.

Ve en iyisi en sona... "Quick Kill" adındaki hızlı öldürme seçenekleri de Wolverine'in envanterinde yer alıyor. Bunları yapmanın da iki yolu var. Birincisi, düşmanınızı yakaladıktan sonra ağır saldırı tuşuna basmak. Özellikle elinde pompalı tüfek taşıyan ve görünmezlik yeteneği bulunan askerlere karşı bu çok işe yarıyor. Wolverine düşmanını yakalıyor ve ardından, düşmanın elindeki tüfeği zorla onun kafasının altına yönelip tetiğe basıyor. Bir diğer yöntem ise düşmanların saldırılarını tam zamanında engelledikten sonra saldırı tuşuna basmak. Eğer karşınızdaki güçlü bir düşman değilse ilgili düşman tipine göre bir ölüm animasyonu izleyeceksiniz.

**Şimdiki zaman>** Sevğilisinin ölümünden sonra iyice deliye dönen Wolverine, Victor Creed, yani Sabretooth'un peşine düşmüştü. Stryker ona yardım edeceğini söylemişti fakat Wolverine kısa sürede öğrenmişti ki Sabretooth ve Stryker zaten birlikte çalışıyor. Vücuduna enjekte edilen Adamantium ile son derece güçlü bir hale gelen Wolverine, Stryker'ı bulmak üzere birçok kişiden yardım almak zorunda kalmıştı. Bir kumarbaz olan Gambit'ten, büyük bir yağ kütlesine dönüşen Blob'una kadar türlü mutant'la münakaşa etmesi gerekmişti...

Düşmanlarıyla dövüştükçe, onları öbür dünyaya yolladıkça gelişiyor Wolverine. Kazandığı tecrübe puanlarıyla "Fury" adındaki özel saldırılarını geliştirebiliyor, sağlığını arttırıyor, pençelerini güçlendiriyor... Daha fazla tecrübe puanı kazanmak için de çeşitli yöntemler bulunuyor. En basitinden düşmanlarınızı farklı saldırı çeşitleriyle öldürmeye bakın. Bunu başardıktan sonra da bu işlemi hızlıca yaparak "kombo-metre"yi daha fazla tecrübe puanı kazanacak şekilde geliştirebiliyorsunuz. Veya bölümlerin en gizli köşelerindeki ölü askerlerin künyelerini toplayarak tecrübe puanlarınızı

## BÜYÜK DÜŞMANLAR

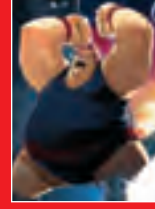
Boss kıvamındaki W.E.N.D.I.G.O.'lar ve büyük orman yaratıklarına karşı izlemeniz gereken strateji, "Lunge" hareketinden geçiyor. Yalnız, düşmanınızın üstüne atlama- dan önce arkalarını dönmelerini bekleyin, yoksa sizi havada yakalayıp yere çalıyorlar.

Hafif ve ağır saldırılar... Wolverine'in saldırıları bu şekilde dağılım gösteriyor. Hafif saldırılarla bir saldırıya başlıyor ve saldırıyı bir ağır saldırıyla sonlandırıyor. (Ne saldırgan cümle bu be! - Şefik) Ya da direkt olarak ağır saldırıyla başlayıp düşmanı bir köşeye atabiliyorsunuz. Ağır saldırı tuşuna basılı tutup bıraktıktan sonra havaya uçan düşmana hafif saldırılarla saldırmaya devam etmek isteyenler de burada aradıklarını bulacaklar. Peki ya düşmanlarınızı tutup yumruklarınızla buluşturmak ister miydiniz? Tarifi çok kolay: Önce düşmanınıza yaklaşıyor ve ardından "yakalama" tuşuna basıp

Wolverine'in klasik kostümü pek güzel gözüküyor.

## BOSS'LARA KARŞI KESİN ÇÖZÜM

Oyunda pek fazla boss bulunmasa da birkaç tanesi var ki bunlara karşı bir strateji belirlemezseniz başarılı olmanız pek mümkün olmuyor. İşte LEVEL Strateji Servisi (LSS) bu açığı kapatıyor ve sizi huzurlu günlerle buluşturuyor.



### BLOB

Fazla yemekten dolayı ya da mutant genlerinin yamulmasından ötürü şişmanlayan Fred J. Dukes, filmde Wolverine'in kendisine yanlışlıkla "Blob" (Aslında Bob diyor.) demesiyle bu ismi kazanmıştır. Oyunda ünlü adanın yerini öğrenmek için Blob'la dövüşmemiz gerekiyor ve onu normal saldırı hareketleriyle yenmek imkansızdır. Üstüne atlama izin vermeden, yakın dövüştü de ağzınıza ağzınıza çarpan Blob'a, arkasını döndüğünde saldırmalısınız. Bir süre sonra sizi kendinden uzaklaştıracak bir hareket yapıp ardından üstünüze koşacak olan Blob yere kapaklanacak. Bu sırada ya üstüne "Lunge" hareketiyle atlayın ya da yakalama tuşunu kullanın. Blob'un üstüne binecek ve onu omuz tuşlarıyla yönlendireceksiniz. Mümkün olduğunca raf ve tezgahlara doğru sürün Blob'u ve maksimum hasar verin.



### SENTINEL

Sizden katbekat büyük Sentinel, eğer dikkat etmezseniz sizi eziriyor. Bu devasa robotu yenmek için öncelikle ayaklarına saldırıyoruz. Her iki ayağının kalkmasını da ortadan kaldırdıktan sonra Sentinel size yumruk atmaya başlayacak fakat ellerini yerde fazla tutmadığı için onları daha uzun süre yerde tutmanın bir yöntemini bulmanız gerekecek. Bunun yolu da yerdeki elektrik kaçağı yapan panellerden geçiyor. Bu panellerin arkasında bekleyip Sentinel'in size yaklaşmasını ve elektrikli alana yumruk atmasını sağlayın. Hemen ardından Berserk gücünüzü aktive edip eline saldırın. İki el için de bunu yaptıktan sonra Sentinel uçup gidecek ve tabii ki siz de ona tutunup havalanacaksınız. Sentinel'le havada birkaç farklı aşamada savaşıacaksınız. Sentinel'den kopan parçalardan kurtulmak için bir sağa, bir sola geçip "dalma" hareketini yapın ve ona yaklaşın. Son aşamada göğsündeki kapağı açmanız ve burada ekranda belirtilen tuşa son derece hızlı bir şekilde art arda basmanız gerekecek. Ben ancak sekizinci deneyişimde başardım; umarım siz daha çabuk halledersiniz.



### DEADPOOL

Filmdeki kadar güçlü sayılmaz Deadpool ama bu yüzden de size yardımcı olacak bir Sabretooth bu dövüştü yanınızda olmuyor. Deadpool'la da yine Sentinel'de olduğu gibi birkaç aşamada savaşıyorsunuz. Onu yenmenin yolu ise tek bir hareketten geçiyor: Counter. Saldırıları başarılı bir biçimde geri çevirebilirsiniz, ona büyük hasar veren bir saldırı gerçekleştirebiliyorsunuz. Yalnız burada da "tuşa hızlı basma" olayı devreye giriyor ve bunu başarıyla halledemezseniz Deadpool sizi yere indiriyor. Filmde olduğu gibi, son iki aşamada Deadpool'la reaktörün tepesinde dövüşüyorsunuz ve eğer son aşamada dikkatli olmazsanız, reaktörün boşluğuna düşüveriyorsunuz. Bunu yaşamamak için Deadpool'un sizden uzaklaşmasına ve size Cylops'tan aşırılan ışınlarla saldırmasına izin vermemeniz gerekiyor. Tüm saldırılarını tek hamlede geri çevirip Berserk gücünüzle ağır hasar vermeye çalışmalısınız.

arttırabilirsiniz. Tecrübe puanı aynı zamanda "seviye" de demek olduğu için bu konuyu önemsenizi öneririm.

**Yıllar önce, yıllar sonra...>** Tam 10 saatlik macerada Wolverine'i Afrika'da ve filmdeki mekanlarda kullanacağınızı anladığınızı tahmin ediyorum. Aynen Devil May Cry'da olduğu gibi

## FERAL INSTINCT

Wolverine'in güçlü hislerini kullanmak için yön tuşlarından "Yukarı" tuşuna basın. Böylece Wolverinee, görünmeyen düşmanları, etraftaki kullanılabilir eşyaları, tutulabilecek çıkıntılar ve gitmesi gereken yönü görebileceksiniz.

## FURY GÜÇLERİ

Wolverine'in dört farklı yeteneğine göz atmak ister misiniz?

## BERSERK

Kullanışlı, güçlü ve basınız sıkıştığında sizi her türlü zor durumdan kurtarabilecek bir yetenek. Azami etki için

Berserk başlığı altındaki tüm özelliklere (Healing bir numarada olmak üzere,) yetenek puanı yatırın. Böylece Wolverinee, Berserk gücünü kullandığında hem daha fazla hasar verecek, hem de iyileşme yeteneği hızlanarak ölümden hızla uzaklaşacak.

## CLAW DRILL

Nadiren kullanacağınız bir saldırı çünkü tek bir çizgi üzerinde bir delme hareketi yaptığımız için ıskalama oranınız artıyor. ıskalamasanız bile genellikle tek bir düşmana karşı kullanabiliyorsunuz ve bolca düşman bulunan oyunda bu, pek de etkili olmuyor.

## CLAW CYCLONE

Bu hareketin işe yarayıp yaramadığına oyun boyunca emin olamadım. Wolverine'in tam üç kez pençeleriyle döne döne kendini bir yerlere atmasına yarayan bu hareketi de düşmanlara denk getirmek pek kolay sayılmaz. Ancak yedi veya sekiz düşman etrafınızı sardığında işe yarıyor ama orada da Claw Spin'i kullanmak daha mantıklı.

## CLAW SPIN

Berserk moduna geçtikten sonra kullandığında büyük olay çıkaran son derece kullanışlı bir Fury saldırısı. Bu hareketi kullandığında Wolverinee kendi ekseninde dönmeye başlıyor ve pençeleri sayısız kez düşmanlarıyla buluşuyor. Çok sayıda düşmana karşı etkili olduğu için düşmanlarınızın etrafınızdaki anlarda kullanın.

Wolverine'in gizli kostümlerine sahip olmak için o kostümle size saldıran Wolverine'i yenmeniz gerekiyor.

5

## bölüm

10 saate yakın süren serüven tam beş bölüme ayrılmış durumda. Hepsini birbirinden eğlenceli, hepsi birbirinden heyecanlı.

2

## gizli nokta

WarCraft'tan tanıdığımız Arthas'ın kılıcının ve bir doğum günü pastasının bulunduğu iki gizli nokta bulunuyor oyunda. Bunların her biri 15 GP değerinde.

4

## kıyafet

Asker künyeleri dışında oyunun sağına soluna gizlenmiş ufak Wolverine sembolleri bulunuyor. Bunları bularak Wolverine'in dört farklı kıyafetine sahip olabiliyorsunuz.

15

## deneme

Helikopterden helikoptere atladığınız bir bölüm var ki bu bölümün son aşamasını geçmek için ne yapacağımı şaşırırım ve ancak 15. denememde son helikopterin üstüne inebilmeyi başardım. (Böyle sinir bozucu birkaç yer göreceksiniz.)

anlarda çözdüğümüz ufak bulmacalar ve akrobasinin hakim olduğu kısımlar o kadar iyi dengelenmiş ki yaptığımız işten hiçbir zaman sıkılmıyorsunuz.

Raven Software'in grafiksel detaylara gösterdiği önem de tartışılmaz. Wolverine'in yaralandıkça üstünün başının dökülmesi, mekan ve karakter tasarımları, karakter tasarımlarındaki çeşitlilik ve dövüş animasyonları son derece iyi olmuş.

Oyunda gördüğüm kötü noktalar arasında ise birkaç ufak tefek detay eksikliği, birkaç ufak "bug" ve oyunun fazla kolay olması gibi pek de önemli sayılmayan bir durum bulunuyor. Boss savaşlarının sıkıcı olduğunu da düşünüyordum ama Gambit, Sentinel ve Blob ile dövüştükten sonra bu fikrimden vazgeçtim. Deadpool'la olan savaş da daha iyi olabilirdi aslına bakarsanız.

Size, şu sıralar gösterimden kalkmış olacağını tahmin ettiğim X-Men Origins: Wolverine filmi izlemenizi de tavsiye ediyorum. Filmi izledikten sonra oyunun tadı bir başka oluyor... 🍷

## X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

**ARTI** Her yönüyle dengeli bir oyun, Wolverine'in ruhu oyuna çok iyi yansıtılmış, son derece eğlenceli

**EKSI** Genel olarak çok kolay

YAPIM Raven Software  
DAĞITIM Activision  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS  
WEB www.uncaged.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Wolverine'in düşmanlarını kaç farklı şekilde parçalara ayırdığını görmek, filmi heyecanını bir kez daha yaşamak ve bunları yaparken eğlenceyi sonuna kadar yaşamak istiyorsanız, doğru seçimin adı X-Men Origins: Wolverine.

8.1

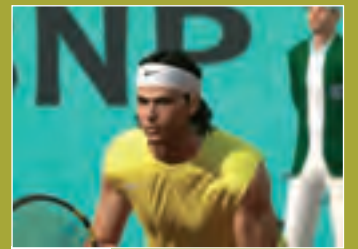
YENİ  
KAMERA-MAN!

Oyundaki yeni "omuz üstü" kamerası sayesinde kendimizi daha çok maçın içinde hissedebiliyoruz ama oynanış da bir o kadar zorlaşıyor bence.

Dünya klasmanındaki liderliğini kaybetmişinden beri pek bir mutsuz Federer.



## alternatif



## TOP SPIN 3

Zaten elle tutulur iki tenis oyunu var ve her seferinden birini birine alternatif gösteriyorum. Eğer Virtua Tennis serisinin "arcade" atmosferi yerine daha gerçekçi bir tenis oyunu istiyorsanız Top Spin serisinin son oyununu oynayabilirsiniz.

bulabilirsiniz kendinizi. Üstelik yapacağınız puanları internet üzerinden diğer oyunlarla kıyaslamamız ve sıralamada en üst basamağa yükselmek için motivasyon sağlamanız da mümkün.

World Tour ile ilgili de birkaç detay vermek isterim. Yenilenen karakter yaratma ekranı sayesinde sıfırdan yaratacağımız bir sporcuyla, tenis dünyasının zirvesine taşımak için World Tour moduna girmelisiniz. Bu serüveninizde kazanacağınız turnuvalar, size para ödülü olarak geri dönüyor. Bu parayıya mağazalardan alabileceğiniz 800'ün üzerinde eşyaya yatırabiliyorsunuz. Ayrıca zenginleştirilen dünya haritasındaki akademilere giderek yeteneklerinizi sürekli olarak geliştirmeniz de mümkün.

Eğer tenis oyunlarını ve eğlence yönü ağır basan oyunları seviyorsanız Virtua Tennis 2009'u kaçırmayın derim. Üstelik mini oyunlar ve online sıralama sistemi sayesinde uzun süre başından kalkamayacağınızı da garanti ediyorum. 🎮

Çok sert servisler kullanın ve topu karşılarken dağılan rakibinizden kolayca puan alın.

## VIRTUA TENNIS 2009

## Ben nasıl yenilmez oldum?

Yazıma böyle bir spotla başlamamın nedeni, önümüzdeki yıllarda yayınlamaya düşündüğüm kitabımın adı olması. Fırat ile PlayStation 2'de başladığımız Virtua Tennis serüveni, LEVEL tarihinin en ilginç sürecini başlatmıştır herhalde: Yenilmezlik. Dergiyi takip edenler bilir; bugüne kadar Virtua Tennis'te tek bir mağlubiyet bile almadım. Pro Evolution Soccer 2009 yüzünden bir türlü zaman ayıramasa da Fırat'a yeni oyunda da asla yenilmeyeceğimi tahmin ediyor ve oyunun detaylarına geçiyorum.

**En iyisi çim zemin!** Oyunu açtığım andan itibaren serinin önceki oyununa göre ne gibi farklılıklar olduğunu fark etmek için büyük çaba harcadım ama göze batan bir şey görmedim. Serinin ilk oyunundan beri arcade oyun yapısını tercih eden Virtua Tennis, yeni oyunda da bu yapıyı korumuş ve oyuncularını kasım kasım kasmak yerine eğlendirmeyi tercih etmiş. Yön tuşlarının dışında farklı şut

seçeneklerinin yer aldığı kontrol sistemi, oyunu oldukça kolay bir şekilde oynamamızı sağlarken mücadele seviyesini de en üst seviyeye çıkarıyor. Çoğu zaman sert vuruş ve kesme tuşlarını kullanmanızı tavsiye ediyorum nadiren ve zamanında yapacağınız aşırımlar da size sayı kazandıracaktır. Yalnız bu noktada ufak bir problemle karşılaşabilirsiniz. Topun iz efekti ile toprak kortların görüntüsü birleşince, topun tam olarak hangi mesafede olduğu anlaşılabilir ve bu nedenle aşırımlardan sayı yiyebilirsiniz. Her ne kadar arcade yapı bunu minimuma indirecek şekilde hazırlansa da en ufak bir dalgalılıkta, sporcunuzun sergileyişi gözlemleyebilirsiniz.

Virtua Tennis 2009'da yine birçok oyun modu ve raket yer alıyor. İsterseniz tek bir maç yapabilir, isterseniz turnuvalara katılabilir, isterseniz Arcade modunda maç yapabilir, isterseniz de eğlencelik mini oyunlardan birine girerek puan peşinde koşabilirsiniz. İlk üç modda kazanmanız gereken maçlar olacağı için sporcunuzu da iyi seçmeniz gerekiyor. Eğer yapay zekadan korkuyorsanız Roger Federer ve Rafael Nadal gibi üst seviye raketlerle oyuna başlayabilirsiniz. Özellikle Very Hard zorluk seviyesine (Easy, Normal ve Hard seçenekleri de mevcut.) geçişinizde bu gibi isimlere bir süre ihtiyaç duyacaksınız. Oyunda sadece erkek sporcular yok tabii ki; tenis dünyasının -anlaşma sağlanabilen- birbirinden önemli isimleri, sizin tarafından kontrol edilmek için profil fotoğrafları ve bilgileriyle karşınızda hazır bekliyorlar. Bu isimler arasında Andy Roddick, Juan Carlos Ferrero, Venus Williams, Ana Ivanovic, Maria Sharapova (Tenis oyunlarının olmazsa olmazı.) ve tecrübeli Lindsay Davenport ön plana çıkıyor. (Her zaman olduğu gibi açılabilir gizli isimler

PlayStation 3

de var.)

Maçlara başlarken oyuncuya birçok seçeneği değiştirme imkanı sunulmuş; böylece uzun maçlardan sıkılanlar ya da "Ben oynadıkça açılırım." diyenler için uç tercihler mevcut. Maçların tipini (Tekler ve çiftler), oynanacağı kortu, oyun sayısını (1'den 6'ya kadar), set sayısını (1'den 5'e kadar), tiebreak opsiyonunu, servis atanın hangi konumda olacağını (Ekranın üstünde veya altında.) ve yapay zeka seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

**Mini mini oyunlar** Oyunun Games modunda -altı tanesi yeni olmak üzere- 12 farklı mini oyun yer alıyor. Tamamen eğlence amaçlı hazırlanan bu oyunlar arasında bowlingden bozma Pin Crusher, korsanlara karşı savaşılan Pirate Wars ve bilardodan bozma Pot Shot gibi seçenekler yer alıyor. Bu mini oyunlar, maçlardan sıkılan ya da oyunun kariyer modu olan World Tour'da ulaşılacak en üst noktaya çıkanlar için oldukça önemli. Çünkü gireceğiniz puan mücadelesi boyunca sonu gelmeyen bir döngünün içinde

SHARAPOVA  
KORTLARA DÖNDÜ

Hazır bir tenis oyunuyla içerikte yer etmişken, tenis dünyasından bir haber de verelim. Yaklaşık 10 aydır sakatlığı nedeniyle kortlara adım atamayan Maria Sharapova, özlemli 18 Mayıs'ta Varşova'da düzenlenen turnuva ile sona erdirdi. Kendi internet sitesinden açıklamalarda bulunan Sharapova, turnuva düzenine yeniden alışmasının biraz zaman alacağını belirtti. Hayranlarına duyurulur!

## VIRTUA TENNIS 2009

**ARTI** Yeni sporcular, yeni kortlar, yeni mini oyunlar, motivasyon kaynağı online sıralama sistemi

**EKST** Zaman zaman arcade havası doruk noktaya ulaşıyor, oynanışta ekstra bir yenilik yok

YAPIM Sega  
DAĞITIM Sega  
TÜR Spor  
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360  
WEB [www.virtuatennis2009.com](http://www.virtuatennis2009.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Virtua Tennis 2009, seriye büyük yenilikler getirmese bir şey de götürmediği ve çeşitliliği arttırdığı için tenis severlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun olmuş.**

9



Başarıyla tamamladığınız her enstrüman bölümü, size puan ve katsayı olarak geri dönüyor.



# ROCK BAND UNPLUGGED

Onu biz "Rock Band Amplitude" yapalım

**T**he Beatles: Rock Band, LEGO Rock Band, Guitar Hero 5, Guitar Hero: Van Halen derken tüm oyuncular olarak profesyonel müzisyenlere dönüştüğümüzü -ya da dönüştüğümüzü- sanıyoruz bugünlerde. Suç bizde değil, tamamıyla bizim paramızla zengin olma niyetindeki oyun firmalarında.

Ne var ki onları seviyorum. İki dakika gitar çaldığı, 30 dakika baterist olduğumu (Bateri çalmak daha zor geldi de bana; uğraştırıyor.) düşünüyorum ve mutlu oluyorum. Ama bekliyorum; bir gün piyano da ekleyecekler bu oyuna ve işte o zaman Uzak Doğular'ın tek rakibi ben olacağım! (Bana her koşulda takla attıracaklarına eminim.)

Müzik oyunları sizin de hayatınızı ışığalttıysa diyorsunuzdur ki "Ancak eve gidince oynayabiliyorum zaten; o kadar da sorun yok aslında." Bu geçmişte kalan bir cümle. Yeni cümlemiz aynen şu şekilde: "Bir PSP sahibi de olduğuma göre neden Rock Band'i yanımda taşıyıp her saniye müzikler eşliğinde coşmayalım?"

**Amplitude'un izinden>** Size bir soru: Frequency oynamış mıydınız? Hayır? Peki ya Amplitude. LEVEL'da yazmaya başlayalı beri "Amplitude, Amplitude!" diye bağırıp durmaktayım. Bu oyun çok güzeldi arkadaşlar; hala oynanacak kalitede bir müzik oyunuydu. Gitarlar, bateriler, mikrofonlar yoktu; sadece gamepad ile sayısız şarkının sayısız enstrümanını çalmaya çalışıyordunuz.

Şimdi de gelin Rock Band'in yapımcısına bakalım. Yapımcı koltuğundaki Harmonix, Amplitude'dan da sorumlu olan firma olduğu için Rock Band'i PSP'ye uyarlarken Amplitude'daki formülü kullanmayı seçmiş. Oynanış aynen anlatacağım gibi: Bas, gitar, vokal ve bateri olmak üzere toplamda dört enstrümanı çalışıyoruz. Bunların her birinin kendine ait bir yolu bulunuyor. (Aynen Rock Band'i dört kişi oynadığınızda olduğu gibi.) Varsayılan kontrol şemasıyla oynadığınızda, bu yollar arasında L ve R tuşlarıyla geçiş yapıyor ve yine kontrol şemasına uygun olarak, dört farklı renkteki notayı dört farklı tuşa basarak çalmaya çalışıyoruz. Her enstrümanın ait olduğu yolda, çalan şarkının bir parçasını çalmak, bir süreliğine o enstrümanın kendi kendine devam etmesini sağlıyor. Siz de bu sırada bir diğer enstrümana geçiyor ve onun notalarını tutturmaya çalışıyorsunuz.

Easy ve Medium zorluk seviyelerinde bu iş pek zor değil fakat Hard'da ve Expert'te işler karışıyor. Art arda gelen renkler beyninizin dönmesine neden oluyor ve bocaladığınız an bir notayı kaçırmıyorsunuz. Bu olduğunda da şarkının bir parçasını tekrardan çalmanız gerekiyor; bir parçanın son

## alternatif



### DJ MAX FEVER

Eğer bu oyuna "zor" diyorsak, DJ Max Fever'a "imkansız" dememiz gerekiyor. Rock Band'den bir tane daha fazla tuş kullanılan bu oyunun zorluk seviyesini arttırdıkça, oyun bağımsızlığını ilan ediyor ve kesinlikle sizi dinlemiyor.

PSP

## EKSTRA PARÇALAR

PSP'nin ilk "DLC" içeriğe sahip olma özelliği taşıyan oyunu Rock Band Unplugged, PlayStation Store'dan ekstra parçalar satın almanıza olanak sağlıyor.

notasını kaçırsanız bile... Tabii ki bu sırada diğer enstrümanları da çalamadığınız için ilgili enstrümanda başarısız olmaya başlıyorsunuz ve başarınız tehlikeye giriyor.

Bir enstrümanı tamamıyla batırdığınızda, o enstrüman "Overdrive" gücünüzü kullanana dek ortadan kalkıyor. Bunu üç kez yaptığınızda veya zamanında o enstrümanı tekrar hayata geçirmeden önce, şarkıda başarısız oluyorsunuz. (Ve bu duruma düşmek gerçekten çok kolay.)


**Overdrive>** Amplitude'daki gibi farklı güçler beklerden,

## KONTROLLER

Oyuna başladığınızda, "Quickplay"den önce "Options" a bir uğrayın ve burada da kontrol şemalarına doğru ilerleyin. Her tuşu kendinize göre ayarlayabileceğiniz gibi var olan şemalardan birini de seçebilirsiniz. Ben oyunu ilk şemayla oynamayı seçtim ve bunu daha sonra değiştirmek istediğimde elim ayağıma dolaştı. Bu kutuyu da sizi bu konuda uyararak için oluşturdu: Oyuna hangi tuş dağılımıyla alışsanız, o öyle gidiyor. Hele ki oyunun zor seviyelerinde oyun suratınızın ortasına yumruğu çakıyor. Söylemedi demeyin...

Unplugged'da beni önceden de tanıdığım "Overdrive" özelliği karşıladı. Beyaz beyaz yanan notaları başarıyla çalınca aldığımız bu güç, puanımızı katlamamızın yanında, daha önce de bahsettiğim gibi dibe vurmuş enstrümanları da tekrar hayata döndürüyor.

Rock Band 2'de gördüğümüz "Setlist" oluşturma ve menajer tutma gibi özellikler burada da karşımıza çıkıyor. Kendimize bir hayran kitlesi oluşturarak yeni konserlere, yeni şehirlere doğru ilerliyoruz ve başlangıçtaki basit parçaları arar oluyorum.

Size şunu söyleyeyim arkadaşlar: Bu oyun gerçekten zor. Hard zorluk seviyesinde beş yıldız alacağım derken akla karayı seçtim durdum. Başarılı olmak için mutlaka tuşlara çok iyi alışmanız gerekiyor; sonra da el ve göz koordinasyonunu oturup PSP'nin pili bitene kadar bu oyunu oynuyorsunuz... 

## ROCK BAND UNPLUGGED

**ARTI** Amplitude'un sağlam ve eğlenceli oynanışı, bir sürü parça

**EKSTİ** Overdrive dışında farklı güçlerimizin olmaması, bazı parçalardaki seslerin iyi ayarlanamamış olması

YAPIM Backbone Entertainment  
DAĞITIM Electronic Arts  
TÜR Müzik  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.rockband.com](http://www.rockband.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Rock Band, PSP'ye ancak bu kadar iyi uyarlanabilirdi. Biraz daha farklı özellikler katılarak daha da zenginleştirilebileceksen sadece tutulmuş oyun. Saygım var ama sevgim azalabilir zamanla.**

8,3

# GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS

**Yeni ismi boş verin; sonuna bir şeyler ekleyin gitsin...**

**K**arşınızda resmi bir Guilty Gear fanatığının durduğunu bilerek okuyun bu yazıyı. Bilin ki her türlü şartta ve koşulda Guilty Gear oynarım ve zevk almasını da bilirim.

Mesela adı son derece uzun olan bu Guilty Gear'ı da uzun süredir oynamaktayım. Üstelik bir Arcade Stick olmadan, sadece yön tuşlarıyla! (Bu, kendi adıma bir başarıdır.)

Guilty Gear'la hiçbir ilgisi olmaması olan ama iki boyutlu dövüş oyunlarıyla ilgilenen her türlü oyuncunun anında arşivine eklemesi gereken Accent Core Plus (Ancak bu kadar kısaltabildim.), GGXXAC'den çok az bir fark içeriyor. Bunlar arasında yeni Team Match modu ile Justice ve Kliff adındaki karakterler bulunuyor. Karakterlerin hikayelerini takip ettiğiniz ve zaman zaman sizin kararlarınıza göre farklı düşmanlarla dövüştüğünüz Story Mode, seviye atlayarak yeni maçlara çıktığımız Survival ve belirli kurallarla dövüştüğünüz Mission'lar aynen dönüş yapıyor.

Oyun modlarından çok, Guilty Gear'ı bu kadar ünlü ve iyi yapan özelliklerden bir tanesi oynanışına bir diğeri de grafikleridir. Maalesef artık beş yıllık bir oyun olan GGXX, grafik departmanında bizi büyülemeyi başaramıyor. Tamam, grafikler hala iyi, hala hoş gözüküyor ama Arc System Works'ün konsollar için hazırladığı BlazBlue: Calamity Trigger'ı gördükten sonra bu grafiklerden etkilenmek pek mümkün olmuyor.

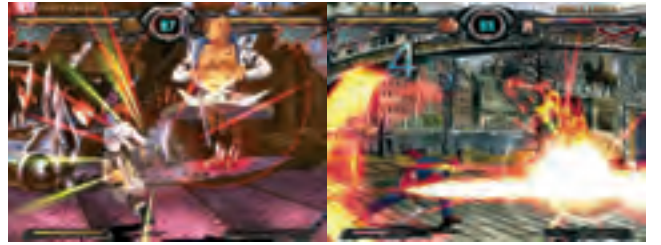
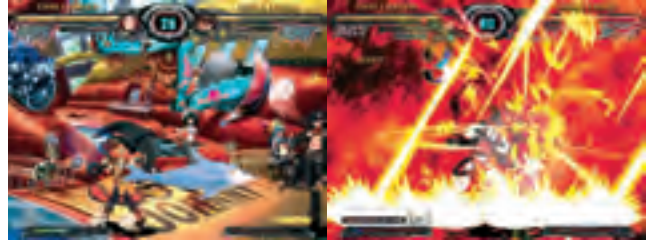
Oynanış ise hala aynı heyecanı taşıyor. Her karakterin birbirinden son derece farklı özel hareketlerini kullanıyor, karşı ataklar yapıyor, "Tension" barını doldurup süper hareketi düşmanın suratına çakıyoruz. Eğer bu oyuna sahip olan bir arkadaşınız daha varsa onunla Ad Hoc ile dövüşmek de mümkün ki bunu kesinlikle tavsiye ediyorum.

Daha önce GGXX'i PS2 veya PSP'de oynamış olanlara Accent Core Plus'ı pek önermiyorum ama bu oyunu özlediyseniz veya seriyle yeni tanışıyorsanız, çok keyif alacağınız da bir gerçek. 🎮

YAPIM Arc System Works  
DAĞITIM Aksys Games  
TÜR Dövüş  
DİĞER PLATFORMLAR PS2, Wii  
WEB [www.aksysgames.com/ggxxac](http://www.aksysgames.com/ggxxac)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Şeker gibi çizimlere sahip, son derece eğlenceli bir dövüş oyunu. Dünyada Street Fighter'in dışında da iki boyutlu dövüş oyunları olduğunun açık kanıtıdır kendisi.**

**7,1**



# DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE

**"Çin halkı olarak, düştüğümüz bu durumdan muzdarip olduğumuzu haykırmak istiyoruz!"**

**B**irak ama artık; bırak... Bırak Dynasty Warriors'ı, Samurai Warriors'ı. Olmuyor işte. Bitti o devir, geçti gitti.

Zorlaya zorlaya ancak buraya kadar gelebiliyorsun işte KOEI. Bana modifiye edilebilir karakterler, farklı gözükp aynı şeyi yaptığımız görevler ve multiplayer desteği sunuyor ama yine de olmuyor. Neden? Çünkü Dynasty Warriors artık bitti.

Bildiğiniz üzere saniyede 16 adet düşman askerini yok etmeyi pek severim ve bir süre Dynasty Warriors ve Samurai Warriors'da bunu yaptım. Strikeforce'a da elbette şans verdim lakin beni öylesine sıkıcı bir oynanış karşıladı ki dedim artık burada bitsin bu hikaye.

Yine Çin destanına eğilen KOEI, bu defa sizi ortamda tamamıyla yalnız bırakıyor ve tek yardımı diğer arkadaşlarınızdan almanıza izin veriyor. Yani karşınızda dört komutan varken tam anlamıyla yalnız kalıyor, büyük ihtimale dayak yiyor ve gerisin geri kaçarken arkadaşlarınızın yanınızda olmasını diliyorsunuz. Oyunun multiplayer bölümüne geçmek ise oyun içerisinde gerçekleştiriliyor. Dilediğiniz zaman multiplayer seçeneğini seçip bir şehir belirledikten sonra o şehirden bulunan oyuncularla buluşabiliyorsunuz. Dört kişiye kadar destek veren bu modda eğer dört kişi hareket ederseniz, oyunun veren rate'i rahatsız edici derecede düşüyor maalesef.

Alıştığımız "Musou" gücü de bu defa biraz daha farklı işliyor. Artık Musou çizgimiz dolduğunda Üçgen ve Daire tuşlarına aynı anda basarak form değiştiriyor, daha güçlü ve hızlı saldırılar yapabileceğimiz bir şekle bürünüyoruz. Bu sırada Musou saldırısı yaparsanız

da karakteriniz saldırısını gerçekleştirip eski haline dönüyor. (Özellikle komutanlarla dövüşürken işe yarıyor.)

Bölüm tasarımlarında da dikey düzlemde bir yenilenme görülmekte. Karakterinizle zıplayıp hoplayıp yükseklere çıkabiliyorsunuz ama oyunun kötü kontrolleri yüzünden bu "platform" anlayışı pek işlemiyor.

Nihayetinde ortada aynı anda çok daha az düşmanla dövüştüğünüz, bir ton silahın ve karakterin bulunduğu, vasat bir Dynasty Warriors bulunuyor. Büyük fanatığı değilse boş verin. 🎮

YAPIM Omega Force  
DAĞITIM KOEI  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.dynastywarriorsstrikeforce.co.uk](http://www.dynastywarriorsstrikeforce.co.uk)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Eskiyen isimler artık itilaf edilemeli. Baktın Dynasty Warriors ile artık ilerleyebileceğin bir nokta yok, bırak o oyunu. Ama Koei inat edip bir tanesini daha piyasaya sürüyor ve maalesef beklentileri yine karşılayamıyor...**

**5,9**

# ANGELS & DEMONS



**D**an Brown ismini herkes duymuştur sanırım; hani şu Da Vinci'nin Şifresi ve Melekler ve Şeytanlar gibi isim yapmış kitapların yazarı. İşte bu adam, dünyada satış rekorları kıran kitaplarını sadece tek bir sanat dalında harcamak istememiş ve ilk olarak Da Vinci'nin Şifresi kitabını sinemaya uyarlatmıştı. Ben de kitapları okumamış biri olarak filme gitmiş ve çok da kötü bulmamıştım filmi. Daha sonra oyunu da hazırlanan yapımın peşine Melekler ve Şeytanlar da katıldı ve hem sinema, hem de oyun uyarlamalarıyla Dan Brown hayranlarının karşısına çıktı. Ben de bu pastadan pay almak isteyen mobil oyun dünyası açısından olaya yaklaşıp Angels & Demons'a bir göz atayım dedim.

Öncelikle oyunun henüz Türkçe dil desteği olmadığını belirtiyim. Bu paralelde oyunda Story ve Challenge olmak üzere iki farklı mod yer alıyor. Story Mode'da kısa bir hikaye sunumuyla birlikte maceraya adım atıyoruz. "Maceracı" dediğime bakmayın; böylesine gizemli bir hikayenin içinde bizim çözmemiz gereken sırlar oluyor ve bu sırları da bazı bulmacalar aracılığıyla çözüyoruz. İlk olarak da yıllar önce "Solo Test" adı verilen bir oyunun benzeri çıkıyor karşımıza. Önce basit bir bölümü geçiyor ve hikaye anlatımının eşliğinde daha zor bulmacaları çözerek maceraya devam ediyoruz. Hamlelerinizi dikkatli yapın, yoksa aynı bulmacayı çözebilme için saatlerinizi vermek zorunda kalırsınız; benden söylemesi.

YAPIM **Sony Pictures Television**  
DAĞITIM **Glu**  
TÜR **Puzzle**  
ÜCRET **13.50 TL / 108 Kontör**



## İNDİRMEK İÇİN

Angels & Demons'ı indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OLANDE** yazın ve **7777**'ye gönderin.



# X-MEN ORIGINS: WOLVERINE



**G**eçtiğimiz ay hem sinema, hem de oyun dünyasını meşgul eden yapımlardan biri, X-Men serisinin yeni üyesi X-Men Origins: Wolverine oldu. En az sinema versiyonu kadar iddialı bir şekilde oyuncuların karşısına çıkan yapım, beklentin üzerinde bir performans göstererek oyuncuların yeterli kadar ekran başında tutmayı başardı. Bu süreçten mobil oyun platformlarının da nasibini alması kaçınılmaz oldu tabii ki. Electronic Arts gibi bir firma da bu anı boş geçmedi ve X-Men Origins: Wolverine'i cep telefonlarına uyarlamak için hiç zaman kaybetmedi.

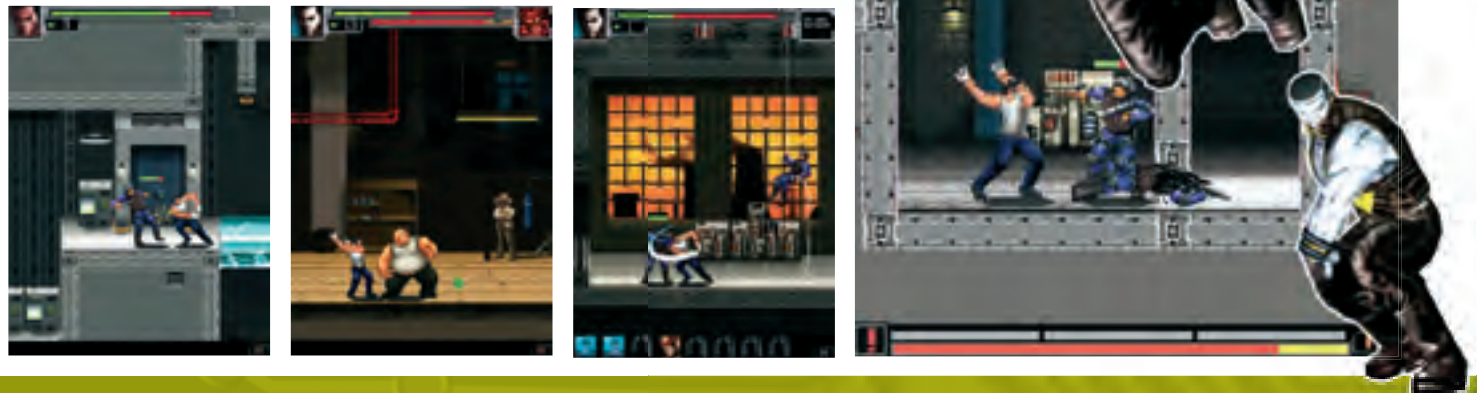
Kontrollerin öğretildiği bölümle başlayan oyun, sonrasında hikayeyi anlatarak bize yeni görevler veriyor ve bunları teker teker yapmamız gerekiyor. İlk bölümde içinde bulunduğumuz kaptan çıkıyor ve öldürülmemiz için verilen emir doğrultusunda düşmanlarımızla burun buruna geliyoruz. 2, 4, 6 ve 8 tuşlarıyla karakterimize yön verirken 5 tuşuyla saldırıyor, # tuşuyla ise blok yaparak kendimizi darbelere karşı koruyoruz. Oyun boyunca karşımıza çıkacak olan X harfi şeklindeki işaretler, dövüş yeteneklerimize yeni hareketler eklememizi ve böylece düşmanlarımızı daha rahat bir şekilde öldürmemizi sağlıyor. Eğer X-Men serisinin bir hayranıysanız, bu oyunu da keyifle oynayarak X-Men dünyasının bir ürününe daha pas geçmiş olursunuz.

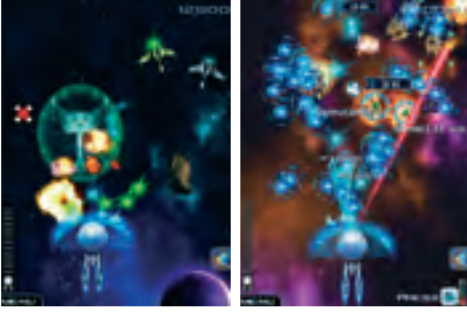
YAPIM **EA Mobile**  
DAĞITIM **EA Mobile**  
TÜR **Platform**  
ÜCRET **13.50 TL / 108 Kontör**



## İNDİRMEK İÇİN

X-Men Origins: Wolverine'i indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OWOLF** yazın ve **7777**'ye gönderin.





# STAR TREK LEVEL

**H**azır Angels & Demons ve X-Men Origins: Wolverine ile vizyondan girmişken devam edeyim. Vizyona giren filmleri takip ediyorsanız, diğer iki film ile aynı tarihlerde vizyona giren Star Trek'i de gözden kaçırmamışsınızdır. Kült yapımlardan biri olan Star Trek'in en önemli figürlerinden biri Atılğan adı verilen uzay gemisidir. Bu uzay gemisinin mürettebatının gençlik yıllarındaki ilk dönemi konu alan yeni film, çaylak dönemini yaşayan bu ekibin tehlikeli yolculuğuna tanıklık etmemizi sağladı. Filme paralel olarak hazırlanan bu oyun ise bizi geminin içindeki insan ilişkilerinden uzak tutup dışındaki olaylarla başa çıkmamız için görevlendiriyor.

Star Trek oyununda Atılğan'ı kontrol ederek, uzayın derinliklerinden gelip bize zorluk çıkararak düşmanlarla mücadele ediyoruz. Klasik shoot 'em up türüne uyarlanan yapımda, Atılğan'ı kontrol ederken hem gemimizi, hem de bu vesileyle genç mürettebatımızı hayatta tutmaya çalışıyoruz. Oyunda yol aldıkça yeni silahları portföyümüze ekliyor ve Star Trek evreninin daha güçlü düşmanlarına karşı daha şiddetli çarpışmalar gerçekleştiriyoruz. Üstelik yolumuza devam ederken sadece yeni silahlar değil, yeni özellikler de ekleyebiliriz Atılğan'a. Böylece hızımızı yükseltebiliriz, enerjimizi arttırabiliriz ve ateş gücümüzü çok daha etkili hale getirebiliriz.

YAPIM **Bad Robot Interactive**  
DAĞITIM **EA Mobile**  
TÜR **Aksiyon**  
ÜCRET **13.50 TL / 108 Kontör**

**9.5**

Eğlenceli bir oyun türünü Star Trek gibi popüler bir evrenle buluşturan yapım, eğlenceli saatler yaşatarak sizi uzun süre başında tutacaktır.

## İNDİRMEK İÇİN

Star Trek'i indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **DLSTAR** yazın ve **7777**'ye gönderin.

# METAL GEAR ACİD 2 LEVEL

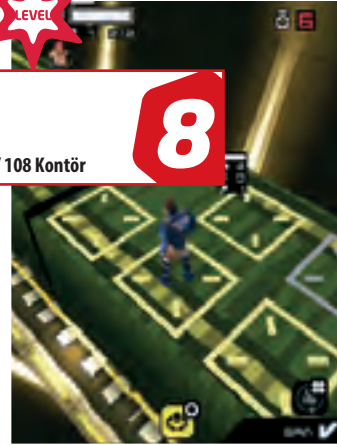
**Ş**imdi sinema sektöründen uzaklaşıp tamamen oyun dünyasının bir ürünü olan Metal Gear serisine adım atma vakti geldi. Serinin cep telefonları için hazırlanan son oyunu olan Metal Gear Acıd 2, sıra tabanlı bir oyun yapısına sahip ve kart oyunları mantığıyla oynanıyor. Oyunun ana parçasınıysa Story Mode oluşturuyor.

Dr. Thomas Koppeltorn'un yönlendirmeleriyle oyunun kontrollerini öğrendiğimiz ilk bölümü dikkatli bir şekilde oynamanız ve diğer oyunların eğitici bölümleri gibi pas geçmemeniz gerekiyor. Çünkü sıra tabanlı oyun yapısına alışkın değilseniz ve Metal Gear serisinin oyun yapısına da yabancıysanız, oyunun kurallarını ve yöntemini iyice öğrenmeniz gerekiyor. Sıra tabanlı oyun yapısında ilerlerken, bir yandan da sayılı sayıdaki hamlenizi doğru bir şekilde kullanmalısınız. Diğer yandan elinizdeki kartları yerinde harcamalısınız; çünkü bu kartlar size oyun süresince birçok avantaj sağlayabiliyor. Öte yandan ekipmanlarınızı da doğru yerde kullanarak görevlerde başarısızlığa uğramamak için gayret göstermelisiniz. Çünkü sıra tabanlı oyunların ağır ilerleyen yapısı içinde bir bölümü tekrar tekrar oynamak canınızı sıkabilir.

Sonuç olarak Snake'i cebimize sokan ve özellikle serinin hayranlarının keyifle oynayabileceği bir yapım var elimizde. Siz de bu maceraya atılmak istiyorsanız Metal Gear Acıd 2'yi pas geçmeyin.

YAPIM **Konami**  
DAĞITIM **Glu**  
TÜR **Aksiyon**  
ÜCRET **13.50 TL / 108 Kontör**

**8**



## İNDİRMEK İÇİN

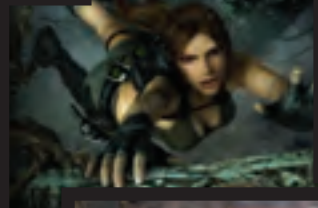
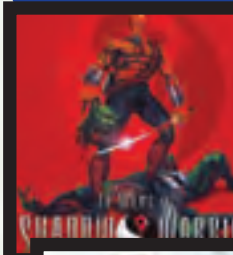
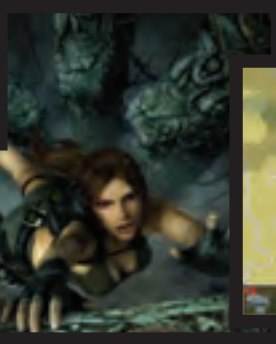
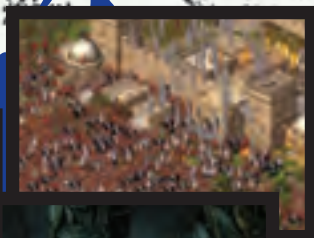
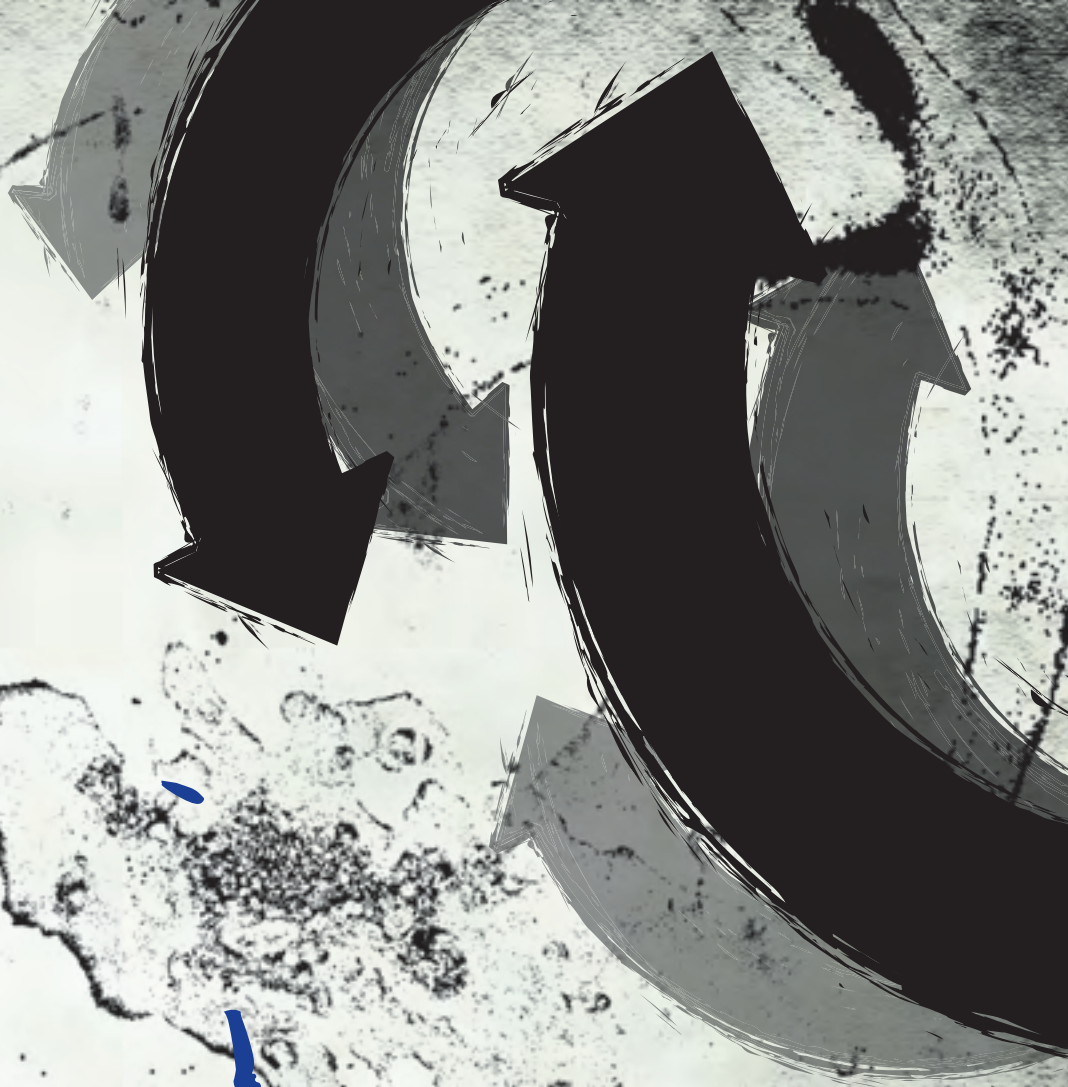
Metal Gear Acıd 2'yi indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **DLMGA** yazın ve **7777**'ye gönderin.



# İNİLERİNİN DÜNYASININ İNİLERİ OUT'ILARI

**B**ir şeyin popüler ve trendy olması ille de iyi, güzel ve doğru olduğu anlamına gelmiyor sevgili okuyucular. Bu dosya konusunda amacımız çemçük ağızlı bir modacı havasında "Şunlar in, bunlar out şekerim" demek değildir. "Değildir" in bir daha altını çizelim. Sevsek de sevmesek de oyun dünyasında bir takım değişiklikler var. Bu değişiklikler daha ziyade oyunların daha düz, daha kısa, daha kolay ve oyunlarla yeni tanışan insanlara hitap eden hale gelmesi şeklinde. Ancak bazı değişiklikler de var ki oyuncuların yıllardır isteyip de kavuşamadığı özellikler. Kanımca, kimse oyunlardaki kontrol ve kamera açılarının bu kadar rahat hale gelmesinden şikayet edemez. Ve bununla beraber her eski tüfek RPG'ci Infinity Engine'ı özler. Geçmişle gelecek arasında bir kapıda durup iki yanımıza da bakıyoruz. Bu dosya konusunu hazırlamadan önce bir beyin fırtınasıyla senelerin değişimini saydırıp ortaya döktük. Ortaya çıkan iki sayfa sadece başlıklardan oluşuyordu ve her başlık kendi başına dosya konusu haline gelebilecek derinlikteydi. Size bunların içinden bir buket yaptık. Oyun dünyasının İn'lerine, Out'larına bakarken, kısa ve uzun vadede bütün oyun dünyasının gözlerimizin önünde canlanan resminin, okurken sizin de zihninizde aynı şekilde canlanması, anıları çekip çıkartması dileğiyle...





# OYUN IN FILM OUT

## FILMLERİ OYUNLARI

Uzun zaman önce oyunların filmlerini konu alan bir dosya konusu hazırladığımdan bu maddeyi ben yorumlamak istedim... Hepimizin tanık olduğu üzere, oyun ve sinema sektörleri uzun yıllardır paslaşmakta ve birbirlerine ürün ihraç etmekte. 2000'li yıllara kadar bu süreç, "popüler" veya "kült" olarak değerlendirilen filmlerin oyunlarının üretilmesi şeklinde cereyan etti. Hele ki bir Back to the Future oyunu hatırlarım ki ZX Spectrum'unum hafızamda en çok yer eden isimleri arasına girmişti. Oyun boyunca Marty'nin geçmişinde yol alıyor, aldığımız görevi yerine getirmediğimiz takdirde sol alt köşedeki fotoğrafımızın yavaş yavaş silinmesine tanık oluyorduk. İşte böylesine iz bırakan yapımlar geliştiriliyordu geçmişte. 2000'li yıllarla birlikteyse bu "devşirme" çarkı daha çok tersine dönmeye, birçok popüler ve kült oyunun sinema versiyonları çekilmeye başladı. Ancak bugünkü durum, geçmiştekine nazaran "kazanç merkezli" olunca, hiç de iç açıcı olmayan yapımlar ortaya çıkmaya başladı. (Şimdi bir saymaya başlırsam...) Maalesef birbirinden önemli ve "marka" oyun, çekilen rezili rüsva sinema versiyonu yüzünden büyük yara aldı. Elbette ki değişen bu durumdan şikayetçi değiliz ama ortaya çok daha iyi ve kaliteli işler çıksa daha iyi olmaz mı? ŞEFİK



OYUN KARAKTERLERİ IN  
FİLM KARAKTERLERİ OUT

# LIMON IN LARA CROFT

## GÖĞÜSLER GÖĞÜSLERİ



Lara Croft'un hayatımıza girişine kadar dişi karakterlerin vücutları bizim için çok da önemli değildi. Zira piksel piksel grafiklerden, karakterlerin vücutları ancak bir yere kadar dikkatimizi çekebiliyordu. (Larry'nin güzel arkadaşları, Elvira ve birtakım "+18" oyunların kahramanları bile gözümüzde "kare kare" idi.) Haliyle Lara Croft'u gördüğümüzde hepimizin dibi düştü. O incecik belin üzerinde ritmik hareket eden iki kocaman göğüs, adeta "PC devrine geçiyorsak iddialı bir şekilde geçelim" diye haykırıyordu. Lara'dan sonra, uzun bir süre hiçbir yapımcı ekibi dişi karakterlere 100'ün ("90 - 60 - 90"daki ilk "90" var ya; o göğüs ölçüsü işte. Bilmeyenlere hatırlatalım.) altında göğüsler tasarlamaya cesaret edemedi. Ancak "sıfır beden" modası ortaya çıkınca, oyun dünyası da bundan etkilendi. Yeni nesil oyunlardaki çoğu dişi karakter; hayata limon -bilemedin portakal- göğüslerle gözlerini açtı. Heavenly Sword'daki Nariko, Silent Hill'deki Heather Mason, Resident Evil'deki Claire Redfield... Git gide küçülen göğüsler Lara'yı bile etkiledi. İlk Tomb Raider'daki Lara ile Tomb Raider: Underworld'deki Lara'ya bir bakın; göğüsler bir beden küçülmüş adeta. Artık kilo mu vermiş, estetik ameliyat mı geçirmiş bilmiyoruz. Tabii ki bir de Faith konusu var. Faith bir akım haline gelirse eğer, o zaman bırakın limon göğüsleri, karakterlerin cinsiyetini bile ayırt edemeyeceğiz. ELİF

HIZLI GİTMEK IN  
NEREYE GİDECEĞİNİ ARAMAK OUT

# ATRAKSİYONLU SİLAHLAR IN

# IRI OUT SİLAHLAR

**D**oom serisi ve benzeri oyunlarda tekme tokat ile başlayan silahlar, zincirli teste- re gibi psikopat katil silahlarıyla devam eder ve bazukaya kadar giderdi; hatta daha da ötesine geçirdi. Nasıl mı? BFG 9000 ile! Manası "Büyük F... Silah 9000" (Küfür var, sansürledik.) olan bu silah, haritayı cayır cayır temizlerdi. İşin suyunu çıkaran oyunlardan bir diğeriyse Serious Sam idi. Çeşit çeşit silah koymaları yetmemiş, üzerine gülle atan dev bir top, evet, bildiğiniz top koymuşlar oyuna! Gemilere takılan cinsten bir topu elde taşıyıp etrafa güller yağdırmak ve bir arena dolusu boğa yaratıkla savaşmak ancak Serious Sam'de vardı. Ha, bir de Cüneyt Arkin filmi vardı; Ortaçağ S.W.A.T.'i gibi takılan takımında, üç farklı namlusu olan bir top kullanan eleman efsanedir. Oyunlara dönersek, Half-Life 2'deki Gravity Gun en sağlam "atraksiyonlu silah" örneklerinden biri. Etraftaki objeleri alıp fırlatarak düşmanlara hasar vermemizi sağlıyor ve çok eğlendiriyor- du bizi. İriden ziyade eğlenceli ve farklı kullanışı olan silahlar "in" oluyor.

Japonlar, gezegeni kültüre boğduğundan olsa gerek, çekik gözlü karakterler her zaman- kinden daha popüler. Şirinlik ve jelibonluk üzerine kurulu bir anime - manga kültürü genç- ler arasında çok sevildiği için olsa gerek, Japon kültüründen bir şeyler katmak çok daha sevilir hale getiriyor oyunları. Duvar yazıları, resimleri, işte hip-hop kültürü ve emo salgını tipi şeylerden Batı kültürü kadar Japonlar da sorumlu diyebiliriz. Sadece karakterlerin de ötesinde, oyun tasarımı konusunda Japon yapımcılardan ders alan Batılılar, tarz olarak daha animevari işlere imza atıyorlar; stilizasyon, ortaya Okami gibi sanat eseri oyunlar çıkmasını sağlayabiliyor. Oyunlarda artık sadece Batılı karakterler ve kahramanlar değil, daha sportif ve ufak tefek Asyalı tipler de yer almaya başladı. Bu dosya konusunda pek çok trend'i kendinde birleştiren Mirror's Edge'den bol bol dem vurduk zaten. ALI

# INDIE IN OYUNLAR

# MİLYON DOLARLIK OYUNLAR OUT

**G**eçen ay GDC 09 yazısında, Kojima'nın ve diğer oyun yapımcılarının açıklamalarına genel hatlarıyla yer vermiştik. Yeni trend, milyonlarca Dolar harcayıp en üst düzeyde oyun yapmaktan ziyade ucuza basit ve eğlenceli oyunlar yapıp ucuz fiyattan çok satarak para kazanmak olarak gözüküyor. Bu trend elbette ki en büyük oyun stüdyoları için geçerli değil; onlar ancak kriz yüzünden bütçelerini kısmak zorunda ama dev yapımlardan vazgeçmeleri zor. Dev yapımlar çok ilgi topluyor

ve çok reklamları oluyor; işte bu yüzden bitmeleri söz konusu değil. "Indie oyun olayı, bağımsız yapımcıların eğlenceli oyunları nasıl trend oluyor." dersiniz, oyun dağıtıcıları özellikle elektronik oyun satışı piyasasının güçlenmesiyle birlikte bu oyunların dağıtımını üstlenmekte naz etmiyor. İşte böyle sevgili okuyucular... ALI

# DOĞU IN KÜLTÜRÜ

# BATI OUT KÜLTÜRÜ

**S**adece Uzak Doğu değil, daha yakın Doğu da eskisinden daha popüler. Bunu elbette ki en çok Prince of Persia serisinin inanılmaz başarısına borçluyuz. Doğu sanatı- la gotik sanatı birleştiren, gotik bir "Orient" yaratan seriden özellikle The Sands of Time zihinlere kazandı. Assassin's Creed'i unutmak olmaz; bu inanılmaz derecede başarılı ve et- kileyici bir oyun ve Kudüs'te geçiyor, bize Doğulu bir suikastçı olma şansı veriyordu. Aksiyon dışında örnekler de mevcut: Stronghold: Crusader da çölde kale kuşatmalarıyla bambaşka bir lezzet sunuyordu bizle- re. Batılılar'ın gözünden de olsa, arada bir Doğu'da geçen oyunlar ferahlık veriyor. Ayrıca çekik gözlü karakterler de her zamankinden daha popüler. Oyunlarda artık Batılı karakterler ve kahramanlardan çok, daha sportif ve ufak tefek Asyalı tipler de yer almaya başladı. Batı kültürünü o kadar yedik ki tadı yavan geliyor artık. ALI

FLATOUT IN  
NEED FOR SPEED OUT

# KOLAY IN OYNANABİLİRLİK STRATEJİK DERİNLİK OUT

**D**aha önce hiç bilgisayar oyunu oynamamış insanları da oyuncu yapmak ve satışlarını arttırmak isteyen firmalar, çareyi oyunları basitleştirmekte buldu. Eskiden "hexagonal" (altıgen) karelere bölünmüş savaş alanlarında tur bazlı strateji oyunları vardı. Ciddi savaş oyunları, gerçekçi simülasyonlar ve kazık RPG'ler vardı. Adventure ve korku / gerilim oyunları oyuncuları ağırlattırdı! Bugün neredeyse bütün oyunları parkta seksek oynamışçasına rahat bir şekilde bitirebiliyoruz. Oyun endüstrisi geliyor, daha önce oyun oynamamış insanlar da oyun oynamaya başlıyor ve bu sayede oyuncular toplum tarafından anlaşılır hale geliyor. Ağır "geek" veya "nerd" oyuncular mütsüz olsa da ne yapalım, trend'ler bu yönde işliyor. ALİ



## GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ (RTS) IN HEX VE TUR BAZLI STRATEJİ OUT

### RTS'İNİN YENİ TREND'LERİ



Yeni nesil RTS oyunları çok ilginç; Relic Entertainment ve Massive Entertainment sağ olsunlar, en çok gelişmeyi bu türde yaşadık. Hangi birini anlatmam biliyorum ki! Company of Heroes,

her açıdan devrimci bir oyundu ve klasik RTS döngülerini, çarklarını acımadan parçaladı. Alıştığımız anlamda üs kurma ve ünite basma olmayan oyunda, haritadaki noktaları ele geçirerek stratejik puan kazanıyor, bu puanla da takviye çağırıyorduk ama tek fark bu ekonomik sistem değildi, tek fark taş ve odun toplayıp amelelerle bina kurmayı bırakmış olmamız değildi. Taktik oynanış, pek çok rolü üstlenebilen, yerdeki silahları alıp sıkabilen, toplara, taretlere geçebilen ve tecrübe kazanıp rütbe alan üniteler ile RTS türü inanılmaz bir değişim yaşadı. Dawn of War II ile devrimsel değişikliklere devam edildi ve ilk Dawn of War'dan farklı olarak ünitelerimiz çok güçlü kılındı. Space Marine'ler savaş alanında harcanan üniteler olmaktan çıktı ve elit komandolar olarak kolay kolay ölmeyen, gelişerek bizi oyunun finaline taşıdı.

World in Conflict'te efekt ve grafiklere bakarak ağızımızın suyunun akması, oyun dünyasının hiç değişmeyen kaidesi olan grafiksel ve teknolojik gelişimin bir parçasıydı. Sanatsal ve "indie" bir kenara, o müthiş görsellerin arkasında durup oyun mekaniğini fark etmek lazım. Eskiden harita içi uzun menzilli toplar ve saldırılar kullanırken WIC'de harita dışındaki kuvvetlerden saldırı desteği alıyorduk, üretmediğimiz uçak ve toplar sayesinde oyun boyunca düşmana ateşli bir cehennem tattırıyorduk.

# OTOMATİK KAYIT OYUNU KAYDETMEK OUT

**G**eçenlerde yeni bir oyunu incelerken kaydetmeden çıktım. Oyunu yeniden açtığımdaysa otomatik kayıt olmadığını fark edip oyunumun gittiğini görünce çok şaşır-dım. O kadar alışmışım ki oyunlarda otomatik kayıt olmasına! Uzun zamandır oyunlarda, bölüm içindeki çeşitli anlarda, mesela çok zor bir çatışmadan önce oyun çaktırmadan otomatik kayıt alıyor. Ölürsek oyunun sıkıcı kısımlarını baştan oynamak zorunda kalmadan aksiyon kısmını tekrar ve hemen oynayabiliyoruz. (Nerede o F5 & F6 eskiten günler. - Şefik)



## PEK TAKILMADAN OYNAMAK IN ZORLANARAK OYNAMAK OUT

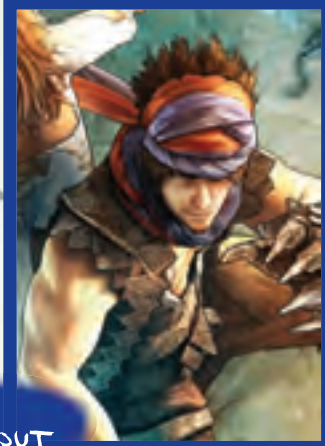
# İNSAN GİBİ AZIN SILAH TAŞIMAK DEVE GİBİ YIĞINLA SILAH TAŞIMAK OUT

**E**ski FPS'lerde sekiz - dokuz çeşit silah taşıydık; hepsine de zibil mermimiz, roketimiz olurdu. Yeni nesil oyunlarda silah yükü mantıklı miktarlara düştü. Bir ana silah, bir yardımcı silah ve en son çare olarak bir yakın dövüş silahı oluyor. Yakın dövüş silahı, mesela bıçak, gizlice adam öldürmeye de yararabiliyor. Üstüne en fazla birkaç da el bombası ile yürü bakalım cepheye, maceraya... En acayip davranan, en fazla çevikliğe ihtiyaç duyan Faith gibi karakterler de, silahları kullandıktan sonra atıp uzun süre silahsız takılabiliyor. Eh, kaçmak da bir seçenek. ALİ



# EMO IN KARAKTERLER ESPRİLİ OUT KARAKTERLER

**D**uke Nukem olsun, Shadow Warrior olsun; bunları özlüyoruz. Striptizci kızları kaçırıp uzaylıları öldürmek, tuvalete girmek, bilardo oynamak, bunlar hep Duke ile yaptığımız eğlenceli aktiviteler. Kılıcı koyup düşmanı boydan ikiye yarıdıktan sonra "Sendeki kişilik bölünmesi var hahaha!" diyen Shadow Warrior da aynı tatta eğlenceli bir karakterdi. Yeni nesil oyunlara dönüp bakınca bol bol depresif karakter görüyoruz; karanlık ve gizemli geçmişler, trajediler, kazalar ön plana çıkıyor. Nerede eskinin esprili kas yığınları! ALI



MONA DE LAFITTE IN  
GUYBRUSH TREEWOOD OUT

# SÜRÜYLE DÜŞMAN GERİLİM OUT

**Y**apay zekanın yokluğunu saklamak için Resident Evil 5 ve Left 4 Dead gibi oyunlarda zibilyon tane düşmanla boğuşuyoruz. Gerilimin aslında ön planda olduğu Bioshock'ta bile son bölümlerde bitmek bilmeyen düşmanların karşısında daralmıştık. Korku ve gerilim öğeleri eskiden daha çok önemliydi; oyunlar, oyuncuyu karşısına hiç düşman çıkarmadan bile yerde süründürdü. ALI



TPS RPG IN  
İZOMETRİK RPG OUT

# DEVASA BOSS'LAR BULMACALAR



**S**en ne güzel seriydin Resident Evil, ilk oyunlarda da boss vardı ama bulmaca da vardı. Tıpkı adventure oyunlarının başına gelen geldi senin başına da; bulmacaların sönükleşti ve çıkan boss'lar irileşti, düşmanlar sürü sürü gelir oldu. Sadece Resident Evil olsa iyi; eski versiyonlarında keyifli bulmacalar olan çoğu oyunun yeni nesil versiyonu, dev boss'larla dolduruldu. Hoş; boss'ların icabına bakmak da aslında bir nevi bulmaca ama eski tarz bulmacaları tamamiyle yok etmenin ne alemi var ki... ALI

Daha fazlası  
**LEVEL+** da...  
www.level.com.tr

## OYUN TÜRLERİNİN EVRİMİ

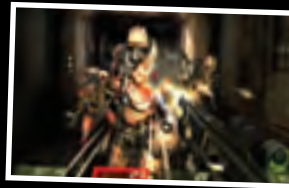


**KARIŞIK TÜRDE OYUN IN / TEK TÜR OYUN OUT**  
Elbette ki çok da güzel ve önemli örnekler var: Relic'in Warhammer 40.000: Dawn of War II'si, RTS ile RPG türlerini harmanlayarak bizleri ekran karşısına kilitledi. Askerlerimizin özelliklerini geliştirmek, onlarla bağımızı güçlendirmek ne güzeldir.



**AKSİYON OYUNLARI IN / ADVENTURE OYUNLARI OUT**  
Eskisi gibi adventure çıkmıyor artık, 40'ta bir gelen yeni bir oyun da uzun vadede kesmiyor sevenleri. En son A Vampire Story ile sevindik. Malum,

eskiden ekranda neler etkileşimli, neler değil, keşfetmek için mouse'u ekranda gezdirir durur, o tıklanabilecek tek pikseli arardık. Bulmacalar kafayı kırdırarak kadar zor ve saçma olabiliyordu. En akla - mantığa uymayan ve en eğlenceli bulmaca örnekleriyse Monkey Island serisindeydi. Güneşlenen adamın sırtındaki harita dövmesinin üzerine kızgın yağ döküp kalıbını almak gibi manyak, psikopat bulmacalar nerede artık... En acısı da eski adventure oyunlarındaki esprili karakterleri bulamamak.



**TPS IN / FPS OUT**

Son zamanlarda -klasik- Doom ve Quake türünde kaç tane oyun denediniz? Hadi diyelim ki denediniz; bunların kaçını başarılı buldunuz? FPS asla ölmedi ve ölmeyecek ama

yapılan oyunların çoğu, Grand Theft Auto çakması TPS'lere dönüşmeye başlamadı mı sizce de? Oyun yapımcıları bir zamanlar daha sağlam grafiklere sahip FPS'ler yapmak için yarışarlardı. Nerede o günler!

# LINEAGE 2

Orta Dünya için farklı bir adres

**H**er yönüyle mükemmel yakın olan bir MMORPG bulmanın zorluğu, samanlıkta kaybettiğiniz iğneyi bulmanın zorluğundan pek aşağı sayılmaz. Lineage 2, birbirine benzer MMORPG kalabalığı arasında üstün nitelikleriyle öne çıkan, mükemmel yakın nadir oyunlardan biri. Oyunumuz isminden de anlaşılacağı gibi 1998 yılında piyasaya çıkan ve döneminin en popüler online oyunlarından biri olan Lineage'in devamı. Bu oyunu da Lineage'ı hazırlayan NCSoft firması hazırlamış, Lineage'in ne kadar iyi bir oyun olduğu

göz önüne alınırsa, Lineage 2'nin kalitesi hakkında kolayca bir fikir sahibi olmak mümkün.

Oyunun geçtiği dünya, alıştığımız klasik FRP dünyalarına oldukça benziyor. Oyunda karakterimizi oluştururken Elf, Cüce, Kara Elf, Orc ve İnsan ırklarından birini seçebiliyoruz. Oyunda seçebileceğimiz sınıflar konusunda oldukça cömert davranılmış, karakterimizi oluştururken 36 adet sınıftan birini seçmek mümkün. Karakter yaratma kısmında oyuncuya oldukça özgürlük tanıyan oyunun asıl farkı ilerleyen kısımlarda ortaya çıkıyor. Öncelikle oyun dünyası inanılmaz geniş, birbirinin benzeri şehirler ve kasabalardan oluşan bir dünya değil burası; gerçekten yaşayan ve ucu bucağı olmayan bir dünya. İçinde bir yerlerde kaşif ruhu olanlar için bulunmaz bir nimet. Bu devasa dünyayı isterseniz yalnız başınıza keşfetmenin tadını çıkartın, isterseniz bir gruba dahil olarak oyundaki devasa yaratıklarla savaşın. "Yaratıklar" demişken belirtmeden geçemeyeceğim, MMORPG'ler arasında görebileceğimiz en güzel ve detaylı yaratık tasarımlarına sahip birkaç oyundan biri Lineage 2. Uçsuz bucaksız bir ormanda gezerken, bir anda halay gücünüzün sınırlarını aşan bir yaratıkla burun

## İPUÇU

Oyunu ve oyun süresini GameSultan'dan alırsanız, %10 oranında GameSultan Bonus kazanırsınız.

bu-  
runa gelmeniz mümkün.

Bu devasa dünyadaki gezimiz sırasında bize eşlik etmesi için bir hayvan sahibi olabiliyoruz; mesela dev bir kurdun sırtında gezebiliyoruz bu tekinsiz dünyayı. Oyunun grafikleri mükemmel, zaman zaman oyun oynamayı bırakıp etraftaki güzel manzarayı izlerken bulabilirsiniz kendinizi. İşin en iyi yanı, bu güzel grafikleri görebilmek için günümüz şartlarında eski sayılabilecek bilgisayarların bile yeterli olması. Oyunu oynamak için kredi kartına ihtiyacınız yok; GameSultan'dan hem oyunu, hem de oyun süresini oldukça uygun şartlarda satın alabiliyorsunuz...

YAPIM NCSoft DAĞITIM NCSoft WEB SİTESİ [www.lineage2.com](http://www.lineage2.com)

# CITY OF HEROES

Hem süper, hem kahraman olmak için...

**S**üper kahramanlar sanırım hepimizin çocukluğunda önemli yer tutar. Aslında derinlerde bir yerlerde hangimiz bir kere bile olsa süper kahraman olmak istememiştir? İmkansız gibi gözükse de bu istek sonunda gerçek oluyor, en azından sanal dünyada. City of Heroes ile hayalinizdeki süper kahramanı oluşturup, onunla maceradan maceraya atılabilirsiniz. Oyun bu yönüyle birbirine benzeyen MMORPG'lerden ayrılıyor.

Oyuna karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Karakter yaratma kısmı oldukça detaylı. Kıyafetinizden, dış görünüşünüzü ve en önemlisi özel güçlerinize kadar her şeyi siz belirliyorsunuz. Daha sonra karakterinizin geçmişi oluşturuyorsunuz, bence burası oyundaki en keyifli kısımlardan biri. Örümcek Adam'ı ısırın radyoaktif örümcek olmadan, onun süper kahraman olma hikayesini anlatmak nasıl mümkün değilse, sizin karakterinizin de geçmişi olmadan, nasıl süper kahraman olduğunu anlatmanız mümkün değil. Bu nedenle bence karakterinizin geçmişine önem verin, oyundan alacağınız keyif emin olun ki artacaktır.

İsminden de anlayabileceğiniz gibi burası süper kahramanların dünyası, etrafınızdaki tüm oyuncular da birer süper kahraman. Onlarla birlikte kötülerle dövüşüp, dünyayı daha iyi bir yer haline getirmeye çalışıyorsunuz.

nuz. Oyunda karşılaşacağınız düşmanlar arasında devler, hayaletler, su canavarları gibi çizgi roman dünyasının tanıdık kötüleri bulunuyor. Bu da oyunda bulunan çizgi roman atmosferini destekleyen başka bir unsur. City of Heroes MMORPG oyunlarına yepyeni soluk getiren bir oyun. Süper kahramanları seven herkesin mutlaka oynaması gerekiyor. Oyunu ülkemizde GameSultan güvencesiyle temin etmeniz mümkün, hem de kredi kartına kesinlikle ihtiyacınız olmadan.

## İPUÇU

City of Heroes oyun zamanını GameSultan'dan oldukça uygun fiyatlara temin etmeniz mümkün.

YAPIM Cryptic Studios DAĞITIM NCSoft  
WEB SİTESİ [www.cityofheroes.com](http://www.cityofheroes.com)

# SHAIYA ONLINE

Umud ve korku birarada...

**E**fsanevi bir tanrıça tarafından yaratılan üç güçlü ırk, hataları sonucu cezalandırılan koca bir halk, tanrıçayı öldüren isyankarlar ve koca bir dünyanın üzerine çöken lanet. Bunlar size Shaiya Online'in geçtiği dünyanın genel durumu hakkında bir fikir vermiştir sanırım. Shaiya Online bir yandan bir fedakarlık ve kahramanlık hikayesi; bir yandan da umut ve korkunun iç içe olduğu bir destan.

Oyunda dünyanın kaderini belirlemek için iki tarafta olan Faction'lerden birine katılmanız gerekiyor. Oyunda klasik FRP dünyalarından alışık olduğumuz ırkların ve sınıfların çoğunu görmek mümkün. Karakterin dış görünüşünü belirleyen ana unsurlar ırkı ve sınıfı olsa da, karakterin dış görünüşünün en ince ayrıntısına kadar ayarlayabiliyorsunuz. Oyunda isterseniz NPC'lerden aldığınız görevi yerine getirirsiniz, isterseniz bu koca oyun dünyasını kendi istediğiniz gibi gezip, kendi kaderinizi kendiniz çizersiniz. Oyun bu konuda sizi tamamen özgür bırakıyor. Oyunda binek hayvanı sahibi olabiliyorsunuz ve kar leoparı gibi oldukça ilginç hayvanları binek hayvanı olarak kullanabiliyorsunuz. Oyuna GameSultan ayrıcalığı ile sahip olabilir ve koca bir dünyanın kaderinin çizilmesinde pay sahibi olabilirsiniz.

## İPUCU

Oyunda düşmanlarınızla dövüşürken Tanrıların size yardımcı olmasını sağlayan "Blessing of Gods" sistemini kullanmanız yararınıza olur.



YAPIM Sonovasiag Entertainment DAĞITIM Aeria Games and Entertainment  
WEB SİTESİ www.aeriagames.com

# AIR RIVALS

Gökyüzü sizin kontrolünüzde

**M**MORPG'ler arasında klasik FRP kalıplarının dışına çıkan oyunları daima takdir etmişimdir. Air Rivals'ta bunlardan biri. Uzun gemisi - uçak karışımı kırıma araçları kullanarak gökyüzünde rakiplerinizle kapışabileceğiniz bir oyun Air Rivals. Bilgisayarlarda genel olarak bu



tip oyunların oldukça azaldığı son zamanlarda, bu tip bir MMORPG görmek gerçekten şaşırtıcı ve sevindirici. Phillon isimli bir gezegenin hakimiyetini ele geçirmek için düşmanlarla gökyüzünde kapışıyoruz.

Oyun oldukça güzel grafiklere sahip, buna karşılık sistem ihtiyaçları yok denecek kadar düşük. Bu nedenle herkes rahatlıkla kafasında "Acaba bilgisayarında çalışır mı?" korkusu olmadan alıp oynayabilir. Oyunun arabirimi ve kontroller oldukça güzel tasarlanmış. O nedenle oyuna alışma süresi oldukça düşük. Oyunda düşmanlarınıza karşı zafer kazandıkça RPG oyunlarında olduğu gibi level atıyor ve yeni özellikler kazanıyorsunuz. İşin en keyifli tarafı ise oyunun tamamen Türkçe olması. Bu durum MMORPG'lerde dil problemiyle

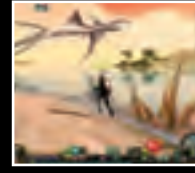
## İPUCU

Oyunu oynamak için gerekli olan GameForge4D kartlarına ülkemizde GameSultan ayrıcalığıyla sahip olabilirsiniz.

karşılaşan veya oyunu kendi ana dilinde oynamak isteyen oyuncular oldukça sevindirecektir. Oyunu ülkemizde GameSultan aracılığıyla temin edebilirsiniz.

YAPIM MasangSoft DAĞITIM GameForge4D WEB SİTESİ www.airrivals.net

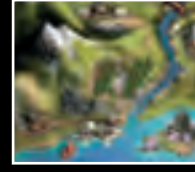
## HABERLER



### AION

Son zamanların en heyecan verici MMORPG'lerinden biri olan Aion, bildiğiniz gibi bir süredir Güney Kore'ye açık bir Beta test aşamasında bulunuyor. 2009'un sonbaharında oyunun Kuzey

Amerika'da yaşayan kullanıcılara açık Beta testi başlayacak. Muhtemelen bundan birkaç ay sonra da Avrupa'da yaşayan kullanıcılara açık olan bir beta testi başlayacak.



### KATSURO

En popüler tarayıcı tabanlı oyunların arasında yer alan Katsuro'nun oyuncu sayısı katlanarak artıyor. Oyuncu sayısındaki bu artış sonucu ortaya çıkan yoğunluk için eldeki mevcut sunucular yetersiz kalınca, yeni sunucular açıldı.

Ayrıca oyun için yayınlanan yeni güncellemelerin içerisinde, Türkçe karakterlerle ilgili yaşanan bir problemin çözümünü içeren bir güncelleme de mevcut.



### KNIGHT ONLINE

Ülkemizde oldukça büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan Knight Online için yeni bir güncelleme üzerinde çalışıldığı dedikoduları dolaşip duruyor.

Bu yeni güncelleme ile oyunun grafiklerinde ve oynanış mekaniğinde önemli değişiklikler yapılacağı söyleniyor. Ayrıca oyuncuların yoğun ilgisine cevap verebilmek için oyunun 16. sunucusu da hizmete girdi.



### SILKROAD ONLINE

Özellikle uzak doğu ülkeleri ve ülkemizde geniş bir oyuncu kitlesine sahip olan Silkroad Online'da şans oyunlarını seven oyuncular için hazırlanan Magic Pop sistemi yayınlandı. Şansına güvenen oyuncular Magic Pop kartlarını alıp, oyunu oynayabilecek ve şansları deneyebilecekler.



### METİN2

Tamamen Türkçe olan bu popüler online oyun için çiftçilik rehberi yayınlandı. Daha sakın bir oyun tecrübesini tercih eden veya daha hızlı level atlamak isteyen kullanıcılar bu rehberi inceleyebilirler. Rehberi oyunun resmi forumlarında ve birçok hayran sitesinin forumunda bulmak mümkün.

# GUILD WARS

## Savaş olmadan asla

**O**nlarca ödüle layık görülen Guild Wars, aslında üç ana oyun ve bir genişleme paketinden oluşan bir seri.

Guild Wars, Tyria isimli devasa fantastik bir dünyada geçiyor. Bu dünya kendisine ait coğrafyası, kıtaları, dilleri ve doğası bulunan, oldukça detaylı tasarlanmış bir dünya. Serinin her oyunu bu dünyanın farklı kıtalarında geçiyor. Böylece

seriye eklenen her oyun, serinin içeriğini zenginleştiriyor ve oyunculara farklı oyun deneyimleri sunuyor. Oyun MMORPG'ler arasında sunulan en gelişmiş ve yaratıcı dövüş sistemlerinden birine sahip. Dövüşle ilgili onlarca farklı yetenek mevcut ve bunları beraber kullanarak yüzlerce farklı kombinasyon elde edebilirsiniz. Oyunun isminden de anlaşılacağı gibi guild'ler oyunun merkezinde yer alıyor. Oyunda birçok guild mevcut ve bunlara katılırsanız, karakterinizin çok daha hızlı gelişmesini sağlayabiliyorsunuz ve en önemlisi oyundan alacağınız keyif katlanıyor. Bazı guild'ler birbirleriyle rekabet halinde ve bu da oyuna ayrı bir heyecan katıyor. Geliştirici firma olan ArenaNet de guild'leri teşvik etmek için elinden geleni yapıyor; örneğin geçmişte başarılı guild'lerin 100.000 Dolar'a kadar ödül kazanabildikleri yarışmalar düzenlediler!

En iyi haberi en sona sakladım, oyunu oynamak için aylık bir ücret ödemek gerekmiyor.

Oyunu bir kez satın almanız yeterli. GameSultan serinin tüm oyunlarını ülkemizde satışa sunmuş durumda. Oyunu GameSultan'dan satın alırsanız, firmanın tecrübesi nedeniyle satış sonrası destek konusunda da içiniz tamamen rahat olabilir. Böylece sanırım MMORPG denilince akla gelen birkaç markadan biri olan Guild Wars'u oynamamak için hiçbir mazeretiniz kalmıyor.

### İPUÇU

Oyunu GameSultan üyesi en yakın internet kafeden satın alabilirsiniz. Kendi semtinize en yakın GameSultan üyesi internet kafeyi bulmak için [www.gamesultan.com](http://www.gamesultan.com)'a girebilirsiniz



YAPIM ArenaNet DAĞITIM NCSOFT WEB SİTESİ [www.guildwars.com](http://www.guildwars.com)

## KISA KISA



### DAMORIA

Damoria tarayıcı tabanlı ufak bir oyun. Ufak bir kayıt işlemi sonrası oynamaya başlayabileceğimiz oyunda ana amaç, kendi imparatorluğumuzu kurmak ve bu imparatorluğu elimizden geldiğince kuvvetli hale getirmek. Bunun için binaları kurmalı, halkınızı yönetmeli ve ticaret yapmalısınız. Diplomasi oyunda oldukça önemli bir yere sahip,

imparatorluğunuzun kısa sürede yıkılmasını istemiyorsanız diplomasiyi etkili bir biçimde kullanmalısınız. Oyunu aynı anda binlerce oyuncuya karşı oynama şansına sahipsiniz. Ayrıca oyun tarayıcı tabanlı olduğu için herhangi bir kurulum gerektirmiyor ve internet bağlantısı olan herhangi bir yerden oyunu oynayabiliyorsunuz. Strateji sevenler bu oyunu bir deneysel.  
<http://damoria.bbgames.com>



### GLADIUS II

Gladyatörlerin yaşamları insanların daima ilgisini çekmiştir. Onları konu alan onlarca kitap ve film de bu ilginin bir sonucu. Şimdi ise gladyatörleri konu alan bir oyunumuz var. Gladius II ile kılıcımızı elimize alıp arenaya çıkma sırası bizde. Tahmin edebileceğiniz gibi oyunda özgürlüğü için savaşan bir gladyatörü canlandırıyoruz. Tarayıcı tabanlı

olan oyun sayesinde dünyanın her yerinden çeşitli oyuncularla savaşabiliyoruz. Oyunun grafikleri tarayıcı tabanlı bir oyuna göre oldukça güzel. Ayrıca zaman zaman yapılan yarışmalarla oyunu oynarken 10.000 Euro'ya varan yüksek ödüller kazanmanız mümkün. Bu oyunu oynamak isterseniz, GameSultan'a ulaşmanız yeterli.  
[www.gladius2.com](http://www.gladius2.com)



### SWON6

Strateji oyunlarını hep sevmişimdir. Özellikle uzayda geçen strateji oyunlarını oynamak bana daima büyük keyif vermiştir. O nedenle SWON6 ile karşılıncın oldukça mutlu oldum. SWON6 uzayda geçen bir strateji oyunu. Oyun tarayıcı tabanlı olduğu için herhangi bir kurulum gerektirmiyor ve internet bağlantısı olan herhangi bir bilgisayardan oynamanıza olanak sağlıyor. Oyuna bir gezegende kurulmuş bir koloniyeye sahip olarak başlıyoruz. Oyundaki amacımız bu koloniyeyi güçlendirmek ve diğer kolonileri de kendi yönetimimize katmak. Oyun oldukça hoş stratejik detaylar içeriyor. Oyunu ülkemizde online oyunlar söz konusu olunca akla gelen ilk adres olan GameSultan'dan temin etmeniz mümkün. Bence acele edin, koca bir uzay hükmetmeniz için sizi bekliyor.  
[www.swon6.com/index.aspx](http://www.swon6.com/index.aspx)



### SEAFIGHT

Karayip Korsanları filminin kazandığı popülaritenin de etkisiyle, korsanlığa oldukça ilgi duymaya başladı insanlar son yıllarda. Bu ilginin doğurduğu talep sonucu korsanlık temalı birçok oyun çıktı piyasaya ve Seafight bu oyunların en güzel örneklerinden biri. Kendi gemimize sahip olarak, mürettebatımızı yönlendiriyoruz ve açık

denizlerin görüp görebileceği en iyi korsan olmaya çalışıyoruz. Bu hedefimize ulaşma yolunda diğer korsanlar, deniz canavarları gibi engelleri aşmamız gerekiyor. Oyunu oynamak için herhangi bir şey indirmeniz veya kurmanız gerekmiyor. Oyunu GameSultan'dan temin ederseniz, GameSultan Bonus avantajından yararlanabilirsiniz.  
<http://tr.seafight.com>



Oyuna başlayınca zorunlu tutorial var panik yapmayın, oynayıp bitirince seçenekler açılacak.



Takımlar bir ila beş kişilik.



# WARRIOR EPIC

YAPIM Possibility Space  
DAĞITIM True Games Interactive  
TÜR MMORPG  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 19 Mayıs 2009  
WEB [www.warriorepic.com/tr](http://www.warriorepic.com/tr)

Kaliteli, gelişen ve ücretsiz...

## ARTILAR VE EKSİLER

Çok kaliteli, ücretsiz, gelişiyor, Türk oyuncusuna özel bir önem veriyor, para harcayan oyuncularla ücretsiz oynayanlar arasında bir denge gözetiyor, sistem ihtiyaçları düşük ama grafikleri sağlam.

Detaylı grafik ayarları yok.

“ Bir zamanlar harika bir dönem yaşadık. Krallığımız genişti, mutluydu ve zengindi; fakat refah yerini yolsuzluğa, başıbozukluğa bıraktı. Krallar şeytana uyup ihanet etmeye başladılar, farklı ırkların savaşları kendi felaketlerine sebep oldu ve düzen bozuldu; artık kaos çağında yaşıyoruz. İmparatorluğun derinliklerinde fısıltılar var, isyankarların fısıltıları... Ve bizi yıkımdan kalan küllerden tekrar hayata getireceklerin fısıltıları. Savaşmamıza yardım et, geçmişe dönmemiz için lider ol, bize umut ver. Warrior Epic; kendi kaderine sahip çık!”

Türkçe seslendirmeli tanıtım videosu, oyunu yapanların Türkiye'ye ne kadar önem verdiklerini gösteriyor. Dublajını Günyol Bakoğlu'nun yaptığı videodaki ses, oldukça etkileyici bir şekilde Türk oyuncuları çağırıyor. Türkiye'de bunun ne kadar sevilip istenildiğini, LEVEL Online'dan yaptığımız birkaç okuyucu yorumu alıntısından da görebilirsiniz. Bu oyun ilk tanıtıldığında, Türk oyunculara ne kadar önem verildiğinden ve ne derece büyük bir potansiyel görüldüğünden bahsedilmişti zaten; demek ki yalan değilmiş. Bizim gönlümüzü almak çok da zor değil,

samimi olsunlar yeter.

## ZINDAN TEMİZLİĞİ

Warrior Epic, fantastik bir oyun dünyasında kahramanlarımızla zindan temizlediğimiz, görevler alıp onları yerine getirdiğimiz bir RPG oyunu. En farklı yönüye ölen karakterlerimizin ruhlarını oyunda kullanmaya devam edebilmemiz. Kendi salonumuzda karakterlerimizi diriltilebileceğimiz gibi bu ruhları ekipmanımızı geliştirmek için de kullanabiliyoruz. Bir diğer seçenek, bu ruhları yanımıza yardımcı olarak almak.

Oyunun genelinden ve özellikle Pit Fighter'dan Diablo tadı aldık ki bu gayet güzel bir şey. Oyun dünyası geniş ve -Beta notları kutusundan da okuyacağınız üzere- devamlı rafine ediliyor. Oyun henüz piyasaya çıktı ama değişiklikler gayet hızlı. Özellikle sunuculardaki hatalar hemen tespit edilip düzeltiliyor. Oyunun içerisinde de yetenek kutularından canavar seslerine dek pek çok değişiklik yapıyor. Oyunun başlangıç yeri olan Ruins of Aberas, yani Aberas Harabeleri gayet yeşillik bir yer. Önümüze çıkan ↻



Oyunda vuruş, ölüm vuruşu ve kafa atma var... Tam Türk oyunu!



## LEVEL ONLINE'DAN OKUR YORUMLARI

Bir oyun videosunun Türkçe seslendirilmesi umut verici. Darısı diğer oyunların başına.  
- Ertekin

Katılıyorum, Crysis gibi diğer oyunları da seslendirirler, mesela Call of Duty serisini, inanılmaz güzel bir oyun olur.  
- Bananaz

Crysis'in yapımcıları Türk, diğer oyunlardan bunu beklemeyelim. Warrior Epic'in Türkçe olmasının sebebi de Türkler'in online oyunlardaki sayısı bir hayli fazla (bkz. WoW) ve True Games de bunu görmüş belli ki Türkçe dil seçeneği, hatta Türkçe seslendirme yapmış; bu da etkileyici kılıyor oyunu.  
- Mert

⇒ düşmanları öldürmekte ve haritada yolunuzu tıkayan engelleri yıkmakta, kesmekte hiç zorlanmadık. Atmosferini de, oynanışını da oldukça beğendik.

## STARCRAFT? GEARS OF WAR?

Daha önce Possibility Space adını muhtemelen duymadınız. Peki Gage Galinge ve Feng Zhu isimleri sizde bir ışık yakıyor mu? StarCraft ve Gears of War üzerinde çalışmış bu elemanların kurduğu bir firma Possibility Space. Ücretsiz ama dandik online oyunlarla dolu bir piyasada, ücretsiz ve çok kaliteli bir oyun yapmayı hedeflediklerini söylüyor yapımcılar. Piyasada tam fiyatlı satılan, yüksek yapım maliyetli oyunların kalitesini sunmayı amaçlayan ve görünen o ki bunu da başarma yolunda sağlam adımlarla ilerleyen oyun, yüksek kalitesiyle kendini benzerlerinden ayırmak istiyor. Bununla beraber çok sağlam olup da oyuncularını istediği yüksek sistem ihtiyaçları yüzünden kendinden daha eski MMO'lara kaptıran Age of Conan gibi oyunlardan da ders alıyor. Oyunu herkesten önce, daha lansman gününde özel izinle kurcalama

şansımız olmuştur. Oyunu düzgün bir laptop'ta oynadık ve grafiklerin çok kaliteli olduğunu gördük. Bizi şaşırtan şeyse detaylı grafik ayarlarının bulunmayışı olmuştur. Oyun, sağlam grafiklerine rağmen hemen hemen hiçbir sistemi zorlamayacak şekilde hazırlanmış. Görünen o ki fi tarihinden kalma ve internete girmek için kullandığınız bir bilgisayarla bile oyunu sorunsuz bir şekilde oynayabileceksiniz ve grafiklerden memnun kalacaksınız. Firma, özellikle Türkiye'deki oyuncu potansiyeline yöneldiği için sistemleri zorlamamak üzerine çok uğraşmış. İşin garibi, grafiklerin sağlam olması zaten; bunu açıklarken büyük paralar harcadıkları özel video sıkıştırma algoritmasından ve diğer oyunlarda olmayan bazı teknolojilerden bahsettiler. Türk olmayan ancak Türkiye'ye önem veren bir oyun firmasıyla yüz yüze görüşüp sorular sorabilmek, oyunu ilk kurcalayanlardan biri olmak çok güzeldi. Firmanın kurucuları, StarCraft'taki ve Gears of War'daki tecrübelerini göstermişler ve umarım devamı gelir.

## MICRO TRANSACTION

Oynaması ücretsiz ancak ek özelliklerin parayla satıl-



Oyuncu dostu bir oyun, öğrenmesi çok kolay ve en önemli Türkçe!



## GÖREV SONU

Görev sonunda görev özeti ekranında performansınızı görebiliyorsunuz. Ayrıca özel bir ödül alıyorsunuz, bu prestij puanı, ekipman veya canavar ruhu olabiliyor. Bana ilk görevden sonra Pit Fighter için çivili yumruk çıktı. Loot (Ganimet), Warrior Experience (Tecrübe puanı) ve Prestige Points'i (Savaşçı almak için harcanan puanlar) görüyoruz.

Bu ekranı açınca altın harcayarak kafamıza göre dekore edebildiğimiz savaşçı salonuna geliyoruz. Buradan görevleri, savaşçılarımızı seçebiliyor; ayrıca karakter ve eşya geliştirebiliyoruz.

## KARAKTERLER



Ekibimize alabileceğimiz karakterler şu an için aşağıdakilerden oluşuyor:

Pit Fighter: Outcast - Berserker  
Devotress: Sentinel - Avanger  
Dungeon Archer: Stalker - Warden  
Pangolan: Shaman - Tamer  
Assassin: Dead Shot - Trapper  
Illusionist: Spellbinder - Necromancer

## BETA NOTLARI

- Haritalarda ve görevlerde bazı alt görevler eklendi
- Görevler yenilendi
- Canavarların ve karakterlerin ses güncellemeleri yapıldı
- Haritalara ve görevlere yeni objeler eklendi
- Bütün yetenek ikonları güncellendi
- Temel klan sistemi kuruldu
- Canavarlar güncellendi, yeni özellik ve yetenekler eklendi
- Tüm karakterlerin sağlık güçleri sınıflara göre dengelendi
- Yetenek özellikleri için açıklamalar güncellendi
- Bitirilen görevler kaydedildi
- Stress test yapıldı
- Launcher ile yaşanan sorunlar düzeltildi
- Sunucu sorunları için bakım çalışmaları yapıldı

diği oyunlarda oyuncuların en büyük sıkıntısı, para harcamadan bir noktadan sonra pek ilerleyememek olmuştur hep. Bunu biraz daha açmak gerekirse, çoğu oyunda parayla daha fazla tecrübe puanı ve çok baba eşyalar almak mümkün; hatta en güçlü eşyalar ve en önemli özellikler parayla alınabildiği için ücretsiz oyuncularla para harcayanlar arasında dev bir uçurum oluşuyor. Oyunun müşteriye özel şeyler sunması önemli ancak bu uçurum çok büyürse oyuncular bir süre sonra sıkılıp bırakabiliyor oyunu. Warrior Epic, böyle sıkılıp bırakılan bir oyun olmayacak çünkü oyundaki en sağlam eşyaları bulmak için yine oyunu oynamak gerekecek. Güç veya "gelişim" satın almak mümkün olmayacak, kazanılan eşyalar ile satın alınan eşyaların değiş tokuşu olmayacak. Gerçek parayla satın alınan eşyaları da oyun içi parayla almak mümkün olmayacak. Para harcayanlar elbette ki harcadıkları paranın karşılığını görecekler ve bu parayı harcamaktan keyif alacaklar ancak ücretsiz oynayanlar da ezilmeyecekler kısacası. Kredi kartı olmayan oyuncular internet kafelerden alacakları "Game Card"lar ile alışveriş yapabilecekler.

Oyunun toplamak istediği kitle de ağırlıklı olarak zamanında Guild Wars oynayanlar gibi- kaliteli oyuncular. Beta notlarına bakarsanız, Guild sisteminin çatısının kurulduğunu görürsünüz. Öte yandan oyunun her görevi yaklaşık 15 dakika sürdüğü için daha önce hayatında hiç bu türden bir oyun oynamamış insanları da türe başlatacak gibi görünüyor. Oyunda ilerlemek ve eğlenmek için aylar yıllar boyunca sürünmek gerekmiyor. İş arasında, ders arasında açıp, biraz eğlenip gündelik hayata devam edilebilecek veya bir 15 dakika daha, bir görev daha diye başına kilitlenip kalınacak. Oyun seçeneklerimiz macera, senaryo, tek kişilik ve PvP olarak belirlenmiş. Yani oyunda tek başımıza kafa dağıtmak da mümkün, klan olup beraber eğlenmek de. Kaliteli oyunların eğlenceli yanlarını yeni başlayanların da tecrübe edebileceği bir paket yapmak iyi fikir; bu sayede kalabalık bir oyuncu kitlesi toplayacak gibi görünüyor oyun. Beta'ya olan ilginin yüksek olması da buna işaret ediyor. Türk oyuncuların akin etmesini belediğimiz oyunun resmi çıkışından itibaren detaylar, inceleme ve güncellemeler ile bu oyuna yer vermeye devam edeceğiz. ☺

# FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİK

Square Enix çaktırmadan çalışmalarına devam ediyor.

**S**izler, internet ve oyun dünyasının içinden insanlar olarak genelde şu konularda birleşebilirsiniz. "Türkiye'de oyun anlayışı gelişiyor, oyunlar çok geniş kitlelere hitap ediyor, Türk oyun medyası büyüyor..." Hemen hemen herkesin kabul edebileceği bu görüşler aslında sanıldığı gibi gerçekleri yansıtmıyor. Avrupa, Amerika ve Japonya'da milyonları peşinden sürükleyen oyun medyası ve oyunları, Türkiye'de yüz binlere bile hitap edemiyor. Eğer internet sayfalarının kuşe kağıdın önüne geçtiğini düşünüyorsanız bir kez daha düşünmelisiniz, en azından Türkiye için; çünkü sıradan bir haberin Türk sitesinde oluşturduğu yankı ile yabancı basında oluşturduğu yankı arasında korkunç bir uçurum var. Hayal edemeyenler için minik bir örnek verelim. Yabancı basında bir günde 50,000 izlenim alan bir haber, zirveye oynayan bir Türk sitesinde 500'ü zor geçiyor. Daha çarpıcı bir örnek verelim. Harika bir oyun duyurulduğunda, yabancı forumlar sadece ilk birkaç saat içinde onlarca sayfa mesaj gönderebiliyorlar Türk kullanıcılar hem haberi geç fark ediyor, hem tartışmaya gerek bile duymuyor. Tartışınca da bilirsiniz, genelde kavga çıkıyor. Sizce bunun sebebi ne olabilir? Hani oyuncu kitle genişliyordu? Hani biz bilinçli oyuncuyduk?

Final Fantasy Türkiye sitesinde ve diğer bulunduğum ciddi platformlarda sekiz yıldır gözlemlediğim kadarıyla Türk insanının oyun haberi almaya, oyun araştırması yapmaya, oyun tarihini incelemeye ve kaliteli eleştiriler okuyup kaliteli yorumlar yapmaya kesinlikle ihtiyacı yok. Genelimiz maalesef tesadüfi oyuncu tanımına sahip. Çocukken abilerimizden görüp oynadığımız üç beş oyuna "Favori oyunum!" diyip belirli kalıptaki oyunların dışına çıkamıyoruz. Var mı aranızda "Bende on tane konsol ve yüzlerce orijinal kartuş, CD ve DVD var" diyebilen? Belki vardır, ama keşke bu kişilerin sayısı onluk sayılarla ifade edilmese. Gerçek oyuncu tanımı elbette ki on tane konsola sahip olmakla da yapılmaz. Gerçek oyuncu kaliteli yorum ve düşünceleriyle her yere ağırlığını koyabilmeli. Bırakın onu, düzgün cümle yazmak bile zor geliyor genelde. Bu işi başaranlar da çoğunluktaki garipliği fark ediyor ve bulunduğu ortamdan hızla uzaklaşıyor.

Zaten sayısı az olan gerçek oyuncu kitle, bir de medyanın rekabet anlayışına kurban gidip bölününce ortaya içler acısı bir durum çıkıyor. Muhteşem bir klasikler; üç beş arkadaş bir araya gelir ve oyun sitesi açmaya karar verir. Site ne kadar iyi olursa olsun gereken ilgiye ulaşamaz, kaliteli kitleyi bir türlü kendine çekemez. Sebebi ise basittir. Hiçbir büyük oyun sitesi kendi dalındaki bir diğer siteyi desteklemez,

o siteden kaynak haber almaz, görmezden gelir. Yeni sitenin de reklam yapacak geliri hiçbir zaman olamamıştır. Elden ne gelir?

Siteler arası etkileşim Amerika ve Avrupa basınında nasıl işliyor biliyor musunuz? Her büyük site, bir haberi kaynak göstererek yayımlar. Bu sayede hem kaynak site, hem de haber çok hızlı bir şekilde milyonlarca kişiye duyurulmuş olur. Bizde kaynak gösterme kültürü doğal sebeplerden dolayı yok. Böyle olduğu için oyuncular ister istemez tek bir kaynağa bağımlı hale getirildi ve kitle küçük parçalara bölündü. "Herkes her yerde" olması gerekirken "Herkes farklı yerlerde" takılır hale geldi. Bölündük, birbirimize sırt çevirdik. Halen sorsanız, kimsenin kimseye ihtiyacı yoktur. Fakat bazı şeylere ihtiyacı olan medya değil, biziz. Bütün olmaya medyanın değil, bizim ihtiyacımız var. Bu bütünlüğü sağlamaksa yine medyaya bağlı. Gelin de çıkın işin içinden!

Bu karamsar gerçeklerden sonra biraz Final Fantasy dünyasına sığınalım, rahatlayalım. Yazının bu kısmına kadar okuyanlara samimi bir tavsiyede bulunacağım. "Final Fantasy nasıl bir oyun?" diye düşünüp dur-

maktansa bir an önce PlayStation 2 ve yanında Final Fantasy X edin. Oyunu başlatınca içinden çıkılmaz bir dünyada bulacaksınız kendinizi. Saatlerce oynadıktan sonra ise oyunun bazı bölümlerinde gözleriniz dolacak. Geniş bir Final Fantasy X rehberine [www.finalfantasytr.com](http://www.finalfantasytr.com) adresinden ulaşabilirsiniz. Sitemiz şu sıralar pek hareketli değil. Sebebini Final Fantasy dünyasının da sessizliğe bürünmüş olmasına bağlayabiliriz. Ama emin olun; bu, fırtına öncesi sessizlik! Square Enix, oyun tarihinin en kaliteli ve en unutulmaz oyunlarını hazırlıyor. Çıldırt bizi Square!



# WOW'DA RP ZAMANI

**“Sana bira içemezsin” demedim, “O kıllı Dwarf kadınına nasıl sevebilirsin?” dedim!**

**E**n başından beri o orada sessizce duruyor, belki de bizim yanına korkmadan yaklaşacağımız anı bekliyordu. RP sunucularıyla ilgili şehir efsaneleri, PVP sunucularında konuşuluyor, yapılanlara PVP'nin ağır oyuncularını inanmıyor, anlam veremiyordu. Neymiş efendim, oyun içindeki tüm işi Menethil limanında beklemek ve gelen gemilerin nereden geldiğini ve nereye gideceğini bağırarak olan insanlar olamazmış. Ya da StrangleThorn Vale'e düzenli olarak safari turları düzenleyip, turistleri eğlendirmek de ne oluyormuş. Bir kere bir oyuncu nasıl turist olurmuş...

## HERKES KENDİ SUNUCUSUNA

Oyun içi rol yapma doğal olarak RP ve RP - PVP sunucularında gerçekleşiyor. Oyunun rol yapma yönü bu sunucularda GM'lerin (Gamemaster) koruması altında. Yani şehir içinde veya dışında karakterini canlandıran oyuncuların konsantrasyonunu dağıtacak hareketler yapmanız, "/say", "/yell", "trade" veya "general" Chat'ten olur olmaz karakter dışı bağırmanız pek hoş karşılanmıyor. Rapor edilmeniz halinde ban'lanmaya kadar giden sonuçlara bile neden olabiliyor. "Yuh artık!" demeden bir durun, tüm bu önlemlerin oyuncuların oyundan maksimum keyif alabilmesi için ortaya konduğunuz aklınızdan çıkartmayın. Karakter açma konusuna geçmeden önce, burada sırası gelmişken belirtmeliyim ki yaratacağınız karakterin isminin Warcraft dünyasıyla ilişkili bir ismi olması gerekiyor, yani Kumarantr diye Hunter, Baklava diye bir Mage, Holybucks diye bir Paladin ya da İsmaildk diye bir Death Knight ile diğer oyuncuların çok fazla saygı beklememenizde fayda var.

## WOW'DA BİR KARAKTER OLMAK

Oyun içi rol yapmaya bir karakter açarak değil, bir karakter olarak başlıyorsunuz demek neden bahsettiğimizi kısaca anlatmaya yetecektir sanırım. Çoğu RP oyuncusu oyun içinde bir karakter yaratmadan önce işe o karakterin hikayesini yazmakla başlıyor. Bürüneceği karakterin nerede doğduğu, anne babasının nerede olduğu, aşık olup olmadığı, zayıf ve güçlü yanlarını, nelerden hoşlanıp nelere dayanmadığını bu hikayenin içinde anlatıyor. Oyun içinde diğer oyuncularla iletişime geçerken tüm bu hikaye ile anlattıklarınıza veya

kafanızda karakterin dünyası ile ilgili düşündüklerinize uygun davranmanız gerekiyor. Yarattığınız Dwarf ile bir gün Stormwind içinde gezen sarhoş bir zibidiyi diğer bir gün Dragonlar'ın karşısına çıkan cesur bir savaşçıyı canlandıramazsınız. Ya da canlandırsanız bile onun da kurgusunu yapmanız lazım. Söz gelimi, Dragonlar'a karşı savaşan cesur Dwarf, o kıllı ve şişko karısının ölmesinden sonra bunalıma girmiş kendini alkolle vermiş olabilir, en



azından buna kimse bir şey diyemez. (Uyarıyorum Burak, Dwarflar tarafından feci şekilde doğranacaksınız, "Dwarf kadınına sakallıdır" olayı sadece bir şehir efsanesidir! - Ali)

Karakterinizle RP yapabilmek için tahmin ettiğiniz üzere Warcraft hikayesine de vakıf olmanız gerekiyor. En azından Dwarflar'ın içkiye düşkün oldukları kadar inatçı, Gnomelar'ın buluşlarıyla mutlu olan sevimli bir ırk olduğu gibi bilgiler, rol yapma hayatınızı güzelleştirecektir. İrklar arası farklılıkları veya Warcraft dünyasıyla ilgili bilgileri detaylı bir şekilde bulabileceğiniz WoWiki (www.wowwiki.com) başta olmak üzere birçok internet sitesi mevcut. Benim WoW RP'si ile ilgili bir şeyler söyleyebilmemi sağlayan ve bana saatler boyunca bıkmadan usanmadan RP anlatan, Mahir Tüzel ve Kağan Gürzsoy www.livewarcraft.com forumlarının RP bölümünde sizlerin sorularını cevaplamak, merak ettiklerinize yanıt bulmak için bekliyor. Ayrıca WoW RP'sine nasıl başlayabileceğiniz ile ilgili olarak, yine bu ikili tarafından hazırlanmış güzel bir rehber de sizi NERD forumlarında beklemekte... Bizden söylemesi! Önümüzdeki ay Level almayı unutmayın! Ama bir de mutlaka NERD'de kalın! FOR DA NERD!

## TÜRKÇE WOW RP

Bu ay Roleplay anlatmamızın tabii ki bir sebebi var. Bize attığınız postalarda, WoW-Türk ve Wow-tr forumlarında RP ile ilgili hemen her oyuncu aynı şeyden yakınıyor. Birçok oyuncu İngilizce bilse bile RP yapacak ölçüde kendisine güvenemiyor. Bizler bu durum karşısında boş durmadık Mahir ve Kağan ile birlikte geçtiğimiz ay canlı yayında Türkçe bir RP oluşumunun başlangıcını yaptık. GM'lerle konuştuk ve Türkçeyi oyun içinde kullanma problemini ortadan kaldırdık. Argent Dawn sunucusunda bir Guild kurma ve hep beraber toplanıp eğlenme kararı aldık. Eğer Roleplay ile ilgileniyorsanız livewarcraft.com forumlarının RP bölümüne mutlaka uğrayın. Sizlerden gelecek yorumlar bizleri yönlendirecek, hem Faction hem de Guild sizlerin kararıyla belirlenecek.



# BAĞIMSIZ

## Plants vs. Zombies

*Bahçemden uzak durun!*

**B**u ay Dead Rising 2'den daha önemli bir zombi oyunumuz var ve o da PopCap'ın yeni oyunundan başkası değil. Bu oyun daha önemli çünkü eğlenceli. Daha önemli zira bağımlılık yapıyor ve daha önemli çünkü... Bir PopCap oyunu! Bildiğiniz üzere her türlü PopCap oyununun başında minimum 30 dakika oturulur. Eğer bu süre zarfında oyunun başından kalkmazsanız, bu tüm gününüzü oradan geçireceksiniz anlamına gelebilir. Plants vs. Zombies'de de durum kesinlikle farklı değil.

Öncelikle konudan bahsedeyim. Dünyadaki zombi nüfusu artmış durumda ve zombiler beyninizin peşinde. Evinizin konforunu terk etme niyetinde de olmadığınız için zombileri yaklaştırmamanın bir yolunu arıyorsunuz ve buluyorsunuz: Bahçenize saldırgan bitkiler dikmek!

Toplamda altı farklı bitki çeşidiniz ve altı sıranız var. Bu bitkilerden bir tanesi zombilere bezelye fırlatıyor, bir diğeri bitki dikmeniz için size güneş enerjisi sağlıyor, bir başkası zombilerin yolunu tıkıyor, birisi patlıyor, birisi mayın yerine geçiyor ve bu çeşitlilik, böyle

sürüp gidiyor.

Karşınızda tek bir çizgi üzerinde ilerleyen zombiler var fakat bunlar bölümlerde ilerledikçe can sıkıcı derecede çoğalıyorlar, hızlanıyorlar ve büyük bir bela haline geliyorlar. Onları durdurmak içinse bitki seçimi yaparken dikkatli olmalı ve bu bitkileri bahçenize yerleştirirken de aynı özeni göstermelisiniz.

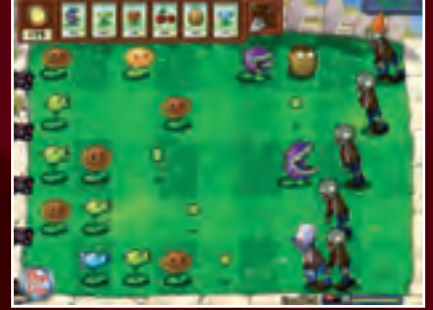
Ara ara mini oyunların da yer aldığı oyunda tek amacınızın zombilere karşı bitki dikmek olması moralinizi bozmasın çünkü her bölümde farklı zombilerle mücadele ediyor ve bu zombilere karşı farklı bitkiler kullanıyorsunuz. Bu da ilginç bir şekilde oyunun monotonluğunu kırarak 20. bölümde bile aynı heyecanı taşımanızı sağlıyor. Hemen DVD'deki demoyu yükleyin ve 30 dakikanın sonunda oyun size veda ettiğinde tam sürümü almak üzere PopCap'ın yolunu tutun. ☺

YAPIM PopCap Games

WEB [www.popcap.com](http://www.popcap.com)

FİYAT 19.95 Dolar

8,6



## Gravity Core

*Kurtarılmayı bekleyen insanların üzerine inen bir uzay gemisi...*

**B**en bu oyunda başarılı olamadım arkadaşlar. Gemimi kontrol edemedim ve sayısız kez zavallı insanların üzerine, zavallı kayaların yamacına, zavallı poligonların yanına düşürdüm. Oysa ki daha 15 kişiyi kurtarmam ve beni sevmeyen birçok uzay gemisine karşı savaşmam gerekiyordu...

Bu oyunda uzay geminizi neden kontrol edemeyeceğiniz ya da ederken neden ecel terleri dökceğinizi açıklayayım. Bunun tek nedeni geminin boşlukta kendini bilmez bir şekilde savrulması. Onu bir noktaya

götürmek için motorları yön tuşlarıyla hafif hafif ateşliyorsunuz ve böylece bir yerlere çarpmadan ilerliyorsunuz. Eğer ateşlemeyi biraz fazla yaparsanız geminiz kontrolden çıkacak derecede hızlanıyor ve bir yerlere tosluyor.

Kontrollerin zorluğunun yanında bir başka derdimiz var o da yakıt. "Aman oraya çarpmayayım, aman ters tarafa güç vereyim!" derken bir bakıyorsunuz yakıt falan kalmamış. Yakıt doldurmak için yakıt noktalarına yaklaşıp Space tuşuna basıyorsunuz. Bunu kurtarılması gereken insanlar için de

uyguluyorsunuz fakat adamcıkların üzerine inmemeye de özen göstermeniz gerekiyor.

Durum yeterince kötü değilmiş gibi bir de size karşı savaşan birçok uzay gemisi ve taret çıkıyor karşınıza. Onlara ateş edebilirsiniz evet, ama gemiyi kontrol etmeye çalışırken, bir de ateş etmek gerçekten büyük maharet istiyor.

Neticede bin bir türlü farklı bölümde, farklı silahlar ve farklı düşmanlar eşliğinde belirli sayıda adamı kurtarıp mekanı terk etmeniz isteniyor. Bir cümleyle özetlenen bu olay o kadar zor ki oyunun Hard zorluk seviyesinde nasıl bir zorluk çıkaracağını düşünemiyorum bile. Eğer mücadele etmeyi seviyorsanız bu oyunu deneyin ve geminiz bir kayalığa çakıldığında sözlerimi hatırlayın. ☺

YAPIM Suisoft

WEB [www.suisoft.co.uk/gravitycore](http://www.suisoft.co.uk/gravitycore)

FİYAT 11.99 Dolar

7,8



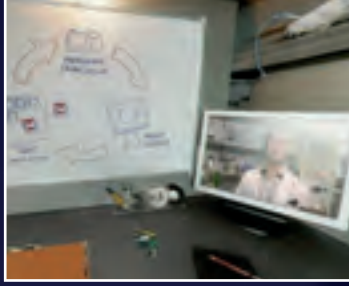
# BEDAVA

## Casebook Episode 0: The Missing Urn

### Oyun içinde film

**P**hantasmagoria veya Gabriel Knight 2'yi oynamış mıydınız? Eğer bu oyunların isimleri sizin için hiçbir şey ifade etmediyse gerçekten artık bir kuşak farklı olduğunuzu söyleyebilirim. Şayet bu isimleri hatırlayıp bir de oynarken zevk aldığınızı söylerseniz, o zaman Casebook'da da sizi mutlu edecek bir şeyler bulacaksınız demektir.

Aynı bahsettiğim oyunlarda olduğu gibi burada da gerçek görüntüler eşliğinde bir sırrı çözmeye çalışıyoruz. Yalnız teknolojiyle birlikte olaylar da biraz farklılaşmış. Örneğin, video kamerayla çekildiği son derece belli olan, ara sahne kıvamındaki yerlerde mouse ile kamerayı belirli bir ölçüde oynatabilerek çevremizi daha net görebiliyoruz. Kontrol tamamıyla bize kaldığında da yine kamerayla çekilmiş görüntüler bizi karşılıyor ve



bu bölgelerde de ilerlediğimizde, yine kamera enteresan bir şekilde gerçekçiliği bozmadan bize eşlik ediyor. (Hakkaten şaşırdım bu olaya; böyle bir oynanış hiç görmemiştim.) Bu sahnelerin hepsi de bizi mini oyunlara bağlayarak amacımıza ulaştırıyor.

Adventure ve Puzzle oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyuna kesinlikle şans verin. Bakalım siz de benim gibi şaşırarak mısınız? ☺

TÜR Adventure  
YAPIM Clocktower Games  
WEB [www.casebookthegame.com](http://www.casebookthegame.com) **8,9**

## Mondo Agency

"Garip" kelimesi yetersiz kaldığında...

**B**u oyunu ışıkları kapatıp sesi sonuna kadar açıp oynamanızı tavsiye ediyorlar ama ben etmiyorum. Etmiyorum çünkü asabınız bozulabilir, ruh haliniz takla atabilir.

FPS olarak nitelendirmek için yoğun çaba sarf ettiğim Mondo Agency'yi bir sonraki denememde Adventure oyunu olarak adlandırmak istedim ve bundan da kısa bir süre sonra vazgeçtim. Bulmaca türünde deseniz değil, aksiyon hiç değil. Bu oyun kısaca "garip"!

Televizyon kafalı bir adamın garip konuşmaları ve grinin tonlarıyla başlıyoruz oyunumuza. Daha ilk aşamada ne yapacağımızı bilemeden ortalıkta koşturuyoruz. Amacımız basit aslında; her bölgede bir şekilde çıkış Portal'ını açmamız gereki-

yor. İlk bölümde bunu buluyoruz, bir sonrakinde zıplayarak bir noktaya ulaşmamız isteniyor, sonrakinde görünmez panelleri çalıştırıyoruz ve bu oynanış, daha da garipleşerek devam ediyor.

Yaratıcılık konusunda bir hayli başarılı olsa da fazla enteresan olmasıyla, ancak Indie oyunlarla ilgilenenlerin ve gerçek oyun delilerinin ilgisini çekebilecek bir yapım Mondo Agency. Benden söylemesi... ☺

TÜR FPS \ Adventure  
YAPIM Cactus Games  
WEB [www.cactus-soft.co.nr](http://www.cactus-soft.co.nr) **8,5**



## AaaaAAaaaAAAaa!!! - A Reckless Disregard for Gravity

*Düşüyorum; öyleyse bağırmalıyım*

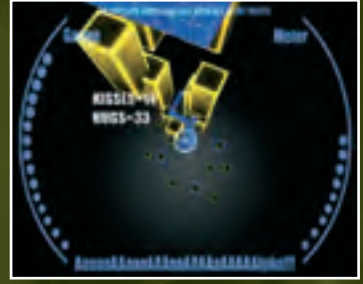
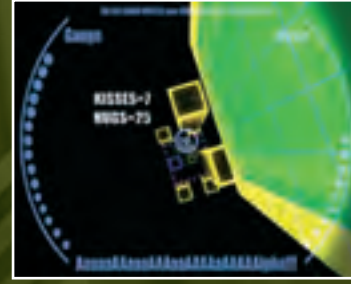
**B**ir konuda anlayabileceğimize binanıyorum. Bu bölümde bedava oyunları tanıtma konusunda mutabıkız ama şimdi yapacağım gibi, zaman zaman Alpha veya Beta aşamasında olan oyunları da buraya konuk edebilirim.

Örneğin bu oyun yaratıcılıktan pay almış ve bir o kadar da eğlenceli bir yapım. Çeşitli bölümlere ayrılmış oyunda, her bölümün başında kendimiz bir noktadan aşağı bırakılıyor ve yere inene dek puan toplamaya çalışıyoruz. Bunu yapmak için çeşitli puan bölgelerine uğramamız gerekiyor ve bu bölgeler de binaların ve nesnelerin yakınından başkası değil. Bir bina-ya ne kadar yakın geçerseniz, ora-

dan o kadar çok puan alabiliyorsunuz. Bölümlerin en acayip yerlerine yerleştirilmiş puan bonusları da puan mücadelenizde size yardımcı oluyor. (Bu ay Paf Ligi'nde oynadık, çok eğlenceli! - Ali)

Bir yere çarptığımızda genellikle parçalara ayrıldığımız bu garip oyun, tam sürümünde çeşitli güçlendiriciler de içererek sizi monotonluktan uzak tutmayı planlıyor. Sakın denemeden geçmeyin; eğlence garantisi. (Facebook video paylaşım sloganlarına selam ederim.) ☺

TÜR Aksiyon  
YAPIM Dejobaan  
WEB [www.dejobaan.com/aaaaa](http://www.dejobaan.com/aaaaa) **8,8**



## Torus Trooper

*Göremiyorum!*

**Ö**nce tavsiye vereceğim: Bu oyunu uzun süre oynamayın! Gözlerinizin bozulma durumunu geçtim, başınız dönüyor, karnınız acıkıyor, ardından iştahınız kesiliyor; bir garip oluyorsunuz.

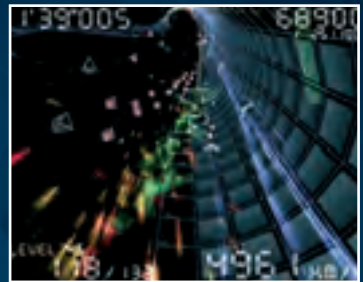
Bir uzay gemisini, son hız bir tünelde ilerletmeye çalıştığımız ve grafiklerin Rez'den bozma, son derece renkli ve fosforlu olması nedeniyle gözünüze gözünüze parlattığı Torus Trooper nihayetinde eğlenceli mi, eğlenceli fakat yoruyor arkadaşlar.

Amacımız düşman ateşinden uzak durarak, zamana karşı yarışmak. Vurulursak 15 saniye kaybediyoruz. Belirli bir puanı yakalarsak (Düşman gemilerini vurarak puan kazanıyoruz.) 15 saniye, boss'ları öldürerek de 30 veya 45 saniye kazanıyoruz. Zaman çok hızlı azaldığı için gemimizi sürekli ileri itmek zorundayız. Tünelde dönerek üstünüze gelen hızlandırıcı panelleri de kullanmak serbest ama bunları yapmak duyulduğu kadar kolay değil. Ctrl tuşuyla

ateş etmeyi birkaç saniye içerisinde öğreneceksiniz ama Shift tuşu ile düşman ateşini bile durdurabileceğinizi de hatırlatayım. (Hızınızı düşürüyor fakat bazen çok gerekli oluyor.)

Bir Shoot'em Up olarak değerlendirildiğinde eğlenceli bir oyun olarak nitelendirilebilir Torus Trooper. Yalnız dediğim gibi, fazla oynamayın. ☺

TÜR Aksiyon  
YAPIM ABA Games  
WEB [www.asahi-net.or.jp](http://www.asahi-net.or.jp) **8,1**





# Home Theater PC

*Evinizi Eğlence Merkezine Çevirin*

donanim





**E**linizdeki yüzlerce video ve fotoğraf gibi çoklu ortam içeriğini sessiz sedasız bir biçimde gösterebilecek ve oturma odanızı süsleyecek bir Home Theater PC'ye (Kısaltması HTPC) ne dersiniz? İnce kasaları ve tamamen sessiz çalışan yapıları ile HTPC'ler gerek TV yayınlarını kaydedebileceğiniz, gerek BluRay disklerinizi FullHD 1080p biçiminde rahatça izleyebileceğiniz, aynı zamanda aile albümünüzü de depolayabileceğiniz birer çoklu ortam canavarlarıdır. HTPC'ler TV sehpanızdaki yerini aldığı anda geriye kalan ses sistemi ve bir de LCD TV oluyor; seti tamamladığınızda oturma odanızdaki sinema hazır demektir. Tüm bu bileşenleri bir araya getirip rüyaları süsleyen, yapamayacağı şey kalmamış bir sinema salonunu beş milyara evinize kurabilirsiniz. Evde yokken TV yayınlarını kaydedebileceğiniz, BluRay izleyebileceğiniz ve yazabileceğiniz bir sistem bu. Bu rakamın büyük bir kısmını LCD TV'nin tuttuğunu da peşinen belirtelim. Sonuçta ortaya çıkan sistem güçlü, sessiz ve şık olacak; böylece eş, dost, aile ve arkadaşlarınızın hayran kalacağı bir salon ortaya çıkacağına emin olabilirsiniz.

## LCD TV

### PHILIPS 42PFL8404H/12 42" FullHD

Ev sinema sisteminizin baş köşesine oturacak olan bu ürün, diğer bilgisayar bileşenlerine hiç mi hiç benzemiyor. Tamı tamına üç milyar para saydıktan sonra alacağımız TV'de 4 adet HDMI girişi, 3 ms tepki süresi, Full HD 1080p görüntü desteği, 80000:1 dinamik kontrast ve kendi HD görüntü işleme yongası var. Tüm bunların yanında Pixel precise HD, 3/2 - 2/2 hareket aşağı çekme, 3D Combfilter (Tarama filtresi), aktif kontrol ve ışık algılayıcısı, dijital parazit azaltma, dinamik kontrast geliştirme, ışık geçiş iyileştiricisi, aşamalı tarama, 2D/3D gürültü azaltma, 100 Hz ve HD Natural Motion gibi çoğu ürüne özgü olan nefes özellikler de cihazın oturma odanızdaki tahta yerleşmesi için ağırlaştırıcı nedenler arasında gösterilebilir. Kısacası elinizdeki tüm cihazları aynı anda bağlayabileceğiniz bu LCD TV, HD yayınlar ile birlikte kullanıldığında sizi ekrana kenetleyebilir.

**FİYAT 2500 TL + KDV İTHALAT Arena WEB www.arena.com.tr**

## Kasa

### Thermaltake Mozart SX VC7001SNS

Kendi multimedya PC'nizi toplayabileceğiniz ürün, ATX anakartların kurulumuna da uygun olduğundan güçlü bir sistem kurulumuna imkan sağlıyor. Firma soğutma konusunda bir uzman olduğundan olsa gerek, içine konulacak fanları özenle en sessiz olanlardan seçmiş. Oldukça şık bir ön paneli bulunan ürün hem dijital ekranıyla size bilgi veriyor, hem de uzaktan kumandasıyla kolayca yönetilebiliyor. Sonuç olarak şık tasarımı ve üstün özellikleri ile Thermaltake oturma odanızı süsleyecek HTPC'nin kasası olmayı fazlasıyla hak ediyor.

**FİYAT 260 dolar + KDV İTHALAT Vega web http://www.vegatknmarket.com**

## Anakart

### GIGABYTE GA-MA780G-UD3H

AMD'nin en son yonga seti 780G + SB700 ile gelen ürünün üzerinde, hali hazırda Full HD 1080p içeriği rahatlıkla oynatabilecek güçte Radeon 3200 ekran kartı yer alıyor. Yine bunun yanında REALTEK ALC889A yongası ile de 8 kanala kadar ses çıkışı sunan anakart, bir tahta üç kuş birden vurmanızı sağlıyor. D-SUB (Analog), DVI-D ve HDMI 1.3 çıkışı ile isterseniz projektöre, isterseniz DVI bağlantılı LCD'ye, isterseniz de Full HD LCD TV'nize görüntü çıkışı alabiliyorsunuz. Kısacası uzun yıllar boyunca rahatça kullanabileceğiniz bu anakart, HTPC'niz için biçilmiş kaftan.

**FİYAT 100 Dolar + KDV İTHALAT Kont, Arena Mersa web http://www.kont.com.tr**

## İşlemci

### AMD PHENOM X3 8650

Uygun fiyatlı, performanslı ve ihtiyaçlarınızı fazlasıyla karşılayabilecek bir işlemci aradığınızda en mantıklı seçim Phenom X3 8650 model işlemci çıkıyor. Üç çekirdekli olan bu işlemci, HD filmler için fazlasıyla yeterli bir güce sahip. Olur da bu bilgisayarda video dönüştürme işleri de yapacak olursanız, yarı yolda kalmayacak bir işlemci olması açısından böyle bir işlemci gerekli. Cool'n Quiet desteği sayesinde de çalışma frekansını düşürebilen işlemci, fanın da yüksek devirde çalışmasını engelliyor. Bu da oturma odanızdaki mutlak sessizliği garanti ediyor.

**FİYAT 100 Dolar + KDV İTHALAT Bogazici WEB http://www.bogazici.com.tr**

## Bellek

### OCZ 2 GB DDR2 800 VALUE

HTPC'de kullanacağımız belleğin Dual DDR olması ve çok yüksek frekanslarda çalışmasına gerek yok. OCZ'nin uygun fiyatlı ve ömür boyu garantili bu modeli, bütün uygulamalarda ihtiyaç duyacağımız belleği fazlasıyla karşılamaya yeter. İleride ihtiyacınız olursa aynıysından bir tane daha takabilirsiniz.

**FİYAT 30 Dolar + KDV İTHALAT Akotek WEB www.akotek.com.tr**





## Optik Sürücü

### LG GGW-H20L BluRay HD-DVD RW

CD, DVD, BluRay ve HD DVD disklerin tümünü sorunsuz bir biçimde okuyabilen ve HD DVD hariç diğer bütün diskleri yazabilen bu ürün, HTPC'nizin kalbi sayılabilir. Bir yandan 1080p BluRay filmlerin keyfini çıkarırken, öbür yandan verilerinizi 50 GB'lık disklere yazabilirsiniz.

FİYAT 170 dolar + KDV İTHALAT Bogazici WEB <http://www.bogazici.com.tr/>

## TV Kartı

### Avermedia Trinity

TV Kartlarının babası olarak tanımlayabileceğim bu kart, Analog, DVB-S, DVB-T, HDTV ve FM Radyo yayınları dahil bütün TV ve Radyo yayınlarını sorunsuz alabiliyor. Windows Media Center ile de uyumlu olan kart sayesinde, dilediğiniz yayını siz evde olmanız dahi kaydedebilirsiniz. Üstelik kaydetme işlemi esnasında gerçek zamanlı h.264 sıkıştırma da yapabilen kart sayesinde videolarınız hem fazla yer kaplamayacak, hem de taşınabilir aygıtlarda sorunsuzca oynatılacaktır.

FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB [www.kont.com.tr/](http://www.kont.com.tr/)

## Ses Sistemi

### Creative Inspire T7900 7+1

Tam çevresel ses deneyimi için 7.1 hoparlörler şart. Bu alanda seçtiğimiz ürün ise ses konusunda kendini kanıtlamış olan Creative'den geliyor. Özellikle ev sinema sistemleri için üretilmiş olan ürün, kendinizi filmin başrol oyuncusuymuş gibi hissetmenize neden olacak.

FİYAT 160 Dolar + KDV İTHALAT Multimedia WEB [www.multimedia.com](http://www.multimedia.com)



## Sabit Disk

### Seagate ST31500341AS 1.5 TB

GB başına maliyeti en düşük olan bu sabit disk, kapasitesi ile çoklu ortam verilerinizin depolamasında kullanabileceğiniz bir arşiv dolabına benziyor. 1.5 TB'ı doldurmak zor demeyin, zira ileride alacağınız bir Full HD kamera her şeyi değiştirebilir. Satın aldığınız BluRay filmlerin bir kopyasını da bilgisayarınızda saklama hakkınız olduğuna göre, bu sabit diski doldurmanız aslında o kadar da zor değil. On adet BluRay filmi sabit diske kaydederseniz 500 GB yapıyor ve bakın 3/1'i doldu bile!

FİYAT 165 Dolar + KDV İTHALAT Arena, Datagate, Penta WEB [www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr)

## Güç Kaynağı

### Silverstone ST45NF 450 Watt Fansız

İtiraf ediyorum en çok güç kaynağı seçiminde zorlandım. Kolay değil sevgili okurlar; bir defa kaliteli olacak, hiç ses çıkarmayacak, yeteri kadar güç sağlayabilecek ve en önemlisi de fansız olacak. Neyse ki geçmiş tecrübelerimin de yardımı ile bu konuda uzman olan firmaların ürünleri taramaya başladım ve sonunda Silverstone'un ST45NF modelini buldum. Ürünün tek eksiği (Aslında fazlası) fiyatı. Eğer daha uygun fiyatlı bir ürün arıyorsanız, fanlı ürünler arasındaki en sessiz ürün olan Seasonic S12'ye bir göz atmanızda fayda var.

FİYAT 229 dolar + KDV İTHALAT Vega WEB [www.vegateknomarket.com](http://www.vegateknomarket.com)

## Oturma Odanız

Bütün bu bileşenlerle kuracağınız sistemi yerleştireceğiniz mekan, oturma odanız şüphesi en önemlisi. Kurduğunuz sinema sisteminin sesini rahat rahat açabilmek istiyorsanız ya oldukça kalın duvarlarınız olacak ya da ses yalıtımınız. Ses için önemli bir diğer unsur oturma odanızda gereksiz eşyalar olmaması. Vitrinlere, ıvıra zıvıra yer vermez, sırf sisteminiz ve oturma grubunuzu içeride tutarsanız akustik çok daha iyi olacaktır. Gereksiz her eşya içeride ses emer, ayrıca minimalist bir tasarım sinema sisteminizin ön plana çıkmasını sağlayacak, bir kontrast oluşturacaktır. İçerisinin dekorasyonu elbette kişisel zevkinize kalmış; ancak tavsiyemiz tavandan yansıyan loş bir aydınlatma olacaktır. Işık seviyesini ayarlayabildiğiniz düğmeler ve hatta el çırpınca yanıp sönen ışıklar olabilir. Uğraşlarınızın karşılığını koltuğunuza yayılıp kumandayı elinize aldığınızda süreceğinize emin olabilirsiniz. ☺

Bileşen	Ürün	Fiyat (\$ + KDV)
Kasa	Thermaltake Mozart SX VC70015N5	260 Dolar
Anakart	GIGABYTE GA-MA780G-UD3H	100 Dolar
İşlemci	AMD PHENOM X3 8650	100 Dolar
Bellek	OCZ 2 GB DDR2 800 VALUE	30 Dolar
Sabit Disk	Seagate ST31500341AS 1.5 TB	165 Dolar
Güç Kaynağı	Silverstone ST45NF 450 Watt Fansız	229 Dolar
Optik Sürücü	LG GGW-H20L BluRay HD-DVD RW	170 Dolar
TV Kartı	Avermedia Trinity	110 Dolar
Ses Sistemi	Creative Inspire T7900 7+1	160 Dolar
LCD TV	PHILIPS 42PFL8404H/12 42" FullHD	1600 Dolar
		<b>Toplam Fiyat:</b> <b>2924 Dolar + KDV</b>

## Lenovo ThinkVision L2440x

Fiyat	649 Dolar + KDV
İthalat	Boğaziçi
Web	<a href="http://www.boqazici.com.tr">www.boqazici.com.tr</a>

7

- Yeni LED Teknolojisi
- DisplayPort bağlantısı
- Cep yakan fiyat
- Daha da gelişmesi gerek

# Lenovo ThinkVision L2440x

LED Teknolojisi Kapıda

Lenovo'nun test merkezimize konuk olan ThinkVision L2440x model LCD monitörü, şimdiye kadar incelediğimiz son kullanıcıya sunulan ilk LED (Light Emitting Diode) arka aydınlatma teknolojisine sahip monitör. 24 inç ekranlar, özellikle canlı renkleri ve derinlik hissi yaratan siyahları ile film ve oyunlar için ideal

performans vaat ediyorlar. Lenovo'nun bu modeli ise pivot ayarı, yükseklik ve döndürme ayarları ile ergonomiyi de ön plana çıkartan bir ürün. ThinkVision L2440x'in bağlantılarına baktığımızda ise daha ekran kartlarında bile yeni yeni görmeye başladığımız DisplayPort yuvası gözümüze çarpıyor. Bunun yanında VGA ve DVI yuvası da bağlantı seçenekleri arasında. Sol tarafa konulan bu bağlantılar sayesinde, kablolarınızı bağlamakta pek sorun yaşamayacaksınız. Panelin sağ tarafında ise USB portları bulunuyor. Tabii ki cihaz USB'den görüntü almıyor, buradaki USB portları USB çoklayıcı özelliği görüyorlar. Monitör standının alt kısmında ise kabloları bir arada tutmak için bir aparat bulunuyor. Bu aparatın yardımı ile güç ve video bağlantı kablolarını bir araya toplayarak, derli toplu bir görünüm sağlayabilirsiniz. Yine monitörün kolay taşınabilmesi için arka kısımda bir tutacağa da yer verilmiş. Görüntü ayarlarını yapacağımız tuş takımı, monitörün sağ alt kısmına konumlandırılmış ve dört düğmeden oluşuyor. Parlaklık ve kontrast ayarlarının yanında renk ayarını da bu tuşlar sayesinde doğrudan yapmak mümkün. Burada kırmızı, mavi, nötr ve SRGB olmak üzere dört adet renk seçeneğiniz var. Alternatif olarak kırmızı, mavi ve yeşil rengin tonlarını da istekleriniz doğrultusunda değiştirebiliyorsunuz. Yine ekran ayarlarını yapmanızı sağlayan OSD menüsünün ekranda kalma süresi ve konumu gibi ayarları da yapabiliyorsunuz. Ürünün üzerindeki tek ışık, açma düğmesinin yeşil ışığı olduğu için, karanlık ortamlarda OSD düğmeleri arasında parmaklarınız düğümlenebilir.

Lenovo ThinkVision L2440x diğer çoğu LCD ekranın aksine, soğuk katot floresan tüpü temelli arka aydınlatma kullanıyor. Yani burada bir fark var: eski LCD ekranlarda bu aydınlatma yukarıdan aşağıya tüm ekranı kapladığı için ekranın yaydığı ışık ayarlanamıyordu. Fakat yeni LED teknolojili modellerde aydınlatma tüpleri bireysel olduğu için, her biri ayrı ayrı kapatılarak monitörden dışarıya verilen ışık daha iyi ayarlanabiliyor. Bu teknoloji LED ekranların daha iyi enerji tasarrufu yapmasının yanında daha keskin ve doğru renk üretimi, daha ince panel yapısı ve daha yüksek parlaklık seviyesine sahip olmalarını mümkün kılıyor. Fakat yaptığımız testlerde, biz gözle görülür bir fark göremedik; farkı test cihazları fark etti. Söz konusu eski arka aydınlatma teknolojisini kullanan L2440p testimizden 87 puan alırken, yeni L2440x sadece bir puan farkla 88 puan aldı. Enerji tasarrufundan bahsetmişken, Lenovo'ya göre ekranın çalışmak için tükettiği güç 29 Watt. Lenovo ThinkVision L2440x testlerimizde maksimum 286cd/m<sup>2</sup> parlaklık değerlerine ulaştı. Bu değer her ne kadar firmanın kendi ürünü L2440p'nin 268cd/m<sup>2</sup>'lik skorundan yüksek olsa da, eski aydınlatma teknolojisini kullanan diğer rakiplerinin gerisindeydi. Test esnasında dikkatimizi çeken bir başka nokta ise LED ve katot aydınlatmalı monitörün parlaklıklarını sıfıra indirip test ederken, LED aydınlatmalı ThinkVision L2440x'in gözümüzü çok daha az yorması oldu. Bu durum kişiden kişiye değişebilir; fakat belirtmekte fayda olduğunu düşündük. Yaptığımız World of Warcraft testinde oyunun mükemmel, keskin ve canlı renklere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Tek sorun çok köşeli modellerin köşelerinin eski LCD'lere göre yeteri kadar belirgin olmamasıydı.

Fiyatına baktığımızda, ThinkVision L2440x şimdiye kadar incelediğimiz monitörler arasında en pahalı monitör unvanına kavuşuyor. Daha önce de burada incelediğimiz ve bu üründen çok daha ucuza satılan Full HD monitörler piyasada mevcut. Üstelik performans ve boyut konusunda da ThinkVision L2440x'ten aşağı kalır yanları yok. Sonuç olarak LED teknolojisi her ne kadar geleceğin teknolojisi olsa da şu an gerek fiyatı, gerek sorunları ile henüz satın almak için erken bir teknoloji olduğunu düşünüyoruz. ☺

## ÜRETİCİNİN BELİRTTİĞİ ÖZELLİKLER

Çözünürlük	1,920x1,200
Tepki Süresi	5 Ms
Contrast Oranı	1,000:1
Parlaklık	300cd / m <sup>2</sup>
Bağlantılar	DisplayPort, DVI, VGA
HDCP Uyumu	Var
Beraber Gelen Kablolar	DisplayPort, DVI
Ekran büyüklüğü	24" Geniş
Görüntü Formatı	Geniş (16:10)
Çözünürlük	1920 x 1200
Parlaklık	300 cd / m <sup>2</sup>
Kontrast	1000:1
İzleme açısı [H x V @ CR 10:1]	170 / 160
İzleme açısı [H x V @ CR 5:1]	178 / 178
Tepki süresi [tipik]	5 ms
Renk gamutu	72%
Panel tipi	Beyaz Led
Video bağlantı olanakları	Analog + DVI-D [HDCP] + DP
Bağlantı olanakları	Analog + DVI-D [HDCP] + DP + USB
EPEAT	Gold
GREENGUARD	Evet
Energy Star Rating	4,1
USB Hub	4 Port
Multimedya	Opsiyonel ThinkVision Soundbar
Ebat paketlenmemiş [W x D x H]	559.6 x 257.3 x 394.8 mm
Ebat [monitör] [W x D x H]	559.6 x 61.2 x 373.6 mm
Ağırlık [paketlenmemiş]	7.78 kg / 17.16 lbs
Ağırlık [monitör]	5.54 kg / 12.21lbs
Garanti	3 Yıl

## HP TOUCHSMART IQ525

## PC KASASI YOK

Masaüstünde yeri dar olanlar ve ergonomik, şık bir PC isteyenler için HP Touchsmart IQ525 pek çok iyi özelliği bir araya getiriyor. Full HD görüntü kalitesi, televizyon kartı ve uzaktan kumanda ile film keyfi için harika bir platform. Dokunmatik ekranı kullanışlı olsa da sadece tek bir dokunuşu algıladığı için mouse kullanmaya devam etmeniz kaçınılmaz. PC kasası olmamasının yanında, kablosuz klavye - mouse ikilisi, Blu-ray oynatıcı ve yüklü gelen yazılımlar ile oldukça iyi bir sistem. Intel Core 2 Duo P7450 2.13 Ghz işlemci, 4 GB DDR2 bellek, 640 GB sabit disk ve GeForce 9600M GS HD 512 MB ekran kartı ve 22 inç geniş ekranı ile çok güçlü bir masaüstü performansı sunuyor.

FİYAT 1956 Dolar + KDV İTHALAT HP WEB [www.hp.com.tr](http://www.hp.com.tr)

## PSP GO! GELİYOR!

UMD konusunda büyük eleştiriler alan PSP'nin yeni versiyonu, 8 ve 16 GB flash bellek ile gelecek. Adı PSP GO! olan yeni PSP'nin kontrol seçenekleri daha fazla olacak ve Japonya'da Eylül ayında piyasaya sürülecek; dünyanın kalanının ise Ekim ve Kasım aylarını beklemesi gerekiyor. Sony, yaptığı açıklamada, oyun sayısı artan ve çeşitlenen iPhone'u bir rakip olarak kabul ettiğini ve gerekli önlemleri alacağını belirtti.



## SUNBEAM RHEOBUS EXTREME

## GÜRÜLTÜ KONTROL

Piyasadaki fan kontrolörlerinin çoğu sadece dört fan kontrol edebilirken Sunbeam Rheobus Extreme, altı fanı kontrol edebilir. Anakarttan fanlarla ilgili doğru bilgi alıp aktaran ürün, LED aydınlatmalı. Oldukça şık duran mavi LED'lerin ışığı fanların dönüş hızına göre artıyor. Fan ayarını kısarak sessiz bir çalışma ortamı elde edebilirsiniz ancak tecrübesiz bir kullanıcıysanız sisteminizi kızartmamak için dikkatli olmalısınız. Bu ürün genelde tecrübeli ve bilgisayarını kurcalamayı, Overclock yapmayı seven kullanıcılara hitap ediyor. Yine de dikkatli olmak kaydıyla kullanabilirsiniz. Işıklarıyla kasanıza katacağı şıklık da cabası. Tabii cayır cayır ışıltılı bir kasa seviyorsanız.

FİYAT 39 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB [www.akortek.com.tr](http://www.akortek.com.tr)

## CEPTEN SOSYAL AĞLARA

İnsanlar Facebook karşısında yeterince vakit öldürmüyormuş gibi firmalar, cep telefonlarından da herkes sosyal ağlara girebilsin diye uğraşıp duruyor sevgili okurlar. İnsanlar birbirinin nerede olduğunu bilmek istiyor ve hal böyle olunca da gizlilik ve özel hayat günden güne yalan oluyor. CitySense, kullanıcıların yerini haritada gösteriyor. Google'ın Latitude'u ve Yahoo'nun Friends on Fire'i, yine sosyal amaçlı uygulamalar. iPhone'un Centr'l'i ise en son geliştirilenler arasında ve -benzerleri gibi- amacı internet ile cep telefonundaki sosyal ağların bütünlük çalışması.





SAMSUNG VP-HMX20C

## FLASH BELLEK VE FULL HD

8 GB flash belleğe sahip bu kamera, Full HD desteğiyle tüketici trendini doğru anlıyor ve takip ediyor. "8 GB kapasite video için yetmez" diye endişe etmenize gerek yok; SDHC/MMC Plus yuvası ile bellek eklemek mümkün. 1920 x 1080i çözünürlükte kaliteli çekimler yapabiliyor, üstelik oldukça kaliteli fotoğraflar da çekebiliyor. Harici mikrofon girişi ile kaliteli ses kaydına da imkan tanıyan kameranın dahili flaşı olması da artılar arasında. Ergonomik ve şık tasarımıyla Full HD kaliteli çekimleri birleştiren kameradan, görüntüleri USB ile bilgisayarınıza atabiliyorsunuz. Yanında gelen DVD hazırlama yazılımı da çektiğiniz görüntüleri saklamak için gayet uygun.

FİYAT 1199 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)



TOSHIBA CAMILEO S10

## İNCE KAMERA

Küçük bir fotoğraf makinesi boyutlarında olan bu kamera, Full HD çekim yapabilmesiyle şaşırtıyor; çünkü insan bu boyutlardaki bir makineden bu derece yüksek çözünürlük beklemiyor. 18 mm incelik ve 120 gram ağırlık ile her an el altında tutulabilen bir kamera. 2.5 inçlik kocaman bir ekranı ve flaşı var. Bu kadar hafif bir kameranın en büyük güzelliği uzun çekimlerde yorulmamaktır. Malum kamerayı uzun süre sabit tutarken gittikçe ağırlaşır. Pek çok kaliteli üründen rastlanan en büyük eksiklerden biri olan HDMI çıkışına sahip olması çok büyük bir artı; direkt televizyonunuza bağlayıp kaliteli görüntü izleyebiliyorsunuz. 1080p HD kalitesinde kayıt yaparken 128 MB dahili bellek -haliyle- yetersiz olacağından yanında yüksek kapasiteli bir SD kart almanız tavsiye olunur. Cihazın optik zoom'u yok, 4x dijital zoom'u var. Ama bu boyutta bu kadar eksiklik deoğaldır. Özellikle aile çekimleri için devamlı el altında bulundurulacak bir kamera, tavsiye ediyoruz.

FİYAT 422 TL + KDV İTHALAT Toshiba Bilgisayar WEB [www.toshibatr.com](http://www.toshibatr.com)

## WINDOWS 7 NE İSTİYOR?

23 Ekim'deki çıkışı yaklaştıkça Windows 7 hakkında yeni haberler gelmeye devam ediyor. Microsoft, yaptığı resmi bir açıklamayla Windows 7'nin final sürümünü kullanabilmek için sahip olmamız gereken sistem ihtiyaçlarını duyurdu. 32 veya 64 bit destekli en az 1 Ghz işlemci; 32 bit sürümler için 1 GB, 64 bit sürümler için en az 2 GB bellek; DirectX 9 destekli WDDM 1.0 ve üzeri ekran kartı; 32 bit sürümler için 16 GB, 64 bit sürümler için en az 20 GB sabit disk alanı gerekiyor.



## DVD'den sabit diske teknik

**S**ıcak havalar yüzünü göstermeye başladı pek sevgili donanım müdavimleri. Bilgisayarınızdaki sorunları bana sorun; ben onları cevaplarken sizleri bahar şenliklerinde görmek istiyorum. Malumunuz benim de okulum bitiyor fakat okumak o kadar güzel ki yüksek lisans yapasım geliyor. Her ne kadar "ekmek elden su gölden" bir hayatım olmasa da mücadele etmek güzel bir şey. Kendinize iyi bakın; bilgisayarlarınız bana emanet.

**S: Merhabalar Recep Abi ve bütün LEVEL çalışanları.** Öncelikle hepimize böyle kaliteli bir dergi hazırladığınız için teşekkür ediyor, bu başarınızın devamını diliyorum ve direkt sorularına geçiyorum. Öncelikle size bilgisayarımın sistem bileşenlerini söyleyeyim; Asus p5ld2se anakart, Core 2 Duo e6600 işlemci, Nvidia 8800gt Amp Edition ekran kartı, 2 GB Kingston 533 Mhz RAM ve Epsilon 700 Watt güç kaynağım var. Belki tahmin edersiniz ki problemim GTA IV ile başladı. Oyunu ilk yüklediğimde (Daha oyunun hiç update'i çıkmamıştı.) oyunu oynarken işlemcim %84, %90 gibi bir performansta çalışıyordu ve ben de oyunu hiç takılmadan mutlu mesut oynuyordum. Fakat işin komik yani update'leri yükledikten sora işlemcim %100'lere dayandı. Al Booster programıyla overclock yaptım ama bir türlü başarılı olamadım. Ekran kartımı hiç zorlayamıyorum bu yüzden ve çok üzülüyorum. Oyun işlemciden takılıyor ama bir faydası olur belki diye görüntü ayarlarını düşürdüm iyice ancak "Bana mısın" demiyor. Yarama merhem olur musunuz? Sizlerden okuduklarıma göre 2 GB RAM yetersiz ama dediğim gibi önceden çok iyi çalışıyordu. Şimdiden teşekkür ederim; kolay gelsin. *Gökhan Akerdem*

**C: Sevgili Gökhan öncelikle eğer sorunun yamalardan kaynaklandığından emin isen yapman gereken ilk iş, oyunu silip yeniden kurmak olacaktır. Fakat oyunu silmeden önce şansını bir de en son çıkan 1.3.0 yamasını kurarak denemeni öneriyorum. Bir de bu şekilde oyunu kontrol et. Daha sonra ekran kartı sürücüsünü güncelle. Sorun devam ederse ilk cümlede de dediğim gibi oyunu ilk**

**ve sorun yaşamadığın haliyle oynamaya devam et.**

**S:Merhaba Recep Abi.** Sana üç sorum var: 1. Bu sadece Call of Duty: WaW'da olan bir sorun. Oyunda gölgeler çok berbat gözüküyor. Bunu bir kişi daha sormuş ancak ona "LCD monitörlerde 1280 x 1024 çözünürlük kullanmak gerekir." yazmışsın. Bende çözünürlüğü 1440 x 900'den 1280 x 1024'e almayı denedim ancak durum yine aynı. Bunun çözümünü bulabilirsen çok sevinirim. 2. Bu da Call of Duty: WaW'dan bir sorun. Sorun silah, deniz vb. gibi şeylerin çok güzel görünmesi ancak örnek olarak Şefik Abi'nin Aralık sayınızda Call of Duty: WaW incelemesinin 37'inci sayfasında bir yatak resmi var ve "Askerdeyken, yatağınızı toplarken böyle bir kırıksıklık bırakmayın." yorumunu yapmış. Ancak bende o küçük kırıksıklar berbat gözüküyor ama oradakiler çok güzel gözüküyor. Soracak olursan Texture ayarlarının hepsi "extra'da. 3. Son olan bu sorum sistemimle ilgili. Core 2 Duo E4600, 2 GB RAM, Sapphire HD 4670'ten oluşan bir sistem ben yani 11 yaşındaki bir öğrenciyi yeter mi? (Merak etme derslerimde çok başarılıyım sana da son senende başarılılar

## Recep Baltaş sunar servis

dilerim Recep Abi.) Son cümlede de tüm LEVEL ailesine iyi günler dilerim.  
*Batuhan Camcı*  
**C: Merhaba Batuhan, sorunlarını sırayla cevaplamaya başlayalım: 1. Öncelikle senden önce bu soruyu soran arkadaş Anti-aliasing'den bahsetmişti. Sanırım senin sorunun faklı. Sana tavsiyem oyunun grafik seçeneklerinden "texture settings" yani doku ayarlarına girmek. Buradaki "automatic" değerini "manuel" yapmak ve ayarları yükseltmek olacaktır. Yine diğer grafik ayarlarını da yükselt ve bu ayarları kaydet. Daha sonra ekran kartı sürücüsünü Catalyst 9.4'e güncelleştir ve DirectX'i de güncelle. Sorun hala devam ediyorsa bir ekran görüntüsü alıp tekrar bana yollayabilirsin. 2. Texture ayarları Extra'da ise diğer ayarları da yukarı çekmek gerekebilir. Diğer ayarlar da yukarıda ise bu durumda ilk cevapta da dediğim yanına ekstra olarak oyunun 1.2 ve 1.4 güncellemelerin yüklemeni tavsiye ediyorum. Bu güncelleştirmeler 1 GB boyutunda ve oyundaki bu tür hataları gideriyor. 3. 11 yaşındaki bir öğrenci için bu sistem yeter de artar bile. Çok daha vahim sistemleri olan arkadaşlar var. Sen ders çalışmaya devam et; fazla gözükme ortalarında. Sana da sorunsuz WaW oynamalar diliyorum.**

**S: Selamlar, nasılsınız Recep Bey?** Ben Can. PC'min artık emekli olma zamanı geldi yeni bir PC sistemi toplayacağım ve bütçe sınıırım 2000 - 2200 TL. (Yani 1500 - 2000 Dolar arası.) Kasa: Thermaltake V9 Black Edition. RAM: OCZ 6 GB (2 GB x 3) Gold Edition 1600 Mhz DDR3 üç kanallı bellek kiti. Ekran Kartı: HD4890 GDDR5 1 GB 256 BIT ATI DX 10.1. Güç kaynağı: Kararsız kaldım. Klavye: A4 TECH X7-G800MU kablolu. Mouse: G3 MX518 Gaming - Grade Optical. DVD sürücüsü: LG GP08LU10 8X harici slim lightscribe DVD yazıcı. Ben bunları beğendim şahsen ama fiyatı en fazla 2200 TL olmalı. İşlemci olarak ne seçmeliyim? RAM olarak 4 GB ve DDR3 olsun istiyorum. İşlemci olarak bana 4 çekirdekli önerdiler. Güç kaynağı nasıl olmalı sizce? Klavye, mouse peki onlar nasıl? Anakarta karar veremedim

bunlara uygun bir anakart modeli söyler misiniz? "X58" diyor çoğu ama emin değilim ve kasa bu kasaların hangisi en iyi soğutmayı verir yaz sıcaklarında ısınmayacak bir kasa ve işlemci soğutucusu da istiyorum. Fiyat aşmazsa 21 veya 22 inç LCD Monitor bulabilir miyiz ve en önemlisi bunları bu kadar fiyata nereden alabilirim? Çok acil cevaplarsanız sevinirim. Sağlıcakla kalın bütün LEVEL camiasına selamlarımı da iletin; iyi bir iş çıkarıyorsunuz sizin sayenizde donanım konusunda bilgi sahibi oldum. *Can Bodur*

**C: Merhaba Can Bey, öncelikle madem fiyat 2200 TL'yi geçmeyecek size tavsiyem LGA 775 mimarisin tercih etmeniz yönünde. Bu durumda işlemci olarak Intel'in Q9000 serisini tercih edebilirsiniz. RAM olarak ise DDR3'e şimdilik bu bütçe ile geçmeniz zor gibi gözüküyor fakat DDR2 siz fazlasıyla tatmin edecektir. Güç kaynağı 500 Watt gerçek güç sağlayabilen kaliteli bir ürün olursa yeterli olacaktır. Oyuncular için klavye ve fare söz konusu olduğunda Logitech, Microsoft, Razer gibi firmaları tercih edebilirsiniz. Anakarta gelince X58 şu an pahalı olduğu için P45 ya da X48'e yönelebilirsiniz. Kasa olarak TT V9 iyi bir tercih. Bu durumda fazladan bir işlemci soğutucusu gerekirse de OCZ Vedetta'ya bakmanızı öneririm. Yine Zalman'a bakmadan da geçmeyin. Monitör ile birlikte tüm bu**

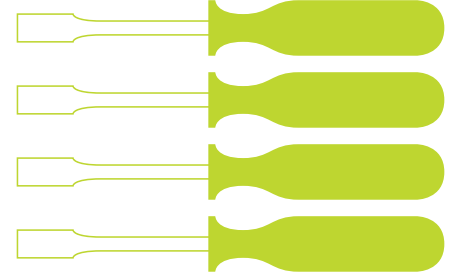
**dediklerinizi 2200 YTL'ye alabileceğiniz bir yer varsa hep beraber bilmek isteriz. 22" monitör almak istiyorsanız size Samsung T220 önerebilirim. Fakat siz yine de ihtiyaçlarınız doğrultusunda bir araştırma yapın derim. Bunları bu fiyata alabileceğiniz bir yer yok fakat Ankara'daki firmaların, özellikle de e-ticaret yapanların, çok ekonomik olduğunu söyleyebilirim.**

**S: Sayın Recep Baltaş;** sizi gerçekten önemli bir sorunumla meşgul etmek istiyorum. Öncelikle değerli vaktinizi bize ayırdığınız için teşekkürler. Benim ATI Sapphire 4870 ekran kartım var ve bu kartın birçok fonksiyonu olduğu gibi galiba kamera vs. de bağlanabiliyormuş. Şimdi size sormak istediğim şey şu: Bu ekran kartım aracılığı ile Sony Handycam marka kameramı nasıl bilgisayarına bağlayıp görüntü aktarımı yapabilirim? Ekran kartımın kırmızı - yeşil - mavi ve kameramın da YUV (kırmızı - beyaz - sarı) kablosu var. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim; bizlere gerçekten çok yardımcı oluyorsunuz. Dergiyi her hafta takip ederim ve dergide en çok takip ettiğim bölümlerden biridir "teknik servis". Sizden çok şey öğrendim ve öğrenmeye devam ediyorum. Şimdiden teşekkürler. *Cem Tasgin*

**C: Cem Bey merhaba, HD 4870 ekran**

**kartlarında bildiğim kadarı ile VIVO özelliği yok. VIVO, eskiden ATI'nın birçok ekran kartında yer alan ve bu kartların video kayıt yapmasına olanak sağlayan özellik idi. Açılımı ise Video-In / Video-Out şeklindeydi. Fakat yeni seride bu özellik olmadığı için bu tür bir kayıt yapmak istediğinizde bir TV kartı veya Video Capture kartı kullanmanız gerekiyor. Alternatif olarak bir Firewire kartı ile işi çok daha ucuza mal edebilirsiniz. Ayrıca Firewire en temiz görüntü aktarımının yapılabildiği bağlantı türüdür. ☺**

**"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş,**  
mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)



## SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretli yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti (PCI Exp 2.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II 5SD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / 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 Vista Home Basic SP2	Microsoft Windows Vista Home Premium SP2	Microsoft Windows Vista Ultimate SP2
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

## PC



### CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Ctrl, Alt ve ~ tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

cmd(kill): İntihar etmenizi sağlar.  
 (cyclecamera): First person ve third person arasında geçiş yapar.  
 cmd(godmode): Tanrı modunu açar.  
 cmd(noclip): Videoları kapatır.  
 cmd(selfsummon): Başka bir Riddick yaratır.



### FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Aiding the Outcasts (20 puan): Aiding the Outcasts'ı tamamlayın.  
 Operation: Anchorage (40 puan): Operation: Anchorage'ı tamamlayın.  
 Paving the Way (20 puan): Paving the Way'ı tamamlayın.  
 The Guns of Anchorage (20 puan): The Guns of Anchorage'ı tamamlayın.



### FALLOUT 3: THE PITT

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Free Labor (40 puan): Free Labor'ı tamamlayın.  
 Into The Pitt (20 puan): Into The Pitt'ı tamamlayın.  
 Mill Worker (20 puan): 100 Steel Ingot bulun.  
 Unsafe Working Conditions (20 puan): Unsafe Working Conditions'ı tamamlayın.



### ZENO CLASH

Ana menüdeyken Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı yapın ve Malstrum Mansion'ı açın.

## XBOX 360



### SAINTS ROW 2: ULTOR EXPOSED

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Fluffer (35 puan): Ultor Exposed görevini bitirin.  
 Meta-Gamer (20 puan): Bir co-op görev oynayın.  
 MVP (25 puan): Beş co-op görev kazanın.  
 Party Time (25 puan): Bir Xbox Live oyunu oynayın.  
 Phone Sex (25 puan): Tera'yı arayın.



### THE MAW

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

All Growed Up (10 puan): Maw'ın ilk büyümesine ona yardım edin.  
 Brute Force (15 puan): Brute Force'ta %100 Eaten and Eat the Snuffle yapın.

## PS3



### X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

52 Pickup (Silver): Remy LeBeau'yu alt edin.  
 A Day's Work (Bronze): 500 düşman öldürün.  
 Aerial Assault (Bronze): 10 Air Grab gerçekleştirin.  
 Aerial Master (Bronze): Bir kerede altı hava düşmanını alt edin.  
 Apprentice (Bronze): Combat Reflex'i Master Level'a yükseltin.  
 Astonishing (Bronze): Tüm Dog Tag'lerin yarısını bulun.  
 Bar Fight (Silver): Victor Creed'i alt edin.  
 Blender (Silver): Claw Spin ile 200 düşman öldürün.  
 Bloodlust (Bronze): Berserker modunda 50 düşman öldürün.  
 Boomerang (Bronze): Reflected Projectile ile 25 düşman öldürün.  
 Catch! (Bronze): Reflected Projectile ile bir düşman öldürün.  
 Clean Up on All Aisles (Bronze): Markette Fred Duker ile dövüşürken tüm objeleri yok edin.  
 Defensive (Bronze): Bir Counter hareketi gerçekleştirin.  
 Devil's Brigade (Silver): Tüm Dog Tag'leri bulun.

Destroyer of Yums (10 puan): 200 Yum bulun ve yiyin.  
 Energize (20 puan): Bulbous gücü ile 50 objeye ya da canlıya elektrik verin.  
 Eyes of the Beloofer (20 puan): Loofer gücü ile 125 objeyi ya da canlıyı lazerleyin.  
 Ground and Pound (20 puan): Puff-Tor gücü ile 50 objeyi ya da canlıyı vurun.  
 Hard-Headed (20 puan): Beetull gücü ile 50 objeye ya da canlıya çarpın.  
 Little Planet of Horrors (20 puan): Her bölümde %100 Eaten yapın.  
 River Redirect (15 puan): River Redirect'te %100 Eaten and Eat the Snuffle yapın.  
 Six Meals a Day (20 puan): Maw'ın altı yemek zamanını (Breakfast, Brunch, Lunch, Dunch, Diner, Midnight Fest) oynayın.  
 Speeder Lane (20 puan): Speeder Lane'de %100 Eaten and Eat the Snuffle yapın.  
 Tastes Like Snot (10 puan): 30 Gloober bulun ve yiyin.  
 That's Just Gross (10 puan): Tüm Snuffle'ları bulun ve yiyin.  
 Time for BBQ (20 puan): Gastro gücü ile 150 objeyi ya da canlıyı yakın.  
 You're totally MAWESOME! (20 puan): Oyunu bitirin.



# HERKESE DVD FİLM: **THE QUEST** BU MUHTEŞEM FİLM KAÇMAZ!

**DVD** ATILIR YATINDIR  
ISSN 1300-8418  
112418 - YIL: 14  
2009/06 6.29 TL

**Dosya: A'dan Z'ye Projektörler**  
Satın alırken dikkat etmeniz gerekenler ve kullanım ipuçları

**Herkes 225TL Değerinde 6 Muhteşem Hediye!**

# CHIP

96.2009 www.chip.com.tr

**DEV TEST**  
**Oyunseverler dikkat!**  
Uygun fiyatlı yeni nesil en iyi ekran kartlarını sizler için test ettik

# Hatasız ve hızlı WINDOWS

Windows 7 özellikleri ve hızına kavuşun

Yavaş PC ve can sıkıcı kilitlemelere karşı özel yazılım paketi



**TAM SÜRÜM** Videolarınıza profesyonel görünümler katabilirsiniz



Diğer tam sürümler için detaylı bilgi kartında

**Radeon HD4770 mucizesi**  
Sadece 120\$'a güçlü ekran kartlarına yakın performans sağlayan AMD'nin yeni ekran kartı incelemesi

**Netbook**  
Uygun fiyatlı mini laptop için en uygun donanım

Güvenli internet bankacılığı için özel CHIP Web Gezgin! CHIP DVD'de!

## Dev Güvenlik Paketi

- Kişisel veri gizleme
- Antispyware araçları
- Online bankacılık ipuçları
- Güvenli dosya silme



**The Quest (Arayış)**  
Van Damme hem başrolde hem yönetiyor

**TEST**  
**Kompakt dijital fotoğraf makinesi**  
Bu testi incelemeden



**Haziran sayısı bayilerde!** **DB**

# BRAID

**Prensesi kurtarmakta güçlük mü çekiyorsunuz? Bulmacanın son parçasını bir türlü alamıyor musunuz? O halde doğru yerdesiniz. Not: "Ceviz kafa" oyun boyunca karşılaşacağınız yaratıklara addettiğim isimdir.**

## WORLD 2-1: THREE EASY PIECES



**Puzzle 1** Alıştırma kısmını geçtikten sonra geldiğiniz bölümde bulmacanın ilk parçasını göreceksiniz. Merdivenden tırmanın ve platformda sağa doğru ilerleyin. Aşağıdaki platforma atlayın ve soldaki bulmacanın ilk parçasını alın. Eğer sivri çubukların üzerine düşerseniz "Shift" tuşuyla zamanı geri sarabilirsiniz. Zamanı geri alırken yukarı ok tuşuyla bu alımı hızlandırabilir, aşağı ok tuşuyla da hızlı geri sarmayı durdurabilirsiniz.

**Puzzle 2** İlk parçanın ardından sağa doğru ilerleyin. Karşılaşacağınız küçük "ceviz kafaları" (Kendimce bu şirin dostlarımıza verdiğimiz bir isim.) tepelerine binmek suretiyle öldürün. Biraz ileride ikinci parça bulunuyor. Merdivenden çıkıp ceviz kafanın üzerine zıplayın ve parçayı alın. Eğer zıpladığınız halde parçaya ulaşamadıysanız topun yeni bir ceviz kafa fırlatmasını bekleyebilir ya da "Shift" tuşuyla zamanı geri sarıp tekrar deneyebilirsiniz.

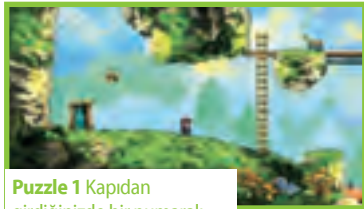
**Puzzle 3** Sağa doğru ilerleyin. Üçüncü parçayı almak için ceviz kafalardan birinin üzerine zıplayın, inişe geçtiğinizde diğerinin üzerine basıp son parçayı alın.

## WORLD 2-3: THE HUNT!



Burada altı tane ceviz kafayı öldürüp kapıyı açmamız ve bulmacanın parçasını almamız gerekiyor. En alttaki ceviz kafanın üstüne zıplayın ve onu öldürün. Merdivenden çıkın ama buradaki ceviz kafayı öldürmeyin. Soldaki platforma geçin ve oradaki yaratığı öldürün. Merdivenden çıkın ve buradaki yaratığı da öldürün. Platformun en ucuna gidip biraz önce öldürmediğiniz yaratığın üzerine zıplayarak (Bir çeşit trampelen görevi görecektir ceviz kafa.) karşıdaki platforma geçin. En üstteki yaratığı da öldürüp bulmacanın parçasını elde edin.

## WORLD 2-4: LEAP OF FAITH



**Puzzle 1** Kapıdan girdiğinizde bir numaralı bulmaca parçasının kapının hemen üstünde olduğunu göreceksiniz. Merdivenden tırmanın, yukarı ok tuşuyla kolu hareket ettirin ve öndeki platformu ilerletin. Top, ceviz kafa fırlatacak. Zamanlamayı ayarlayın ve kolu geri çevirin. Platformla beraber gelin ceviz kafayı takip edin, kapının hizasına gelince üstüne zıplayıp bir numaralı parçayı alın.

**Puzzle 3** İkinci parçayı da aldıktan sonra aşağı atlayın. Buradaki çivilere dikkat edin. Gerekirse zamanı geri alıp tekrar deneyin. Alttaki platformun üzerine düşün ve üçüncü parçayı da alın.

**Puzzle 4** Sağa ilerleyin ve merdivenden yukarı tırmanın. Yukarıdan gelen ceviz kafalara dikkat edin. Bölümün sağdaki son parçasını da alın ve çıkışa ilerleyin.

**Puzzle 2** Merdivenden tırmanın, platformla beraber sağa ilerleyin. Aşağıdaki top, ceviz kafa fırlatacak. Bu ceviz kafayı kullanarak karşıya zıplayın ve ikinci parçayı da alın.

## WORLD 2-2: THE CLOUD BRIDGE



**Puzzle 1** Başlangıçtaki merdiveni kullanmayın hemen. Önce ilerdeki anahtarı alın. Geri dönüp merdivenden çıkın ve kapıyı açın. Bulutun üstüne atlayın. Ve bulmacanın birinci parçasını alın.

**Puzzle 2** Karşıdan gelen bulutlara atlayıp sağa doğru ilerleyin ve topun üstüne atlayıp ikinci parçayı da alın.



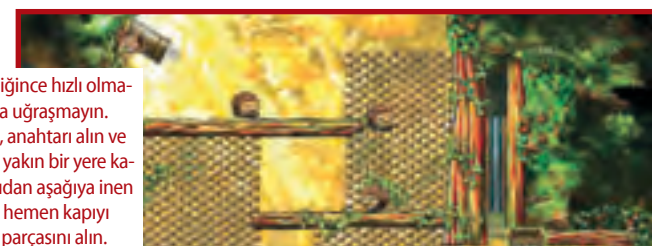
Diğer iki parçaya ulaşmanın şimdilik imkansız olduğunu göreceksiniz. Onları, bulunduğumuz dünyadaki diğer parçaları topladıktan sonra alacağız ama yeri gelmişken anlatalım o iki parçaya alma yolunu da. Topladığınız parçaları birleştirerek resmi tamamlayın. Resimde bir platform olduğunu göreceksiniz. Bulmacayı -tüm parçaları birleştirdikten sonra- bütün halinde sol üste doğru kaydırın. Böylece yukarıdaki ceviz kafa, platformu kullanarak aşağıya inip sağa doğru ilerleyecek. Üstüne zıplayarak kapının hemen üstündeki parçayı alın. Bulmacanın olduğu bölüme geri gelin ve bu sefer bulmacayı bütün halinde sağa doğru kaydırın. Platformun üzerine çıkın ve bulmacayı biraz daha sağa kaydırıp üstteki platforma ulaşın. Buradaki parçayı da alıp maceraya devam edin.

## WORLD 3-1: THE PIT



Burada bulmaca parçası yok. Bu bölümde zamanı kullanmayı öğreniyoruz. Aşağıdaki ceviz kafadan anahtarı alın. (Ceviz kafayı öldürüp öldürmemek size kalmış.) Zamanı, atladığınız ana kadar geri sarın. Anahtarın hala elinizde olduğunu göreceksiniz. Karşıya geçip kapıyı açın ve diğer bölümlere ilerleyin.

## WORLD 3-2: THERE AND BACK AGAIN



Bu bölümde olabildiğince hızlı olmalısınız. Ceviz kafalarla uğraşmayın. Derhal en üste çıkın, anahtarı alın ve zamanı kilitle kapıya yakın bir yere kadar geri sarın. Yukarıdan aşağıya inen duvar kapanmadan hemen kapıyı açın ve bulmacanın parçasını alın.

## WORLD 3-3: PHASE

**Puzzle 1** Girişin yanındaki merdivenden yukarı tırmanın. Size doğru gelen bulutları izlerken zamanı biraz geri sarın. Böylece etrafında yeşil rengin yanıp söndüğü bulut ötekilere biraz daha yaklaşacak. Yeterli yakınlığa ulaşınca bulutların üzerinden zıplayarak topa ulaşın ve bulmacanın parçasını alın.

**Puzzle 2** Sağa ilerleyin. Yine hareketli bulutları göreceksiniz. Zamanı geri sarma özelliğini bulutların birbirine yaklaşması için kullanın tekrar. Böylece bir buluttan diğerine zıplayın ve ikinci parçayı da alın.

## WORLD 3-5: TIGHT CHANNELS

**Puzzle 1** Merdivenden yukarı çıkın. Biraz sağa doğru ilerleyin ve ekranın sol üstündeki platformda ceviz kafanın belirmesini bekleyin. Zamanı geri sararak ateş toplarının ceviz kafayı öldürmesini engelleyin. Ceviz kafa, bulunduğunuz platforma gelecek; üstüne zıplayıp parçayı alın.

**Puzzle 2** Sağa doğru ilerleyin. Önünüze çıkan tavşanlara dikkat edin. Merdivenden yukarı çıkın. Ateş toplarından güzel bir zamanlama ile kurtulun ve ikinci parçayı alın.

## WORLD 3-7: LAIR

Kapıyı açmak için aşağıdaki ceviz kafayı öldürüp anahtarı alın ve zamanı geri alın. Kapıyı açın, çitlere tırmanın. Buradaki boss'un üstündeki iki avizeyi beş kez onun üstüne düşürmemiz gerekiyor. (Ateş toplarından sakının bu arada.) Avizeleri düşürdükten sonra zamanı geri alın. Boss'u öldürene kadar avizeleri onun üzerine düşürün. Boss öldükten sonra ceviz kafa bir anahtar getiriyor. Ceviz kafayı öldürüp anahtarı alıyorsunuz ve kapıyı açıyoruz.

## WORLD 4-1: THE PIT

Burada bulmaca parçası yok. Bu bölümün amacı, zamanın hareketlerimize bağlı olarak aktığını anlatmak. Sağa doğru ilerleyin ve ceviz kafanın soldaki anahtarı almasını sağlayın. Daha sonra aşağıya atlayıp anahtarı alın, zamanı geri sarın ve ikinci bölüme geçin.

## WORLD 3-4: THE GROUND BENEATH HER FEET

**Puzzle 1** Merdivenden yukarı çıkın. Havada asılı duran platformu kullanın ve aşağıdaki platforma atlayın. Buradaki kolu aktif hale getirin. Platform sola doğru kayacak. İlk başladığınız yere kadar zamanı geri sarın. Ceviz kafa, platformu geçip arkanızdaki anahtarı alacak; siz de oradan alın anahtarı. Kolu tekrar aktif hale getirin ve sağa giden platformu kullanarak kapıyı açın. Birinci parçayı aldınız.

**Puzzle 2** Sağa doğru ilerleyin ve ikinci parçayı almak için kolu aktif hale getirin. Yukarıdaki platforma çıkıp birkaç saniye bekleyin. Sonra aşağıya inip kolu tekrar aktif hale getirin. Bunun hemen ardından zamanı, yukarı çıktığınız ana kadar geri sarın. Platform sola kayarken siz de aşağıya atlayıp bulmacanın ikinci parçasını alın. Zamanı tekrar geri sarın. (Merak etmeyin, bulmacanın parçası hala sizinle.) Kolu tekrar çalıştırın ve çıkışı ilerleyin.

## WORLD 3-6: IRREVERSIBLE

**Puzzle 2** Sağa doğru ilerleyin, merdivenden aşağı inin. Burada biri yeşil olmak üzere iki kilitli kapı var. Soldaki anahtarı alıp yeşil kapıyı açıyoruz. Zamanı geri sarıp ikinci kapıyı da açıyoruz.

**Puzzle 1** Sağa doğru ilerleyin ve yukarı çıkın. Ceviz kafalardan sakınarak sola doğru ilerleyin. Platform otomatik olarak harekete geçecek. Platformun üstüne atlayıp birinci parçayı alın ve hızlıca sağa doğru ilerleyin yoksa atlamaya mesafeniz yetmeyecek. (Bu süreçte zamanı hiç geri almamanız gerekiyor.)

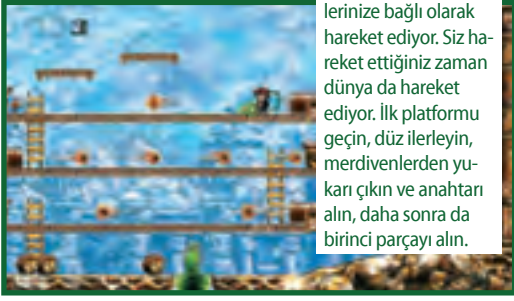
**Puzzle 3** Merdivenden aşağı inin. Soldaki anahtarı almayın. Sola doğru ilerlemeye devam edin. İlerideki merdivenden aşağı inin ve en alta, yerde duran anahtarı alın. Daha sonra zamanı geri sarın. Böylece yukarı çıkacaksınız. Elinizdeki anahtarı ilk kapı için kullanın. Kapıyı açtıktan sonra soldaki diğer anahtarı alıp diğer kapıyı açın ve üçüncü parçayı da alın.

## WORLD 3-8: A TINGLING

**Puzzle 2** Kolu tekrar aktif hale getirin ve platformun sağ tarafınıza gelmesini bekleyin. Platformu kullanarak kapalı kapıyı elinizdeki anahtarla açın. Önümüzdeki platform, ikinci parçayı almamıza engel oluyor. Çitlerden yukarı çıkıp çitleri geçtikten sonra sol alttaki kola ulaşmanız gerekiyor. Kolu aktif ettiğinizde sağdaki platform biraz yükselecek. Bu platformun üstüne çıkın ve burada zamanı geri sarın. İkinci parçanın önündeki duvar yukarı çıkana kadar zamanı geri sarın. Duvar yukarı çıktığı an hızlıca parçayı almak için geri gidin.

## REHBER

### WORLD 4-2: JUMPMAN



**Puzzle 1** Bu bölümde dünya sizin hareketlerinize bağlı olarak hareket ediyor. Siz hareket ettirdiğiniz zaman dünya da hareket ediyor. İlk platformu geçin, düz ilerleyin, merdivenlerden yukarı çıkın ve anahtarı alın, daha sonra da birinci parçayı alın.



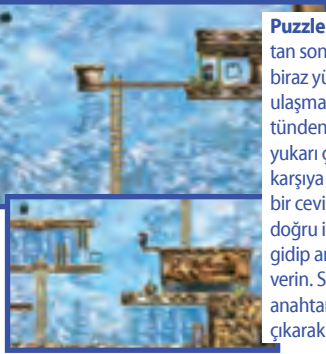
**Puzzle 2** Elinizdeki anahtarla beraber bölüme başladığınız ilk yere kadar gidin. İkinci platforma, oradan da soldaki kayanın üzerine çıkın. Burada ceviz kafa yukarı doğru geliyor. Ceviz kafayı kullanarak bir üst platforma çıkın ve ikinci parçayı alın.

**Puzzle 3** Tekrar sağa doğru ilerleyin ve platformların üzerinden geçerek kapıya ulaşın. Kilitli kapıyı anahtarınızla açarak üçüncü parçayı da alın.

### WORLD 4-3: JUST OUT OF REACH



**Puzzle 1** Yine zaman hareketlerimize bağlı olarak akıyor. Merdivenden yukarı çıkın, kolu aktif hale getirin, ikinci platforma çıkın. Sola gidip soldaki ceviz kafanın üzerinde zıplayın ve tekrar ikinci platforma düşün. Sağınızdaki ceviz kafanın üstüne basarak sağdaki birinci parçayı alın.



**Puzzle 2** Birinci parçayı aldıktan sonra karşıdaki ve bizden biraz yüksekte olan platforma ulaşmak için ceviz kafanın üstünden yukarı çıkın. Merdivenden yukarı çıkıp soldaki kayadan karşıya atlayın. Önümüzde bir ceviz kafa belirecek. Sağa doğru ilerleyerek onun önden gidip anahtarı almasına izin verin. Siz de ceviz kafadan anahtarı alın ve tekrar en üstte çıkarak ikinci parçayı alın.

### WORLD 4-5: MOVEMENT BY DEGRESS

**Puzzle 1** Yapmanız gereken ilk iş, solunuzdaki anahtarı almak. Siz sağa ilerledikçe ceviz kafanın sola gittiğini göreceksiniz. Kaktüslere yakalanmadan küçük dostunuza karşı tarafa geçmesi için yardımcı olun. Dikkatlice kaktüsleri geçtikten sonra sağa ilerlemeye devam edin. Anahtar sesini duyduğunuz zaman geri dönün, anahtarı ceviz kafadan alıp yukarıdaki kapıyı açın ve birinci parçayı alın.



**Puzzle 2** İkinci parçaya ulaşmak için ceviz kafanın bulunduğumuz tarafa geçmesi gerekiyor. Bunu yapabilmek için öncelikle ikinci parçanın altında yaklaşık on saniye bekleyin çünkü zamanı geri saracaksınız birazdan. Aşağıya atlayıp ilerleyin. En sağdaki kaktüsü aşağıda tutun. Ceviz kafa üzerinden geçsin. İkinci kaktüsün de üstünden geçer geçmez zamanı geri sarın; böylece son kaktüsü de aşağıda tutacaksınız. Ceviz kafanın üzerinden zıplayıp ikinci parçayı alın.

### WORLD 4-6: MOVEMENT, AMPLIFIED



**Puzzle 1** Bu bölümde de bir önceki bölümde olduğu gibi solunuzdaki anahtarı ceviz kafaya aldımak zorundasınız. Dört tane kaktüs var önünüzde. Bunlardan ikisi çok hızlı hareket ediyor. İlk önce sağa ilerleyin merdivenden bulutlara çıkın. Bulutlarda zaman çok daha hızlı akıyor. Bulutlara çıktıktan sonra sola doğru ilerleyin; ceviz kafa ilk iki kaktüsü geçecek. Diğer iki kaktüse gelince sağa doğru ilerlemeye başlayın. Bir anahtar sesi duyana kadar sağa ilerleyin. Daha sonra geri dönüp anahtarı alın ve yukarı çıkın. Buradan birinci parçayı alın.



**Puzzle 2** Aşağıya inip sağdaki topun üstüne çıkın. Topun tam ucundan sağa doğru zıplayın; aniden beliren bir bulut kümesinin üzerine düşeceksiniz. Bu bulutların tam ucundan platforma zıplayın, düz ilerleyin ve en sağdaki ikinci parçayı da alın.

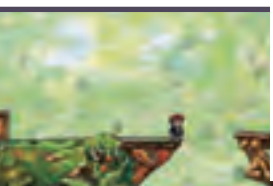
### WORLD 4-7: FICKLE COMPANION



**Puzzle 2** Zamanı geri sararak bu alandan çıkın. Soldaki merdivenden yukarı çıkın ve kolu aktif hale getirin, aşağıya atlayın. Sizin hareketlerinizle doğru orantılı olarak platform hareket edecek. Aşağıda ceviz kafa varsa öldürün. Toptan çıkan ceviz kafayı platformun üzerine bindirin ve sola doğru ilerleyin. Böylece anahtar, kolu aktif ettiğiniz yere geri gidecek. Hızlıca merdivenden tekrar yukarı çıkın, platformun en solunda bekleyin, anahtarla gelen ceviz kafayı öldürün. Zamanı geri sarın, anahtarı alın ve ikinci parçayı kapın.

**Puzzle 1** Buradaki önemli nokta şu: Anahtarla birlikte sola doğru hareket edemiyorsunuz. Anahtarı alın önceki çukurdan atlayın. Önünüzde ceviz kafa varsa öldürün, platforma zıplayıp kapıyı açın. Platformda ilerleyin, aşağıya atlayın ve sola doğru gidebildiğiniz kadar gidin. Böylece anahtar ceviz kafa size getirecek. Ceviz kafayı öldürün ve anahtarı alıp birinci parçayı elde edin.

### WORLD 5-1: THE PIT

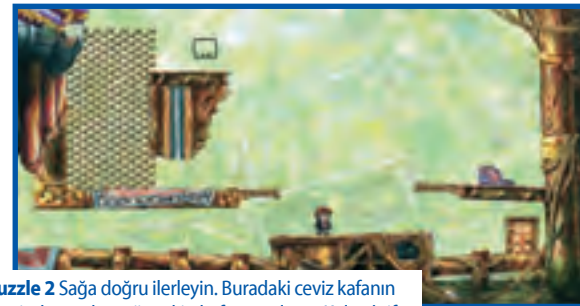


**Puzzle 1** Aşağıya atlayın ve bulmacanın parçasını alın. Zamanı geri sarın; geri sarmayı bıraktığınız anda gölgeniz sizin için bulmaca parçasını alacak. Karşıya geçip ilerleyin.

### WORLD 5-2: SO DISTANT



**Puzzle 1** Merdivenden yukarı çıkın. Kapalı duvarın yanına kadar ilerleyin. Sonra kolun olduğu yere geri gidip kolu aktif hale getirin. Zamanı, duvarın yanında olduğunuz ana kadar geri sarın. Zamanı geri sarmayı bıraktığınızda gölgeniz sizin için kolu aktif hale getirecek ve duvardan geçebilecek, böylece de birinci parçayı alabileceksiniz.



**Puzzle 2** Sağa doğru ilerleyin. Buradaki ceviz kafanın üzerinden zıplayıp üstteki platforma ulaşın. Kolu aktif hale getirin. Sonra zamanı geri alın. Gölgeniz sağdaki kolu aktif hale getirirken siz ceviz kafayı bu kez soldaki platforma ulaşmak için kullanın ve ikinci parçayı da alın.

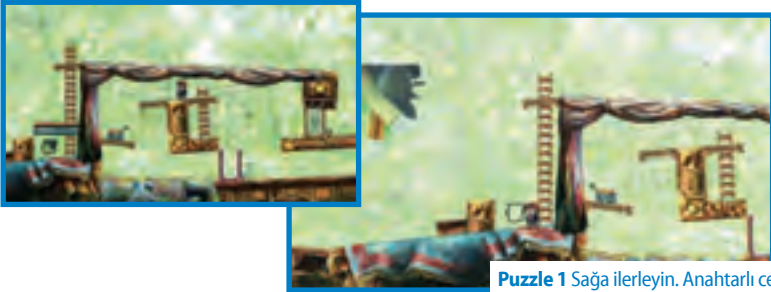
## WORLD 5-3: NO NAME



**Puzzle 1** Çitlerden yukarı tırmanın ve aşağıya atlayıp mor anahtarı al. Biraz ilerleyin ve "katil tavşanı" uyandırın. Çukurun kenarına kadar sola gidin ve zamanı atladığınız platforma çıkana kadar geri sarın. Gölgeniz aşağıya atlayıp tavşanı oyalarken siz karşıya zıplayın, aşağıya atlayın ve merdivenden çıkıp birinci parçayı alın.

**Puzzle 2** Birinci bulmaca parçasını aldıktan sonra zamanı bölümün en başına kadar geri sarın. Yine çiti tırmanın. Sağa ilerleyin, aşağıya atlayıp mor anahtarı alın ve soldaki çukurdan sola doğru atlayın. Çukur çok geniş olduğu için karşı tarafa geçemeyeceksiniz ama sorun değil. Çukura düştükten sonra zamanı en başa geri sarın yine. Hemen önünüzdeki çukurun yanına kadar gelin. Gölgeniz az önce yaptığınız tüm işleri sizin için yapacak ve anahtarı size verecek. Anahtarı alıp sol üstteki kapıyı açın ve ikinci parçayı alın.

## WORLD 5-5: WINDOWS OF OPPORTUNITY



**Puzzle 1** Sağa ilerleyin. Anahtarlı ceviz kafayı öldürüp anahtarı alın ve aşağıya atlayın. Mor kapıyı açın ve ceviz kafayı öldürdüğünüze ana kadar zamanı geri sarın. Gölgeniz alttaki mor kapıyı açarken siz de bir üstteki kapıyı açın, karşıya geçip kolu aktif hale getirin ve geri dönüp birinci parçayı alın.

**Puzzle 2** İkinci parçaya ulaşmak için iki kol var hareket ettirmemiz gereken. Üstteki kolun yanında durun. Daha sonra aşağıdaki kolun yanına gidip yukarı ok tuşuna basın. Zamanı, üstteki kolun yanında olduğunuz ana kadar geri sarın. Gölgeniz aşağıya inip platformun üzerine geldiğinde kolu aktif hale getirin. Gölgeniz platformla beraber yükselecek ve aşağıdaki kolu sizin için aktif hale getirecek. Karşındaki platforma zıplayın ve ikinci parçayı alın.

## WORLD 5-7: FRAGILE COMPANION



Çitlerden yukarı tırmanın. Ceviz kafayı öldürün ve anahtarı alın. Sağdaki kilitli kapıya doğru zıplayın. Havadayken zamanı, ceviz kafayı öldürdüğünüz ana kadar geri sarın. Böylece hem sizde, hem de gölgenizde anahtar olacak. Gölgeniz birinci kapıyı açacak; siz de ikinci kapıyı açın ve bulmacanın parçasını alın.

## WORLD 5-4: CROSSING THE GAP

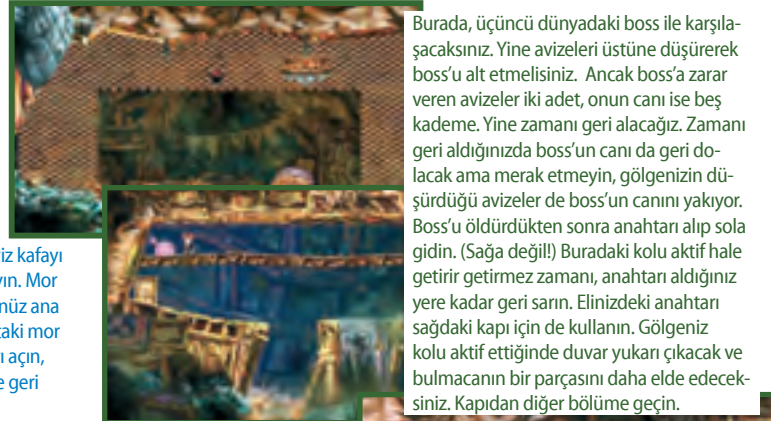


**Puzzle 1** Dümdüz sağa doğru ilerleyin. İkinci merdivenden yukarı tırmanın ve sola gidin. Kolu pas geçin şimdilik. Aşağıdaki ceviz kafanın üzerine atlayın ve şirin dostumuzu öldürün. Hemen ardından zamanı, atladığınız ana kadar geri sarın. Gölgeniz aşağıya atlayıp ceviz kafayı öldürecek; siz bu sırada kolu aktif hale getirin, platforma atlayın ve karşıya geçin. Top yeni bir ceviz kafa fırlattığında onun üstüne basıp yukarıdaki platforma geçin ve birinci parçayı alın.

**Puzzle 2** İkinci parçayı almak için de aynı tekniği kullanacağız. Kolun yanında durun ve aşağıya atlayıp aşağıdaki ceviz kafayı öldürün. Zamanı geri alın ve kolu aktif hale getirin. Bu sırada gölgeniz, aşağıdaki ceviz kafayı öldürecek. Karşıya hareket ettirdiğiniz platforma yeni bir ceviz kafa gelecek; kolu tekrar çalıştırarak platformu kendi tarafınıza getirin. Ceviz kafayı bulduğunuz platformun sonuna kadar takip edin, ceviz kafanın üstüne basıp yukarıya çıkın ve ikinci parçayı da alın.

**Puzzle 3** Hareket eden platformun solda olduğundan emin olun. Sağa doğru ilerleyin. Merdivenden yukarı çıkın ve platformun ucunda bekleyin. Daha sonra hemen en aşağıya inin. Top ceviz kafa fırlatacak ve bu ceviz kafa sağdaki bölüme gelsecek. En alttaki platformun tam bittiği yerde durun. Ceviz kafa üstünüzden geçerken zıplayın. Bu kafa darbesiyle ceviz kafa biraz yükselecek. O an zamanı geri sarın ve biraz önce bulunduğunuz en üst noktada bekleyin. Gölgeniz ceviz kafayı yukarı fırlattığında siz de ceviz kafanın üstüne basın ve üçüncü parçanın olduğu platforma geçin.

## WORLD 5-6: LAIR



Burada, üçüncü dünyadaki boss ile karşılaşacaksınız. Yine avizeleri üstüne düşürerek boss'u alt etmelisiniz. Ancak boss'a zarar veren avizeler iki adet, onun canı ise beş kademe. Yine zamanı geri alacağız. Zamanı geri aldığınızda boss'un canı da geri dolacak ama merak etmeyin, gölgenizin düşürdüğü avizeler de boss'un canını yakıyor. Boss'u öldürdükten sonra anahtarı alıp sola gidin. (Sağa değil!) Buradaki kolu aktif hale getirir getirmez zamanı, anahtarı aldığınız yere kadar geri sarın. Elinizdeki anahtarı sağdaki kapı için de kullanın. Gölgeniz kolu aktif ettiğinde duvar yukarı çıkacak ve bulmacanın bir parçasını daha elde edeceksiniz. Kapıdan diğer bölüme geçin.

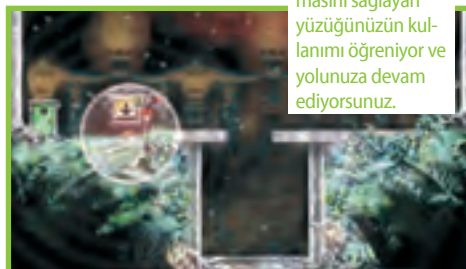
## OYUNUN BAŞLANGICI



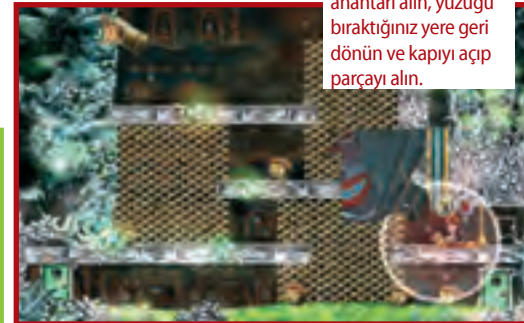
Oyunda herhangi bir menü beklemeyin çünkü böyle bir şey yok. Direkt buradan başlıyorsunuz prensesi kurtarma maceranızı.

Burada, aşağı ok tuşuna basarak aktif ettiğiniz ve bulunduğu daire içindeki her şeyin yavaşlamasını sağlayan yüzüğünüzün kullanımını öğreniyor ve yolunuza devam ediyorsunuz.

## WORLD 6-1: THE PIT?



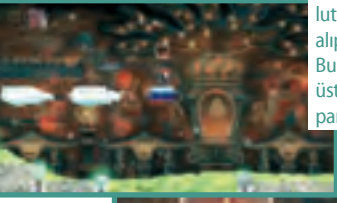
## WORLD 6-2: THERE AND BACK AGAIN



Sağda, aşağıya doğru inen duvarın olduğu yere gidin ve yüzüğü oraya yerleştirin. Böylece duvarın aşağıya inişini yavaşlayacak. Hızlıca en üstteki anahtarı alın, yüzüğü bıraktığınız yere geri dönün ve kapıyı açıp parçayı alın.

## REHBER

### WORLD 6-3: PHASE?



**Puzzle 1** Bulutların olduğu platforma çıkın. Size en yakın bulutun üstüne çıkıp yüzüğü kullanın; böylece arkadaki bulutlar size yaklaşacak. Yüzüğü alıp yaklaşan buluta geçin. Bu tekniği kullanarak topun üstüne kadar ilerleyin ve birinci parçayı alın.

**Puzzle 2** Sağa doğru ilerleyin ve çitlerden yukarı çıkın. En üstteki platforma çıkıp çiçeğin olduğu yere yüzüğü bırakın. Daha sonra soldan bir alt platforma inip yaklaşan buluta doğru zıplayın ve bulutun en ucundan sağa doğru tekrar zıplayın. Yüzük sayesinde bu atlayışınız yavaşlayacak ve gelen buluta yetişebileceksiniz. Eğer beceremezseniz zamanı geri alarak tekrar deneyin. Böylece topun üstüne çıkıp ikinci parçayı da alın.

### WORLD 6-5: IMPASSABLE FOLIAGE



**Puzzle 2** En sağdaki bulmacanın ikinci parçası saç baş yoldurtacak cinsten. Üç tane kaktüs var. Bu kaktüsler anormal derecede bir hızla belirip kayboluyorlar. İkinci parçayı almak için kaktüslere değmeden iki tane ceviz kafayı sol tarafa geçirmeliyiz. Önce birinin sonra diğerinin üzerinden sıçrayıp yukarıdaki parçayı alacağız. Bu parçayı elde etmek için epey uğraşabilirsiniz, baştan belirteyim. Üç kaktüsün de birbiriyle hemen hemen aynı seviyede olması önemli. Bunu ayarlamak için her kaktüsün altına yüzüğü koyabilirsiniz. Kaktüslerin yukarı çıkma ve aşağı inme zamanlamalarını birbirlerine olabildiğince yaklaştırdıktan sonra "Shift" ve yukarı ok tuşu ile zamanı durdurarak tüm kaktüslerin altta olduğu zamanı yakalayın. İki tane ceviz kafanın sola geçmesini sağlayın. Birinin üzerinden zıplayıp ikinci ceviz kafanın üzerine basın ve üstteki platforma çıkın. (Sabır arkadaşlar... Sabırla bir daha, bir daha deneyin; başaracaksınız.)

### ZAMANI GERİ SAYMAK

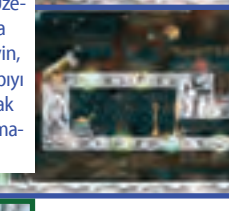
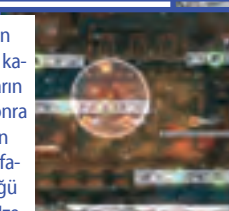


Haritada yeşil çarpı işareti ile gösterilen yer, varmamız gereken hedef. Bu çarpımın üzerinde beliren ve aşağıyı ya da yukarıyı gösteren oklar ise hedefimizin nerede olduğunu belirtiyor.

### WORLD 6-4: CASCADE

**Puzzle 1** En sağa doğru ilerleyin. Burada bir bulmaca parçası göreceksiniz. Bu parçayı almak için sol üstten gelen ceviz kafanın üstünden sıçramamız gerekiyor. Bunu yapmak için de topun önüne yüzüğü koyun. Ateş toplarının çıkışını yavaşlatarak ceviz kafanın üzerinden zıplayıp birinci parçayı alın.

**Puzzle 3** Üçüncü parça için öncelikle sağ en üstteki anahtar almamız. Bunun için ceviz kafaların düştüğü yere yüzüğü koyun ve onların üzerinden sıçrayarak anahtar alın. Daha sonra sağ yüzüğü en sağdaki, ateş topu fırlatan topun önüne yerleştirin. Böylece bir tane ceviz kafanın aşağıya inmesini sağlayacaksınız. Yüzüğü alıp sola giden bu ceviz kafayı takip edin. Üzerine zıplayıp önünüzdeki topa çıkın. Burada da yüzüğünüzü kullanın. Sola doğru ilerleyin, merdivenden yukarı çıkıp anahtarınızla kapıyı açın. Daha sonra zamanlamamızı ayarlayarak geri gidin ve yukarı çıkıp sola ilerleyin. Bulmacanın üçüncü parçasını da buradan alın.



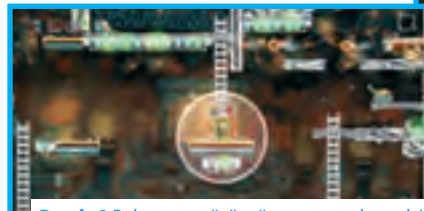
**Puzzle 2** Şimdi sola doğru ilerleyin. Çukuru geçip kısa aralıklarla ceviz kafa fırlatan topun önüne yüzüğü yerleştirin. Topun üstüne çıkın. Yeni bir ceviz kafa gelirken zıplayın (Topun fırlatacağı ceviz kafayı topun fitilinden takip edebilirsiniz.) ve biraz yükseklik kazanın. Aşağı inerken ikinci ceviz kafanın üstüne basarak parçayı alın.

**Puzzle 1** Önünüzdeki ilk merdiveni geçin. İlerideki merdivenden çıkın. Ateş toplarından sakınarak yukarı çıkın. Sola ilerleyip kolu aktif hale getirin. Aşağıdaki anahtar alın. (Tavşana dikkat!) Kolu tekrar aktif hale getirerek yukarı çıkın. Platformun en sağına yüzüğü bırakın. Kolu tekrar aktif hale getirin. Platform aşağıya doğru inerken hızlı bir şekilde siz de merdivenlerden aşağıya inmeye başlayın. Yüzük, topların ateş topu fırlatmasını yavaşlatacak. Aşağıya indikten sonra en soldaki merdivenden yukarıya tırmanın ve birinci parçayı alın.

### WORLD 6-6: ELEVATOR ACTION



**Puzzle 2** En sağa doğru ilerleyin. Kapının oradaki merdivenden yukarı çıkın. Kolun olduğu platforma yüzüğü koyun; böylece topun ateş topu atışını yavaşlatın. Kolu çevirin ve aşağıda hareket eden platforma atlayın. Yukarıdan gelen platforma geçin ve platformun en sağında durun. Zamanı geri alın. Siz sabit kalacaksınız ama diğer her şey geri gidecek. Böylece yukarıya çıkın, ortadaki küçük platformu kullanarak topun tepesine ulaşın ve ikinci parçayı da alın.



**Puzzle 3** Bulmacanın üçüncü parçasına ulaşmak için üzerinde merdiven duran ve dikey inen platformu yavaşlatmalısınız. Yüzüğü bu platforma koyun. Daha sonra kolu tekrar hareket ettirin. Böylece alttaki yatay platform ilerleyecek. Daha sonra yüzüğün olduğu platforma atlayın. Yukarıdaki kolu aktif hale getirin. Aşağıya atlayıp sola ilerleyin. Aktif hale getirdiğiniz kol sayesinde yere düşen merdivenden yukarı çıkın. Sağınızdaki platformun üzerinden zaman zaman etkilenebilirsiniz. Bu platformun üzerinde durun ve zamanı geri sarın. Bu sırada merdiven yukarı çıkacak. Zamanı sarmayı merdiven yukarı çıktığı an bırakın. Yüzüğü hemen yere koyun, merdivenin inişini yavaşlatın ve hızlıca merdivene atlayıp sol üstteki parçanın olduğu platforma geçin. Burası da biraz sabır isteyen bir bölüm. Sınır katsayınızı "birazcık" yükseltmesi kuvvetle muhtemel.

Daha fazlası  
**LEVEL+** 'da...

TAM SÜRÜM  
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ  
LEVEL  
TAM SÜRÜM

Haritalarda belli noktalardan geçiş var ve bu noktalar stratejik önem arz ediyor.

yer alıyor. Sevmemek, ısınmamak elde değil.

**Dünya Savaşı** > Oyunun en ilginç yönü, World at War oyun modu. Kesinlikle tavsiye ettiğimiz bu modda amaç, pek çok gezegen üzerinde Proxy savaşı yapmak. Haritadaki küçük ülkeler karşı tarafın gizli müttefiki olabiliyor ama bunu bilmenin bir yolu yok. Ancak kontrol eden taraf bunu açığa çıkarmayı ve kötü bir sürpriz ile beklenmedik bir şekilde hasar vermeyi seçtiğinde, yani iş işten geçtiğinde anlaşılıyor.

Tek kişilik oyun seçenekleri arasında dolu dolu senaryolar ve oyunda ilerledikçe yeni ünite ve upgrade'leri parayla açabileceğimiz bir kariyer modu da yer alıyor. Hangi üniteyi nerede kullanacağınız kadar paranızı hangi üniteleri açmaya harcayacağınız da önem kazanıyor. Size tavsiyelerim aslında gayet basit ama bir o kadar geçerli şeyler olacak. Uzun menzilli ya da ağır hasar veren silahlarınızı geride, sağlam ünitelerinizi de önde tutun. Daima düşmanın zayıf yanlarından saldırarak, bölgelerini kesip birbirinden ayırarak, aldığınız bölgeyi en iyi şekilde tutmak için üniteleri mükemmel bir şekilde yerleştireceksiniz. Olay gerçekten de bundan ibaret ama söylemesi yapmasından daha kolay. Sırf ucuz veya pahalı ünite basmayın, pahalı üniteleri ucuz ünitelerle perdeleyin. Tekrar iyi eğlenceler!

Daha fazlası  
**LEVEL+**'da...

# DOMINATION

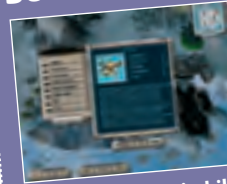
Sıra tabanlı strateji sevenler, beri bakın hele...

**P**iyasada çok fazla sıra tabanlı strateji oyunu yok çünkü yapımcılar, bu türün pek tuttuğuna ve sattığına inanmıyor. Halbuki ben, adam gibi kafamı toplayıp kararlar alabildiğim strateji oyunlarını çok seviyorum. Böyle düşünen oyuncu kitlesi hiç de küçümsenecek gibi değil. Bir zamanlar bu türde çatır çatır oyun çıkarken -dediğim gibi- kuruduk kaldık şimdi. Taş gibi notlar alan güzel bir strateji oyunu olan Massive Assault'un devamı niteliğindeki Domination'ın, benim gibi sıra tabanlı strateji sevenlere iyi geleceğine inanıyorum. Bu sayıda pek değerli LEVEL okurlarına hediye edeceğim Domination'ı güle güle oynamanız dileğiyle... Şimdi biraz inceleyelim, biraz da bilmeyenlere "bu nane nasıl oynanır" diye yol gösterelim; bilenlere de hatırlatma olur bu güzide 2005 yapımı oyunun güzelliklerini. Şimdi hatırladım da ben bu oyunun incelemesini yazmıştım LEVEL'a, tey tey! Bu arada bir ara bilgi verelim de oyunun ismiyle ilgili karışıklık olmasın. Dağıtımçı firmanın değişmesiyle ismi de değişen oyun hem Massive Assault: Phantom Renaissance, hem de Domination adlarıyla biliniyor ve hatta oyunu kurduğunuzda ilk isimle karşılaşıyorsunuz. Oyunun içerisinde bir de demo yer alıyor: Massive Assault Network 2; bunu da deneyebilirsiniz.

**Bir oyun olarak savaş** > Bu ara başlığı attıktan sonra derin bir dosya konusuna giresim geldi ya neyse, elbet dergide yer bulup yazalım. Bölgelere, hatta klasik savaş oyunlarından alıştığımız üzere altıgenlere bölünmüş harita üzerindeki oyun biraz Risk'i andırıyor. Kara, hava ve deniz güçlerini kullanarak düşmanı yok etmek ve alan ele geçirmek temel amacımız. Üniteler belirli miktarda ilerleyebiliyor ve belirli menzilde ateş edebiliyor. Verilen hasar sabit olduğundan iş hiç şansa kalmıyor, en iyi planlama yapan kazanıyor. Tek kişilik oyunda ne olacağını gördükten sonra hareketlerimizi geri almak bile mümkün. Oyuncu dostu bir oyun ama iş sandığımız kadar kolay değil. Çok gerilerde bir hata yaparsanız yine telafi edemiyorsunuz. Oyunun öğretici kısmı da zayıf olduğu için bol bol deneme yanılma ile öğrenmek zorunda kalıyorsunuz zaten. Aslında öğrenmesi kolay da ustalaşması zor bir oyun.

Oyunda iki taraf var: Phantom League ve Free Nations Union. Üniteler arasında, görünüşleri dışında pek fark yok ancak "süper üniteler" farklı ve PL'de hava taşıması varken FNU'da farklı helikopteri var. Bunun sebebi, dengeli bir saldırı helikopteri var. Bunun sebebi, dengeli bir multiplayer tecrübesi sunmak. Klasik ve özlenen Hot-Seat ve PBEM'e benzeyen, sunucu üzerinde hareketlerin depolandığı ve uzun süre zarfında oynanabilen bir oyun modu da seçenekler arasında

## BULLFROG



Eski bir oyun yapımcısının adı olmasının dışında, Phantom League'in süper ünitesi olan Bullfrog çok güçlü bir ünite. Neden? Çünkü süper ünite! Zayıf nötr ülkeleri

tek başına ele geçirebilecek güçlü bu ünitenin sağlığı "11" (Hit Point), hareket puanı "2" (Movement), hasarı "2+3" (Damage), atış menzili "2" (Fire Range), fiyatı ise "6" (Price). Hasar kısmından fark edebileceğiniz üzere iki silahı var ve bir turda iki atış yapabiliyor; ister aynı düşmana, ister iki farklı düşmana. Gerillaları da mahvetmek için ideal!

Domination, bir 2005 oyunu için oldukça iyi grafiklere sahip.

# EMPIRE TOTAL WAR: OTTOMAN REALISM MOD

**Atölye'den tüm oyun severlere merhabalar. (Fonda çekici ve testere efektleri alabilir miyiz?) Bu ayki konuğumuz Total War: Ottoman Realism modunun yapımcısı olan Talha Turhal. Ottoman Realism, standartların oldukça üzerinde yer alan, çok zengin bir içeriğe sahip olan kaliteli bir mod.**

**Ufuk Özden:** Bize kendinizi kısaca tanıtabilir misiniz?

**Talha Turhal:** Tabii ki; 1989 İngiltere Norwich doğumluyum ve şu an Ankara'da ikamet etmekteyim. Bugünkü sürece hızlı bir atlayış yaparsak, zamanında önüne ne gelirse oynayan biriydim. Bu profil, interneti özgürce kullanmaya başlayınca değişti. İnternet ve oyun sektörüne ilk girişim, delicesine sevdiğim Total War serileri için oluşturduğum internet sitesi vesilesi ile oldu. Gerçi o zamanlar sadece bir kullanıcıydım ve site nasıl yapılır, tasarım nasıl yapılır, host, domain nasıl alınır vs. hiçbir şey bilmiyordum. Fakat içindeki o şevk bana tüm engelleri birer birer aşma gücü verdi. Sitemiz açıldıktan altı ay sonra resmîyet kazandı. Türkiye'nin ilk Total War sitesi olmasının yanı sıra SEGA ve Creative Assembly tarafından tanınarak resmi fan sitesi oldu. Hani derler ya "Büyük güç büyük sorumluluk gerektirir!" İşte biz bu resmi fan sitesi sıfatına layık olmalıydık ve bir etkinlik düzenlemeye karar verdik. Total War Türkiye Ankara Günü'nü tertipledik. SEGA Londra, Logitech, ATI Sapphire ve Tom's Hardware Türkiye gibi markaların sponsorluğunu üstlendiği bu faaliyeti, Murat Engezoğlu ile Haluk Güner'in de desteğiyle 13 Mayıs Pazar 2007'de Chatlak Cafe'de gerçekleştirdik. Bu kutlu güne basın bile geldi ve o hafta gazetelerde insanlar bizleri okudu. Yapılan organizasyon sonrası benim için yeni bir kapı daha açıldı, Tom's Hardware Türkiye sitesi sorumlusu Hamdi Kellecioğlu'nun teklifi ile oyun editörlüğüne ilk adımımı attım.

Şimdilerde THGTR'deki oyun bölümü sorumluluğu ve TWT'deki yöneticiliğimin yanı sıra amatör site girişimcilerine destek oluyorum, yeni projeler geliştiriyorum, Türk oyun klanlarına eksiklerini gidermeleri için yardım ediyorum.

**U: Mod yapımı için neden Total War'ı seçtiniz?**

**T:** Gücüm yetse Türk / İslam kültürünü barındıran her oyuna mod yapardım. Ancak sadece Total War ile ilgilenebiliyorum. Avustralya'nın bir kasabasında tasarımçılık yapan bir genç, her adımında düşmanı zangır zangır korkudan titreten Osmanlı Deli birimini istikrarlı bir şekilde modelleyebilir mi, hatta böyle bir birimden haberi var mıdır? Genelleme yaparsak, Türkler bu tür oyunlarda her zaman araya şenlik olsun diye eklenmiştir. Ben ve mod ekibim "Türkler orada dursunlar yeter." Mantığı ile daima yabancıları eğlendiren ve ezilmeyi bekleyen Türk



profilinden bıkip, modifikasyon yapmaya başladık.

Daha önce Medieval II için yaptığımız Clash of Civilization modu büyük ilgi görmüştü. Yamanın çıktığı hafta bizlere ulaşan ünlü Alman oyun dergileri PC Games ve PC Action'dan görevliler, Clash of Civilization modunu çok beğendiklerini, çıkan modlar arasında oldukça tarafsız olduğunu ve gerçeği yansıttığını söylemişlerdi. Bizimle iletişime geçtikleri ay içerisinde çıkan dergilerde modumuzun tam sayfa incelemesi yer aldığı gibi dergi DVD'siyle birlikte dağıtıldı.



yenilikler yapmaya çalışıyoruz.

**U: Ottoman Realism sonrasına dair planlarınız var mı?**

**T:** Evet, var. Bu sefer de bir diğer Türk / Müslüman / Hindu kültürünü bünyesinde barındıran Babür İmparatorluğu için bir gerçekçilik modu düşünüyoruz. Hayatımda bu kadar fütursuzca ve cahilce oyuna yansımış bir kültürel yapı görmedim. Oyunda oynanabilir on devlet arasında yer almayan Babür İmparatorluğu'nu, gene modlama sayesinde oynanabilir hale getirebiliyoruz. Babürleri deneme amaçlı oynamaya başladığımda çok oldum. Bu modu yaparken yabancı Total War forumlarından tanıdığımız Pakistanlı, Afganistanlı ve Müslüman Hindu arkadaşlarımızdan destek alacağız. Kendilerini ünlü Medieval II modifikasyonu olan Broken Crescent'tan tanıyoruz. Eğer bizden önce başarlarsa destek olmak için hazırız.

Üçüncü projemiz ise Dağıstan ile ilgili. Oyunda var olan Dağıstan'ın gerçekle uzaktan yakından alakası yok. Bu devlet için de Çeçen kültür dernekleri ile görüşüp gerekli düzenlemeleri yapmayı planlıyoruz. Kafkas ve Rus tarihi açısından büyük önem arz eden ünlü Çeçen direnişçi İmam Şamil için oyun içerisinde "Event"ler düzenlemeyi de planlamaktayız.

**U: Türk oyun sektörünün durumunu defalarca konuştuk. Size sormak istediğim; Türkiye'deki mod yapım kültürü. Sizce Türkiye'de mod yapım kültürünün durumu nedir?**

**T:** Orta halli diyebilirim. Dijital sanat dallarında okuyan ve hobi olarak ilgilenenler sevdiikleri oyunlara çok güzel modlar yapmaktalar. Bunun en büyük örneği Knight of the Forces'dir. Osman



Günyaz birkaç kişi ile neler yapılabileceğini bizlere kanıtlamıştır. Benim Türk oyun yapımcılarına ve oyun yapmayı planlayanlara bir önerim var. Bu öneriyi de gördüğüm bir örnek üzerinden anlatmak istiyorum. Rome: Total War'a Napolyon Savaşları modunu yapan LORDZ mod ekibi şimdi The Lordz Games Studio'sunu kurdu ve History Channel ile çalışıyorlar. Ne kadar profesyonel olursanız olun her iş kademe kademedir. Kimse bir anda zengin olmuyor. Çalışıp kendini kanıtlayanlar mevki sahibi olabilir.

**U: Son olarak okurlarımızla paylaşmak istediğiniz bir şey var mı?**

**T:** Bana kendimi ve modumu tanıtmaya fırsatını veren LEVEL'a teşekkür ediyorum. Okurlar ise desteklerini esirgemesinler, en azından içlerinden bizim için başarı dilesinler, bu bile bize yetecektir. Ayrıca şunu da eklemek isterim ki eğer LEVEL olmasaydı, Total War oyunlarından bir haber olacaktım ve bu söyleşi gerçekleşmemiş olacaktı. İlk Total War ile tanışmam LEVEL dergisinde çıkan bir yazıyı ile oldu; yine bunun için de tekrar LEVEL'a teşekkür etmek istiyorum. 🍀

<http://tinyurl.com/qwd5z2>

**Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım: [atolye@level.com.tr](mailto:atolye@level.com.tr)**

**U: Ottoman Realism modu nasıl doğdu?**

**T:** Seneler geçti ve biz nihayet Total War Türk topluluğu olarak istediklerimizi Empire: Total War'da elde ettik. Şimdiye kadar gördüğüm oyunlar arasında Osmanlı İmparatorluğu'nu en iyi yansıtan oyun Empire: Total War diyebilirim. Fakat bu oyunun hatalar içermediği anlamına gelmiyor. Başta Murat Dilek, namı diğer "Ramses" olmak üzere forum üyelerimizin desteği ile gerçekçiliği artırmaya amaçlayan Ottoman Realism modunu yapmaya karar verdik.

**U: Geliştirme süreci hakkında biraz bilgi verebilir misiniz?**

**T:** Öncelikle en büyük takdiri Murat Dilek hak ediyor. Oyun için hala bir mod editörü yok. Murat edindiği bilgilerle modumuzu yapmamızı daha da kolaylaştırıyor. Amacımız ilk önce Osmanlı İmparatorluğu'nu gerçekte olduğu gibi oyuna yansıtmak olduğundan, devlet arşivlerine kayda geçen birimlerimizin özelliklerine baktık. Bu özellikleri oyundaki deneyi bozmadan oyuna ekledik. Aynı zamanda üniformalarımızı tekrar düzenledik. Bu süreç içerisinde hala mod editörü olmadığı için Steam güncellemelerinin azizliğine uğradık ve bazı modlanmış dosyalarımızı kaybettik. Sokullu Mehmet Paşa'nın ünlü bir sözü vardır "Siz sakalımızı kestiniz, biz ise kolunuzu kestik." misali, "Bunlar yetmez, yeni birimler ekleyelim." dedik ve oyuna diğer modcuların başaramadığı beş yeni birim ekledik. Halen çalışmalarımız sürüyor, özellikle Steam bize çok engel oluyor. Elimizden geldiğince ve imkanlar el verdiğince modifikasyonda var olan sorunları gidermeye ve

**Buluşmanın ilk zamanlarından bir kare...**

# YAPTIM HIKAYESİ



## MAX PAYNE

Ekşi suratlı, dertli ve kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir New York polisinin intikam yemini, dünyanın en benzersiz öyküsünü yaratacak değil elbette ki... Ancak Max Payne, bazen önemli olanın ne anlattığının değil, nasıl anlattığının olduğunu tüm oyunculara anımsatacaktı.

**A**rtık kişilerden nefret etmiyorum. Yaşadığımız pek çok şeyin, başka hayatlarda hemen hemen aynı şekillerde yaşandığını düşünmek, beni tanıdık öykülere önyargıyla yaklaşmaktan alıkoymuyor. Kahvede okey oynarken masanıza inek mi düştü? Evinizden çıkıp bakkala giderken tipiye yakalanıp yolunuzu mu kaybettiniz? Onlarca roman yazmanıza yetecek kadar ilham veren, acılı aşk tecrübeleriniz mi oldu? Yalnız değilsiniz. Ortada bir ressamın paleti ve renkleri var. Seçin beğenin tonunuzu ya da bırakın kaderiniz seçsin sizin için. Ancak ne yaparsanız yapın, benzersiz bir olay yaşamış olmayacaksınız. Tabii ki önemli olan sizin hissettikleriniz, sizin anladıklarınız. Bu yüzden, daha önce milyonlarca kez yaşanmış olan şeyler bizim için hala özel olabiliyor. Max'in öyküsü de, iyi anlatılan bir öykünün daima özel kalabileceğini ve takipçilerini etkileyebileceğini ispatlıyor.

New York'ta daima kar mı yağar? Her gün bir polisin karısı ve bebeği mi öldürülür? Bunları bilemiyoruz; ancak, Max Payne, oynanışı kadar öyküsüyle de akıllarda kalan bir yapımdı. Evet, "Bullet Time" efektleri kesinlikle etkileyiciydi; ancak yine de; Max Payne'in en vurucu kısmı, doğaları itibarıyla vızıldayıp sağa sola saplanan mermileri değil, hüznü öyküsüydü.

Finlandiya'lı Remedy, 1995 yılında kurulan ufak bir garaj ekibiydi. İlk oyunları olan Death Rally (Duke Nukem de konuk yarışçı olarak oyundaki yerini almıştı.), 90.000 satış rakamıyla yayıncılarının yüzünü güldürmüştü. (90.000'lik satış ve gülen yüzler... Bkz: 1995 yılında oyun sektörü.) Remedy'nin bir sonraki projesi ise, Final Reality adındaki popüler Benchmark yazılımı olacaktı. Tüm kariyerlerini, Benchmark yazılımlarına adamakta gönülsüz davranan Remedy çalışanları, bu işle ilgilenmesi için Futuremark şirketini kuracaklar ve Max Payne için hazırlıklara başlayacaklardı.

Max Payne fikrinin doğumuna giden yolda, ekibin en büyük ilham kaynağı John Woo filmleriydi. Yazar Sam Lake, konuyla ilgili olarak "Benim gözümde çöken bir adamın öyküsüydü," diyecekti. Ekip ise, aksiyon ve suç temalı filmlerde yer alan aksiyon sahnelerinin, oyunda yer almasını istiyordu. Oyunlarda pek görülmeyen cinsten sahneleri bunlar. Programcı takımının başında yer alan Olli Tervo da John Woo filmlerine olan hayranlığını gizlemeyecekti: "John Woo filmlerinde, her şeyin havada uçtuğu sahneler vardır, biz de tam olarak bunu oyuna aktarmak istedik. Aksiyon sahnelerinde bir karmaşa olmalıydı."

Proje taslağını şekillendiren Remedy, derhal 3D Realms'la irtibata

geçer. Proje sıcak bakan 3D Realms'ın onayıyla, geliştirme süreci resmi olarak başlamış olur. Mekan olarak New York'u seçen Remedy'nin ufak bir sorunu vardır; ekipteki kimse New York'a gitmemiştir. Bunun üzerine, ekipten bir grubun eline New York biletleri tutuşturulur ve şanslı yolcular ilk kalkacak olan uçağa postalanırlar. Şanslı yolcular, New York'a vardıklarında o kadar da şanslı olmadıklarını anlarlar. Zira, New York'un arka sokaklarını karış karış dolaşım fotoğrafı çekmeleri gerekmektedir. New York ise yüksek suç oranıyla ünlü bir şehir olduğundan, ekip birkaç koruma tutmak zorunda kalır. Öyle ki şehrin bazı bölgelerinde dolaşabilmek için bu da yetmez, polisten yardım istemek zorunda kalırlar. Sonunda memleketeye sağ salım dönmeyi başaran sanat ekibinin elinde, binlerce yüksek çözünürlüklü fotoğraf vardır. Üç boyutlu oyunların geleceği konusunda sık sık kafa patlatan Remedy ekibi, fotoğrafları gördükten sonra uçuk bir karar verir. Oyunda yapay kaplamalar yerine, fotoğraflardan taranan gerçek dokular kullanılacaktır. Yazar Sam Lake, Max'e kendi suratını "hediye eder." Ekipteki hemen herkes, akrabalarını, eş-dost ve tanıdıklarını toplayıp



Bizimle hemfikir olmasan da, iyi ki doğdun Max!

Limon mu yedin Max?



fotoğraf makinesinin karşısına geçerek, oyundaki karakterlerden birine yüzlerini vermek üzere poz verirler.

Oyunun teknik kısmında her şey yolunda giderken, Lake de Max'in öyküsü için kafa yormaktadır. "Max, sıradan gündelik yaşamın artık hiçbir şey ifade etmediği, olağandışı bir duruma sürüklenmişti," diyor kendisi. "Bunu oyunculara doğal bir şekilde yansıtmak istedim." Max'in yüzüne hayat veren Lake, öyküsünü filtrelenmiş fotoğraflardan oluşan bir fotoromanla anlatmaya karar verir. "Böylece oyuncu olup bitenleri zihninde canlandıracağı." diyor kendisi. Fotoromanın tek avantajı, anlatıma kattığı farklı tat değildi elbette. Lake, senaryoyu ve diyalogları tekrar tekrar gözden geçirip değiştirebiliyor ve kendisi Mac'inin başında öyküyle boğuşurken, ekip de hazırlanması haftalar süren ara sahneler yaratmaktan kurtulmuş oluyordu. Dahası da vardı, bu foto-realistik kaplamalar, Lake'in farkında olmadan ünlü olmasını da sağlayacaktı. Kendisini tedirgen eden bu anı, Lake şöyle anlatıyor: "Espoo'daki ofisten çıkmış, evime dönüyordum. Sokak tamamen boştu; yalnızca ben ve yanımdan geçip giden bir araba vardı. Araba yanımdan geçtikten sonra dönüş yaptı ve yeniden yanıma geldi. İçerideki dört adam bana bakıyordu. Ardından ikisi arabadan inerek bana durmam için seslendiler. Fena halde korkmuştum. Bana Max Payne olup olmadığımı sordular ve imzalı bir fotoğraf istediler."

Hikayenin kalanını hepimiz biliyoruz aslında. Max Payne, iyi anlatılan bir öykünün, sürükleyici bir oynanabilirlikle birleştirildiğinde ne kadar başarılı olabileceğini ispatlıyor. Dünya klişeleri kucaklama gününüz kutlu olsun. URUK



### MAX PAYNE 3

Max'in dönüşüne, ilk bakış sayfalarımızda yer vereceğiz elbette ki. Ancak bilgisayarını yeni açan okurlarımız için, bu kutucukta minik bir anons yapmaya karar verdim. Resimde gördüğümüz kişi, Sam Fisher'i fena halde anımsatan, yaşlı Max. Üçüncü oyun tamamen Rockstar tarafından geliştiriliyor ve 2009'un son çeyreğinde, Bullet Time efekti eşliğinde raflardaki yerini alması bekleniyor.

# Erdil Yaşaroğlu

Erdil Yaşaroğlu, 20 yıldır çiziyor. Ve biz de bir o kadardır takip ediyoruz onu, bıkmadan ve usanmadan. Hal böyle olunca, düştük pesine... Ve kendisiyle Etiler'de, bir kafede buluştuk. Bakın neler konuştuk, bu patlak -asimetrik gözlü adamcıkların yaratıcısıyla... Unutmadan; Marlon\* da bizleydi.



\*Erdil Yaşaroğlu'nun yarattığı ünlü çocuk - mafya baba karakteri...

Harika! İzafeyet teorisini buldum ama çorabımın tekini bulamıyorum...

Başıl bakım, guşbeyinli...



**Röportaja erken gitmişiz. İyi de oldu; Doruk'la bir şeyler içtik, biraz lafladık. Bir yandan da gözüm kapıda; Erdil Yaşaroğlu'nu kolluyorum. Uzun süre önce televizyonda görmüştüm; "Değişmişse tanıyamam" diye geçiriyorum içimden. Bir süre sonra güneş gözlükleriyle dev gibi bir adam beliriyor kapıda. "Tamam" diyorum, "Değişmemiş". Kalkıp el sallıyorum; gelip tokalaşiyor bizle. Oturur oturmaz kayıt cihazını açıyoruz. "Eviniz yakınlardaydı, değil mi?" diye soruyorum. "Evet" diyor, "Beş dakika buraya". "Başlayalım mı" demeye kalmadan Doruk kayıt cihazının açma tuşuna basıyor. Boğazımı temizleyip başlıyorum konuşmaya:**

**Fırat Akyıldız: Çalışmalarınızın ikiye - üçe bölündüğünü görüyoruz. Karikatür var, heykel var, Web sitesi var ve biraz da fotoğraf var. Tek bir alana bağlı kalmadınız hiç...**

**Erdil Yaşaroğlu:** "Fotoğraf yok" bile denilebilir. Daha doğrusu, "hobi" olarak nitelenecek yerinde olur. Fotoğraf çekerken çok eğleniyorum. O kadar. Heykel konusuna gelince... Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Heykel eğitimi aldım. Ne var ki profesyonel olarak hiç yapmadım ancak bir davet gelirse ya da kendimi tatmin etmek istersem... Dolayısıyla da heykel üretimim yılda biri - ikiyi geçmiyor, geçmedi. Ama "yasal aşkı" karikatür tabii ki. Komikaze.net'e gelince... 1999 yılında açıldı. Açılan ilk mizah sitelerinden biriydi.

Sonuçta, saydığın işlerin hepsi mizah üzerine kurulu olan işler. Birbirinden farklı gibi gözükse de hepsinde mizah yaptım. Evet, farklı mecralarda işler yaptım çünkü, yaptığım işleri ve mizah anlayışımı ne kadar fazla insan bilirse, ben de o kadar mutlu olurum.

**FA: Heykel tarafında Art of Football gibi yurtdışı açılımları da oldu sanırım...**

**EY:** Evet, oldu. Türkiye'den beni seçtiklerini ve böyle bir projede yer almak isteyip istemediğimi sordular; ben de seve seve kabul ettim.

**FA: Detay verebilir misiniz biraz?**

**EY:** Dünyanın 11 ülkesinden, 11 farklı sanat dalında, 11 ayrı sanatçı seçildi. Bu isimlerden projeye önyak olmaları istendi. Benim de içinde bulunduğum bu grup, bağımsız işler hazırladı. Ardından bu işler tüm dünyaya duyuruldu ve projenin lansmanı yapıldı. Sonrasında ise derecelendirmeye dayalı olan bir yarışma gerçekleştirildi. Yarışmanın birincisine de Nike'in bir ayakkabısını tasarlama hakkı verildi. Kısacası, projede bulunmamın nedeni yarışmak değil, projenin tanıtımına katkı sağlamaktır. Bir de sanatçıların yaptıkları eserler, Avrupa Futbol Şampiyonası kapsamında, Milano ve Basel gibi çeşitli kentlerde sergilendi.

**FA: Yaptığınız heykel biraz kapsamlıydı; üzerinde uğraşmıştı...**

**EY:** Evet, yaklaşık 4,5 metre boyundaydı. Şimdi ona bir yer arıyor, "Nereye koyalım" diye düşünüyörüz. Eve koyacak halimiz yok. Birkaç yerle görüşüyor Nike firması. Ona güzel bir yuva bulacaklarını düşünüyörüm.

**FA: Bir de okul yıllarında yaptığınız Sallanmayan Salıncak projesi vardı. Komik bir hikayemiş...**

**EY:** Çok eski, okul yıllarında yaptığımız, eğlenceli bir projeydi.

**FA: Sallanmaya çalışıp yere düşenler, kafalarını vuranlar olmuş...**

**EY:** (Gülerek anlatmaya başlıyor.) Kadının biri çocuğunu salıncığa oturttu ve sallamaya çalıştı. Çocukkağız da kafasını salıncığın önündeki direğe vurdu haliyle. Ardından da kadın ağlamaya başladı, "Vah çocuğum" diye yakınarak. Çok şaşırılmışım. Sonuçta adı üzerinde: Sallanmayan Salıncak!

**Öyle bir yapısı var ki o salıncığın; özürlü gibi... Üç ayağı var. Salıncığın tam karşısında da bir direk var. Haliyle, tek sallanışta kafanız yarabilirsiniz. Erdil Yaşaroğlu'na -salıncaktan bahsederken-**



"Bubi tuzağı gibi" dedim, "Bence zeka testi" dedi; haklı.

**FA: Karikatür tarafında pek fazla yer değitirmediginizi görüyoruz. Önce Limon, ardından uzun yıllar Leman ve şimdi de Penguin...**

**EY:** Çizmeye Güneş Gazetesi'nde başladım; ardından Limon'a geçtim. Sonra Limon isim değitirdi ve "Leman" adını aldı. 1990 yılından 2002'ye dek Leman'ın kadrosunda yer aldım. Daha sonra Leman'dan ayrıldık ve Penguin'ı kurduk. Arada Lemanyak ve Lombak'a bir şeyler çizdim. İş konusunda istikrarlı olduğum söylenebilir.

**FA: Mizah dergilerinde bu kadar çok ayrılık yaşanırken sizin bu denli durağan olmanızın özel bir nedeni var mı?**

**EY:** Var; Penguin'ın ortaklarından biriyim. Haliyle ayrıldım ve orada kaldım. Ayrılmam da pek anlamlı olmazdı. Dergimi ve arkadaşlarımı seviyorum. Çalıştığım ortamda mutluyum.

**Doruk Akyıldız: Çizdiğiniz karikatürler özelinde soruyoruz: Yaptığınız işlerde bir "kaçış edebiyatı"ndan ya da Alegorik bir yaklaşımdan söz etmek mümkün mü? Yine bu bağlamda, karikatürlerinizde -genel olarak- hayvan figürlerini tercih etmenizın nedenini merak ediyörüm...**

**EY:** Gün içinde dört saat Animal Planet izlersen hayvanları çizersin veya tarihle ilgin varsa tarihi karakterleri çizersin ya da çocukları çok seviyorsan ve neşeli bir çocukluk geçirmişsen, çocuklara / çocukluğa dair şeyler çizersin; bu çok doğal. Kısacası, dile getirdiğin gibi bir yaklaşım söz konusu değil. Dediğim gibi çizdiklerim ilgi alanlarımla ve geçmişte yaşadıklarımın ilgilii.

**FA: Karikatür konusunda uzun yıllardır bu işi yapmanıza karşın, halen "bitmediginizi", kendinizi sürekli olarak yenilediginizi ve çizdiklerinizin halen tazelüğünü koruduğunu gözlemliyoruz...**

**EY:** Öncelikle, İltifatın için teşekkür ederim. Söylediklerinin iki ana nedeni var: Birincisi neden, karikatür çizmeyi çok sevmem. İkincisi neden de çok çalışıyor olmam. Her ay Komikaze köşesi, kapak ve üçüncü sayfa için yaklaşık 50 espri buluyörüm. Çizdiğim espri sayısı ise 12 ya da 13... Geriye kalanların tümü çöpe gider.

**FA: Eliyorsunuz yani...**

**EY:** Elerim ya da eşe - dosta gösteririm. Nihayetinde, çok çalışıyorım. Bu çalışma disiplini ve isteği de karikatür çizmeyi çok sevmemden kaynaklanıyor. Sürekli yeni şeyler arıyor, araştırıyor ve öğreniyörüm. Güncel tutmaya çalışıyorım kendimi. Dünyada mizah nereye gidiyor, yeni anlayışlar neler... Tüm bunları takip etmeye özen gösterdiğimi söyleyebilirim. Bu sorunun sıkıcı ama samimi ve gerçek cevabı bu.

**FA: Farklı mecralarda işler yapmanızın da olumlu bir etkisi olmuştur herhalde...**

**EY:** Belki sadece karikatüre yoğunlaşsaydım çok daha iyi bir karikatürist olabilirdim. Aslında öyle de değil. Başka alanlarda işler yapmamın beni karikatüristlik anlamında beslediğini de söyleyebilirim. Bilemedim ki şimdi. Fakat esas hikaye; çalışmak, disiplinli olmak ve işi sevmek. Çünkü bizle birlikte bu işe başlayan yüzlerce profesyonel, binlerce de amatör karikatürist vardı. Ne var ki geriye çok kimse kalmadı. Ukalalık gibi olacak ama halen kitap çıkardığımda 'en çok satanlar listesi'ne giriyor. Bu da iyi bir şey. Komikaze.net çok takip ediliyor, dergi okunuyor vesaire... Yani sıra, zaman zaman geçmişte yayımlanmış işlerimin bazılarına bakıp da "Keşke yayımlamasaydım bunu" dediğim de oluyor muhakkak.

**FA: Geriye çok fazla kişinin kalmamış olması, belki de işe hevesli olan insanların çizerliği eğlence üzerine kurulu bir iş zannetmesinden kaynaklanıyor olabilir...**

**EY:** Tabii ki!.. Bir gün çalışıp bütün hafta yatıyoruz sanıyorlar.



**FA: Bizim işte de benzer bir durum var. Oyun oynayıp para kazandığımızı düşünen insan sayısı hiç de az değil. Oysaki işin başka katmanları var; biz dergicilik yapıyoruz...**

**EY:** Hiç ilgisi yok; anlıyorum sizi. Biz bu işe yeni başlayan genç arkadaşlarımıza, ağabeyleri olarak öncelikle şunu söylüyoruz: "İş disiplininizi oturtun." Çünkü karikatüristlik öyle bağımsız bir iş ki hemen serebilir ve kaybolur gidersiniz. Bu yüzden karikatürist, her zaman kendisini "diri" tutabilmeli.

**FA: Bizim de sizde gözlemediğimiz bu zaten. Dost sohbetlerimizde özel bir yeriniz vardır. Övgüyle anarız sizi...**

**EY:** Teşekkür ederim. Çok nazıksınız. 20 yıldır çizen biri olarak bunları duymak mutluluk verici. Sevdim.

**FA: Bir de Plastip Show vardı. Biraz üzerine konuşalım istiyorum...**

**EY:** Plastip Show, televizyondaki ilk işimdi. Cihat Hazardağlı'nın projesiydi ve adı geçen işi, kuzenim Varol Yaşaroğlu'yla hazırlıyorlardı. Bana yazara ihtiyaç duyduklarını söylediler. Ben de "Olur, yazarım" dedim. Yıl 1989... Uğur Dündar'ın TRT'de yayınlanan Tele-Vizyon isimli bir programı vardı; Plastip Show da bu yapımın içinde yer alıyordu. Beş - altı yıl devam etti. Eğlenceliydi.

**FA: Oldukça ses getirmişti...**

**EY:** Evet, olumlu tepkiler almıştı gerçekten de. Yapılan son politik mizahi şovlardan biri olduğunu söyleyebiliriz.

**DA: Yaptığınız işlerde olumsuz tepkilerle karşılaştığınız oldu mu?**

**EY:** Bana çok gelmedi. Bir de her şeye tepki geliyor. Örneğin, Selçuk Erdem'e, çizdiği bir karikatürden sonra şöyle saçma bir eleştiri geldiğini hatırlıyorum: "Öyle uzaylı olur mu, uzaylı öyle çizilir mi"... Gerçekten komik tepkiler geliyor bazen. Diğer yandan genel anlamda olumlu tepkiler ya da "tutarlı" olarak adlandırabileceğim eleştiriler de alıyoruz.

**DA: Bu sorunun bir benzerini Bahadır Baruter'e de sormuştum: "Mizahçı muhalif olur ya da muhalif olmak zorundadır"... Bu anlayışın eksik olduğunu düşünüyorsunuz. Muhalif olmak, hangi kavrama muhalif olunduğuyla değer kazanan bir tavır ve bu tavırın izafi olduğu fikrindeyim. Siz bu konuda neler söylemek istersiniz?**

**EY:** Mizah, muhalif olmak zorundadır. Karşı çıkmak mecburiyetindedir. Olumlu bir işi hicvetmek zorlama olur. Örneğin, Tayyip Erdoğan yol yaptı, baraj inşa ettirdi. Haydi gel de bunun mizahını yap. Bu tip icraatlar kamuoyu tarafından taktir edilirse ediliyordur. Ne var ki mizah açısından bakıldığında, sözünü ettiğimiz başlıklar, ilk olarak elenenlerdir çünkü mizahın doğasına aykırıdır. Kısacası, olumlu ve yararlı icraatlar iyi ve komik karikatür yaratılmak için elverişli birer malzeme değildir. Yapılan hangi icraatın yanlış olduğu hususundaki izafiye gelecek olursak... Mesela Tayyip Erdoğan, benim "yanlış" olarak nitelediğim işlere "doğru" diyor. Fakat, bu dünyanın her yerinde böyledir. Sen onu eleştirirsin, o da seni... Öte yandan, konuştuğumuz konu tamamıyla politik mizahla ilgili. Ben Komikaze köşesini çizerken "şunu eleştireyim,

şunu iğneleyeyim" gibi bir kaygı taşımıyorum. Fakat yine de ister istemez birçok şeyi eleştirip birçok şey muhalif oluyorsun. Muhalif olduğum şey siyasal iktidar ya da ana muhalefet partisi olmuyor da hoşuma gitmeyen bir kavram veya anlayış oluyor. Son tahlilde, söylemek istediğim, karikatürün özünde eleştiri ve karşı çıkış var. Muhalif olmak, karikatürün varlık sebeplerinden biridir.

**DA: "Muhalif olmak"la kastedilen şey, benimse-nen anlayışın belli bir odağa karşı tavır almak olduğu değil anladığımız kadıyla...**

**EY:** Evet, biz her şeye muhalif olabiliriz. Gerektiğinde kendimizle de dalga geçiyor, yerin dibine sokuyoruz. Politikadan söz ediyorsan, sadece iktidara muhalif değiliz. Ana muhalefete de, meclisteki partilere de, bürokrasiye de, birtakım sermaye gruplarına da muhalifiz. Zayıfın ve mağdurun yanında durma" konusunda hassasız. Aslında güç odaklarıyla bizim problemimiz.

**Ağır konulardan sonra bir süre sessizlik giriyo araya. İncecek yeni bir şeyler söylüyor ve devam ediyoruz:**

**FA: Marlon adında bir karakteriniz vardı; neden bitirdiniz?**

**EY:** Evet, Marlon adında bir tip yaptım, çizdim. Yaklaşık sekiz sene devam etti. Sonra sıkıldım. Çizer olarak sen sıkılıyorsan okur da sıkılır. Bu nedenle ben de millet küfür etmeden bitirmeyi yeğledim ve Penguen'le birlikte sonlandırdım Marlon'u.

**"Her ay Komikaze köşesi, kapak ve üçüncü sayfa için yaklaşık 50 espri buluyorum. Çizdiğim espri sayısı ise 12'ye da 13... Geriye kalanların tümü çöpe gider!"**

**FA: Ben de Marlon'un tadında bırakılmış bir iş olduğunu düşünüyorum. Peki karikature dair, Komikaze ve Marlon dışında, bilmediğimiz işleriniz var mı?**

**EY:** İlk dönemlerimde birkaç iş var, pek de önemli olmayan. Onların dışında sadece bu ikisi... Şimdi yine karikatürle ilintili sayılabilecek bir projem var: Uzun metraj bir sinema filmi. 3D Animasyon ve çizgi film... Oldukça eğlenceli bir iş olacak. Bunu da ilk defa size söylüyorum.

**FA: Sizin dışınızda kimler dahil projeye?**

**EY:** Anima ekibiyle çalışıyorum. Üniversite yıllarımdan, heykel bölümünden sınıf arkadaşlarım... Uzun süredir bu projenin hazırlığını yapıyorduk. Şimdiyse senaryo aşamasında proje. Bir yandan da karakterler modelleniyor. Sanırım güzel bir iş olacak. Projenin 2011 yılında izleyiciyle buluşmasını öngörüyoruz. Yani sıra, sadece Türkiye pazarı için hazırlanan bir proje olmadığını da söylemeliyim.

**FA: Lombak tarafında işler nasıl gidiyor? Derginin eski günlerinden biraz uzak gibi...**

**EY:** Haklısın. Lombak çok güç kaybetti. Bunun nedeni birçok starını kaybetmesi ve yerine yenilerini koyamaması... Ek olarak, "Aylık mizah dergileri miatlarını dolduruyor" kanaati de hakim bizlerde. Orada bir devrim ya da yenilik yapmak; bu şart.

**FA: Bir de işin oyun tarafı var tabii ki...**

**EY:** Oyunlar konusunda oldukça muhafazakar sayılırım.

**FA: Warcraft'la haşır neşir olduğunuzu biliyoruz...**

**EY:** Dört yıldır Warcraft oynuyorum...

**FA: Konsol var mı elinizde?**

**EY:** PlayStation 2 vardı. Hiç oynamadığım için bir daha almadım. Bu nedenle konsol piyasasını pek takip etmiyorum. Aslında "PC seviyorum" diyebilirim. Oyunlara gelecek olursak... Stratejileri çok seviyorum. Bu ara da RPG'lere sarıldım. Bir dönem Crysis'i çok oynadım; eğlenceliydi. Fakat dediğim gibi oyun konusunda bir hayli muhafazakarım. Yıllar önce Civilization'la başladım. Oyunu birinci versiyon-



nundan üçüncü versiyonuna kadar aralıksız oynadım. Sonra Age of Kings'e geçtim. Yıllarca bu oyundan vazgeçemedim.

**FA: Stratejiden gitmişsiniz hep...**

**EY:** (Gülümseyerek) Evet, strateji seviyorum. Sonra Warcraft çıktı başımıza. Uzun süredir de onu oynuyorum.

**FA: Yeni oyunlarla hiç aranız yok o zaman...**

**EY:** Yeni oyunlara adapte olmak program öğrenmek gibi biraz. Bu nedenle oyun konusunda fazla yenilikçi olduğumu söyleyemeyeceğim. Genelde bir oyunun peşinden yıllarca sürüklenmişimdir. Şimdi aklıma geldi; PlayStation 2'de PES'i çok oynadım. Hatta futbolu öğrendim o oyunu oynayarak.

**DA: Spectrum'lar, Commodore'lar, Amiga'lar... Bu platformlarda hatırladığınız oyunlar var mı?**

**EY:** River Raid müthiş bir oyundu. Aztec Challenge da öyle... Çocukluğumuz bu oyunlarla geçti. Aztec'i, emulator'le yeniden oynamayı denedim; "Ulan ne komikmiş" dedim kendi kendime.

**FA: Ama Aztec'in müziği çok geriyor hala, değil mi?**

**EY:** Evet, kesinlikle. Bir de Doom vardı, vesaire vesaire... Hatta eski oyunlarla ilgili olarak blog'uma (www.diyomki.com) bir yazı yazmıştım. Ama PC oyun hayatımın başlangıç noktası Snake'dir.

**FA: Konsolları neden tercih etmiyorsunuz? Konsollar tam da size göre değil mi aslında? Az zamanınız var, zamanınız değerli...**

**EY:** Aslında haklı olabilirsin. Belki de fazla bulaşmak istemiyordum çünkü oyunlara bir kere paçayı kaptırsan kurtarman zor.

**Biraz daha sohbet edip uğurluyoruz Erdil Yaşaroğlu'nu. Tam da beklediğimiz gibiydi. Doruk'la da biraz laflayıp kalkıyoruz. Röportajı yazmak üzere evlere dağılıyoruz. Erdil Yaşaroğlu'na teşekkürler, güler yüzü ve bize ayırdığı zaman için... ☺**

**SALLANMAYAN SALINCAK!**



İşte röportajda bahsi geçen ünlü sallanmayan salincak... Yanındaki de "eski Erdil Yaşaroğlu"... Salincağın özelliği "sallanmaması". Erdil Yaşaroğlu'nun okul yıllarında yaptığı, eski bir projeymiş. Ben "Bubi tuzağı" dedim; Erdil Yaşaroğlu "Zeka testi" dedi. Ne olursa olsun eğlenceli bir yapım. www.erdilyasaroglu.com adresinde Erdil Yaşaroğlu'nun diğer heykel çalışmalarını bulabilirsiniz.

# HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

PHP MERAKLILARINA 18 SAATLİK EĞİTİM!

2 DVD

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Haziran 2009 • Yıl:12 • Sayı:141 • Fiyat: 8.20 TL • www.PCnet.com.tr



Bu eğitim sayesinde herkes PHP öğrenecek!  
18 saat

## YEDEKLE FORMATLA KUR!

Verilerinizi yedekleyip, sisteminizi formatlayın; yeniden kurun ve yüksek performansa kavuşun!

### Download sihirbazları

İnternet kaynaklarını sömürmeniz için size yardımcı olacak en iyi altı dosya indirme yazılımını detaylarıyla inceledik ve avantajlarını yazdık



### Twitter modası

Mikro-blog sansasyonundan kendinize düşeni almanızı sağlayacak en kestirme 12 yolu sizlere açıklıyoruz

### Gücünüzü paylaşın

Bilgisayarınız, kullanmadığınız zamanlarda insanlık için çalışsın

### En iyi 14 web tarayıcı

Yaygın kullanılan internet tarayıcıları, artı ve eksileriyle bu dosyamızda

### Sitenize Google haritaları ekleyin

Google'ın kapsamlı online haritalarını kendi web sitenizde kolayca kullanmanız için ipuçları

### TEST MERKEZİ

**Test 1**  
EN YENİ HD VIDEO KAMERALAR



**Test 2**  
OYUNLAR İÇİN DİREKSİYON SETLERİ



PCnet HAZİRAN SAYISI RENKLİ İÇERİĞİ VE YARARLI EĞİTİMLERİYLE SİZLERLE



200906 112448

İçeri çalışması  
Sistemlerinizde istenilen  
performansları sağlar

Her türlü sorularınız için  
www.eMecmua.com  
112448

Her türlü sorularınız için  
www.eMecmua.com  
112448

Her türlü sorularınız için  
www.eMecmua.com  
112448

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



## SİNEMA

## X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

**N**e diyelim... Hikaye X-Men, ana kahraman Wolverine ve merak ettiğimiz şeyler de gün ışığına çıkıyor. Bundan iyisi can sağlığı yahu! X-Men karakterleri arasında belki de en sevileni olarak nitelendirebiliriz bu Wolverine'i sanırım. Herkes onun o serseri tavrına, kuvvetine, limon yemişi gibi ekşi ekşi bakan suratına hayrandır. Peki nedir bu mutant'ın hikayesi? Bu adam nasıl olmuş da en güçlü mutant'lardan biri haline gelmiş? İşte Origins, bunu anlatan bir film. Hayranlarının uzun süredir beklediği bir film X-Men Origins; haliyle senaryodan beklentiler de yüksek. Küçük bir çocuğun, babasının öldürülüşüne tanık olması ile başlıyor film. Çocuk, babasının katiline duyduğu nefretle her iki elinden dışarıya doğru çıkan "kemikten pençeler" ile saldırıya geçiyor. Fakat katilin ölürken söylediklerini duyunca öğreniyor ki aslında katil, kendi babası. Böyle bir trajediye yürek dayanmaz derken bir erkek kardeşi olduğunu görüyoruz bu kemik pençeli çocuğun. İki kardeş birbirlerine hayatları boyunca destek olma sözü vererek yollara düşüyor. Böyle başlıyor Wolverine'in hikayesi ve senaryo, hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacak derecede güzel. Kaçırmanın, mutlaka izleyin derim. MERİÇ

10



TÜRKİYE'DEKİ ADI X-Men Başlangıç: Wolverine YAPIM ABD SÜRE 107 dk YÖNETMEN Gavin Hood OYUNCULAR Hugh Jackman, Liev Schreiber, Danny Houston

## KİTAP

## ZEITGEIST SUAT AKAR

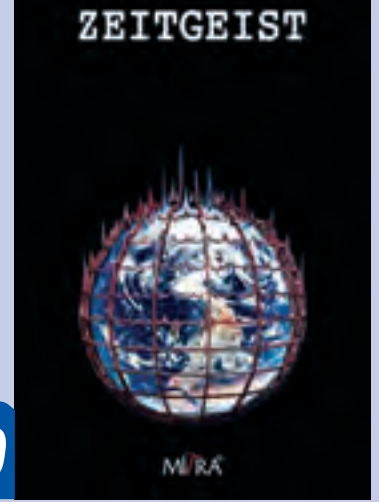
**S**abah kalkıyorsunuz, işinize, okulunuza, dükkânınıza ya da orası artık her neresiye olmanız gereken yere gidiyorsunuz. Bütün gün çalışıyorsunuz, insanlarla iletişime geçiyorsunuz, gülüyorsunuz, sinirleniyorsunuz, sorunları çözüyor veya çözemiyorsunuz. Sonra akşam oluyor ve eve dönüyorsunuz. Vaktiniz varsa akşam yemeği yiyor, televizyonun veya bilgisayarın başında birkaç saat harcıyorsunuz. Her gece aynı saatte yatıyor ve her sabah aynı saatte kalkıyorsunuz; tekrar aynı şeyleri yapmak için. Buna "yaşamak" diyoruz, "çabalamak" diyoruz, "hayatta kalmak" diyoruz. Doğduğumuz andan beri öyle bir gerçekliğin içinde yaşıyoruz ki aksini düşünmek imkansız. Bize öğretilenlerle yetinmek zorundayız. Soru sormamalıyız, fazla düşünmemeliyiz. İşimize, okulumuza gidip hayatın içinde olmalıyız. Hayatın içinde olmak için, yaşamak için, kendimizi yok etme

seviyesine gelene kadar çalışmak, ev ve araba almak, işe gidip gelmek, aile kurmak zorundayız. Bu hız çağında hepsini yapabilmek için de çoğunluğumuzun yaptığı gibi -tabiri yerindeyse- "otomatiğe bağlamalıyız". Hayat gerçekten bu kadar zor mu? Yoksa içinde bulunduğumuz çarklar mı onu öyle zor gösteriyor? Sisteme daha doğar doğmaz mı giriyoruz? Ama bir dakika! Biz "insan ırkı" olarak daha güzel şeylere layık değil miyiz?

Bundan birkaç sene önce Peter Joseph ve Jaque Fresco adlı iki özgür düşünür tarafından internete bir anda yayılan bir belgeseldi Zeitgeist. Sessiz sedasız çıktı önce ve sonra dalga dalga büyüdü. Öyle ilgi gördü ki ikincisini çektiler Zeitgeist: Addendum olarak. Ve

şimdi artık kitap haline geldi bu eşsiz eser. Belgeseli izleyemeyenler, izleyip de tam olarak anlayamayanlar için biçilmiş kaftan bu kitap. Etrafımızda son senelerde ekonomik kriz, savaş ve özgürlük adı altında oynanan bir tiyatroyu gözler önüne seren bir kitap. Belgeselin başında belirtilmiş olduğu gibi, kalbi zayıf olanların okuyamayacağı türden bilgilere sahip bir kitap. Bütün bu cümlelerin ardından "Kesin siyasi, dini veya belli bir sınıfa yönelik mesajlar içeren garip bir şey bu." diye düşünmenize yol açacak olan ancak okuyunca bu düşünce ile ne kadar ters düşüğünü göreceğiniz bir kitap. İlginizi çekti mi? Bence çekmeli...

10



## TAVAN ARASI

## BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURES

**S**ize desem ki "Bu bizim Neo'yu The Matrix'te canlandıran Keanu Reeves, Constantine'de gönlümüze taht kuran Keanu Reeves, 19 yaşındayken iki filmde oynamış ve kesinlikle tüm Keanu Reeves filmleri içinde en muhteşemi bu iki filmidir.", bana inanır mısınız? Filmlerden birinin adı Bill and Ted's Excellent Adventures (Bill ve Ted'in Muhteşem Maceraları), diğeri de Bill and Ted's Bogus Journey (Bill ve Ted'in Garip Yolculuğu). Bu iki film, sinema tarihinin gelmiş geçmiş en komik ve en eğlenceli, en özgün senaryoya sahip filmlerindedir. Bill ve Ted, müzik grubu (Elbette rock!) kurup ünlü olma hayaliyle yanıp tutuşan iki

tane parlak zekalı (!) Amerikan gencimizdir. Fakat her lisenin o yaşlarda olduğu gibi bu arkadaşlar da biraz haylazdırlar. Okudukları liseden atılmalarına ramak kalmıştır. Tam her şey bitti, serserilik hayatımız başlıyor artık derken son bir ödev ile liseden mezun olabilme şansını ele geçirirler. Peki kendileri için ağır bir konu olan tarih konusunda bir ödev hazırlamaları nasıl mümkün olacaktır? Elbette ki zamanda yolculuk yapmalarını sağlayan bir telefon kulübesi yardımıyla! Biliyorum, senaryo oldukça saçma görüldü şu an için gözünüze ama bunun kararınızı etkilemesine izin vermeyip bu iki filme bir göz atın der, çok eğleneceğinizi garanti ederim.

MERİÇ

10



TÜRKİYE'DEKİ ADI Bill ve Ted'in Maceraları YAPIM ABD SÜRE 90 dk YÖNETMEN Stephen Herek OYUNCULAR Keanu Reeves, Alex Winter



## DVD

# IRON MAN

**M**arvel iyi tutturdu bu film işini değil mi? X-Men, Wolverine falan filan derken artık her sene bir Marvel filmi bekler olduk. Yönetmenler de pek güzel çekiyor canım şimdi! "Batman ve X-Men olur da Iron Man olmaz mı hiç?" diyerek gözlerimizi bir çizgi romanın daha beyazperdeye aktarılmış haline çevirdik geçen sene. Film gerçekten muhteşem, Robert Downey Jr.'in performansı göz doldurucu, senaryo hem heyecanlı, hem aksiyon dolu, hem de sıkmayan akıllıca esprilerle dolu. Kahramanımız, dünyanın en ünlü silah yapımı şirketinin başında bir adam iken, yeni silahlarının tanıtımı için Afganistan'a gidiyor. Tony Starks ilginç bir karakter. Parası çok, zeki, arsız, esprili, gerçeklerden uzak bir bilim adamı aslında. Gerçekler onu, Afganistan'a yaptığı bu yolculukta gelip buluyor. Bir grup teröristin eline düştüğü yetmiyormuş gibi kendi şirketinin ürettiği silahlar nedeniyle neredeyse ölüyor. Üç ay bu teröristlerin elinde kaldıktan sonra, onların istediği füzeyi inşa etmek yerine kendi kafasındaki projeyi hayata geçiriyor ki bu proje öyle daha önce yaptığı füzelere hiç mi hiç benzemiyor. Giyilebilir silah olarak nitelendirilebileceğimiz bu buluşu sayesinde Afganistan'daki bu esir hayatından kurtulup yurda dönüyor. Ama ne dönüş! Böyle güzel bir filmin özel DVD'si olmaz mı peki? Olur, hem de kabı Iron Man'in yüz maskesi şeklinde hazırlanmışsa mükemmel olur. Filmin özel koleksiyon DVD'sinin dış kabı gerçekten de Iron Man'in maskesi şeklinde hazırlanmış. İçinde iki adet DVD bulunuyor ve arşivinizde en baş köşede durmayı hak ediyor. MERİÇ

8



TÜRKİYE'DEKİ ADI Iron Man YAPIM ABD SÜRE 126 dk YÖNETMEN Jon Favreau OYUNCULAR Robert Downey Jr., Terence Howard, Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges, Sameul L. Jackson

## ALBÜM

# HIGH AND MIGHTY COLOR - GOU ON PROGRESSIVE

**D**aha önce de yine bu sayfalarda yazmış olduğum gibi, bu Japon halkı çok yetenekli bir halk; ilginçler bayağı da. Sanki müzik notaları bile onların elinde farklı şekilleniyor. Kim derdi ki bir Japon rock grubu gönlümde bu kadar geniş bir yere sahip olacak... High and Mighty Color', Bleach'in açılış müziklerinin arasına koymuş oldukları "Ichirin no Hana" şarkısıyla tanıdım. Bu şarkının bulunduğu albüm de beni benden almış albümlerden biridir. Gou on Progressive'i rock severlere şiddetle tavsiye ederim. MERİÇ

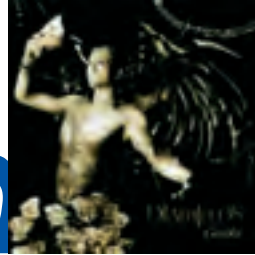


10

## ALBÜM

# GACKT - DIABOLOS

**E**vet, yine Japon rock, yine ilginç bir ses. Gerçi bir arkadaşımın iddiasına göre, Japonlar'ın hepsinin sesi birbirine benziyormuş gibi geliyor insanın kulağına ama bu adamın sesi hakikaten dinlemeye değer. Hiçbir zaman "Benim tarzım şu, sadece bu tarzda müzik yaparım." demeyen, yeni şeyleri albümlerinde deneyen bir arkadaşımız bu Gackt. Yakışıklı ve hoş duruşuyla da hanımların kalbine taht kurmuş bir sanatçı kendisi aynı zamanda. Müzik yeteneği üç yaşındayken keşfedilmiş, 10 yaşındayken boğularak ölüm tehlikesi geçirdikten sonra atalarının ruhlarıyla konuşabildiğini iddia etmeye başlayan bir kişilik bu Gackt. Diabolos albümü, albümlerinin arasında göze çarpanlardan. Bunu da tavsiye eder bu Japon rock hayranı kişilik. (Yani ben!) MERİÇ



10

## ALBÜM

# GREEN DAY - 21ST CENTURY BREAKDOWN

**B**ir oturuşta 18 parçayı birden dinledim (Hepsini ayrı müzik çalan aletlere koyup değil. Deliymişim aslında...) ve şu an Green Day dolu bir insan olarak karşınızdayım.

Albümün kayıt kalitesi, parçaların düzenlenişi, parçalardaki çeşitlilik ve buna bağlı tüm birimler son derece iyi; sözlerime bunlarla başlamak istiyor ve devam ediyorum. Bir önceki albümün anında kulağınıza yapışan tınları burada yok. Şarkılara alışmak için albümü birkaç kez dinlemeniz gerekiyor ama ondan sonra işler pek güzel bir hal alıyor.

Belirtmek isterim ki bu albümde de alıştığımız tüm Green Day esintileri mevcut; o yüzden kendinizi evinizde hissedeceksiniz. Bir "Peacemaker" ile coşacaksınız, bir "Last Night on Earth" ile hüzünleneceksiniz... Sonuçta bu albümü öyle ya da böyle seveceksiniz ey ahalii! TUNA



9

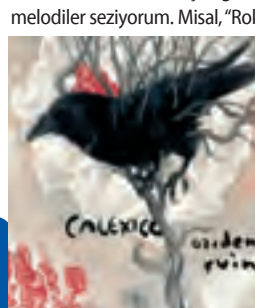
## ALBÜM

# CALEXICO - GARDEN RUIN

**i**nsan her kafa dinlemek istediğinde bir Mozart, bir Duke Ellington dinlemek istemiyor. Hafif olsun, rock ezgileri olsun, ara ara hızlı olsun, daha çok yumuşak bir hava essin diyorsanız, Calexico'yu tam şu anda dinlemenizi öneririm.

Türünü tam belirlemiş değilim Calexico'nun ama etnik bir takım melodiler seziyorum. Misal, "Roka" adlı parça -ki favorimdir- İspanyolca bir takım sözler ve pamuk gibi bir kadın sesi ile insanı başka bir yerlere götürüyor. (Ofiste gerçeklikten kopmak için birebir.) Diğer parçalar da aynı şekilde, kafanızdaki tüm problemleri bir süreliğine bir kenara itmekte çok işe yarıyor.

Bir süre Green Day dinleyin, kafanız yeterince kıvama geldikten sonra da Calexico ile kapanışı yapın; pişman olmayacaksınız. TUNA



9

**G**eçen ay, Tengen Toppa Gurren Lagann'ın filmi geliyor diye bir heyecan gösterisi yaptım, hatırlıyorum. Sonradan baktım ki zaten bir tane film yayımlanmış, bu ikinci filmmiş. Üstelik bu filmlerin ikisi de 25 bölümlük (24 müydü acaba?) serinin bir özeti niteliğindedir;

araştırmacı ruhum, heyecanlı ruhum tarafından bastırıldığı için gazlayıp gitmişim. Yani eğer, "Ben 25 bölüm izleyemem; ver iki saatlik filmi o bana yeter." diyorsanız, aradığınız yapımdır.

Bu ay size anime tavsiyesi vermemeye karar vermişim ki First Squad: The Moment of Truth

adındaki film dikkatimi çekti. Aksiyon, Mecha, asker, şort ve büstiyerle savaşan kızlar... Ne ararsanız burada. İyi olup olmadığını şu an bilemiyorum ama gelecek aya test etmiş olurum sanırım. Şimdi izninizle, okumanız gereken anime yazıları var. TUNA

## BASKET OYNAYAN MECHA'LAR. EVET...

# BASQUASH!

**S**ize bunca anime içerisinde nasıl yolculuk ettiğimden kısaca bahsetmezsem gözüm açık giderim. Mesela on tane anime mi keşfettim? Hemen bunların ikiser bölümünü ele geçiririm, ardından sırayla bakarım. Bu sırada elbette baktığım şey, görsel kalitedir. Arada elenenler olur, dikkatimi çekenler olur... Nadiren de hayran kalanlar olur ki, bir de konu bazında iyiyse, o zaman keyiflerden keyif seçerim.

Basquash! da bu kalite turunda dikkatimi çeken animelerden biri olmuştu. Çizimleri çok iyiydi ve konu da yeterince ilginç sayılırdı: basketbol oynayan bir çocuk, basketbol oynayan bir Mecha pilotuna dönüşüyordu.

Bu animede arkadaşlar, Mecha'lar basketbol oynuyor. Ama sanmayın ki büyük bir basketbol turnuvası etrafında dönüyor her şey. Basketçilerin hepsi birbirinden fantastik karakterler. Biri her şeyi yok etmek istiyor aslında, bir diğeri bu adamın vahşi ruhuna kapılıp ona aşık oluyor (Neyse ki biri erkek biri dişi; hemcins de olabilirler!), başkası kardeşinin sakatlığından kendini sorumlu tuttuğu için son derece dengesiz hareketler yapıyor. Göğüs ölçüsü, herhangi bir ölçü birimini gözyaşları içerisinde bırakabilecek derecede büyük olan biri geliyor Ay'dan, zaman zaman şapka olan bir yaratık bahsi geçen bölge'yi kendine yuva biliyor!

Anlayacağınız klasik Japon temalarının her biri, en iyi haliyle burada yer edinmiş durumda. Temelde basketbolu konu almış, ama işin içine daha farklı hesaplar da girince olay daha heyecanlı bir hale gelmiş. "Hangi Mecha takımı galip gelecek?" klişesinden bir ölçüde uzaklaşıyor.

Şahsen izlerken keyif aldım Basquash!'tan; ama yerlerde de yuvarlanmadım çünkü o kadar da iyi değil. Görsel açıdan bu kadar tatmin olmasam izlemezdim diye düşünmüyordum değilim. Biraz daha konuşsam bu animeyi beğenmediğimi söyleyeceğim diye korkuyorum; o yüzden sustum çoktan ohoo... TUNA



## "TANRI SENİ KORUSUN..."

# 07-GHOST

**K**ahramanımız Teito Klein, Barsburg imparatorluğunun askeri akademisinde yetenekli bir öğrencidir. Her bitirme sınavında oldukça az sayıda mezun veren bu akademiden, en yakın arkadaşı Mikage ile birlikte bitirme sınavını başarıyla geçerek, mezun olmak üzere. Fakat Keito, Akademinin müdürünün koruması altında görünüyör, sanki bir tür özel öğrenci gibi. Ailesinin nerede olduğu veya kimler olduğu hakkında en ufak bir fikri yok. Tek ailesi, sınıf arkadaşı Mikage. İki genç öğrencinin hayali mezun olduktan sonra çok yetenekli askerlerin görev aldığı bir gemiye tayin edilmek. Gençler bitirme sınavına giriyorlar ve özellikle Keito'nun göstermiş olduğu performans, Ayanami adlı çok güçlü bir asker ve ekibi tarafından ilgiyle izleniyor. Görüntüye bakılırsa Keito'nun geleceği parlak. Yalnız, yetenekli öğrencinin bir sırrı var. Kendisi her gece rüyasında tanımadığı bir mekanda, tanımadığı birini görüyor. Rüyanın en ilginç yanı tanımadığı kişinin boynunda asılı olan, ortasında yuvarlak kırmızı bir taş olan kolyesinin çıkardığı çınlama sesleri. Keito sınavdan sonra mezun olmaya hazır bir şekilde okulun koridorunda ilerlerken bu çınlama sesini yeniden duyuyor ve işte o andan itibaren rüyanın kendisine ne anlatmak istediğini fark ediyor. Ayanami adı verilen adam, Keito'nun babasını öldürmüştü. Babasının intikamını alma isteğiyle dolan Keito, Ayanami'ye saldırıyor ama nafile. Önce tutuklanıyor, fakat daha sonra Mikage tarafından tutsaklıktan kurtarılıp, akademiden kaçmanın bir yolunu buluyor. Zaten her şey bu kaçış hikayesiyle başlıyor. Hikayenin başlamasıyla arkanıza yaslanıp derin bir nefes alıyorsunuz ve mırıldanıyorsunuz ister istemez: "Keito'nun geçmişini öğrenme zamanı gelmiş artık."

Sadece altı bölümü yayınlanmış olmasına rağmen güzel bir anime olacağına benzer 07-Ghost. Hem fantastik ve doğaüstü, hem de esprili öğelerin bir arada bulunduğu bu yeni anime serisi, uzun soluklu olacak gibi görünüyor. Giriş ve kapanış müziklerine de ayrıca hasta olduğumu belirtir, bir göz atın derim gençler. MERİÇ



## HABER FAZLASI

● GİTAR HEPO METALLİCA'YI HEH ORJİNAL GİTARıyla HEH DE ANALOG KOLLA OYNAYABİLEN ELİF AKÇA, KIRK HANMETT'İN ÖLÜMCÜL GİTAR SOLOLARINA YETİSEMİYİNCE PARMAKLARINA KRAMP GİDOL. BU HALİYLE EVDEKİLEBE ALAY KONUSU OLAN ELİF SİNİP KRİZİ BEÇİRDİ VE XBOX'IN 15 KİLOLUK TAKOZ KOLUYLA ETRAFINDAKİLERE ADETA DEHŞET SAÇTI.

● FIRAT AKYILDIZ'IN AMATÖR KLÜBEDEN ALIP BELİSTİRİP SÜPER LİG'DE DE ŞAMPİYON YAPTIŞI TAKIM SİMÖLERDE KÜME DÜŞME MÜCADELESİ VERİYOR, YAPILAN YANLIŞ TRANSFERLER VE ALINAN SAHA KAPATMA CEZALARI YÜZÜNDEN MADDİ ANLAMDA ZOR DÖNEMLER BEÇİREN TAKIM "NEDEN ZİPVEDEYKEN SAVE ETMEDİN" DIYE İSYAN EDİYOR... FIRAT YARIN GİR BASIN TOPLANTISI DÜZENLEYİP 3 SAAT KADAR KONUŞACAĞINI BELİTTİ...

● ATATÜRK HAVALİMANINA GİREKEN YAPILAN ARANMALARDA ÇANTASINDA NEREYE AIT OLDUSU BİLİNMEYEN ALTIN PARALAR, SAĞLIK İKŞİLERİ, BÜYÜ KİTAPLARI VE METAL ZİRHİLA KAPLANMIS BİR KOT PANTALON BULUNAN ALI GÜNSÖR TUTUKLANDI. EANNİYETE GÖTÜRÜLÜRKEN "BEN LEVEL 75'İM SİZ KİM OLUYORSUNUZ DA BENİ TUTUKLİYORSUNUZ" DIYE BAĞIRAN GÜNSÖR ANİ BİR HAREKETLE KORKU BÜYÜSÜ YAPIP ORADAN KAÇMAYI BAŞARDI. KENDİSİNİN BU AN BLACK TEMPLE'DA OLDUSU BİLİNİYOR AMA ORAYA NASIL GİDİLİYOR? İSTE YETKİLİLER BURADA TIKANIYOR...

● ASKERDEN BAMBASKA BİR İNSAN OLARAK GERİ DÖNEN SEFAK AKKOÇ BU ADALAD EYLÜLİK HAZIRLIKLARI YARIYOR. MIRRORS EDGE'DEN TANIDIBİZ FAITH'LE OYUNU ÇIKTIĞINDAN BU YANA BÜYÜK BİR ASK YAŞAYAN SEFAK BİR BASIN MENSUBUNUN "FAITH" IN HOPLAMALI ZİPLAMALI HAYATINA BU GÖBEKLE NASIL ADAPTE OLACAKSINIZ" SEKLİNDEKİ SORUSUNA "ASKER-ÖYKEN OVAHLARA ÇOK TIRMANDIK, O NEDENLE BEN DE EN AZ ONUN KADAR İYİ GİD TIRMANICIYIM" DIYE CEVAP VEDDİ...

● SADECEKAAN'IN NE KADAR İYİ BİR OYUNCU OLDUSUNU BİLDİKLERİ İÇİN LEVEL LİĞİNE DAHİL ETMEKTEN ÇEKİNER EDITÖRLER ANİ BİR KADAR DEĞİŞİKLİĞİNE GİDİP ÖNÜMÜZDEKİ AY OYNANACAK STREET HOOP'A ONU DA DAHİL ETTİLER. SÜRDİDEN ANTREMANLARA BAŞLAYAN KAAAN'IN "SUNA AYIRDİM ZAMANI GERÇEK SPORA AYIRSAYDIM SİNDİYE GÖBEĞİ EDITMİS CHİSİ DEOFİELO'IN RES'TEKİ HALİ OLMUŞTUM" DEDİĞİ ÖĞRENİLDİ...

# KUDUZ BİLEK

SADECE  
"YANAK"



# iŞGAL

**S**ıkıldım, her şeyden. “Her şey” ayrı mı yazılır, birleşik mi... Umrumda değil gibi... Megadeth dinliyorum ama Dave Mustaine umrumda değil. Şu an biri bana yat dediğinde kaç sınav çekebilirim onu düşünüyorum. Evet askere gideceğim bu aralar, yatacağım kalkacağım ama ne uğruna... Kimin umrunda... Bilinmiyor!  
Bu ay yeni albüm yazmayacağım. Çok da albüm çıkmadı, çıksa da umrum değil! Sadece şu an dinlediğim şeyleri yazmak istiyorum, yerseniz...  
[gorcan@gmail.com](mailto:gorcan@gmail.com) / [myspace.com/gorcan](http://myspace.com/gorcan)



## MEGADETH Countdown To Extinction

**B**u albümü daha önce Megadeth özel mevzusunda yazmıştım. O zaman ne yazdım hatırlamıyorum, ama şimdi çok değişik duygular içindeyim!

Çocukken dinlediğim albümlerden bu. “Çocuk” dediğim de 15 yaş filan... Megadeth en sevdiğim grup. Şimdi sizin umrunuz değildir, adı bile kıro geliyordur size, ama bizim zamanımızda yalakasıydık lan biz!

Ben ilk Rust in Peace albümünü dinlemiştim, delirmiştim. Holy Wars, Tornado of Souls, Hangar 18 gibi şarkılardan sonra metale olan bakışımız değişmişti. Marty Friedman’ın sololarını dinledikten sonra gitar solosuna bakışımız değişmişti. Sonra bu albüm çıktı: Countdown to Extinction! Rust in Peace değildi, ama çok daha Megadeth’i belki de... Mustaine yine değişmişti, her albümünde olduğu gibi.

Bir önceki albümde gelen Nick Menza ve Marty Friedman, bu albümde gruba tam olarak uyum sağlamıştı ki, bu albüme kadar Megadeth’te iki albüm üst üste çalan gitar ve davul yoktur.

Albüm yaz albümüdür, hızlı, thrash’ten heavy’e geçen güzel bir tarzı vardır. Skin O’ My Teeth’i dinle gerisi gelir zaten! Bence grubun zirve albümü budur.

ILFORD HPS PLUS

ILFORD HPS PLUS

# KING DIAMOND Fatal Portrait



**K**ing Diamond'un ilk albümü ve bana göre en saf haliyle heavy metal! Bak sözlüğe, karşısında bu yazar heavy metal'in! Evet yazın biraz bunaltabilir, çünkü hemen her şarkıda ağır organ konçertosu var King babanın. :)

Vokal denince akla ilk gelen adam King Diamond'dur metal piyasasında. Bu kadar yüksek perdeden, bu rahatlıkta ince vokal yapan adam kim var başka bilmiyorum. Saniyede dönüp, neredeyse brütal vokale geçer ki tadından yenmez. Gitarada King Diamond'un sağ kolu Andy LaRocque, bütün şarkılara ruhunu katıyor ve bestelerde de büyük payı var.

Daha önce çok King Diamond albümü yazdım bu sayfalarda; fakat onları dinleseniz de, dilemeseniz de Fatal Portrait'i kesinlikle bir deneyin.

# OVERKILL The Years Of Decay



**G**ittiğim Overkill konserinde, bu albümü çalıp gitmelerini çok istemiştim. Salondaki kimse buna karşı çıkmazdı sanırım. Grubun zirve albümü sayılır bu. Thrash metal ders! 1989 yılında çıkmış, grubun beşinci albümü. O yıl da thrash metal'in altın yılıydı sanırım. Sodom - Agent Orange, Running Wilde - Death or Glory, Kreator - Extreme Aggression, Annihilator - Alice in Hell... Hemen her grubun en iyi albümü o yılda çıkmış sanki anlaşmış gibi.

Albümde gitarları grubun kurucu üyelerinden Bobby Gustafson çalıyor, adam gruptan ayrıldıktan sonra yerine iki gitarist aldılar! Anlayın artık... Elimination klübünü görmüşsünüzdür, görmediyseniz izleyin, adamın eline de yakışıyor alet!

Albümde Sullcrusher, Time to Kill ve E.vil N.ever D.ies muhteşem şarkılardır. Davula heveslenip evde koltukla, zopayla davul simülasyonu yaptırmıştır bana binlerce kez bu şarkı! Thrash metal'i merak edenlere ilaç...



# PANTERA Vulgar Display Of Power

**P**antera'nın, denyo denyo albümlerden sonra Cowboys From Hell albümüyle patladığını söyleyebiliriz.

Zaten ondan önceki dört albümü de albümden sayıp sitelerine bile koymamışlar. Ama bende, saçlar papaz gibi dört tipin fotoğrafının olduğu power metal albümünün plağı var, rezillik. :)

Cowboys from Hell ile yeni tarza geçtiler ve bence asıl patlama bu albümde oldu, tam oturdu tarz.

Mouth for War, Walk, Fucking Hostile ve This Love muhteşem şarkılar. Geçiyorum sahil yoluna bisikletle, veriyorum cayır cayır Pantera'yı, püfür püfür estiriyor valla. :)



# ROLEPLAY

**i**mparator hakkında asla anlayamayacağınız bir şey var. İmparator sadece makinelere bağlı bir insan bedeni veya sadece bir tanrı değildir. İmparator bütün inananların gönlündeki bir histir. İmparator, Agustus'taki tank fabrikasında kaynak yapan işçinin alın terindedir. İmparator Gallian'dan Terrax'taki Stormtrooper okuluna gelen 13 yaşındaki gencin yüreğindeki korku ile karışık heyecandadır. İmparator, tapınaklarda onun için dua edenlerin dudaklarında, savaş alanlarında onun için mermi sikanların mermilerinin ucundadır... Ve İmparator, etrafı binbir türlü düşmanla, içerisi ise her türlü hainle dolu olan bir imparatorluğun halkının yaşama umundadır. İşte bu yüzden siz Eldar olarak gözünüzün önünde olmasına rağmen İmparatoru göremez ve onu anlayamazsınız...

Albay Kaggi - Voronean 4th "Storm Lizards"

Warhammer 40K yazılarıma bu ay da devam ediyorum. Warhammer masaüstü savaş oyunları, modelcilik ve konu ile alakalı bilgisayar oyunları hakkında her türlü sorularınızı mail veya msn üzerinden bekliyorum. - ÇAĞLAR

## CHAOS UNDIVIDED!

Kaos takipçisi olmak sadece bu dört büyük tanrıdan sadece birine bağlanmayı gerektirmez. Birçok takipçisi Kaos'u büyük ve küçük tanrıları ile birlikte bir inanış sistemi olarak görür ve bütün tanrılara bağlılık sunarak onların yardımını ister. "Chaos Undivided" olarak adlandırılan bu inanış tarzı Kaos takipçilerinin büyük bir yüzdesini kapsar. Chaos Undivided sembolü, Warp üzerinde esen sekiz farklı büyü rüzgarını simgeleyecek şekilde farklı yönlere yönelmiş sekiz ok şeklindedir. Warhammer Fantasy evreninde her büyü okulu bir büyü rüzgarı üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu rüzgarlar hakkında daha detaylı bilgiyi daha sonra vereceğim.

## MALAL

Kaynaklarda çok az geçen ve varlığı oldukça gizli bir bilgi olan beşinci bir tanrı vardır. Bu tanrı Kaos'un kendi kendini yok etme eğiliminin tanrısı olan Malal'dir.

Kaos çift taraflı bir kılıçtır, düşmanlarına olduğu kadar kendine de zarar verme eğilimi vardır. Kaos ile savaşanların bir kısmı zaman içerisinde bu savaşta Kaos'un gücünün kendisine karşı kullanılabileceğini fark ederek

Warp'tan güç çekmeye, şeytanları hapsedip onları amaçları için kullanmaya ve farklı tanrıların takipçilerini birbirlerine düşürmeye başlamışlardır. Bunun dışında Kaos takipçilerinin ve şeytanların kendi aralarındaki çekişmeler de düşmanlarının Kaos karşısında galip gelebilmesini sağlamıştır. Malal ortak noktası Kaos ile savaşmak olanların duygu, düşünce ve ruh enerjileri ile oluşmuş ve güçlenmiştir.

Malal takipçileri ve şeytanları sadece en kritik noktalarda kendilerini gösterdikleri için çok bilinmezler. Yine de dört ana tanrı Malal'in varlığını bilir ve ondan korkarlar. Tanrılarının gözünden düşen şampiyonların Malal inanırları arasına katılması az sayıda görülen fakat kritik öneme sahip olaylardır.

## İMPARATOR

40000 yılında bir yaşam destek ünitesine bağlı olan ve inananları tarafından tanrılığa yükseldiği varsayılan "İmparator"un hikayesi milattan önce sekizinci binyıla, henüz insanların Warp'un dengesini çok bozmadığı bir dönemde Orta Anadolu'ya dayanır. Henüz kabileler halinde yaşayan İnsanoğlu, Warp ile güçlü bağları olan çok sayıda şaman barındırıyordu. Warp içindeki bozulmadan ciddi anlamda etkilenmeye başlayan şamanlar bugünkü Konya civarında büyük bir toplantı gerçekleştirerek önemli bir karar aldılar. Şamanlar tek başlarına Warp içindeki bozulmadan eninde sonunda etkilenecekleri için, ruhlarını birleştirip bunun içine Warp'un hala dengede olan özünden büyük bir miktarda koyarak gelmiş geçmiş en güçlü ruhu oluşturmaya karar verdiler.

Çıkan sonuç evrenin gelmiş geçmiş en güçlü psişiği olan İmparator oldu. İmparator insanlığı gelecekte Warp bozulmasının artacağı günlerde uyanıp kurtarmak üzere uzun bir uykuya yattı.

İmparator 30. binyılda Slaanesh'in doğumunun Warp üzerinde oluşturduğu çığlık ile uyanığında, İnsanlık büyük bir çöküş dönemindeydi. Kendi yaptığı makinelerle olan savaşını kazanmasına rağmen büyük bir travma yaşayan İnsan ırkı politik olarak parçalara ayrılmış ve teknolojik olarak geriye gitmişti. İmparator, Dünya üzerindeki barbar krallıklarını kendi altında birleştirerek insanları düşükleri kötü durumdan kurtarmak için bir sefere çıktı. Genetik mühendisliği ile oğulları olan "Primarch"ları ve onların emrinde savaşacak Space Marine'leri üreten İmparator, insanlığı kurtarmak ve birleştirmek için

# GÜNLÜKLERİ

Warhammer 40K'ya aç okurlar, Çağlar'ın bu ayki Kaos yazısı pek az bilinen Malal'ı anlatıyor ve konuya İmparator ile noktayı koyuyor... Şimdilik... - ALİ

savaşmaya başladı.

İmparator'un uyanması ile planları bozulan Kaos Tanrıları, İmparator'un en sevdiği oğlu olan Horus'u ve birçok Primarch'ı kandırdı. Çıkan savaşlarda İmparatorluk yerle bir oldu, Horus öldü ve İmparator da ağır yaralandı. Yaşam destek ünitesine bağlanan İmparator adına İmparatorluğu senato yönetmeye başladı ve İmparator tanrı ilan edildi.

Geçen yıllar içerisinde İmparator'un tanrılığı hakkında birçok farklı görüş oluşmuştur. Kimilerine göre İmparator aslında ölmüştür ve insanlık bir cesede tapmaktadır, kimilerine göre ise İmparator bedenine hala zayıf bir bağla bağlı olmakla beraber,

tanrılık statüsüne yükselmiştir. "Starchild" teorisine göre İmparatorun ruhu Warp'a dönmüş ve aynen bir Kaos Tanrısı gibi bir güç odağı oluşturmuştur. Kendisine inananlar ile güçlenen ve diğerlerinin aksine bir bozulma değil bir denge unsuru olan bu odak kendi takipçilerini ve şampiyonlarını oluşturmuştur. Söz konusu takipçi ve şampiyonlar olduğunu iddia eden insanlar kendilerini Sensei olarak adlandırır ve İmparatorluk bürokrasisi içerisinde yuvalanmış çok gizli bir örgüte üyedirler.

Kaos ile ilgili anlatacaklarım bu kadar. İzinizle kafamdaki sesleri susturmaya gidiyorum. ÇAĞLAR  
[Caqlark84@hotmail.com](mailto:Caqlark84@hotmail.com)

Do you hear the voices too? - Dawn of War Chaos Space Marine seslendirmesi



# OYUN MÜHENDİSİ

## Bir FRP'ci ve Magic'çi Sığınağı

**1** 998 yılında Sihir Kafe'nin açılmasıyla birlikte, Türkiye'de FRP ilk kez tanınmaya başlanmıştır. İlk defa FRP bilen bilmeyen insanlar bir araya gelebilecekleri, kitap okuyup kendi dünyalarına ait sohbetler edebilecekleri bir yere sahip olmuşlardı. Akabinde Saklıkent Kafe ve devamında Geçit, Tılsım... 1998 ile 2003 yılları arasındaki bu dönemde FRP ve diğer masa üstü rol yapma oyunları, oyuncuların Türkiye'de görüp görebildiği en yüksek seviyeye ulaşmıştır. Lakin bir anda kafelerin kapanmasıyla birlikte, FRP'çiler olarak gidecek yerimiz yurdumuz kalmamıştı. Uzun bir arayış ve bekleyişten sonra 2008 Şubat ayında Şahin Yalabık isimli canı gönülden sevdiğim kişi OYUN MÜHENDİSİ isimli kafeyi açarak, biz FRP ve Magic'çilerin gönlüne taht kurdu. Şahin ile geçmiş dönemlerde aynı FRP kafelerde boy göstermiş olsak da, kendisiyle tanışmam biraz geç oldu. "Eski toprak muhabbeti bir ayırdır" felsefesiyle tez elden kaynaştık. Şu anda okuyacağınız röportaj, bu kaynaşmanın bir eseridir.

### Ertuğrul: Kimdir Şahin YALABIK, ufaktan tanışsak?

**Şahin:** Şahin Yalabık aslen oyun aşığı bir Makina Mühendisidir. Hayatının takriben üçte birine kadar bu mesleği icra ettikten sonra fark etmiştir ki mutlu ve verimli olmasının tek yolu oyun yapmaktan ve -deyim yerindeyse- oyun içinde kalmaktan geçiyor.

### E: Kafe açma fikri nereden aklınıza geldi? Eskiden her ne kadar birbirimizi görmemiş olsak da gittiğimiz kafeler bir gaz sebebi olmuş olabilir mi?

**Ş:** Birbirimize karşı günlük yaşamda kullandığımız kelimeleri göz önünde bulundurarak diyorum ki, öncelikle şu sızli bizli hitabeti kaldıralım, yoksa insanlar yanlış bir izlenim edinebilir. (Peki - Ertuğrul)

Kafe açma fikri şöyle gündeme geldi: "Oyun içinde kalmak" için en etkili yolun oyun oynamayı ve yapmayı seven insanların arasında bulunmak olduğunu düşündük. Düşündük diyorum çünkü bu fikri bana ilk olarak eşim verdi. Yani kafenin fikir babası eşim aslında. Henüz tanımadığım bu oyun severleri de bulmanın en iyi yolunun bir oyun kafe olduğunda da hemfikir olduk. Bu konuda netleştikten yaklaşık iki hafta sonra Kadıköy'de yer bulunmuş ve kafe açılmıştı. Her şey oldukça hızlı gelişti yani. Bundan önceki kafeler ve onların tecrübeleri bırakın gaz almayı, insanı bu işten soğutacak türdendi. Bu yüzden çok da iyi bir yatırım yapmadığımı farkında olarak başladım işe. Ama insan yapmak istediği şeyden emin olunca gözü pek bir şey görmüyor galiba.

### E: Biraz Oyun Mühendisi isminden bahsedermisin sevgili Şahin? Buraya gelen insanlar genelde neler yapıyorlar?

**Ş:** Hah şöle daha cana yakın. (Değil mi... - Ertuğrul) Bu isim kafeden önce de vardı. Nick olarak kullanıyordum. Bazı insanlar fazla iddialı olduğunu söylese de, bu bana sürekli yapmak istediğim işi hatırlattığı için çok uygun olduğunu düşünüyorum. Üstelik aslında sadece kendime atfettiğim bir isim değil bu. Buraya gelen ve bu işle ilgilenen / ilgilenmek isteyen herkes için bir sıfat. Yani kendini oyun mühendisi hisseden herkesin toplanabileceği bir çatı. Buraya gelen insanlar kutu oyunları, kart oyunları ve FRP oynuyorlar. Türkiye'de şu an tek CoreStore olduğumuzdan Magic the Gathering ve organizasyonları konusunda oldukça iddialıyız mesela. Bunlar dışında sadece kafe konseptine gelenler de oluyor tabii. İçerideki eğlenceli ve oyun dolu hava seviliyor sanırım.

### E: Bilindiği kadarıyla kendi oyunlarınızı tasarlıyor ve kafenize gelen insanlar aracılığı ile test ediyorsunuz. En son hangi oyun üzerinde çalıştınız? Zorlukları, kolaylıkları nelerdi?

**Ş:** Kafeyi açma amacım olan orijinal oyun üretme konusunda geçen bir yıl içinde oldukça yol aldık diyebilirim. Türkiye'de olmayan bir şey yapmaya çalışıyoruz. Sanıyorum önümüzdeki sene Oyun Mühendisi adını sadece bir kafe ismi olarak değil, bir "oyun fabrikası" olarak da duyacaksınız. Oluşturduğumuz kadroyla



ilk oyunumuz olacak olan "Al sana!" üzerinde çalışıyoruz. Umuyorum yaza yetiyecek. Zorlukları sonsuz diyebilirim, kolaylığı da yok. Bir şeyi ilk defa yapmaya çalıştığınızda karşınıza çok fazla şey çıkıyor. Oyunun üretiminden dağıtım kısmına kadar her şey çok zor. Buna bir de Türkiye'de henüz fiziksel oyun kültürünün yeşermemiş olduğunu ve oyun alma refleksinin çok az olduğunu ekleyin. Yapmaya çalıştığımız şey biraz fazla idealist aslında.

### E: Peki, tavsiye edebileceğiniz bir masaüstü oyun var mı? Ya da en çok oynanan masaüstü oyun nedir?

**Ş:** Çok fazla var. Buraya gelip tavsiyemi isteyen olduğunda buna oyuncunun yaş grubuna, cinsiyetine ve sabrına göre karar veriyorum. Türkiye'de yaygın satışı yapılan ve tavsiye edebileceğim bir oyun yok şu an. Buraya gelip de oynayabileceğiniz ve piyasada satılmayan epey bir oyun sayabilirim ama: Stone Age, Diplomacy, Starcraft Boardgame, Power Grid, Agricola ilk aklıma gelenler. (Stone Age, Diplomacy ve SC tarafımdan oynanmış ve tam not almış durumdadır. Kesin deneyin. - Ertuğrul)

En çok oynanan oyun dediğimizde cevap biraz klasik: Tabu. Hem yaygın satışı olması, hem de reklamı olan bir ürün olması bu oyunu oldukça sevilir bir hale getirdi.

Bu ufak, şirin ve içerisi rengarenk kafede; ben Ertuğrul Sungü, Ali Güngör ve İlker Kardeş LEVEL yazarları olarak boy göstermekteyiz. Üçümüzü bir anda göremezseniz de en azından hafta sonları birimizden birisi orada olacaktır. OYUN MÜHENDİSİ sizleri; Moda Caddesi Zuhal Sokak 4/A Kaferağa / Kadıköy adresinde bekliyor. Görüşmek üzere! - ERTUĞRUL SÜNGÜ  
[ertugrul@level.com.tr](mailto:ertugrul@level.com.tr)

**NOT:** Yazıdan kesilen kısımları LEVEL Online'da Roleplay Günlükleri'nde bulabilirsiniz.





# İTİCON III

LEVEL atladık!

**B**ir etkinlik daha gelip geçti. Eğlenceye, muhabbete, FRP ve RPG'ye doymanın yanı sıra sıcağa doyduk! LEVEL'in Basın Sponsorluğu'nu üstlendiği, serin başlayıp cehennemi aratmayan bir sıcakla öğle saatlerine yakın bir Cumartesi günü başlayan İTİCON III, Pazar günü akşam saatler 18:30'u gösterdiği sıralarda bütün gazıyla sona erdi. Katılımcılarını Avrupa yakasından Asya'ya, Küçükyalı gibi oldukça uzak mekana taşıyıp, onlara çeşit çeşit oyunları sunan İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü'nün çığırn FRP'ci tayfası unutulmaz bir eğlencenin altına imza attılar! (Aralarında parmak basmaya niyetlenenler de vardı.)

Benim de içinde bulunduğum İTİCU BK son haftaya oldukça yoğun ve stresli girdi. (Biliyorum ensenizde boza pişti - Ali) Katılımcılarımıza yapacağımız ufak tefek sürprizler, alanın düzenlenmesi, katılımcıların gelişmelerden haberdar edilmesi, oyuncu kayıtlarının toparlanıp elemeye tabi tutulması gibi hem fiziksel, hem de zihinsel tahribata mahal verebilecek bu işleri, kendi aramızda aylar öncesinden paylaşmış olduğumuz için çok fazla karışıklık yaşamadan çözmeye çalıştık. Arada kaçırdığımız detaylar da olmadı değil, bu tip şeyler her etkinlikte olduğu için biz de bunları çok önemsemeden bütüne odaklanmayı tercih ettik. Aklimızdan geçenlerin çok az bir kısmını etkinliğe yansıtabilmenin verdiği buruk bir sıkıntı ile Cuma gecesi gözlerimizi kapatmaya çalıştık. "Çalıştık" diyoruz çünkü o yorgunlukla uyuyakalmanın katılımcılar üzerinde nasıl bir etki yapacağını hepimiz çok iyi biliyorduk.



## İTİCON VİDEOSU

[www.livewarcraft.com](http://www.livewarcraft.com)  
adresindeki NERD programından dostlarımız gelip Convention'da çekim yaptılar. Ellerine sağlık, video'yu LEVEL Online'da izleyebilirsiniz. - Ali

## BULUŞMA VE LARP'LAR

Sabahın ilk saatlerinde Kadıköy Haldun Taner sahnelerinin girişi yavaş yavaş İTİCON yolcuları ile dolmaya başlamıştı. Kocaman bir otobüsü yolun kenarına çekip, katılımcıları içine doldurup alana götürdük. İnsanlar alana ayak basar basmaz epik FRP geyiklerine ve uzak mesafeden gelen dostlarla özlemlerini gidermeye odaklandılar. Açıkta kalan DM'ler kendilerine oyuncu buldu, oyuncular ise oyuncu arayan DM'lerle görüştürüldü. Benim oyunuma kayıt olup gelmeyen iki oyuncu sonrasında, halihazırda bulunan iki oyuncumu da alıp LARP'a girdim. İnanılmaz bir eğlenceyi LARP'ta yaşadım, size de tavsiye ederim. Cumartesi günü Mitoloji temellerine dayanan "Yitirilmiş Krallık" isimli oyun Mitoloji tutkunu kulüp başkanı Göksun Bayrak ve yılların deneyimli FRP oyuncusu ve LARP yazarı Bimen Zartar'ın üstün kabiliyetleriyle hazırlanıp, oyuncuların beğenisine sunuldu. Oyunun içinde Anubis karakterini (Mısırlı bir Tanrı, bulmaca sorusu gibi oldu biraz eheh.) canlandırmak için döneme ait kostümleri giyip, göz makyajı ve çeşitli aksesuarları da giydikten sonra LARP büyük bir sessizlik içerisinde başladı. Çıkar çatışmaları, akıl almaz anlaşmalar ve epik bir son ile insanlar amaçlarına ulaşmaya çalıştı. Kimin kime ne kadar üstünlük sağladığından öte, çıplak ayakla, gözüme göz kalemi çekilip de, potansiyel bir Ville Valo olup, o sıcakta tiril tiril Mısır tanrısı eteği giyip de rol yapmanın keyfi muhteşemdi! (Kostümler süperdi. O esnada biz Vampire the Masquerade dünyasında takılıyorduk - Ali)

## SICAK SAATLER

İlk gün akşamı insanlar Taksim'in hızlı gece hayatına akıp günün yorgunluğunu atmaya çalıştı. Yetkimiz dahilinde olmayan, mekan sahibinden kaynaklanan sebeplerden ötürü akşam yaşanan birkaç sıkıcı olay bile insanların çığırn gibi eğlenmesine engel olmadı. Yorgunluk iyice göze uyku olarak yansıdığı anda biz de ortamdan ufak ufak dağılıp ertesi gün için azıcık enerjimizi depolamak üzere evlerimize dağıldık. Pazar günü erkenden açtık gözlerimizi ve koşa seke gittik etkinlik alanına. Çaylar ve kahveler eşliğinde bir şeyler yiyip bir yandan da oyunlarımızı oynadık. İkinci gün, kendi oyunum olan Cyberpunk temasına sahip Delusion'un zaman diliminde oyuncularım hareketli dakikalar yaşadı.



## TEŞEKKÜRLER

Aylar öncesinden hazırlıklara başlayan İTİCON tayfasına bir oyuncu olarak teşekkürü borç bilirim. Özellikle Pazar günü katılımı geçen seneden çok daha fazlaydı. Dekorlar ve kostümler harikaydı doğrusu, Convention'a bambaşka bir hava katmıştı. Temalı olarak duyurulmadı; ancak asma yapılarıyla süslü mermer sütunlar ve mitolojik kostümler ile tema açısından gerçekten de çok başarılıydı. İTİCON tayfası çok misafirperverdi, çok çalıştı ve biz de bu sayede çok eğlendik, tekrar teşekkürler! - Ali

Bu dakikaların ayrıntısını Ali size daha iyi anlatır. Ne de olsa başını beladan kurtarmaya çalışan, üzerine işlemediği bir suç atılmış birinin psikolojisine erişti. (Şukela oldu oyun, senaryona sağlık. Oyuncular da iyi rol yaptı doğrusu - Ali) İkinci günün LARP oyunu Melih Yılmaz'ın yazıp oynattığı "NEO-IPPON: Önemli Hadiseler" oyunuydu. Gelecekte geçen ve uzak doğu kültürünün temelleri üzerinden yükselen bu oyun, Uzak Doğu kültürüne hayran olan insanların katılımıyla onlara eğlenceli dakikalar yaşattı.

Gün sonunda otobüslere doluşup alandan ayrılırken, arkamızda masa, sandalye gibi basit eşyaları bıraktık. İlerde bir gün "Abi geçen gün bi oyun oynadılar, filmleri aratmayan muhteşem sahneler vardı ve onu bir kişi anlatıyor, diğerleri yorumlayarak oynuyordu. Çok hoşuma gitti biz de oynayalım" diyen bir masa ya da sandalye görürseniz şaşırmayın.

Bir sonraki etkinlikte görüşmek üzere... Adios amigos! - İLKER "RAZORBLADES" KARAS  
baal\_razor@hotmail.com



90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

# KAFKA A'YARAI

## Ördek... Bildiğin ördek...

Bu ay, tam 22 yıldır ben süreli farkında olmasam da peşini bırakmayan bir sorunu çözdüm. Çocukluğumda yaşadığım, muhtemelen sonrasındaki bir dizi davranış bozukluğuna yol açmış, bir nevi travma tadında bir gizemin ardındaki sır perdesi, bu ay benim için aralandı. 22 yıl önce akıl almaz gelen ve ancak sihir ile açıklamaya çalıştığım "Ördeğin sırrı" bu ay çözüldü!

Peki gördüklerimden memnun oldum mu? Hayır! Çocukların hayal gücünün ne kadar sınırlı

tanımaz, ne kadar saf ve ne kadar kendine has olduğunu bu sayede bir kez daha keşfettim. Benim zamanında gözümde büyüttüğüm olayın, aslında basit bir kandırmacadan ibaret olduğunu keşfettim.

James Sittingduck'un söylediği gibi; "Geçmiş siyah kadife bir örtü gibi, gizemli güzelliğini bozmamak için bazen hiç dokunmamak gerekiyor".

Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

## ATARI ESKİSİ GİBİ



Bugün PS3 ve Xbox 360 piyasayı tamamen ele geçirdi. Eski güzel günlerin Atari'sine artık pek yer kalmadı. Hatta hala çalışan bir Atari konsolu bile bulmak zor. Bu yüzden çoğumuz emülatörlere mahkumuz. Georgia Tech Üniversitesi'nde görevli Profesör Ian Bogost, emülatörlerin eski oyunların orijinal görüntülerini sunamamasından sıkılmış olacak ki, oturup kendi özel CRT emülatörünü geliştirdi. Orijinali ile birebir aynı görüntüyü sunan bu emülatör ile LCD monitör gençliğine 1970'li yıllarda çocuk olmanın ne olduğunu göstermeyi hedefliyor.

## COMMAND & CONQUER: RED ALERT



# BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay 90'lardayız. Oyun dünyasının yakın tarihi diyebileceğimiz bu yıllar, bizleri daha piyasa çıktığı anda klasik olacağı belli olan bazı oyunlarla tanıştırdı. Star Wars efsanesinde diğer tarafta olmak, Red Alert efsanesi, Wing Commander, Ultima Underworld, unutulmaz FIFA 96 ve bir de sihirli halımız var. Bu yazın, bu oyunlarla güzel geçeceği kesin...

## STAR WARS: TIE FIGHTER

YIL 1994

TÜR Simülasyon

YAPIM LucasArts

DAĞITIM LucasArts

Star Wars serisinin hayranı olan pek çok kişinin kafasında, hangi tarafta yer aldığına dair en ufak bir şüphe yoktur. Ayrımları son derece net olan İmparatorluk (Empire) ve İsyanlılar (Rebel Alliance) arasındaki savaşta sizin yeriniz eğer karanlık tarafa bu oyun tam size göre demektir. İmparatorluk adına savaşacağınız, sayısız farklı araç kullanabileceğiniz TIE Fighter'dan kesinlikle çok keyif alacaksınız.

Bu oyun sizi beklentilerinizin ötesinde tatmin edecek. İsyanlılar için prensip olarak Darth Vader ile aynı safta yer almak size çok cazip bir fikir gibi gelmeyebilir ama oyunun atmosferi ve özellikle de

öykü kurgusu, kesinlikle bir istisna yapmanız için size bulunmaz bir fırsat sunuyor.

50'den fazla görev boyunca muhteşem bir öykü ve son derece başarılı Star Wars müzikleri eşliğinde bir an için bile kendinizi kötü adamlardan biri olarak görmeyeceksiniz. Luke Skywalker taraftarları için bu oyunun en büyük sorunu, karanlık tarafa geçmek için aklınızı gelme riski. Ama inanın bu riski almaya değer.

## COMMAND & CONQUER: RED ALERT

YIL 1996

TÜR Strateji

YAPIM Westwood Studios

DAĞITIM Virgin Interactive

İkinci Dünya Savaşı şimdiye kadar sayısız oyuna konu oldu. Savaşın hemen her yönü bu oyunlarda ele alındı. Üstelik bu oyunların büyük

kısmı da ellerinden geldiği kadar gerçek tarihe sadık kalmaya çalıştı ve önemli bir kısmı başarılı da oldu. Fakat işin bir de alternatif tarih boyutu var.

İkinci Dünya Savaşı önlenebilir miydi? Eğer Hitler için her şey tam da istediği gibi gelişmeseydi savaşın önüne geçilebilir miydi? Ya da belki Hitler hiç var olmasaydı? Command & Conquer: Red Alert'in bu soruya bir yanıtı var; bu kez Stalin'in önüne geçilmez bir güç ve tehlike oluşturacağını var sayıyor. Bu düşünce tartışmaya açık olsa da, tartışılmayacak tek bir şey var ki Westwood Studios bu noktadan yola çıkarak gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan birini üretti.

İlk C&C oyunu piyasaya çıktıktan sadece bir yıl sonra çıkan Red Alert gerçek zamanlı strateji türünün kurallarını adeta baştan yazıyor. Oyunda ister Sovyetleri ister müttefik devletleri oynatabiliyorsunuz ve dünyanın kaderi

bu savaşın sonuçlarına bağlı. C&C: Red Alert'in en güzel özelliklerinden biri Skirmish modu sayesinde senaryoyu takip etmeden en kısa yoldan aksiyona katılabiliyorsunuz.

## MAGIC CARPET

YIL 1994

TÜR Aksiyon

YAPIM Bullfrog Productions

DAĞITIM Electronic Arts

Aranızda Magic Carpet'i duymamış olanlar olduğundan eminim. Son derece şanssız bir şekilde gözden kaçmış olan Magic Carpet, son derece keyifli bir aksiyon oyunu. Oyunda bir sihirli halının üzerinde maceradan maceraya koşuyorsunuz. Her ne kadar büyük ölçüde dikkatlerden kaçmış olsa da Bullfrog'un en iyi oyunlarından biri sayılabilecek Magic Carpet'ta halı üzerindeki yolcuğunuzu fare ve klavye ile gerçekleştiriyorsunuz. Oyundaki amacınız her bölümde karşınıza

## STAR WARS: TIE FIGHTER



## MAGIC CARPET



## ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS



## LEGO KONSOL



LEGO'lar için artık biraz fazla büyümüş olabiliriz ama bu LEGO'lar ile yapılanları takdir etmememiz gerektiği anlamına gelmiyor. İşte çoğumuzun bir zamanlar saatlerce başında oturup aklı gelmedik tasarımlarımızı hayata geçirdiğimiz LEGO'lar ile yapılmış minik bir NES konsolu. Hatta üzerinde kartuş takacak yeri bile hazır. Şimdi tek iş bu LEGO konsolu bağlayacak bir LEGO ekran yapmak!

## WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER



çıkın yaratıkları öldürmek ve "Manna" toplamak. Toplanan Manna'lar şatonuzda birikiyor ve artık yetmediğinde şatonuzu geliştirip, büyütebiliyorsunuz.

Buraya kadar bahsedilenler size çok sıradan gelmiş olabilir; ama üç boyutlu grafikleri, pek çok ilginç büyü seçeneği ve son derece başarılı müzikleri ile birleşince ortaya gerçekten çok güzel bir oyun çıkıyor.

Oyunun adını yeterince duyuramamış olmasının ise birkaç sebebi var. Öncelikle zamanı için yüksek sistem gereksinimleri, pek çok oyuncunun oyunun yüklem ekranını bile görmesine olanak vermedi. Magic Carpet'in zor bir oyun olduğunu da unutmamak lazım. Laf olsun diye oyun oynayan pek çok kişi için kısa sürede başarısızlıktan sıkılıp, başka bir oyuna geçme isteği uyandırabilir. Oyunun biraz fazla kendini tekrar ediyor olması ve karmaşık ara yüzünü de hesaba katmak lazım.

Bunlara rağmen eğer henüz görmediyseniz Magic Carpet'a bir göz atmadan geçmeyin.

### ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

YIL 1992

TÜR RPG, Aksiyon

YAPIM Blue Sky Productions

DAĞITIM ORIGIN Systems

Oyunlarda üçüncü boyut dediğimizde Ultima Underworld'ün hakkını vermek zorundayız. Bu oyundan önce de üç boyutlu oyunlar piyasaya çıkmıştı ama onların gerçek anlamda üçüncü boyutu yakaladıklarını söylemek zor. Üçüncü boyutu sadece görsel olarak yansıyorlar, oyuncuya bir özellik olarak sunamıyorlardı. Ultima Underworld ile birlikte oyuncular sadece yatay olarak değil, dikey olarak da hareket edebileceklerini keşfettiler. Bu oyunda oyuncular gerçek üç boyutlu bir ortamda zıplayabiliyor, uçabiliyor ve hatta yüzebiliyordu.

Oyunun en güzel özelliklerinden biri çok çeşitli yaratıkların yer alması ve bunların hepsinin en azından ilk başta düşmanca tavırlar sergilememesiydi. Bu sayede oyuncuya bir seçenek verilmiş oluyordu; ister karşınıza çıkan her yaratığı kesebilirsiniz, isterseniz de tercih ettiğiniz durumlarda savaşa girmeden geri çekilebilirsiniz. O dönemin Hack&Slash olarak bilinen görünen her şeye saldır mantığının

tersine bu özellik, oyunu çok daha keyifli hale getiriyordu.

Ultima Underworld'deki diğer bir unutulmaz özellik ise geniş diyalog seçenekleriydi. Karşınıza çıkan karakterlerle hangi tarzda konuşacağımıza bile bu farklı seçenekler ile karar verebiliyordunuz. Bu da o zamanlar için bilgisayar oyunlarındaki rol yapma kısıtlamaları biraz olsun ortadan kaldırıyor.

Ultima Online ölmeden önce oynanması gereken oyunlar listesinin önemli bir parçası.

### WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER

YIL 1994

TÜR Aksiyon / Simülasyon

YAPIM ORIGIN Systems

DAĞITIM Electronic Arts

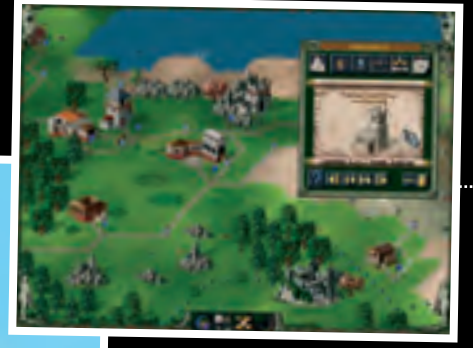
Günümüzde artık bilgisayar oyunlarının bütçeleri, Hollywood ile iyiden iyiye yarışır hale gelmiş durumdadır. Fakat bundan 15 yıl önce oyun sektörü için aynı şeyi söylemek pek mümkün değildi. O zamanlar dev bütçeli oyunların sayısı sınırlıydı ve Wing Commander III, bir sinema filmi ile yarışabilecek bütçeye sahip ender oyunlardan biriydi.

Son derece başarılı bir serinin üçüncü oyunu olma avantajını kullanan oyun, geniş bütçesi sayesinde gerçek aktörlerin görüntülerini bilgisayar monitörlerine taşıyabilmişti. İyi bir prodüksiyon, başarılı oyuncular ve yine bilgisayar oyunlarında o zamanlar için ender görülen son derece ustaca yazılmış bir senaryo... Tüm bunlar Wing Commander III'ü oyun tarihinde kolay kolay unutulmayacaklar arasına yerleştirmeyi başardı.

Buna rağmen bazı görevlerin biraz fazla tekrara kaçıyor olduğu eleştirileri yüzünden, bu oyunun bir klasik olamadığını iddia edenlerin sayısı da az değil. Oyunun senaryosuna önem veren oyuncular için, ileri bölümlerde bir anda ortaya çıkan bir durum değişikliği çok fazla şeyi, çok kısa sürede değiştiriyor ve oyunculara bu bir hayal kırıklığı yaratabiliyor. Dev bütçesine ve büyük ekibe rağmen, yine de zaman sorunları yaşadığı için oyundan bazı bölümlerin atılmasına karar verilmiş olması ise bu sorunun başlıca nedeni.

Göz ardı edilebilecek birkaç soruna rağmen Wing Commander III, hem filmin hayranları, hem de bu türü sevenler için kaçılmaması gereken bir oyun.

# KAFKA AYARI



## → TAVAN ARASI OYUNLARI

**Tavan arasını temizlemeyeli çok uzun zaman oldu. Aylardır oraya çıkmıyorum. Sonunda vaktinin geldiğine karar verdim ve gözümü karartıp o loş ama tanıdık duygular uyandıran merdivenlerden çıkmaya başladım. İşte bulduklarım...**

### DIABLO

Piyasaya çıkışının üzerinden 12 yıl geçmiş olsa da, aksiyon - RPG türü denince hala akla ilk gelen oyunlardan biri Diablo. Bu unutulmaz oyun 1997'de, yılın oyunu seçilmişti. Güzel grafikleri, hızlı ve heyecanlı oyun tarzı ve sunduğu geniş seçenekler ile günümüzde bile bıkmadan sıkılmadan defalarca oynayabilirsiniz.

Oyunun başında ilk yapmanız gereken oynayacağınız karakteri seçmek. Seçebileceğiniz üç farklı karakter bulunuyor; savaşçı, büyücü veya hırsız. Seçtiğiniz karakter aynı zamanda oyun boyunca kullanabileceğiniz silahlar, büyüler ve eşyalar üzerinde de belirleyici özelliğe sahip. İlerleyip karakterinizin seviye atladıkça, özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Pek çok güçlü silah ve eşyanın gerektirdiği bazı

ön koşullar var. Dolayısıyla karakterinizi geliştirirken, elinize geçirmiş olduğunuz ve kullanmayı planladığınız silah ve eşyaların ön koşullarını da göz önünde bulundurmanız iyi bir fikir olabilir.

Oyunun tekrar tekrar keyifle oynanabilir olmasında, dolaştığınız mahzenlerin tesadüfi olarak yaratılmasının çok büyük payı var. Oyunu örneğin savaşçı karakteri oynayarak bitirdikten sonra bir de büyücü ile oynamak istediğinizde hemen hemen her bölümü ilk kez görüyor gibi olacaksınız.

### THE SETTLERS II: Veni, Vidi, Vici

The Settlers II, pek çok özelliğinin yanı sıra hiçbir şey yapmadan ekranda çalışıp duran minik adamları seyrederek bile başında keyifli saatler geçirebileceğiniz bir oyun. Dağların tepelerinde, tarlalarda sürekli durmadan çalışan bu minik adamların sevimli animasyonlarını izlemenin ötesinde ilginizi çekecek

olursa, son derece keyifli bir oyun ile karşı karşıyasınız demektir.

The Settlers II, gücünü kesinlikle ekonomik sisteminde alıyor. Pek çok farklı kaynağın yönetilmesi ile ortaya çıkan bu karmaşık ama son derece akılcı bu sistem, oyundaki savaş ve diğer özelliklerle de birleşince üzerinden yıllar geçse de The Settlers II: Veni, Vidi, Vici'nin hala keyifli oynanabilir bir strateji oyunu olmasını sağlıyor.

### DUCK HUNT

Nintendo tarafından geliştirilen ve yine Nintendo tarafından piyasaya sürülen bu oyun, tabii ki Nintendo Entertainment System yani NES için geliştirildi. İlk olarak geliştirildiği ülke olan Japonya'da piyasaya sürülen oyun aslında temel olarak çok basit bir fikre dayalıydı; ördek avlamak...

Temel olarak oyunda yapmanız gereken, çalıların arasından fırlayan

ördekleri vurmaktır. İlk turlarda işiniz daha kolay. Çünkü ördekler yavaş uçuyorlar ve ördekler gözden kaybolmadan önce atabileceğiniz epeyce merminiz var. Ördekleri vurduktan sonra bölüme geçiyorsunuz. Bölümler ilerledikçe ördekler çalıların arasında durdukları gibi durmuyorlar ve giderek hızlanıyorlar. Bu sayede vurulmalarının zorlaşması yetmezmiş gibi, bir de atabileceğiniz mermi sayınız azalıyor. Oyunun en keyifli yanlarından biri ise NES için geliştirilmiş Light Gun ile oynatabiliyor olmanız. Duck Hunt piyasaya çıktığı dönemde basın tarafından çok iyi eleştiriler almamış olsa da, basit yapısı ve son derece kolay oynanışı ile daha sonra pek çok hedef vurma oyunu için yol gösterici oldu.

Bu oyunda nasıl olup da televizyon ekranındaki ördekleri bir Light Gun ile vurabildiğinizi sizde çok merak ediyorsanız, yan sayfadaki Örneğin Sırrı'nı okumanızda fayda var.

## ESKİLER ÇİN İŞİ PSP'DE



Çinlilerin taklit yeteneği sınır tanımıyor. Yeni Çin işi PXP-900, görünüş olarak neredeyse bir PSP'yi andırıyor. Gerçekten de eğer elinize alıp denemezseniz, bunun bir Sony PSP olduğuna yemin bile edebilirsiniz. Tabii ki cihazı açıp içindeki oyunlara bir göz atınca iş değişiyor. PXP'yi açınca PSP'nin yepyeni oyunları yerine karşınıza çok daha eski oyunlar çıkıyor. PXP, kendi emülatörü ile NES, SNES, Famicom, Super Famicom, Genesis, Gameboy, Gameboy Color ve SEGA Mega Drive oyunlarını çalıştırabiliyor. Bizce sadece 90 dolara satılan bir cihaz için hiç de fena bir özellik değil.

## UNREAL MARIO



Super Mario'yu sever misiniz? Ya Sonic the Hedgehog'u? Peki ya aynı zamanda bir Unreal Tournament hayranı mısınız? Eğer öyleyse endişelenmeyin, yalnız değilsiniz. Sizin gibi farklı oyun türlerinden hoşlananlar var ve boş durmuyorlar. Son yaptıkları iş ise Unreal Tournament için çok özel iki harita hazırlamak oldu. Bir Super Mario, diğer ise Sonic evreninde geçiyor. Etrafınızda gördüğünüz hemen her şey bu oyunlara ait; ama oyun bir Unreal Tournament oyunu. Eğlenceli görünüyor...



## ÖRDEĞİN SIRRI

**Nasıl oluyor da, 1980'lerin teknolojiyle Duck Hunt gibi bir oyun yapılabiliyor? Televizyon, doğrultulmuş tabancanın sinyalini nasıl alıyor? NES, ördeğin vurulduğunu nasıl anlıyor. İşte insanlık tarihinin en gizemli(!) oyunun sırrını açıklıyoruz!**

Sanıyorum yıl 1987'di. O zamanlar ortaokula gidiyordum. Bilgisayarlar ile daha yeni yeni tanışıyordum ve bu cihazların yapabildikleri beni son derece etkiliyordu. Commodore 64 o zamanların en gelişmiş bilgisayarıydı ve bu cihazla aklınıza gelebilecek hemen her şeyi yapabiliyordunuz. Tabii ki o zamanlar aklınıza gelebilecek şeyler bugüne göre oldukça sınırlıydı. Bütün ekranı herhangi bir yazı ile doldurabiliyordum ve üstelik bunu yapmak için sadece iki satır kod yazmam yeterli oluyordu. Muhteşem bir şeydi!

Ve tabii ki oyunlar... Kaseti takıp, sadece birkaç dakika bekledikten sonra ekranda beliren o görüntüler ve elimden düşmeyen joystick, çocukluğumun o dönemini unutulmaz bir hale getirmişti. Ama pek anlayamadığım şeyler vardı. Bir arkadaşşıma, bir akrabasının Almanya'dan getirdiği bir oyun kutusu; ki sonradan adının NES olduğunu öğrendim, inanılmazdı! Oyunlar, görüntüler benim Commodore'unkinden sanki daha iyi gibi görünüyordu. Fırsat buldukça o arkadaşşıma gidip onun Atari'si ile (O zamanlar Commodore olmayan her şeyin adı Atari'ydi) saatlerce oynardık.

Fakat bir oyun, ördek oyunu (Duck ve Hunt

kelimeleri, yine o dönem, bana fazla yabancı geliyordu) beni tam anlamıyla büyülemişti. Oyunda elinizde tuttuğunuz bir tabancayı ekrana doğrultuyordunuz ve ekranda uçan ördekleri avlamaya çalışıyordunuz. Benim Commodore'um bunu yapamıyordu! Onda sadece joystick vardı. Ama bu tabanca ve ekrandaki ördekleri avlamak kelimenin tam anlamıyla akıl almaz bir şeydi. O zamanlar 12 yaşındaydım, yazı ile on iki! Çocuksu bir merakla o tabancanın içini açıp bunu nasıl yaptığını görmek için can atıyordum; ama neyse ki deplasmandaydım ve böyle bir şey yapamadım.

Bazı akşamlar yatağa yattığımda, bunun nasıl olduğunu anlamaya çalıştığımı hatırlıyorum. Nasıl televizyon silahın nereye atışlandığını anlayabiliyordu? Ördeğin vurulup vurulmadığını nasıl anlayabiliyordu? Hayat bir anda benim için çok karmaşık bir hal almıştı.

### ÇOCUKÇA

Sonra büyüdüm. Çocukluğa dair pek

çok anı yavaş yavaş soluklaşmaya başladı. Boyum uzadı, ilgi alanlarım değişti. Her ne kadar oyunlar asla hayatımdaki değerini kaybetmemiş olsa da, ördek avlamak gibi çocukça bir oyun, uzun süre aklıma gelmedi. Onun yerine Age of Empires, Civilization, Fallout gibi gerçek oyunlarla ilgileniyordum. Tamam arada bir de Worms 2 var ama onun aynı anlamda çocukça bir oyun olmadığına dair çok sağlam iddialarım var!

Fakat geçenlerde 12 yaşımın anıları birden bire, gereksizce canlanmaya başladı. O zamanki okul arkadaşlarım, Commodore 64'üm ve tabii ki o Almanya'dan gelen ve benim için bir anlamda ulaşılmaz olan oyun kutusunun çindeki ördekler ve o televizyona ateş edebilen tabanca. O zamandan sonra ekranla etkileşimde bulunabilen pek çok cihaz gördüm; mesela Wii zaten şu an için son nokta, ama hiç birinde Duck Hunt'taki kadar şaşırmadığımı fark ettim. Diğerlerinde "Koskoca konsol yapacak tabii!" diye düşündüğümü hatırlıyorum. Ama çocuklukta yaşanan şeyler, gerçekten insan hayatında daha kalıcı oluyor. Ördeğin sırrının bana hala Wii'den daha gizemli geldiğini fark ettiğimde aradan 22 yıl geçmişti. Ve bu durumdaki

her yetişkinin yapacağı gibi ördeğin sırrını çözmeye karar verdim!

### AVA DÖNÜŞ

Kısa sürdü. Yaklaşık beş dakika. Araştırmaya başladıktan yaklaşık beş dakika sonra çocukluğumun en büyük gizemlerinden birini çözmüştüm...

Gerçeği öğrendiğimde ise büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Yaşadığım bu yarı travmatik tecrübenin sebebi, bu büyük gizemin sadece beş dakikada çözülebilecek olması değil, o aptal kutunun beni nasıl kandırdığıydı! Halbuki 12 yaşındayken kendimi çok zeki sanıyordum.

Oysa kutunun tek yaptığı, tabancanın tuşuna basıldığında bir an için ekranı karartıp, sadece ördeğin rengini değiştirmek ve tabancanın doğrultulduğu noktanın rengine bakmakmış. Tabancanın üzerindeki bir renk algılayıcısı bu farkı ayırt edebiliyor ve eğer tabanca siyah bir alana doğrultulmuşsa, iskaladığına ve beyaz bir alana doğrultulmuşsa isabet ettiğine karar veriyormuş. 12 yaşında uğruna uykusuz geceler geçirdiğim sır bu kadarmış işte!

Artık ördeklerden hoşlanmıyorum...



# Wolfram Alpha

**O**fiste Selçuk'la muhabbet ederken konu her zaman olduğu gibi internete de geldi ve Wolfram Alpha'dan bahsettik. Google gibi kelime arama değil de soru sorma ve cevap alma üzerine kurulu ilginç bir araç bu. Bir yapay zeka aslında; zaten sistem çok yüklenince ekrana hata olarak 2001: A Space Odyssey'den tanıdığımız, deliren gemi yapay zekası HAL 9000'in resmi ve repliği çıkıyor: "I'm sorry Dave, I'm afraid I can't do that..." Henüz nasıl kullanıp yararlanacağımı çok iyi öğrenmiş değilim ama bu tip göndermeleri çok eğlenceli buldum.

Bunun yer aldığı ekran görüntüsünün bulunduğu CHIP Online bağlantısında daha neler var neler! Beraber bakarken

**Şahsen, dünyanın bir yapay zekanın kontrolüne geçmesinden filan korkmuyorum. Özellikle de espri anlayışı varsa!**

gülmekten yarıldık. Alınan ekran görüntüsündeki soru ve cevaplara bittim, hatta kendim de denedim. Mesela "What is the answer to life?" sorusuna Wolfram'ın yorumu "Answer to life, universe and everything" ve cevabı "42". Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni dinlemeyen, okumayan ve izlemeyen kişilerin


anlamayacağı çok sağlam bir espri bu. Hayatın anlamını çözmek için yapılan bilgisayarın milyonlarca yıl sonra hesapladığı cevap 42!

"What is the speed of an unladen swallow?" sorusuna Wolfram Alpha'nın yorumu "Estimate average cruising airspeed of an unladen African Swallow" oluyor. Cevap ise Afrika kırlangıcının hızını ölçmek için yetersiz veri olduğu: "Afrika'da bulunan 47 tür kırlangıçtan hangisini kastettiğinizi söylemeniz bile bulamazdım." diyor. Gülmekten yerlerdeyim; bu da Monty Python'un Holy Grail'inden destansı bir espridir.

Şimdilik espri anlayışını yaratıcılarından almış gibi görünüyor. İnsanlarda da espri kabiliyeti güncel olayları takip etme ve geçmiş olaylarla bağdaştırma yeteneğine, hafıza ve doğaçlamaya dayanıyor. Bu konuda yapay zekaların büyük avantajı var: Neredeyse sınırsız ve hızla erişilebilir bir hafızaya sahip olmaları. İş zorlaştırırsa insani değer ölçülerine sahip olmamaları ve veri ayırt etme yetenekleri bize kıyasla düşük olduğu için bu iş biraz zor. İşe yarar veriyle işe yaramaz veriyi, komik espriyle komik olmayan espriyi anlamaları da bu yüzden zor. Matematikçiler uğraşılıyor işte...

Bol bol soru sorarak kendi kendine kült film ve eserlere gönderme yapma kabiliyetini ölçmek lazım ki ne derece karakter sahibi anlayalım. Şahsen, dünyanın bir yapay zekanın kontrolüne geçmesinden filan korkmuyorum. Özellikle de espri anlayışı varsa! Bu tip araçlar lazım sonuçta.

Bir başka yazıda detaylı olarak Monty Python'dan bahsetmek istiyorum. Monty Python and The Holy Grail ve Life of Brian gibi kült filmleri şimdilik izlemenizi tavsiye etmekle yetineceğim. Tabii ki bu sohbetin üzerine hala okumadıysanız Hitchhiker's Guide to the Galaxy'yi okuyun, 2001: A Space Odyssey'yi izleyin ki temelleriniz eksik kalmayın.

**Not:** Wolfram Alpha ile ilgili olarak şu adreslere bakabilirsiniz: [www.wolframalpha.com](http://www.wolframalpha.com), [tinyurl.com/wolfarmalpha](http://tinyurl.com/wolfarmalpha)  [agungor@level.com.tr](mailto:agungor@level.com.tr)



# Dijital Zamanlar

**D**ijital bir çağda yaşıyoruz. Yaşamın "analog" bir tarafı kalmadı gibi pek. Özellikle de ilgi alanlarınız biraz genişse ucundan köşesinden kesinlikle dijital bir şeye bulaşıyorsunuz demektir. Hayat giderek 0'lardan ve 1'lerden oluşmaya başladı. Ben kendi adıma halimden memnunum aslında ama buna

## Etrafımızı çepeçevre saran bu çağın 0'ları ve 1'leri, birbirine yaslanarak, birbirinden beslenerek büyüyor ve varlığını sürdürüyor

karşı olanlar da var. Dijital yaşamın, hayatları daha "plastik" hale getirdiğini söyleyenlerin sayısı az değil. Daha doğal, daha organik zamanları özleyenler, 0'lar ve 1'ler ile kuşatılmış yaşamlarından memnun değil; hatta aralarından bazıları işi, bunu toptan reddetmeye kadar vardırabiliyorlar. Daha ilkel olan yaşamların, daha normal olan yaşamlar olduğunu, modern olarak adlandırılan toplumların aslında yapay olduğunu ve günümüzdeki pek çok zihinsel ve bedensel rahatsızlığının en önemli kaynağının da bu olduğunu iddia ediyorlar.

Dürüst olmak gerekirse bir yere kadar bu görüşlere hak vermemek elde değil. Pek çok bilimsel kişilik, çoğu psikolojik rahatsızlığın modernleşme süreci ile ilgili olduğunu söylüyor. İnsanoğlu binlerce yıllık tarihi boyunca çok değişti; sadece kafatası yapısı değil, o tasın içindeki "kafası" da zamana ayak uydurmak zorunda kaldı. Ama son birkaç yüzyıldır bu değişimin hızı, biz insanların ayak uydurabileceğinden çok daha hızlı gerçekleşiyor. Ne olursa olsun sınırlı bir kapasiteye sahip olan insan, artık gelişmelerin

peşinde nefes nefese koşar hale geldi. "Bilgi bombardımanı" her ne kadar klişe bir laf haline gelmiş olsa da bu bombardımandan herkes nasibini alıyor. Bundan saklanılabilecek sığınaklar da yok. Kendinizi modern dünyanın tek bir silahından korumak mümkün değil. Küresel köyümüzde artık her şey iç içe girmiş durumda. Bir şeyi reddetmek, tek bir şeyden uzak durmaya çalışmak, beraberinde onun temas ettiği hemen her şeyi hayatınızdan çıkarma zorunluluğunu getiriyor.

Bugünün şartlarında "seçici geçirgen" olmak pek mümkün görünmüyor. Etrafımızı çepeçevre saran bu çağın 0'ları ve 1'leri, birbirine yaslanarak, birbirinden beslenerek büyüyor ve varlığını sürdürüyor. Sadece bazı şeyleri silip atmaya daha da zorlaştırıyor. Her şeyi tümden, toplu olarak reddedip hayalleri süsleyen daha basit zamanlara dönmek de ne yazık ki mümkün görünmüyor.

Şu anda hala dünyanın pek çok köşesinde, hatta Türkiye'de de el değmemiş kabul edilebilecek yerler var. Daha sakin, daha sessiz, bir anlamda daha "basit" yerler. Oralara çekilmek, büyük şehirlerde yaşayanlar için bir nevi "zaman yolculuğu" yaparak eski zamanlara dönmek mümkün aslında. Ama zamanda sadece belli bir süre geriye gidebiliyorsunuz ve daha da kötüsü, gittiğiniz zaman diliminde zamanı durduramıyorsunuz. Siz nereveyseniz orada saat çalışıyor, bir şeyler geliyor, bir şeyler değişiyor. 10 yıl önceye dönerseniz, üç yıl sonra bugünün şartları yine karşınıza çıkacak. Her şey artık daha "hızlı" olduğu için hayatı 10 yıl geriden takip etmeniz de mümkün değil.

Daha da kötüsü bu hız, hızlanarak artıyor. Her şeyin yenisi, daha bir öncekini kutusundan çıkarmadan piyasada oluyor. Sadece ticari ürünlerde de değil, bilimde de, tıpta da böyle. Örneğin yeni bir işlemci mi duyuruldu; o piyasaya çıkmadan daha iyisinin haberleri dolaşmaya başlıyor. Önemli bir hastalık için bir ilaç mı geliştirildi; o daha piyasaya çıkarken, onun yol açtığı yan etkileri azaltacak başka bir ilaç ile ilgili duyurular yapılıyor.

İnsan dediğimiz yaratık, kendi sınırları, kendi kapasitesi olan bir canlı. Dört bir yandan gelen bu kadar çok uyarı karşısında dengesini koruması mümkün değil. Olayları biraz dengelemek adına alternatif olarak yapay üretilen dengeleyiciler var: Sakin tatil beldeleri, rahatlatıcı gözlükler, sakinleştirici ilaçlar, doğa manzaralı PC masaüstü resimleri, ahşap görünümlü ama plastik ıvır zıvırlar, televizyonlardaki eğlence programları, daha rahat koltuklar, daha doğal kokan -ama tamamen sentetik- oda kokuları, daha güvenli gelecek vaatleri, daha organik gıdalar, daha organik yakıtlar... Hepsinin aslında tek amacı, her şeyi biraz olsun dengelemek. Fakat bunu yaparken onlar da hayatımıza yeni bir şeyler katıyor. Hamurun içine sürekli biraz su, biraz un katıp, kıvamı asla tutturamayıp ortaya saçma bir şey çıkarmak gibi...

Dediğim gibi, ben tüm bunlara rağmen kendi adıma hayatımdan memnunum. Çünkü ne demişler: Değişim kaçınılmazsa zevk almaya bak...

Yoksa bu laf böyle değil miydi?

Peki fark var mı? 🗨️

uoncel@level.com.tr



# İlk Romanda 10 Sayfa Kuralı



1990'da ilk yazımın yayınlandığı tarihten bugüne 19 yıl geçmişken, yazmak için ipucu isteyen, yazacağı hikayeleri, romanları anlatan arkadaşlarımı hatırladım geçen. Sonra şu benim "İlk Romanda 10 Sayfa Kuralı" aklıma geldi, sizinle de paylaşmak isterim.

Sık sık karşılaşıyorum; "Abi ben bir roman yazmaya karar verdim." diye karşıma çıkan okurlarım, arkadaşlarım oluyor. Ancak uzun zamandır, ilk 10 sayfası hazır olmayan kimseyi ciddiye almıyorum. Peki neden?

İlk romanda 10 sayfa kuralı, yazar olacak adamı belli eden ve 20 yıla yaklaşan deneyimlerime, gözlemlerime, edebiyatın içindeki pek çok insanla istişareye ve bu 20 yılda yaşanmış yüzlerce vakaya dayanarak, yıllar içinde kendi kendine ve yavaşça belirginleşmeye başlamış bir kuraldır.

**Bu altın kural gereği, bir yazar adayını değerlendirmek için, başlangıçtaki tüm coşkusu ve kararlığı sizi ikna etse, inandırsa bile, ilk 10 sayfayı bitirmesini beklemelisiniz**

Buna göre, ilk romanını yazmaya başlamış birinin gerçekten bir yazar olup olmayacağını, kendini, derdini, öyküsünü yazarak anlatabilecek biri olup olmayacağını anlamak için, yazdığı romanın ilk 10 sayfasını sorgulamak gerekmektedir. Bu sorgu iki aşamada gerçekleşir:

1. Zotrilyorlarca insan, "Ben kitap yazıcam aaabi yea." diye heveslenerek gazlanma potansiyeline sahiptir. Bu şevke sahip insanların en önemi özelliği, ilk çıkış noktasındaki müthiş coşku ve kararlılık belirtileridir. "Şöyle olacak, böyle olacak, şunu yazıcam, bunu yazıcam, şöyle planladım, böyle hesapladım, üşenmedim, storyboard'unu bile yaptım." gibi bir milyon tane güzel şey duyabilirsiniz ama heyecanlanmayın, tüm bu şevke sahip yazar adayları, ilk sayfayı yazmaya başladıklarında yorulur, ikinci sayfaya geçtiklerinde çoktan pes ederler, üçüncü sayfaya geçebileni azdır, dördüncü sayfaya ulaşanı nadirdir, beşinci sayfasını yazabilenler kararlı azınlık, altıncı sayfasını görebilenler savaşçı ruhlu, yedinci sayfasını kaleme alabilenler lider karakterli, sekizinci sayfayı yazabilenler peygamber sabırlı, dokuzuncu sayfayı yazabilenler insan üstü varlıklar ve 10. sayfasını bitirebilenler tanrıdır. 11. sayfayı yazabilenler ise artık yazar adaydır.

Evet, bu altın kural gereği, bir yazar adayını değerlendirmek için, başlangıçtaki tüm coşkusu ve kararlığı sizi ikna etse, inandırsa bile, ilk 10 sayfayı bitirmesini beklemelisiniz. Bunu başarabiliyorsa ikinci safhaya geçebiliriz.

2. Bu aşamada, artık ilk romanın ilk 10 sayfasını yazmış yazar adayımızın metnine eleştiri getirmek için popomuzu kaldırıp emek sarf edebiliriz. O ilk 10 sayfa okuru sürüklüyorsa, dikkatli, özenli, imlası düzgün, tashihi az, okunması keyif veren, cümleleri okuru alıp götüren bir metinse karşınızdaki arkadaşın gelecek için umut veren bir yazar adayı olduğunu gözlerinin içine bakarak dile getirmekte sakınca yoktur. Bırakın çocuk mutlu olsun. O biraz önce tanrı bile olmaktan daha zor bir işi başardı. ☺  
cemsanci@level.com.tr





# Sanal Alem Zibidileri

**A**ngelina Jolie, Brad Pitt ile birleşip "Bragelina" denen El Entertainment yaratığına dönüşmeden önce kalburüstü filmler yapan, güzel ve eskilerin tabiriyle "alımlı" bir aktristi. Ve 1995 senesi bilgisayar teknolojileri açısından oldukça ilkel bir dönemdi. 28.8 kpbs dial up dahili bir modemi olan

**"Hacker" kavramını dünyaya mal eden Kevin Mitchnik'in, Amerikan yalakaşı Japon güvenlik uzmanı Shimomura tarafından yakalatılmasından birkaç ay sonra, Hackers isiminde bir film gösterime girdi**

dizüstü bilgisayarlar, ergenlerin ağzının suyunu akıtıyordu. "Hacker" kavramını dünyaya mal eden Kevin Mitchnik'in, Amerikan yalakaşı Japon güvenlik uzmanı Shimomura tarafından yakalatılmasından birkaç ay sonra, Hackers isiminde bir film gösterime girdi.



Başrollerinde Transpotting'deki Sick Boy karakteri ile herkesi kendine hayran bırakan Jonny Lee Miller'in ve Angelina Jolie'nin yer aldığı film ana akım sinemanın allı, pullu ve janjanlı filmlerinden biriydi. Fakat interneti, güvenlik yazılımlarını ve bilgisayar korsanlarını ciddi bir şekilde ele alan ilk film idi.

Yönetmenliğini, son dönemde Inkheart filmi ile beğenileri üzerine toplanan Ian Softley'in üstlendiği bu renkli sanal korsan filmi, her ne kadar dört dörtlük bir film ya da başyapıt olmasa da sanal dünyanın müptelaları için kaçırılmaması, kaçırıldıysa yine internetin verdiği geniş özgürlük ile bir şekilde temin edilip izlenilmesi gerekmektedir. "Neden?" diye soru soranlar ise cevabım ivedi ve kısa: Çok "cool" çünkü...

Hackers filmi, bir klavyeli korsanın yakalanıp mahkemeye çıkarılması ile başlar. Hakim, suçları okumaktadır. Zanlı, binlerce ticari bilişim sistemini çökertmiş milyonlarca dolar zarar vermiştir. Sonra sonra kamera dolaşır ve zanlının 11 yaşında, dik sarı saçlı bir velet olduğunu anlarız. Yanındaki ebeveynleri bitap durumdayken karar açıklanır. Hatırı sayılır bir para cezası ve 18 yaşına kadar bilgisayara ve telefona el sürmeme cezası alır.

Film, havalı açılışını müteakip havalı karakterlerimiz arzı endam ederler, artık ergen olmuş Jonny Lee Miller yani Zero Cool ya da ikinci ve manipülatif diğer mahlası ile Crash Overdrive annesi ile yeni bir şehre taşınır. (New York yani Jew York.) Bilgisayarlar ile hala arası süperdir; kafasına göre korsanlık yapmakta, kablolu yayın ağını hack'lemek ve istediği TV kanalına girip istediği filmi koymaktadır. Olaylar bu noktadan sonra hızlı, yeni lise heyecanı, iri dudaklı, diri Angelina Jolie ortaya çıkar ve herkesin libidosu tavana vurur. Büyük şehrin, bilgisayar korsanından çok gece kulübü palyaçosuna benzeyen tipleri birbirini bulur, takılmaya başlar. Sonra güvenlik işi yapan ama kokuşmuş düzenin en baş mihmandarı olmuş başka bir korsan girer sahneye. Bizim yeni yetme korsan çocukların başını belaya sokar ve 111 yıllık sinema sanatının klasik izleği iyi kötü savaşı başlar.

Konu ve olay akışında da kabaca anlaşılabilceği gibi basit bir film ama görselliği bu basitliğini fersah fersah kapatıyor. Güvenli ağları inanılmaz renkli ve çekici ara yüzler ile bize gösteren film, bu işlerden çakozlamayanlar içinde çakozlayanlar içinde hoş. Matrix filminde insan hasatı yapılan dev yapılarını düşünün. Benzeri şekildeki ara yüz dev ekranlar üzerinde güvenlik yazılımı operatörünün elinin altında görülmekte. Elbette ki işin profesyonelleri böyle bir şeyin gerçek olmadığı aslında bu işlerin çok sıkıcı ara yüzler üzerinden yapıldığında farkında olsalar bile parodi niyetine bu filmi izlemeliler, keyifleri yerine gelecektir.

Hikmet-i hüdaya gönülden bağlı bilgisayar insanlarının havalı hallerini ile görmek isteyenlerin, Angelina Jolie'yi fantezileri ile yanıp kavrulan IT uzmanlarının izleyip dışarıda kalmış dondurmaya döneceği film size keyifli bir 100 dakika yaşatacağı için her oyunu ya da karıştırdığınız tasarım programını gönül rahatlığı ile kapatabilirsiniz. Hackers size aynı keyfi klavyeyi kullanarak değil sadece klavyeyi göstererek verecektir. Şimdiden iyi seyirler... [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)

# Abaküs



Uykusuzum; ama olsun... Ne de olsa uykuya, rüyaya, rüya görmeye borçlu sayılırım. Bu gece de varsın uyku bana borçlu kalsın...

Sinmiş kokular var giysilerime, tenime, benliğime; birçoğu karşı cinsle ait. Sindiremediğim kokular var; insanlığa ait...

**Değişmeyen bir şeyler var hayatımda; beni korkutan, ürküten... Hadi itiraf edeyim; tek bir kavram ya da form kaldı artık, beni sindiren... Adına "rüya" diyorlar...**

belli / belirsiz tortular oluyor. Bu tortulardan, bütüne ulaşmaya çalışıyorum. Ne var ki tüme varmak pek mümkün olmuyor.

Bağırarak istedim rüyalarımı, bağıramadım. Kimi zaman uyumak istedim rüyalarımı, onu

Ben, rüyalarımı arıyorum, sevmediğim kokulardan... Rüyalarımı, bildiklerimi unutuyorum; bilmediklerimi tekerleme yapıyorum. Yeni güne gözlerimi açtığımda ise geriye kalan hiçlikten, yokluktan başka bir anlam ifade etmeyen,

da başaramadım. Çoğu kez uyanmak istedim, uyanamadım. "Rüyalarımı uyanmaktır" söz ettiğim; rüyadan uyanmak değil... Eksik ya da sakat kalmasın anlatım...

Korktum, korkmadım; güldüm, gülmedim; mutlu oldum, olmadım... Huzurluydum, huzursuzdum... Ancak asıl önemlisi; "dokunamadım" rüyalarımı. Ne huzura, ne huzursuzluğa; ne mutluluğa ne de mutsuzluğa; ne korkulara, ne de gülüşlere... Vesaire vesaire...

Saat: 04:45... Aylardan Mayıs... Yıl olmuş 2009... Doğum tarihim: 24.03.1980... Yaş kemale ermiş; öyle derler. İzafe olsa da "kemal'e dair tüm kavramlar... Küçümseyerek gülümsüyorum... Seyreyliyorum alemi, sırça köşkünden. Manzara net, mekanım havadar...

Değişmeyen bir şeyler var hayatımda; beni korkutan, ürküten... Hadi itiraf edeyim; tek bir kavram ya da form kaldı artık, beni sindiren... Adına "rüya" diyorlar...

Rüya görüyorum ve sen de görüyorsun bu yazıyı "okuyan"... Lakin mesele o değil... Akıbet, hayır değil...

Ben aynı rüyaları görüyorum. Oran; 8/10... Biraz daha açıklayıcı olayım; her 10 geceden sekizinde aynı rüya... Tekerrür ve yine tekerrür...

Yaşım, veletlikten öte değilken, ilkokula dahi gitmez iken; gördüğüm rüyaların birçoğunu, bugün de görüyorum ve yarında göreceğim, biliyorum... Çocukken de sevmiyordum gördüklerimi, günümüzde de. Yarın da sevmeyeceğim...

"Rüyalar, mesajlarla doluymuş ya da gizli anlamlar barındırmış"... Aman efendim; laf-ı güzaf işte... Öyleyse eğer, neden hep aynı mesaj? Gördüklerim, yoksa bana pragmatik bir sorundan mı dem vurmakta? Çözemiyorum, gülüyorum...

Zaman zaman "Bu rüyalar benimle dalga mı geçiyor?" diyelim geliyor ya da bana o rüyaları "gösteren"... O da hakkıdır ya, neyse... Hikmetinden sual olunmaz... Ne var ki ben, "Yine de inceden bir 'alay' seziyorum" diyeyim, yazayım. Yazayım da kanıt olsun... Bildiğimi bilsin "esirgeyen" ve siz de bilin faniler...

Konumuz neydi bak, nereye geldi. Gördün mü "okuyucu"...

Utanmasam, varoluşa dair ahkam keseceğim. Yüzlerce, binlerce yıldır konuşulani, şuracıkta topu topu 2689 harfle / imla işaretiyle, bilmem kaç satıra anlatmaya çalışacağım...

Bence, zaman kaybetme... Bu metnin ne başı belli, ne sonu...

Unutmadan ekleyeyim, yalan sanmayasın; seni kandırmam; bu yazı tam tamına 2689 harf ve imla işaretinden oluşmuştur. Dilersen sayarsın... Dilersen de saymazsın ve "Kötü bir rüya gördüm" dersin...

Bu yazının ve yazanın derdi; kendiyledir, kendindedir...

Uğurlar olsun, sağlıklılıkla kal okuyucu... 

doruk@level.com.tr





# TRT ile Formula 1 ve Eurovision

**A**n itibarıyla bir televizyon eleştirmeni ile Hıncal Uluç'u bir araya getiriyor ve bu paralelde görüş belirtmek istiyorum. Bir yandan yapılan yayını eleştireceğim, diğer yandan da Hıncal Uluç gibi TRT'den şikayetlerimi dile getireceğim.

Söze ilk olarak Formula 1 ile başlamak istiyorum. Yıllarca F1'i büyük bir beğeniyle seyretmişim ve NTV'nin yaptığı yayınlar sayesinde bu spora aşık olmuşum. Michael Schumacher, Mika Hakkinen, Jacques Villeneuve, David Coulthard ve diğerleri...

**Yahu, bir sezona kötü başladı diye koca markaya "Ferrari kötü yönetiliyor" denir mi?**

Her yarış başından sonuna kadar izler ve Schumi ya da Ferrari'nin zaferi için dua ederdim. Sonra ne oldu, F1'in yayın hakkı başka bir kanala geçti ve hem benim, hem de Türkiye'nin bu spora olan ilgisi azaldı. Yetmedi, bu kanal da yayını hakkını elinden

çıkardı ve en sonunda F1, TRT'nin kucağına düştü. Burada "düşmek" fiilini tam anlamıyla olumsuz olarak kullanıyorum. Öncelikle arayüz konusunda zaten yıllardır en ufak bir başarı sağlayamayan TRT, bu tip bir organizasyonu kaldıramayacağını, yaptığı F1 programıyla da gösterdi.

Kanallar arasında gezerken, TRT'nin hazırladığı programa denk geldim ve birkaç dakika izleyeyim dedim. Tam da o sırada bir yorumcu, Ferrari'nin bu sezonki düşük performansı hakkında yorum yapıyordu. Ama o da ne?! Sanki futbol yorumlanıyordu! Futbol takımlarının başarısızlığı sonucunda "Bu takım iyi yönetilmiyor" yorumunu sık sık duymuşsunuzdur. Ancak bu kez bu cümleler, bir F1 takımı için yapılıyordu; üstelik Ferrari için! Yahu, bir sezona kötü başladı diye koca markaya "Ferrari kötü yönetiliyor" denir mi? Yuh artık ya. Bu mudur F1 yorumculuğu. Yıllardır F1 yorumu dinlemesem, okumasam, duymasam "Herhalde racon bu" diyeceğim ama... İşte o an, kanalı değiştirdiğim an oldu. Size de tavsiyem... Yok, tavsiyem de yok!

**Eurovision**> Sıra geldi ikinci maddeye. Şimdi, yıllardır Eurovision hakkında yapılan en büyük eleştiri, puanlamanın "komşu kıyağı" olarak süregeldiğidir. Tamam, eyvallah da, yıllardır aynı durumu tekrar gündeme getirmek niye. Üstelik o "tuhaf" yayın boyunca, gelen her puandan sonra "Evet, yine komşuya gitti" yorumu yapmak. Her yıl aynı cümleleri duymaktan midem bulandı! Sanki sonuç tamamen bu şekilde belirleniyor. Ayrıca neden o kadar çok komşu kıyağı yapılırken "Bizim komşularımız neden bize tam puan vermiyor?" diye düşünmüyoruz? O ona verdi, bu buna verdi, şu şuna verdi... Ayrıca sadece komşuluktan geçinilseydi, her yıl bir İskandinav ya da Doğu Avrupa ülkesi birinci olmaz mıydı? Hatta hep aynı ülkeler? 90'lı yılların başında İrlanda'nın beş yılda, dört birinciliği var, sonrasında Birleşik Krallık, İsrail, Estonya, Letonya, Türkiye, Yunanistan... Tabii ki arada İskandinav ülkelerine giden birincilikler de var ama bu kadar farklı ülkenin zaferi nasıl açıklanabilir? Ya artık şu komşu muhabbetini bırakalım ya da Eurovision hakkında yorum yapılmasın... 📧

rocko@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Ümit Öncel

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr

# posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## POSTACI

Selamlar ve saygılar sevgili LEVEL ailesi. Derginiz Türkiye'de çıkarılan en güzel oyun dergisi. Gerek muhabbet, gerek verdiği bilgiler, gerek yazarları, her şey çok iyi. Neyse, bilemediğiniz soruyu atlayabilirsiniz.

1. Braid'i bilgisayarına yükledim. Ama nedense bir çok anahtarı daha ilk bölümden bir türlü alamadım. Adam yetişemedi. Acaba bunun nedeni karakterimizin oldukça kısa olması mı, yoksa benim bu oyundaki yeteneğimin oldukça kısıtlı olması mı?

**Mr. Blonde: Kaynanan sevecek, bu ay tam çözümü var Braid'in. Seni Rehber bölümümüze alalım.**

**Mr. Orange: Bu oyun ciddi anlamda yetenek ve kafa gerektiriyor.**

**Günümüzde oyunlara "fast food" muamelesi yapan birçok oyuncu, Braid'i bitiremiyor ve bitiremeyecek! Hahaha!**

**Eddie: Eskiden neredeyse tüm oyunlar Braid gibiydi. O yüzden biz psikopat bir nesiliz. Ama şimdiki nesil biraz "uyuyarak" büyüyor.**

2. Neden filmlerden oyuna aktarılan senaryolar bu kadar itici ve kötü oluyor? (Örnek: Godfather, Wanted, Watchmen vs...) Yapımcılar tek düzelikten, "vur - kır - parçala" düşüncesinden kurtulamıyorlar. Hayır, piyasada grafik - ses - senaryo alanlarında şahlanmış oyun yapımcıları var. Onlar niye el atmıyor bu işe? Çok mu fakirleştiler? Yoksa "Kendi senaryomuzu kendimiz yazarız; düşünceyi de kendimiz buluruz" tarzında, Türkan Şoray vari kanunları mı var?

**Joe: Çünkü onlar film oyunları.**

**Mr. Blonde: Telif hakkı ödemek var için ucunda. Bir de kitaptan, çizgi romandan filme aktarılan, filmde oyuna aktarılan derken yasal süreç karışıyor, hakları elinde tutan firmalar anlamadıkları işe burun sokma hakkı elde ediyor. Sonuçta işinin ehli adamlar için pek çekilesi durumlar değil bunlar.**

**Mr. Orange: Mr. Blonde'a katılıyorum, doğru demiş. Zamanını oyun yapımına harcayan ve bu sayede birbirinden sağlam oyunlar yapan hiçbir firma, prosedürlerle zaman kaybetmek istemiyor.**

## Kaybedenlerin hali de malum işte...

3. Eski bilgisayarına o kadar alışmıştım ki; takıldığı, kastediği ve oyunları açmadığı zamanlarda "Olsun ya, sen neler gördün be" diyerek teselli ederdim. Ama bu yeni aldığım keratanın hatasını affetmiyorum. Hemen küfrü basıyor ve sinirleniyorum. Acaba yeni bilgisayarlar zamanımızın çoğunu aldı için olumsuz ve psikolojik bir etki yaratıyor olabilir mi? Ayrıca "Hey maşallah" diyorum bu soruma da.

**Mr. Pink: Geçersiz işlem yürüttüm, yanıt veremiyorum.**

**Mr. Blonde: 600 Mhz işlemci ile mühendisleri şaşırtacak performansla imza atıyordu fi tarihinde bilgisayarım. Yeni bilgisayara geçtikten sonra uzun süre ben de alışamadım. Ama bu koltuk, pantolon, t-shirt için de geçerli bir süreç, Trakya tabiriyle "erniyince" rahatlaşır o.**

**Mr. Brown: "Gönül bağı" dediğimiz olay. Bir de işin kötüsü atılmaz da o bilgisayar. Bırak bilgisayarı atmayı, format bile atılmaz ona. "Bir ara açıp eski oyunları oynayacağım" diye kenarda durur, durur, durur... Sonra ya ev halkından birileri siz evde yokken atar ve siz bunu altı ay sonra fark edersiniz ya da su dökülür, üstüne bir şey düşer. Bilgisayar huzurevi**

projem vardı bir dönem bu tip cihazlar için.

**Eddie:** Benim bir bilgisayarım var annemde, -valla ne yalan söyleyeyim- 2002 yılında abim toparlamıştı. Yedi yıldır bir defa bile format atmam ve hala çalışıyor teklememden. Hatta "Hayatta çalıştırmaz" dediğim bazı oyunları da çalıştırdı üstelik. Galiba sevgimizi hissediyor bilgisayarlar o yüzden, sizin yerinde olsam ben de küfür basardım yenisine.

Ve son olarak Mayıs sayınızda olan bir hatanızı kime söyleyeceğimi bilemediğimden Fırat Abi'ye attığım e-mail'e verdiği hızlı cevapla aileniz gönlümde taht kurdu. Elif Abla; sen kel bile kalsan güzel, gizemli, şirin Elif Abla'mızın.

**Joe:** Ne güzel Editör'ümüzsün sen Eddie Abla.

**Eddie:** Teşekkür ederim.

Kendinize iyi bakın.

*Doğanca Savaş*

## SELAM EDERİM

Öncelikle merhaba sayın Level ailesi,

Ben derginizi 148 sayıdır alan (Aslında 15 - 20 sayı) ve sizi takip etmekten sıkılmayacak bir müptelanızım. Ve bu kadar iyi bir dergi çıkardığınız için sizi tebrik ediyorum, sorularımıza geçiyoruz.

1. Gençliğimin ve çocukluğumun problemli geçmesinde en büyük etken olan Pembe Panter Pinkadelic Pursuit'in (O kadar eski ki adını unuttum.) tam çözümünü verir misiniz? (O kadar oyun bitirdim, bu oyun bitirmiyor ya! "Koş - saklan - çal"dan başka bir şey yok halbuki.)

**Mr. Blonde:** Hayır, o oyunun okuyucularımızın üzerinde travmatik etki yaratmasını istemiyoruz.

**Mr. Orange:** O ne ya?!

**Mr. Brown:** 2002 oyunu. Ben bir ara ucundan bakmıştım ama tam çözüm zor ya bu saatten sonra...

2. Yine sorunlu bir hayat yaşamamda büyük bir etkisi olan bir oyun Bugs Bunny'nin böyle zamanda ileri - geri gittiği bir oyun vardır; bilirsiniz. İşte ben küçüklük hevesiyle o oyunu oynarken kuzenim oyunu aldı ve bir daha geri vermedi. Sizden bu oyunu istiyorum. (Kuzenim hala geri vermiyor.)

**Mr. Pink:** Bizdekini de Daffy Duck çaldı. (Ehe ehö öeh...)

**Mr. Blonde:** Kuzeninin adresini ver ekipleri yolluyorum.

3. Şimdi sıra dergi satışınızı düştürmeyecek isteklerimde. Sizden şöyle son çıkan dandik oyunlardan olmayan bir yarış oyunu istiyorum. Tam sürüm veremiyorsanız isim verin; elimi neye attıysam para ve zaman kaybı oldu.

**Mr. Pink:** Burnout Paradise al hayatını yaşa. (Need for Speed'den uzak dur.)

**Mr. Blonde:** Mr. Pink doğru söyler, Burnout candır.

**Mr. Orange:** Burnout Paradise'ın üstüne tanımam ben de.

Üstelik multiplayer özellikleri sayesinde haftalarca başından kalkamayabilirsin.

4. CoD serisinin vazgeçilmezlerinden olan Kaptan Price'in Modern Warfare 2'de olup olmayacağı hakkında bir istihbaratınız var mı?

**Mr. Blonde:** Olabilür...

**Mr. Orange:** Kaptan Price öldü mü, ölmedi mi şimdi?

**Eddie:** Oyun dünyası bu; ölen dirilir, dirilen ölür...

**Joe:** Haklısın Eddie. Hatta hiç unutmam; bir defasında Lara bir "dağın" altında kalmıştı da sonraki oyunda dirilmişti. Silikon nelere kadir...

5. PES mi, FIFA mı?

**Mr. Pink:** Efes.

**Mr. Blonde:** Triger kayışı.

**Joe:** Buji meme yapmış.

**Mr. Orange:** Tabii ki PES ama FIFA da fena değil hani.

**Mr. Brown:** Kick Off.

6. PSP bölümünü genişletir misiniz? (Aslında böyle bir bölüm bile yok.)

**Mr. Pink:** PSP'ye o kadar az oyun çıkıyor ki genişletmekten korkuyoruz.

**Mr. Blonde:** UMD'siz yeni modeller ve iPhone rekabetiyle beraber daha fazla oyun çıkacak, o vakit mümkün olabilir.

**Mr. Orange:** Her ay yeni oyunlardan iki tane seçip incelemeye çalışıyoruz işte, idare ediver.

**Eddie:** Bu ay senin için bir değil, iki değil, tam üç tane PSP oyunu inceledik.

7. Son olarak, bu sayınızda gördüğüm "DotA eski bir haritadır, Warcraft 3 nostaljik oyundur" gibi ifadeler için özür dilemenizi rica edebilir miyim? Çünkü bu oyunu oynayan ve oyuna yürekte bağlı olan oyuncuların sayısı birçok RPG oyunundan fazla.

**Mr. Blonde:** Yazıdan alıntı yapıyorum: "Ben en son beş sene önce oynamıştım. Ama deliler gibi zevk aldığım çok iyi hatırlıyorum. Demigod'u severseniz mutlaka Warcraft DoTA'yı da denemenizi öneririm." Nurettin'e özür borçlusun.

**Mr. Orange:** DotA eski, WarCraft da nostaljik bir oyun değil mi?

**Eddie:** Mr. Orange sen istersen bu işe karışma.

Son olarak Efe'ye, Turgut'a ve Tom'a, Hüso'ya, Snekk'e, Sultaniye'ye ve adını saymadığım birçok arkadaşına ve kardeşime selam yolluyorum.

*Yalçın Gökmen*

## BİRİKMİŞ SORUM VAR

Merhabalar Rezervuar Köpekleri. (Sayenizde bu filmi izledim de; beğendiğimi belirtmek isterim.) 15 yaşındayım ve kendimi bildim bileli LEVEL alırım. Okuma - yazma bildim bileli ise düzenli olarak LEVEL alırım. O zamandan beri

de hiçbir sayınızı kaçırmadığıma eminim. İşin garip tarafı, o zamandan beri yani 1999 Ekim'den beri (Salladım) size bir tane bile mail atmak aklıma gelmedi. Aslında geldi (Son iki yıldır bunu planlıyorum.) ama bugün karar kıldım. Artık sormam gereken şeyler bardağı taşırınca ve eskilerini unutmaya başladığıma anlaşıncaya "Size bir mail atayım" dedim. Bu arada bunca zamandır dergiye abone de olmadım. Herhalde sizin için daha iyi bir okur olamaz. Neyse sorularına geçiyorum.

**Joe:** Valla senden iyisi Şam'da kayısı ki hiç Şam Kayısı yemedim. Hint Kumaş'yla arasında bir bağlantı olduğundan şüpheleniyorum.

1. Sizce Shadow of the Colossus'un filmi iyi olur mu? Hayatımda gördüğüm en etkileyici ve en iyi oyun olduğunu düşündüğüm bu oyunun filminin senaryosunu yazmaya çalışacak kazma arkadaş (Neydi adı?) sizce işi ne kadar batırabilir?

**Mr. Pink:** Kötü olmamasını diliyorum tüm kalbimle.

**Mr. Blonde:** Del Toro 2012'ye kadar iki Hobbit filmiyle uğraşacağından önümüzde uzun bir bekleyiş olduğunu söyleyebilirim.

**Oyundaki sükuneti, duruluğu ve Colossus'larla karşılaşmanın destansılığını bir arada vermeleri zor diye düşünüyorum. Tarkovski hayatta olsa o kotarırdı bu işi...**

**Mr. Orange:** Shadow of the Colossus'un filmi bilmeden, Shadow of the Colossus'u malzeme olarak kullanan ve kanımca Adam Sandler'ın kariyerinin en iyi filmlerinden biri olan Reign Over Me'yi

## ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Ama Virtua Tennis oynayacaktık?!"

2. "I'm in loveee with a fairytaleee..."

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

### GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Hayır, oynanmayacak!"

Elif'in LEVEL Ligi'nde aldığı mağlubiyet sonrasında "Gelecek ay Guitar Hero oynanacak" şeklindeki isyanına Fırat'ın verdiği karşılık.

2. "Kahve ister misin hacı?!"

Kahveyle hiç arası olmayan Şefik'i kahveye alıştıran Ali'nin her yemekten sonra sektirmedeği repliği.

**NOT:** Geçen ayki sorularımıza cevap veren okurlarımızın çoğu ikinci soruya yanlış cevap vererek hediyemizi kazanamadı. Daha iyi tahminler bekliyoruz sizden.

➔ **izlemeni tavsiye ederim.**

**Eddie: Hiçbir filmin, o oyundaki hissi verebileceğini sanmıyorum. Ve ayrıca katılıyorum; Reign Over Me gayet başarılıydı.**

2. Hemen her zaman düşündüğüm ve kafamda oluşturduğum bir Top 5 listesi var. En beğendiğim beş oyun: SotC, MGS4, CoD4, GTA IV, RE5. (Aslında RE4'tü ama 5'in, 4'ten daha kötü olması için hiçbir sebep göremiyorum ama aksini düşünmem için çok sebep var.) Herhalde sizin için çok çok zor bir soru ama size sorsalar hangi oyunları sayardınız?

**Mr. Pink: King, Texas Hold'em, Pai Gow, Keno. (Değişik bir insanım.)**

**Mr. Blonde: Şu anda esen liste: Planescape: Torment, Fallout, Diablo, Half-Life, Full Throttle'dır.**

**Mr. Orange: İlk aklıma gelenleri saymam gerekirse; Call of Duty serisi, Grand Theft Auto serisi, Half-Life serisi, Sensible Soccer serisi, Shadow of the Colossus.**  
**Mr. Brown: Tüm zamanlar diye var sayıyorum ve ben de ilk ağzıma gelenleri sayıyorum: Fallout, X-Com, Civilization, Diablo, StarCraft, Warcraft... Altı oldu bir de biraz eski oldu ama güzel oldu...**

3. RE5'e haksızlık yapıldığı düşünüyorum ama sadece serinin üçüncü ve dördüncü oyunu oynadım. Yani senaryo hakkında yeterli eleştiri yapacak durumda değilim. Bir aksiyon oyunu olarak ele alındığında sizce kötü bir oyun mu?

**Mr. Pink: Resident Evil'in ruhundan uzak, kontrol mekanizması olarak çağın**

**gerisinde, aksak ve tutuk bir oyun. Hiç sevmedim.**

**Mr. Blonde: Kötü bir oyun değil, iyi bir oyun ama serinin ismi çok ağır, beklenen kalite çok yüksek. Sonuç itibarıyla önceki oyunlarda inanılmaz gerilim ve atmosfer yok.**

**Mr. Orange: Özellikle bir aksiyon oyunu olarak ele aldığımızda kötü bir oyun. Karakterlerin hareket kabiliyeti tam anlamıyla rezalet!**

4. CoD4'ten sonra bana hiçbir FPS zevk vermemeye başladı. Bu hastalığın ilacını biliyor musunuz? Killzone 2, Far Cry 2, Resistance 2 gibi bir çok kaliteli oyuna burun kıvırıyorum. Hatta CoD5'ten nefret ediyorum. (Tabii ki bu CoD5'in iyi bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmez.) Modern Warfare serisi, bence -şu ana kadar sadece bir oyuna sahip olmasına rağmen CoD'u sırtladı.

**Mr. Pink: Modern Warfare 2'yi bekle bence sen.**

**Mr. Orange: World at War da iyiydi bence ama modern savaş içeriğini daha çok sevdi sanırım kitle.**

5. "Son olarak, ne olacak bu NFS'nin ve Fener'in hali?" diyorum ve sorularına son noktayı koyuyorum.

**Mr. Pink: NFS'yi geç de Fener'e ne oldu en son öyle ya hehe. Pardon.**

**Eddie: Mr. Pink, dikkat et, alırım ayağımın altına.**

**Mr. Blonde: NFS eskiden çok güzel seriydi be...**

**Mr. Orange: Dede gidecek, takımındaki saçma sapan adamlar gönderilecek, dertler bitecek! (Nfs'yi boşver...)**

**Mr. Brown: Bu sene takımı nadasa bıraktık, seneye süper mahsul alacağız. NFS'yi komple bırakmak üzereyiz.**

Nokta! May God be with you!!!  
*Barış Canbaz*

### WOW'SUZ HAYAT...

Öncelikle bütün LEVEL ailesine, okurlara, emekçilere ve bu dergiyi seven herkese selamlar.

Hala -altı yıldır, 72 sayıdır- nasıl bu kadar iyi, insana WoW gibi bağımlılık yapan bir dergi yapıyorsunuz anlayamadım. Helal olsun hepinize! İkinci sınıfa giderken sizin derginizi alıp okumaya başlamıştım ve o zaman kendime dedim ki "İşte bu benim dergim!". Şimdi izinlikle sorularını geçmek istiyorum.

1. Sizce tahminen WoW'da Arthas'ı kesebileceğimiz patch ne zaman gelir veya Blizzard bununla ilgili bir açıklama yaptı mı?

**Mr. Blonde: Cık; pek çok WoW oyuncusu bunu bekliyor zaten. Haber çıkarsa anında siteye koyarız zaten.**

2. Sizce iPhone'da WoW oynamak mümkün mü? Yoksa bu bir palavra mı?

**Mr. Pink: iPhone'un ne yapıp ne yapamayacağı belirsiz. WoW da oynatabilir, hayatın anlamını da açıklayabilir...**

**Mr. Blonde: İlerisi bilinmez ama şu an için palavra. Youtube'da görülebilen bir video var ve video'yu koyan iPhone üzerinden WoW oynadığını iddia ediyor. İşin aslı şu ki bir yazılım kullanarak laptoptaki WoW videosunu iPhone üzerinden izliyor ve "Bakın oynuyorum!" şeklinde bir yalan atıyor. İnsanlar da yutuyor.**

**Mr. Brown: Gelmeyin bu oyunlara...**

3. Niye biz WoW'da Sons of Hodir reputation'ı kasıp Avatar of Freya'dan görevler yapıp, Ulduar gibi muazzam bir yerde bu Titan boss'ları kesiyoruz?

**Mr. Blonde: Balık tutmak varken neden yaratık kesiyoruz sahi?**

4. WoW'da Stormwind kralı eskiden (WotLK çıkmadan önce.) yine şimdiki kral mıydı, yoksa farklı biri miydi? Ben farklı hatırlıyorum da. Tabii ki sadece olayları merak ettiğim için sordum; yoksa Alliance umrumda değil. Atalarımızın dediği gibi "For the Horde!!!" (Ama

şimdi burada bunu dedim diye oradaki alliance'çılar dergiyi çıkar-mamazlık etmesinler lütfen.)

**Mr. Blonde: Stormwind kralı bir zamanlar Tekel bayii işletiyordu. Daha sonra bir süre dürümcülük yapmaya çalıştı ama bir türlü lezzeti tutturamadı.**

5. Tamam, anladım artık. WoW sorularından sıkıldınız. O zaman öbür meselelere geçeyim hemen. Mr. Blonde gibi ben de Fallout'un ve o tür diğer oyunları manyağım. Pekki sizce Killzone 2 mi, yoksa Resistance 2 mi daha iyi? Bende ikisi de var. İkisini de bitirdim fakat bir de sizin düşüncelerinizi öğrenmek istedim.

**Mr. Pink: Killzone 2 daha iyi bence.**

**Mr. Blonde: Killzone 2.**

**Mr. Orange: Cevap o kadar net ki bu soruyu arkadaş seçiminde de kullanabilirsin. Aynı soruya Resistance 2 cevabını verenlerden uzak dur!**

**Eddie: Yok ya?! Benden uzak durmana gerek yok Kaan;**

**Resistance 2'yi tercih ediyorum ben. Tercih meselesi bu.**

**Joe: Açık ara Killzone 2...**

Sorularına baktığınız için teşekkürler. Yüce derginizin o meşhur Posta bölümünde sorularımı cevaplayıp yayımlarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar LEVEL ailesi.  
*Kaan Deniz Kalyoncu*

### FINAL FANTASY İSTİYORUM

Merhaba LEVEL ailesi. Nasılsınız? 10 Nisan'da 19 yaşına basmış ve oyunlarla tam olarak ilgilenmeye 17 yaşında başlamış biri olarak bana kulak verin.

1. İlk sorum PSP ile ilgili. Bazı kişilerin PSP'nin ömrünün bittiğini söylediğini duyuyorum. Sizce bu doğru mu?

**Mr. Pink: Geçenlerde ben de duydum onu. Ömrü bitmedi de pek güzel günler geçirmiyor kendisi.**

**Mr. Blonde: Önceki mektuplardan birinde cevapladım, UMD'siz PSP'ler ile PSP canlanacak.**

**Mr. Brown: Bence de PSP'in ömrü bitmez daha. Şekil değiştirip, yeniliklere adapte olmayı sürdüren hiç bir şey kolay kolay ölmez. Ama işte Sony pek parlak günler**

## HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacağıdır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" in kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



**geçirmiyor, o kötü.**

2. Final Fantasy oyunları neden Türkiye'de satılmıyor? Gelecek oyunlarda mı satılmayacak?

**Mr. Pink: FFXIII serisinin oyunları mutlaka satılacaktır.**

3. Sizce PSP için çıkmış olan Call of Duty: Road to Victory ve Medal of Honor oyunları nasıldı? Almalı mıyım? (Tam bir Call of Duty hayranıyım bu arada.)

**Mr. Pink: PSP'nin korkunç kontrol mekanizmasıyla sorunun yoksa alabilirsiniz elbette.**

**Eddie: Abarttın sen de; o kadar da değil.**

**Mr. Blonde: Valla Road to Victory gayet güzel oynanıyor, tavsiye ederim.**

4. Herkes sizden poster istiyor; neden vermiyorsunuz? Şöyle bir Final Fantasy posterini verseniz fena olmaz hani.

**Mr. Orange: Masraflı be güzelim, şu kriz ortamında hele. Ben zamanında dergilerden resimleri kesip direk yapıtırdım duvara, boydan boya ufak ufak sayısız resimle kapladım. Yeni nesil çok efendi, çok düzenli...**

**Mr. Orange: Poster hem zor iş, hem de tercih meselesi. Yani onun yerine tam sürüm oyun veriyoruz mesela; ne de güzel yapıyoruz.**

5. Nisan ayında Editörün Gizli Hayatı bölümünde diğer yazarlara da yer vermeniz çok hoştu. Bunun devamını bekliyorum. (Hep aynı kişileri görmekten sıkılmıştım. ☒)

**Joe: Gençlerin önlerini açmak gerek.**

**Mr. Pink: Ayıp oluyor.**

**Mr. Blonde: Katılıyorum**

**Yıldırım, değişiklik iyidir.**

**Mr. Orange: Benden de mi sıkıldınız!**

4. Aranızda SlipKnoT, KoRn, Trivium vb. grupları dinleyen var mı? Bence süper gruplar bunlar. Fan olun bu grupların. Fan olmak yaşa bakmaz...

**Mr. Blonde: Dinliyorum ama fanboy'luk müessesesine karşıyım.**

**Eddie: Fan olmak yaşa bakmıyor da bu saydığın gruplar yaşa bakıyor be Erdiç.**

Sorularım bu kadar. Yayımalsanız bana bir doğum günü hediyesi vermiş olursunuz. İyi oyunlar, kendinize iyi bakın.

**Mr. Brown: Doğum günün kutlu olsun...**

*Erdiç Yıldırım*

## BİRİ BUNA "DUR" DEMELİ

Selamlar sizin olsun LEVEL ailesi. Sizi ilk gördüğüm zaman daha okuma - yazmayı yeni öğrenmiştim fakat sizi şimdi 140. derginizden beri takip ediyorum. İşte sorularım.

1. Sizce kopya oyun almak İngiltere'deki, Almanya ve Fransa'daki gibi nasıl -nerdeyse- imkansız olur?

**Mr. Pink: Kontrol mekanizması var olursa. Yaptırımlar uygulanırsa. Oyun fiyatları adam gibi olursa.**

**Mr. Blonde: "Yiyor ama iş yapıyor!" düşüncesi bittiğinde.**

**Mr. Orange: Yetkili ve ilgili merciler "Dur" demedikçe bu işin sonu gelmez. Şehrin göbeğinde korsan oyun ve müzik CD ve DVD'leri satılabilirken kimse çıkıp "Korsanı engellemeye çalışıyoruz" demesin; Allah çarpar adam!**

**Mr. Brown: Ne zaman ki oyunların fiyatları, oyuncular için 'cep yakmaz' hale gelir, bu sırada oyuncular da orijinal oyunun kopya oyundan farklı anlar, işte o zaman iş değişir.**

2. Ofisin ortasında bir havuz olduğu doğru mu?

**Mr. Pink: "Havuz" demek yanlış olur. "Ufak bir göl" diyelim.**

**Mr. Blonde: Huriler ve mermer heykeller, türlü türlü de bitki var burada, bildiğin gibi değil...**

**Mr. Orange: Geçen gün boğuluyordum be!**

**Mr. Brown: Tam ortasında sayılmaz. Şelalenin arka tarafında kalıyor biraz.**

3. Obscure serisinin tutkunlarından biriyim. En son Obscure 2'yi arkadaşla bitirdik; Obscure 3'ten bir haber var mı?

**Mr. Blonde: Şimdilik yok, en son geçen sene sahte bir trailer vardı.**

**Mr. Orange: Klişe olmasına rağmen içeriğine hasta olduğum bir seridir ama bir türlü zamanım olmadı tam olarak oynamaya. Bir oyun daha gelse de kuyruk uzasa...**

4. Bu Haziran ayında PSP alacağım. Sizce almalı mıyım, yoksa PSP2'yi mi bekleyeyim?

**Mr. Pink: PSP2 hakkında hiçbir açıklama olmadığını düşünürsek, bence alabilirsin.**

**Mr. Blonde: Al oyna yahu neyi bekliyorsun, daha iyi platform beklemeye kalkarsan ömrün hep beklemekle geçer.**

5. "Steer Fighter IV PC'ye de çıkacak" diye okumuştum derginizde. Ne zaman çıkacak bu oyun? Herzaman orijinal oyun destekçisiyim. Empire Total War'ü ve GTA IV'ü kopya oyun zimbirtlarından dolayı yükleyemedim ve orijinallerini alacağım. Daha da kopya almayı düşünmüyorum. Adamların emeğini gasp ediyoruz

resmen kopya oyun oynayarak. Sorularım bu kadar. Yayımalsanız sevinirim.

**Mr. Blonde: Orijinal oyunda güncellemeler tıkr tıkr yürüyor, "Register" edersen yeni oyunların Beta'ları için davetiye alıyorsun. Tonla güzelliği var, koleksiyon değeri de cabası.**

Ölene kadar LEVEL okuyacağım.  
**Mr. Orange: Allah uzun ömürler versin.**

*Hüseyin Sarıkaya*

# P.O.S.T.A.L\*

**Noktasına dokunmadan...**

Ben şu Bioshock oyunundan ve Assassin Creed'den hiç bir şey anlamadım. Bioshock mesela. Tamam psikolojiyi yansıtmış; okyanusun ortasında uçurumun kenarındayız :) Hiç adamakıllı ileryemedim. Haritaya kaç kere baktım. Oraya, buraya ama olmadı... Bende bu oyunun başka bir seçeneği olarak şu an Cryostasis oynuyorum. Gayet de güzel yani. Bu Bioshock'tan neden bayağışok landi herkez anlamadım...  
*İsimsiz*  
**Bioshock'tan değil de biz de senden "bayağışok"landık. Şimdi tedavi görüyoruz.**

level bunu postala koyun sevgili level(aslında sevgili demiyim szi sevmiomki tipsizler) lan oyunlarınız ne berbat bea bu derginize para veripde alacam ha sizin bu derginize 1 kuruş verimiyim ben hi adam olun derginiz saçma sizden nefret ediom her ay para veriom batiom zaten ekonomik kriz var nese ben kaçar. not:bu söylediklerimin hepsi yalan size bayiliom oyunlarınızda tipinizde güsell:D)  
*Tuna Öcal*  
**Postal olunmaz, Postal doğulur. Eğreti durmuş senin üzerinde bu tarz şeyler.**

Selam level. First of all, bu size attığım birkaç mektuptan biri. Değirmek istediğim birkaç konu vardı sarıldım hotmail'e, başladım mektubumu yazmaya. Öncelikle başlığı neden böyle yazdığımı merak etmişsinizdir. Teşekkürüm doğanburda'ya aslında. Uzun süredir abone olduğumuzdan midir nedir (aynı zamanda chip'e de aboneyiz) birkaç aydır chip ler 2 şer 2 şer gelmeye başladı. Bizi bu kadar çok sevdiğinizi bilmiyorduk :) Mümkünse level da böyle olsun! demiyorum tabi. Neyse babam mail atmış bu konuda ama cevap da gelmemiş. Yine de teşekkürler. Eğer mektubum yayınlanırsa İseli arkadaşlarıma da birkaç sözüm olacak. Abi sallayın öss felan oyun oynayın. Ben kazandım da noldu? Şimdi de ders çalışıyorum deli gibi; gene oyuna vakit kalmıyor. Zamanında ben de derdim "bi üniyi kazanıyım uyuysam şerefsizim diye" ama olmuyor.  
*Fatih Yılmaz*

**Sırf oyun oynayabilmek için ÖSS'ye girmeyen bir zihniyeti gözümüzde canlandırmak dahi istemiyoruz. Ama sana katılıyoruz, oyuna vakit kalmıyor. Bizim vaktimiz bile...**

SEVGİLİ OYUN ÜSTADLARI  
SİZDEN BİR RİCAM VAR. BANA LEVELİN ESKİ SAYILARINI NERDEN BULABİLİRİM?

*Halit Burak Babaoğlu*

**Sana LEVEL'in sayıları eski için bulmak, yaz okurhizmetleri@doganburda.com'a mail.**

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL



ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

## 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)

65 TL

Bu form 30 Haziran 2009 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi\*  
Hesap no: 1290-195 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

DB  
DOĞAN BURDA DERGI





# SONRAKİ LEVEL

1 TEMMUZ'DA BAYİLERDE

FUEL  
GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME  
INFAMOUS

İNCELEME

Harry Potter  
AND THE  
HALF-BLOOD  
PRINCE™

NEREDESİN BE ÇOCUK?!

# CENK & ERDEM

# MÜEBBET MUHABBET

## ERKEK GÖZÜYLE

**SORU:** Merhaba. Benim öyle bir sorunum var ki ne yapsam baş edemiyorum. 13 yaşındayım ve çok şıpsediyim. Eğer aşık olduğum çocukla çıkmaya başladırıysam ona karşı çok farklı oluyorum. Bunu nasıl anlatsam bilmiyorum ama kendime "moron" demem yeterli olur sanırım. Çünkü o kişiye karşı tikslenme, sıkılma, sinirlenme karışımı bir şeyler hissetmeye başlıyorum. Şimdi de hayatımda birisi var ve yine aynı şeyler oluyor. Korkuyorum çünkü aynı zamanda onun arkadaşlarına rezil olduğumu düşünüyorum. Lütfen bana yardım edin.

### Havali

**CEVAP:** Merhaba Havali. 13 yaşındaki bir insan kendine "moron" değil, ancak "tıfil" demelidir diye düşünüyorum. Aşık olduğun şeylerle çıkmaya başladıktan sonra o şeyden tiksilmeye başlaman çok normal. Çünkü insanlar senin yaşındayken genelde neye aşık olacaklarını bilemezler. Örneğin üzerine ayva tatlısı dökülmüş zeytinyağlı pırasaya aşık olduysan, ki bu yaşta başka aşık olabileceğin bir şey aklıma gelmiyor, onunla çıktığında kendisinden tiksinsen hiç de garip değil. Hatta daha kendisiyle dışarı çıkmadan bile ondan tiksinebilirsin. Hatta ve hatta onunla dışarıda görünmen, sizi birlikte görenleri de tiksindirir. Büyüdükçe nelere aşık olman gerektiğini daha iyi anlayacaksın. Şimdi beni daha fazla sınırlendirmeden kolluklarını tak ve havuza atla. Hayyyret bişiy yaaa!

**SORU:** Selam. Ben 14 yaşında bir genç kıyım. Dayımın oğluna aşık oldum. Onun bir kız arkadaşı vardı. Onları kıskandığım için aralarını açtım ve iki senelik aşkları sona erdi. Buna dayanamayıp kız intihar etti. Bir gün içime kötü bir his yayıldı. Düşündüğüm başıma geldi ve dayımın oğlu odamı karıştırıp herkesten köşe bucak sakladığım günlüğümü buldu. Şu anda benim ondan hoşlandığımı biliyor ve benimle konuşmuyor. Büyük bir sıkıntı içindeyim çünkü olanları aileme söylemesinden korkuyorum. Lütfen bana yardım edin, ne yapabilirim?

### Endişeli Sevgili

**CEVAP:** Selam endişeli veya selam da olabilir, tamam hadi selam olsun... Öncelikle dayı oğlunun olanları ailene söylemesinden korkma. Böyle saçma şeylerden korkulmaz. Okuldaki en yakın arkadaşının elindeki sulu mu sulu portakala kurşun kalemini saplamasından korkabilirsin. Ya da annenin karşına geçip en sevdiğin çoraplarını ısırmasından da korkabilirsin. Yani korkulacak şey var, korkulmayacak şey var. Bunları

birbirine karıştırmamalısın. Ayrıca günlüğünü ya da yevmiyeni herkesten köşe bucak saklamana hiç gerek yok. O, sana ailenin günlük masraflarını karşılayabilmen için verdiği bir para. Bunda utanılacak bir şey yok. Saklama yevmiyeni; çık dışarı ve bir güzel harca. Hadi bakayım kısım.

**SORU:** Merhaba arkadaşlar. Ben 16 yaşındayım ve iki senedir bir çocuktan hoşlanıyorum. Zaten tam olarak iki sene önce bana arkadaşlık teklif etmişti. O zamanlar kendimi böyle bir ilişkiye hazır hissetmediğim için ona cevap vermemiştim. Yani "Hayır." da demedim, "Evet." de. Bana hala

arada bir bakıp gülümsüyor, bazen de hiç bakmıyor.

Öğrendiğim kadarıyla bir kız arkadaşı yokmuş ve ben de bu yıl ondan hoşlanmaya başladım. Acaba ona bu sefer ben arkadaşlık teklif etsem, ne der? Yani siz onun yerinde olsanız ne derdiniz? Bana yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden çok teşekkürler!

### Fatoş

**CEVAP:** Bak Fatoş. Öncelikle sana arkadaşlık teklif etmeden bize

"arkadaşlar" demen bizi biraz üzdü. Biri sana arkadaşlık teklif edene kadar ona "kardeş" ya da "ciciii ciciii" demelisin. Zaman kavramı konusundaki dersleri kaçırdığın, ilk etapta göze çarpan şey. Zira "İki senedir bir çocuktan hoşlanıyorum." demişsin, sonra da "Ben de bu yıl ondan hoşlanmaya başladım." şeklinde bir kelam etmişsin. Senin hesabına göre iki sene bir yıl ediyor ki bu çok yanlış. Bir yıl eden şey iki tane altı aydır. Yani Fatoş'çüğümüz, sen bu zaman anlayışınla birine randevu versen, çocuğu orada direk edersin. İyisi mi önce matematikle arkadaş ol, sonra gelsin diğer arkadaşlar.

"Şimdi gülümsediğimize bakmayın. Beş dakika sonra dünyadaki en saçma neden yüzünden kavga edeceğiz."



# HERKESE 2 METAL PLAKA +4 DEV POSTER

BENİM HİKAYEM CEZA  
ZOMBİSTANIN ÇİZERİNDEN BİR OSS HİKAYESİ  
EMİREM MADİNA LAKE PLACEBO KARAPAPA  
FLO RIDA LADY GAGA GREEN DAY PEARL JAM KOLPA

4 DEV POSTER  
MÜZİK İZLENİMLERİ  
LADY GAGA  
GREEN DAY

## blue JEAN

HAZİRAN 2009 SAYISI 1172000 FİYATI 4,00 TL

**YAZ BİR KENARA!**  
BU YAZIN FESTİVALLERİ  
KONSERLERİ ALBÜMLERİ  
TRENLERİ  
FİLMLERİ

**YAZ BİR KE**  
BU YAZIN FESTİVALLERİ  
KONSERLERİ ALBÜMLERİ  
TRENLERİ  
FİLMLERİ

Sert müziğin en iyi 30 gitaristini seçtik!

### TEARRAINS

YAZIN EN İYİ 30 GİTARİSTİNİ SEÇTİK!

### hatebreen

Aslanlar İstanbul



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



PC DVD-ROM

# BU YAZ HERKES OYUN OYNAYACAK!

**BROTHERS  
IN ARMS**  
ROAD TO HILL 30



**PRINCE OF PERSIA**  
THE TWO THRONES



**14.99 TL**

KDV dahil önerilen perakende satış fiyatı



tiglon



EXCLUSIVE & [www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr)

MIDWAY