

HAZİRAN 2010 - 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2010-06 - ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

# LEVEL

Özel Oyun  
Karakterleri  
Çıkartmaları

Toplam 10 TL'lik  
Kara İnci ve Jadde  
Promo Kodu

Splinter Cell:  
Conviction  
LEVEL Özel  
Multiplayer  
İçerik Paketi

ELF LONDRA'DAN BİLDİRİYOR

## CALL OF DUTY BLACK OPS

YENİ EKРАН GÖRÜNTÜLERİ,  
ÖZEL BİLGİLER, ÖZEL RÖPORTAJ

<http://www.level.com.tr>  
06  
9 771301 213116  
K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL



GÜCÜNÜ KEŞFET  
KADERİNDE YAZILANLARI GERÇEKLEŞTİR.

# PRINCE OF PERSIA

## THE FORGOTTEN SANDS



tiglon



UBISOFT

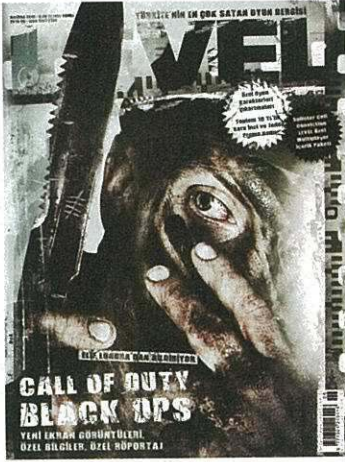
Tüm Satış Noktalarında.



PS3 XBOX 360 LIVE PC DVD ROM Wii PSP NINTENDO DS

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "P" "PlayStation" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.





## LEVEL ONLINE COMMUNITY!

Kabul etmek gerekir ki -konusu ne olursa olsun- dergicilik farklı bir iş. Duygularla harmanlanarak icra edilen çok fazla iş yok zira. Sizlere bir şeyler sunmak, ortaya somut bir şeyler çıkarmak ve ay sonunda dergiye dokunmak, müthiş bir his bizim için. Eminim ki sizin için de öyle...

Bu bağı güçlendirmek ve somutlaştırmak adına sürekli olarak yeni şeyler koyuyoruz ortaya. Bu konuda en önemli adımımızsa LEVEL Community (community.level.com.tr) oldu bildiğiniz gibi. Şu anda hemen hemen tüm sosyal paylaşım ağlarında, çoğunuzla buluşuyor ve sohbet ediyoruz. Bir yandan da oyun dünyasındaki haberleri paylaşıyoruz sizle.

İşte bunu, kendi evimizde de gerçekleştirmek istedik ve LEVEL Online Community'yi (level.com.tr/community) oluşturduk. Sosyal paylaşım ağlarından bağımsız olarak konumlandığımız bu proje, LEVEL Online'da; grup oluşturmanıza, varolan gruplara üye olmanıza, fotoğraflar & videolar yüklemenize, LEVEL Online üyeleriyle arkadaş olmanıza ve mesajlaşmanıza olanak tanıyor. Yani bir anlamda, LEVEL Online'ı, sosyal paylaşım ağına dönüştürüyor LEVEL Online Community.

LEVEL Online Community ile beraber LEVEL Online da (level.com.tr) büyük bir değişim geçirdi. Şu anda -eskiye göre- daha sade bir görünümle ve daha kullanışlı bir yapıyla yayındayız. Sizi de bekliyoruz.

Ve LEVEL'in Haziran sayısı, her zaman olduğu gibi karşınızda; iyi okumalar!

**Fırat Akyıldız**  
Yayın Yönetmeni  
frat@level.com.tr

### Notlar

- Elif'i İngiltere'ye gönderdik; Black Ops'un yeni ekran görüntüleri, özel bilgileri ve özel röportajı ile döndü. Sayfa 46'da...
- LE-VID'e gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler! LE-VID'e LEVEL DVD'sinden; Facebook'tan, www.facebook.com/levideo adresinden ve Vimeo'dan, www.vimeo.com/channels/level adresinden ulaşabilirsiniz.
- Bu ay altı hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, Stalingrad tam sürümü, özel oyun karakterleri çıkartmaları, Splinter Cell Conviction - LEVEL özel ekstra içerik (Detaylar 20. sayfada.), Jadde ve Kara İnci kodları... (Detaylar Online Oyun'un 9. sayfasında.)



LEVEL, "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi" unvanını aydan aya perçinliyor ve hem satış adedi, hem de iade oranı açısından arayı açıyor. Nisan ayının satış adedi %23 gibi çok düşük bir iade oranıyla 13.814. 2010 yılının satış ortalaması 13.700, iade oranı ortalaması ise %25. İlginiz için tekrar tekrar teşekkürler.

### Splinter Cell: Conviction LEVEL Özel

#### Kara İnci / Jadde - Promo Kodu

Sıralamada ilk kod Jadde'ye, ikinci kod Kara İnci'ye, üçüncü kod Splinter Cell: Conviction'a aittir. Detaylar 20. sayfada...

zfr6epogbebb5zby

4lna99ivcmk7m657

AAW-MHV3-8JH9-  
THVJ-KLNJ



**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**

Gökhan Sungurtekin

**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

**EDİTÖR**

Elif Akça elif@level.com.tr

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı cem@level.com.tr  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

**GRAFİK TASARIM**

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Adem Başaran adem@level.com.tr  
Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr  
Ayça Zaman ayca@level.com.tr  
Burak Aydoğan burakay@level.com.tr  
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr  
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr  
Eray Ant eray@level.com.tr  
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr  
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr  
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr  
Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr  
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr  
Kaan Kural kaankural@level.com.tr  
Kudret Bilen kudret@level.com.tr  
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr  
Meriç Erbay merbay@level.com.tr  
Murat Karşıoğlu mkars@level.com.tr  
Nurettin Tan tan@level.com.tr  
Onur Cengiz onur@level.com.tr  
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr  
Ömür Topaş otopaç@level.com.tr  
Recep Baltaş recep@level.com.tr  
Tunç Dındaş turbo@level.com.tr  
Turgut Tanelli turgut@level.com.tr  
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr  
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

**MARKA MÜDÜRÜ**

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39

Web: www.level.com.tr

**YÖNETİM**

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel  
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal  
Satış Direktörü: Orhan Taşkın  
Finans Direktörü: Didem Kurucu  
Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

**REKLAM**

Grup Başkanı: Cem M. Başar  
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

**LEVEL Reklam Satış Müdürleri:**

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusrat Kırımlioğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

**REZERVASYON**

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

■ Nefret ettiğin bir türde, utanarak, gizli gizli dinleyip beğendiğin bir şarkı var mı? (Vardır, vardır...)

**Hasan Başaran**

■ Nefret ettiğim bir tür yok doğrusu. Emekle yoğrulmuş, içine ruh üflenmiş her şeyi bir güzel dinlerim. Hepsinin yeri ayrı, zamanı ayrı. Bu arada Dio benim kahramanımdı, esin kaynağımdı ve artık yok. Huzur içinde yatsın...

**Nurettin Tan**

■ Daha fazla içimde tutamayacağım! Arabeskten nefret ederim ama Özcan Deniz'in bazı şarkılarını çok severim. (Hayır, albümünü alıp dinlemem.) Aramızda kalacak, söz değil mi?

**Ömür İklim Demir**

■ Zor soru bunlar. Kool & The Gang'in Prince Igor adlı şarkısı olabilir, içindeki opera bölü-münden kurtarıyor sanırım. Ama gizli gizli dinleme olayına hiç girmedim.

**Emre Öztınaz**

■ Aslında dinlemiyorum ama yine de bu satırlara U2'nun solisti olan Bono çakması olan Feridun Düzağaç - Alev Alev diyesim geldi!

**Burak Aydoğan**

■ Benim yok da bizim Multiplayer'dan Merthan'ın, evinde gizli gizli Demet Akalın dinleyip Mamemümü naralarıyla dans ettiğini biliyorum.





vodafone

# Yeni Cepnet paketleriyle megabayt sınırı olmadan herkese cepten internet!

## Cepnet ne demek?

Cep telefonunuzla çay parasına dilediğiniz yerden  
bağlandığınız günlük ya da aylık internet demek...

Sadece **7,99 TL**'ye aylık, **50 kuruşa** günlük Cepnet paketleri için  
ABONE AYLIKCEPNET ya da ABONE GUNLUKCEPNET yazıp 3636'ya SMS atın.



100 MB, günlük 5 MB sonrasında 7,2 mbps'ye kadar ulaşan erişim hızınız 96 kbps olarak devam etmektedir.

Günlük Cepnet paketi, fatura döneminde iptal edilmedikçe her fatura döneminde ve faturasız hatlarda 30 günde bir otomatik olarak yenilenir. Günlük paket günde 1 defa alınabilir. İçerik hizmetleri ayrıca ücretlendirilir. Vodafone 3G kapsamı coğrafi sınırlara bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Sadece yurtiçi kullanımlarda geçerlidir. Yurtdışındaki data kullanımınız GPRS uluslararası dolaşım tarifesi üzerinden ücretlendirilir. KDV ve ÖV dahildir. **Ayrıntılı bilgi için: [vodafone.com.tr](http://vodafone.com.tr)**





## CALL OF DUTY: BLACK OPS

Sayfa 46

Son dönemde oyun dünyasının belki de en önemli markası olan "Call of Duty", yepyeni bir oyunla karşımıza çıkacakken size ilk detayları aktarmak için İngiltere'nin yolunu tuttuk.

- 03 Editörden
- 04 LEVEL Tayfası
- 08 Posta
- 12 Split Screen
- 14 LEVEL Ligi
- 18 Haber
- 24 Takvim

### 26 Rocko@Psikiyatır

#### İLK BAKIŞ

- 30 Dead Rising 2
- 32 Kane & Lynch 2:  
Dog Days
- 36 The Witcher 2:  
Assassins of Kings
- 38 Marvel vs Capcom 3

- 38 Monkey Island 2  
SE: Lechuck's Revenge
- 39 Saw II
- 40 Dead Space 2

### 42 Fırat'tan FIFA Taktikleri

#### DOSYA KONUSU

- 46 Call of Duty: Black Ops
- 102 Oyunlar ve Seks

#### İNCELEME

- 56 Split/Second
- 58 Red Dead Redemption
- 64 Dead to Rights:  
Retribution
- 66 Alan Wake

- 70 The Whispered World
- 71 Left 4 Dead 2: The Passing
- 72 Prince of Persia:  
The Forgotten Sands



- 76 Lost Planet 2
- 78 Skate 3
- 79 Iron Man 2
- 80 Naruto Shippuden:  
Ultimate Ninja Heroes 3



# OYUNLAR VE SEKS

## OYUNLAR VE SEKS Sayfa 102

Yıllardır oyunlarda cinselliğin kullanılması problem oldu ve bazı oyunların yasaklanması noktasına kadar gitti iş. Konuyu bir kez de biz mercek altına alalım istedik.

- 81 Ella's Hope
- 81 Eternally Us
- 81 Fractal
- 81 Inner Quest

### 82 Doktorlar

- 85 Online



### 90 Role Playing Günlükleri

- 93 Donanım
- 100 Hasan Hasan'a Karşı
- 106 Rehber
- 110 Ajan Simit
- 112 Market
- 116 Yapım Hikayesi
- 119 Kültür & Sanat
- 124 Director's Cut
- 126 Kare
- 130 LEVEL 162



## LEVEL DVD 161

### DEMOLAR

- Ella's Hope
- Inner Quest
- Lost and Found
- Max and the Magic Marker
- Stone Giant

### BEDAVA OYUN

- Eternally Us

### FALLOUT 3

### KURULUM DOSYASI

- Kara İnci

### VIDEOLAR

- Alpha Protocol
- Arcania: A Gothic Tale
- Battlefield: Bad Company 2
- Call of Duty: Black Ops
- Dead Space 2
- Disciples III: Renaissance
- F.3.A.R.

### Heroes of Might & Magic Online

- Kane & Lynch 2: Dog Days
- Marvel vs Capcom 3
- Medal of Honor
- Prince of Persia:
- The Forgotten Sands
- Red Dead Redemption
- Singularity
- Skate 3
- Split/Second: Velocity

### FİLM FRAGMANLARI

- Piranha 3-D
- Resident Evil: Afterlife
- The Expendables
- The Other Guys

### EKSTRA

- Assassin's Creed: Brotherhood
- (Wallpaper Paketi)
- Blur (Wallpaper Paketi)
- Dead or Alive: Paradise (Wallpaper Paketi)
- Heroes of Might & Magic Online (Wallpaper Paketi)
- LE-VİD!
- Multiplayer
- (9., 10. ve 11. bölümler)

### AYRICA SÜRÜCÜLER VE SERVİS...

### FEAR B

2001 yılında PlayStation 2'de piyasaya sürülen ve sadece bir yıl önce yayınlanacak olan korku öğelerinin ile yetinmedi ve Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.

Oldukça başarılı bir görsel ve ses izlenimi sağlayan Fear 2 oyunu, bu kez Fear 3 ile piyasaya sürüldü.



# POSTA

İşbu ki bundan böyle Biranda Fachayiczyenski ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişkide olup yasal süreç başlatılmıştır.

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

## AH LEVEL, VAH LEVEL!

Merhaba LEVEL ahahisi; umarım keyifleriniz yerindedir. Başlığa bakınca biraz sitem mail'i gibi algılanabilir, aslında birazcık öyle. Uzatmadan sorularına geçiyorum.

1. Kısa Kısa'yı çok özledim; neden artık yazmıyorsunuz? Sırf özlediğim için 2005 - 2006 dergilerini, iki saat boyunca arayıp bulduktan sonra bütün gün okudum. **Kısa Kısa miyadını doldurmuştu, eskliyordu, yerine yeni bölümler getirmeyi seçtik. Kim bilir belki bir gün geri döner... Şefik'in "Rocko@Psikiyatır" bölümü de bu konuda iyidir bak.**

2. Gorcan Abi ne zaman görev başına gelecek? Özletti kendini; Heavy Metal hayranı LEVEL okurları da özlemişti eminim.

**Gorcan Abi'n de Kısa Kısa geri döndüğünde burada olur. Veya daha yakın bir zamanda. Ya da daha uzak? Bilemedim ben onu Ali...**

3. Brütal Legend'e herhangi bir devam oyunu geliyor mu? Çok kısıydı oyun, hevesimiz kursağımızda kaldı. Eddie ve Ophelia bir kez daha tehlikeye girmeli bence, Succoria'ya karşı falan...

Brütal Legend'in devam oyunu hakkında elimizde hiçbir bilgi yok. Gelse biz de çok seviniriz fakat dediğim gibi... Beklemede kal.

4. Brütal Legend, Guitar Hero ya da Full Throttle dışındayla güzel bir Heavy Metal temalı oyun var mı? (Long Live Heavy Metal!)

**Heavy Metal FAKK2 (Çaktırmadan bir şey mi dedin Tuna yoksa? - Elif) vardı ama o da pek bir eski. Başka da yok sanırım.**

5. Buradan Cenk ve Erdem'e sesleniyorum: LEVEL'in son sayfasındaki makalelerinizi yazmaya yeniden başlayın!

**Seni duyduklarından şüpheliyim. En son Bilkent'in bahar şenliklerinde performanslarını sergiliyorlardı. Doktorlar bölümüne alalım seni?**

6. PS3'te PS Store'a giremiyorum. Üyeliliğimi yaratırken ülke olarak Türkiye'yi seçtim; ne zaman Türkiye desteğine başlayacaklar?

**İşte olay şu ki Türkiye'de oturuyorsan ve bir şeyler senden ülke seçmeni istiyorsa, o kısım Türkiye yazmayacaksın zira bizi kale alan yok. İngiltere**

## İKAMETGAH İLMUHAHERİ

T.C. Kimlik No.	052944655231
İli	
İlçesi	
Mahalle	
Köy	
Form 5 Numarı	
Adı Soyadı	Fachayiczyenski
Baba Adı	Biranda
Ana Adı	Dove la More
Doğum Yeri	Miranda
Medeni Hali	
İş veya Mesleği	
Uyruğu	Angola
Nişan Verilişi	
İkametgah	
Yabancı	
Doğum Tarihi	1981

**seçersen PS Store'dan bir ölçüde yararlanabilirsin ama o iş de biraz zor açığı... PS Store'un Türkiye'de ne zaman aktif olacağı da belirsiz.**

Sorularım biraz uzun olabilir, umarım yormamışım. Saygılarımla,  
Ali Güven

## KAPAK İYİ AMA...

Merhabalar LEVEL. Önce şunu belirtmeliyim ki ne Şefik, ne Elif, ne Tuna, ne de diğerleri... Dergide en başarılı bulduğum kişi / kişiler, derginin kapağının hazırlanmasında rol alanlar. Kapaklarınız gerçekten güzel oluyor. Özellikle Borderlands'in parıl parıl parıldayan kapağı hala hatırımda. Siz de biliyorsunuz ki vitrin çok önemli. Gelsin şimdi sorular:

1. Bana doğum günü hediyesi olarak Almanya'dan Xbox 360 Arcade geldi. Daha doğrusu bana bu hediyesi almalarnı onlardan ben istedim. Bunu istememde sizlerin de Xbox 360'ı şiddetle tavsiye etmenizin payı büyük. Ama ben PS3 yerine Xbox 360'ı seçtiğim için hayatımın pişmanlığını yaşıyorum şu an. Bu nedir



böyle ya? Xbox Live'ına mı para versem, wireless adaptörüne mi para versem, yoksa kırmızı ışık korkusu mu yaşasam? Çok pişmanım çok... Xbox'ım paketinin içinde evde öyle bir köşede duruyor.

**Ama şimdi aldın güzelim aleti yerin dibine batırdın... Xbox 360, Live hizmeti olmadan da gayet şahane bir alet bir kere. Sırf online oyun oynamak için aldysan da zaten Live'in paralı, wireless desteğinin olmadığını bilmemen de biraz senin suçun gibi geldi bana. Kırmızı ışık sorunu da yeni Xbox 360'larda nadiren görülüyor üstelik.**

2. Xbox 360'ımın içinden Banjo Kazooie adında aptalca bir oyun çıktı. Bu nasıl bir şansır yahu?

**Evet, Banjo Kazooie biraz talihsizlik olmuş. Bir MW2 paketi de almış olabilirdin...**

3. Babam dünya devi olan Amazon gibi bir siteye bile, sanal kart numarasını dahi vermekten çekiniyor. Gelip bir ikna etseniz? İngiltere'de oyunlar gerçekten çok ucuz.

**Devir gerçekten kart devri oldu ey sayın babalar. Bakın ne diyorum; ben evime kocaman koltuğu bile internette, kredi kartıyla aldım! Hele ki sanal kartınız varsa... O zaman gerçekten endişeye hiç mahal kalmıyor. Amazon gibi güvenilir ve büyük sitelerden gönül rahatlığıyla alışveriş yapabilirsiniz. Yalnız bunu yaparken bir internet kafede olmayın; başkalarının ellemediği, kendinize ait bir**

## Street Fighter bir klasiktir ve Capcom, oyunun ruhunu ve oyun mekanizmasını bozmadan bunu 2010'a taşımayı başarmış durumda

bilgisayarda olun. (Giderayak şüphe tohumları...)

4. Çıkartma vermek poster vermekten çok daha akıllıca olmuş; tebrik ediyorum.

**Biz teşekkür ederiz. Poster fanatikleri de o kadar fazlamış ki ama... Hem çıkartmanın kullanım alanı daha geniş. Al defterine yapıştır, al duvarına yapıştır... (Annen gelsin süpürgeyi kafana geçirsin.) Misal benim dolaplarımın birinde sıra sıra dizildi çıkartmalar; gayet de hoş duruyor.**

5. Son olarak bana şöyle adam gibi bir Xbox 360 oyunu tavsiye etseniz de onu alma hayalleri kursam...

**Alan Wake çıktı; ona göz at. Gears of War 2 al ondan önce de.**

Sizlere çok teşekkür ediyorum. Dergi çok güzel, böyle devam edin.

Uğur Can Kiraz

### SATIR ARALARINA BOŞLUK

Sevgili LEVEL ailesi merhaba. LEVEL dergisini son sekiz sayıdan beri takip ediyorum. Hala önceki bir sürü sayınızı nasıl kaçırdım anlamıyorum. Derginizi her ay takip ediyorum; hatta okuduktan sonra yeni sayıyı heyecanla beklemeye başlıyorum. Neyse fazla zamanınızı

almadan sorularına geçiyim.

Sevgili Ali. Sana bu satırları sadece kelime aralarına birer boşluk bırakarak yazıyorum. Birazdan cümlelerimin arasında da bu boşluklardan koyacağım ama senin gibi her soru arasına 102 adet satır boşluğu bırakmayacağım. Beni anladiğini umut ederek sorularının yanıtlarına geçiyorum. Teşekkürler.

1. Sizce PSP GO alınmalı mıdır Ve Psp GO'ya oyun alınmayıp internette paralı yüklendiği doğru mu?

**PSPGO -bence- alınmamalıdır ve internette yüklenen oyunlar da birer "alınan" oyundur aslında. Sanırım sen UMD disklerin varlığını sorguluyorsun ve evet, PSPGO'nun UMD yuvası yok. Ancak internet üzerinden, dijital oyunlar satın alabiliyorsun. (Kutusuz falan... Hiç sevmem.)**

2. Sizce Split/Second Velocity oyunu güzel mi? Ben açıkçası güzel zannediyorum ama bundan sizin de fikrinizi almak istedim.

**Oyunun demosu oynadıktan sonra bayağı mutsuz oldum. Final kararımı görmek içinse biraz beklemen gerekecek.**

3. Üçüncü sorum ise Splinter Cell: Conviction'ın niye PS3'e kımadığı hakkında. Açıkçası buna çok, hem de çok üzülüm.

**Bence çok üzülme. Öyle çok da elzem değil bu oyunu oynaman.**

4. Ve son sorum ise Super Street Fighter IV oyununu herkes çok seviyor.

**Bu bir soru mudur?**

Ve gördüğüm kadarıyla sizin derginizden de iyi puan almış. Bana tam tersine bu

oyun çok kötü gibi görünüyor. Aslında hiç oynamadım ama bana Tekken daha güzel gibi gözüktü. Sizce SSFIV'ü almalı mıyım?

**Kesinlikle almalsın. Street Fighter bir klasiktir ve Capcom, oyunun ruhunu ve oyun mekanizmasını bozmadan bunu 2010'a taşımayı başarmış durumda. Tekken de iyidir ve zaten Tekken ayrı bir kulvarda ilerliyor. Yani iki oyuna da sahip olan gayet anlaşılır bir durum olarak kabul edilecektir. Sizi daha fazla yormadan sorularımı bitiriyorum.**

Yayımlarsanız sevinirim.

Ali Ülger

### YAZ GELDİ

Merhabalar LEVEL ailesi. Nasılsınız? İnşallah iyisinizdir. Hemen sorulara geçelim; şu an internet kafedeyim, para işliyorum. (Sonra tabak yıkamayalım arka tarafta.) Bu Mayıs ayının bunaltıcı sıcaklığında aklıma takılan birkaç soru var.

**Mayıs ayına bunaltıcı sıcak diyorsan, Temmuz'da, Ağustos'ta ne yapacaksın Berkecan? Şahsen bunaltıcı sıcakları pek az hissedebiliyorum zira ofiste sürekli bir klima açılması durumu var; sırtıma yiye**

yiye buzađına dönüşüyorum.

1. Benim ekran kartım ATI Radeon HD 4800. Ekran kartını değiştiresem mi, böyle kalsa mı?

**Eğer paran bolsa 5000 serisine yönel. Yoksa seni bu kart... Bir saniye. Radeon 4800 diye bir kart var mıydı ki? 4850 falan olmasın o? Belki de 4870?**

**Cevabını ekran kartının üzerine kaynak makinesiyle işleyip kargoyla yollarsan daha net bir yanıt alabileceğini düşünüyorum.**

2. BF: Bad Company 2 alacağım ama iki versiyonu var. Biri Battlefield Bad Company 2 diğeri Battlefield Bad Company 2 Limited Edition. Özel versiyonunda sınırlı bölümler vb. şeyler mi var yoksa boşuna para mı veririm?

**Limited Edition'ı artık bulabileceğini sanmadığım gibi bu versiyondaki özelliklerin işe yarar nitelikte olmadığını da sana mutlulukla bildiririm.**

3. Konu Battlefield iken sorayım dedim: Sizin sunucudaki oyun tipi nedir ve kaç kişiye kadar destek bulunuyor?

**32 kişiye kadar destekliyor ve Rush modu oynanıyor. - Şefik**

4. Medal of Honor geliyor; ne zaman çıkacağı ile ilgili bir bilgi var mı?

**"2010'un sonu" deniyor. Yani Kasım - Aralık gibi çıkmış olur.**

5. Abi bir de benim işlemci 2.34 GHz gösteriyor fakat MW2 ve Mirror's Edge'i hiç kasmadan oynadım. World at War zaten pek yüksek değil ama onu da en yüksek ayarlarda oynadım. (İksinin de 2.34'den fazla sistem gereksimi.) Bu nasıl oluyor? Açıklarsan sevinirim.

**Şöyle bir durum söz konusu olmalı. Sende ya çift, ya dört, ya da sekiz rolü yapan altı çekirdekli bir işlemci vardır. Bu işlemcilerin her biri de 2.34 Ghz hızında çalışınca hiçbir oyunda zorlanmazsın.**

6. BC2'de çok Türk sunucusu var mı?

**Sana çok gelir mi bilmiyorum ama en son 20 civarındaydı Türk sunucu sayısı. - Şefik**

Benim sorularım bu kadar, cevap verirsene sevinirim; dergide yayınlarsan zaten deliye dönerim! (Biz genelde arkadaşlarla okuyoruz dergiyi, hava da atmış olurum.)

**Bakın arkadaşları, Berkecan hava atıyor şu an.**

Kolay gelsin...

Berkecan Gürtay

### EKRAN KARTI DIŞARI!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Ben de bir oyunseverim, ayrıca LEVEL'ı ve yazılarınızı 117. sayısından beri takip ediyorum. Neyse lafı fazla uzatmadan sorularım geçiyorum.

1. PS3'e çıkan ve çıkacak oyunları ve Türkiye'de orijinal Xbox 360 oyunlarını bulmanın zor olduğunu göz önünde bulundurursak, sizce en iyisi hangisidir?

**Eskiden gözüm kapalı Xbox 360 diyordum ama PS3 iyi toparladı. O yüzden gönül rahatlığıyla PS3 alabilirsin.**

2. Laptop'a ekran kartı taktırmak mümkün mü?

**Değil. Harici ekran kartı biraz garip dururdu zaten, değil mi?**

3. Bir oyun alacaksam, bu Dragon Age Origins, Just Cause 2, Call of Duty: Modern Warfare ve GTA IV'ten hangisi olmalı?

**Zor sormuşsun. Bence hepsi. Gerçekten zorlandım yahu Onur; cevap veremiyorum. Tek hakkım mı var? Kutumun açılmasını dileyeceğim sanırım. GTA IV diyeyim bari.**

4. PES ve NBA2K oyunlarının yeniisi ne zaman çıkacak?

**PES 2011 duyuruldu; yıl sonuna burada olur.**

**NBA2K hakkında ise bir bilgi yok.**

5. PS3 oyunlarının sahtelerinin çıkması mümkün mü?

## BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 OYNADIK



Steam üzerinden iki saat boyunca topluca BF: BC2 oynadıktan sonra bir soluklandık ve bu hatıra fotoğrafını çektirdik. Bu fotoğraftan hemen sonrasında yaşanan vahşeti izlemek için [vimeo.com/channels/levid](http://vimeo.com/channels/levid) adresine bir uğrayın.



**Bu dünyada her şey mümkün. Kozmik bir olay sonucunda buradayız, kozmik bir şekilde de ortadan kalkabiliriz bile. Dolayısıyla PS3 oyunlarını da kırarlar, benim kafamı da... Hepsi doğal.**

Sorularım bu kadar; cevapları sevindir, yayımlarsanız çok çok sevinirim çünkü 2 Haziran benim doğum günüm! Kendinize iyi bakın.

Onur Ali Zeybekoğlu

### UZUN BİR YOL

Merhaba LEVEL ailesi. Kendimden bahsetmek istiyorum; ben 17 yaşında derslerden zaman buldukcaya oyun oynayan ve FPS düşkünü bir gencim. Dergiyi uzun süredir takip ediyorum ve başarılarınızın devamını bekliyorum, çok güzel bir dergi yapıyorsunuz. Hemen sorularına geçiyorum.

1. Ben Battlefield Bad Company 2'yi çok sevdim ve almayı planlıyorum. Aslında ilk çıktığı gün almayı planlamıştım fakat maddi durumlardan ötürü alamadım. Aklıma takılan bir soru var. Oyun içinde lag, ping vs. gibi sorunlar yaşar mıyım? İnternet hızım 1mbit kotalı ama kotayı aşma derdim yok çünkü parayı ben ödüyorum. (Nedense sınırsız yapıyorum babam yüzünden.) **1mbit biraz düşük kalmış aslına bakarsan. Kotalı olarak onu 2mbit'e yükseltmeye ne dersin? "Dışarıda biraz daha az yemek ye, parasını öde" derim. 2mbit ile gayet rahat oynarsın oyunu.**

2. Just Cause 2'yi de çok sevdim fakat araba ve motosiklet kullanımını çok beğenmedim ve "Boşa para verdim" dedim kendi kendime. Aştığımız GTA araç kontrolünden farklıydı, ondan herhalde... **Just Cause 2'yi sırf arabaların kontrolü kötü diye sevmemek, FIFA 10'u hakem haksız yere ofsayıt verdi diye sevmemek gibi bir şey. (Futboldan çok iyi anladığım (!) için bu örneği verdim.) Zaten Just Cause 2'de kimse araba kullanmıyor; sen de onlar yokmuş gibi davran ve o oyunu sev!**

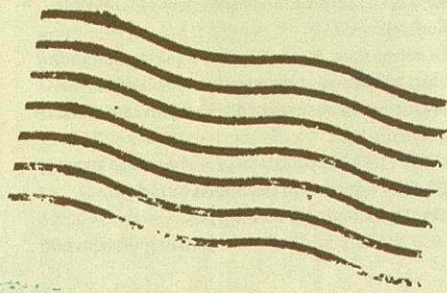
3. CoD: MW2'yi ve L4D2'yi almıştım Steam üzerinden fakat CoD: MW2'yi çok sevmedim. Nedeni ise oyundaki

## Bu dünyada her şey mümkün. Kozmik bir olay sonucunda buradayız, kozmik bir şekilde de ortadan kalkabiliriz bile

hileler. L4D2'yi ise sevmememin nedeni oyun bana pek gerçekçi gelmedi, nedense sevemedim ama ilk oyunu sevmiştim ve sonunda Steam hesabımı sattım. Sattığım parayla BF: BC2 almayı planlıyorum. Sizce iyi yaptım mı? **MW2 konusunda sonuna kadar haklısın; o yüzden BC2 oynamalısın. L4D2 konusunda ise keşke derdin gerçekçilik olmasaydı. Yani içinde trilyon tane zombinin olduğu bir oyun ne kadar gerçekçi olabilir ki? Bana gerçek bir zombi göster, sana ne demek istediğini anlatabım... (Ne dedim ki acaba...)**

4. Okuldaki arkadaşlarımda çoğunda PS3 var fakat bende PC var. Onların dediğine göre Bad Company tüm sistemlerde aynı server'larda oynanabiliyor; bu doğru mu?

**Bir okuldaki arkadaşların çoğunda PS3 olması du-**



## ŞEFİK "NURİ" AKKOÇ



Bir FIFA gecesinde, Emre başına geleceklerden habersiz bir şekilde bir yandan oyununu oynuyor, bir yandan da telefonuna gelen mesajları refleks halinde cevaplıyordu. Yanındaki büyük tehlikenen habersiz olan Emre, Şefik'in hain planlarından bihaberdi. Profiterole çeşitli baharatlar ekleyen, bir de üstüne zeytinyağı döken Şefik, objektife bakarken gardı düşen Emre'ye "ham" diye yedirdi bu karışımı. (Sıçrayan tükürük ve profiterol parçacıkları nedeniyle bir sonraki kareyi buraya koyamadık. İyi ki de koyamadık sanıyoruz ki...)

rumuna "zenginlik" denir, "90210 kıvamı" denir. Onlarda PS3 varken sende PC olmasına da "ayrıklılık" denir. Şurada biz bizyiz Eren, bana çekinmeden söyleyebilirsin: Sende PC var diye seni dışlamıyorlar değil mi? Gelip tek tek PS3'lerini bloke edebilirim bak istersen. Şaka bir yana, dediğin durum geçerli değil. PC'ciler ayrı, PS3'cüler ayrı, Xbox 360'cular ayrı bir alanda oynuyor oyunlarını.

5. Laptop kullanıyorum ama mikrofonu biraz dandik geldi bana ve kulaklığım kırıldı. Güzel ve çok pahalı olmayan bir kulaklık önerebilir misiniz? **Bence olay şöyle oldu; sen o mikrofonu dandik derken aldın kulaklığı, masaya vurma suretiyle ikiye ayırdın. Şimdi de diyorsun ki "Kırıldı, hay aksi..." Yemezler. Ama bu beni ilgilendirmiyor, görevim öneri sunmak. Yerinde olsam bir Koss, bir Sennheiser alırdım ama onlar pahalı gelebilir. İstersen Philips al. Fena değil modelleri.**

6. Bilgisayarımın özellikleri 4 GB RAM, ATI HD 4650 ekran kartı, Core2Duo 2.53 Ghz işlemci ve Win7 32 bit home premium. Acaba önümüzdeki aylarda çıkacak oyunları oynayabilir miyim?

**Şu ana kadar sadece Saboteur'da problem yaşadım, o da ATI uyumsuzluğu yüzünden.**

**O sistem seni yıl sonuna kadar idare eder. Sonra**

**ne yaparsın bilemiyorum zira "Core2Duo" adını verdiğimiz, bir dönemin en şahane işlemcisi şu anda standart işlemci konumuna düşmüş durumda. Neredeyse Netbook'lara koyacaklar. İşte o olduğunda anla ki bitmişiz...**

7. Lost seyretmeye başladım. Aslında ilk iki sezonu seyretmişim ama sıkılıp izlememişim; şimdi ne olduysa tekrar başladım. Dediklerine göre bu sezon son olacaktı. 15. bölüm final bölüm olacaktı; sizce ne olur final bölümünde?

**Final bölümünde o ada uçarak New York'un tepesine düşecek. Düştüğü sırada tüm Lost karakterleri de adanın düşeceği alanın altından olacak ve herkes gönül rahatlığıyla vefat edecek. Ben olsam böyle bağlardım. Zaten senaristlerin de daha mantıklı bir sonuca varabileceğinden şüpheliyim. Ayrıca dizi 18. bölümde bitiyor. Son iki bölüm birleşik. Hatta sen bu satırları okurken bitmiş olacak!**

8. Yeni bir dizi olan FlashForward güzel mi? İzlemeye değer mi?

**Bence güzel değil. Çok iyi başladı ama anında inişe geçti. İzleme bence. Onun yerine izlemediysen Dexter izle. (Evet Dexter izle ve hatta Breaking Bad izle. - Elif)**

9. Çizgi roman okuyor musunuz? Ben şu ana kadar Star

Wars Klon Savaşları, Dampyr, Şuç ve Ceza, Frankenstein, Kafka'nın "Dava'sı", "Joker", "Bogie Denen Adam", "Bir Yalancıyla Birkaç Gün" ve son olarak "Cehennem Yolu"nu okudum. Önerebileceğiniz çizgi roman var mı?

**Okumaz mıyım... Envaışit çizgi roman okumuşluğum var. Son zamanlarda da Hoz Comics'ten Örmcek-Adam'ları, İç Savaşı'ı okudum. Stephen King'in Kara Kule'si de çizgi roman olmuş; onu da alabilirsin. Yaşayan Ölümler var yine satışta fakat ben pek tutmadım. İngilizcen iyiyse İngilizce çizgi romanlara da yönelebilirsin. Tabii ki nereden bulacağını... İstanbul'daysan şu Galatasaray Lisesi'nin aşağısındaki yere bakabilirsin fakat onlar da bir acayıp; geçen gittiğimden resmen azarladılar beni. Dedim ki "Buralara sık gelemiyorum, tek veya birkaç ciltte biten ne önerebilirsiniz?". "Neler okuyorsun?" diye sordular. Bir an ne diyeceğimi bilemedim zira aylık yabancı yayınları takip edemediğim için, son okuduğum çizgi roman NTV yayınlarından çıkan Macbeth olabiliyor. "Yani pek fark etmez okuyorum her şeyi..." dedim; demez olaydım. Vay sen misin bunu diyen, başladı bir ukalalık. İşte o zaman ben sana bilmem neyi öneririm de sen bana ne okuduğunu söylemezsen ben ne yapayım da... Hani sen pişmişsin de ben bilmiyorum ki neler çıktı, neler vardı, neler oldu... Kibar olsan biraz?! Pardon, seni de yordum Eren.**

10. Polisiye romanlar favorimdir. "Son 18 Saniye" ve devam kitabı olan "Son Nefes" okudum. Önerebileceğiniz başka kitap var mı?

**Polisiye roman deyince aklıma Agatha Christie gelir, başka da gelmez. Polisiye ile fantastik kurgunun birleşimi Dean R. Koontz romanlarını önerebilirim sana bak. Bir dene, vazgeçemeyeceksin.**

11. PS3 ve Xbox 360'ın ömrü ne kadardır? İkisinden birini almayı düşünüyorum ama yeni bir modelin çıkma olasılığı beni korkutuyor. Neden derseni; PS2 aldım, iki gün sonra PS3 çıktı, ben de okuldaki birine sattım. **Ömürleri uzun; sen hiç merak etme. Tabii ki PS2'de yaptığın hatayı burada da yapabilirsin dikkatli olmazsan. Neden derseni, PS2'yi aldığın sırada PS3'ün haberleri ve hatta kendisi büyük ihtimalle ortalkıttaydı. Kaldı ki PS3 ancak bir sonraki sene toparlayabilirdi; yani PS2 olarak bir hata yapmış sayılmazsın. Ve ortada ne PS4, ne de Xbox 720 haberleri olduğuna göre, bu konsollardan birini alıp uzunca bir süre eğlenebilirsin.**

Sorularım bu kadar. Uzun olduğunu biliyorum ama yayımlamasanız da cevap verirsiniz çok sevinirim. Cenk & Erdem favorim; her gün radyoda dinlemekten çok zevk alıyorum. (Selamlarımı iletin.) Tüm LEVEL ailesini çok seviyorum; özellikle Elif Abla'yı. Gelecekle ilgili planlarımdan biri sizinle tanışmak. Complex fuarına gitmişim fakat sizi bir türlü göremedim, üzülüm. Neyse kendinize iyi bakın sevgiyle kalın... Eren Yatkin



# Çok hızlıydı.

# Şimdi bir de

# akıllı.



Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip yepyeni 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.<sup>1</sup> Öyle akıllı ki; ne zaman hızlanmak istediğinizi anlıyor ve anında hızlanıyor. Öyle yenilikçi ki, bilişim dünyası ona yetişmek için elini çabuk tutsa iyi olur. [www.intel.com.tr/core](http://www.intel.com.tr/core)



Yarının Mimarları.

Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logosu, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.

<sup>1</sup> Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için [www.intel.com/technology/turboboost](http://www.intel.com/technology/turboboost)



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## Bulletstorm

Çıkış Tarihi: 2011'in ilk çeyreği

Daha önce tam sürüm hediye olarak verdiğimiz, favori oyunlarımız arasındaki Painkiller'in yapımcılarından olan Bulletstorm, görsel anlamda Borderlands (renk skalası) ile Dead Space'in (oyun içi arayüz) bir karışımı gibi görünüyor.



## Test Drive Unlimited 2

Çıkış tarihi: Belli değil

Piyasaya son dönemde çıkan patlamalı, hoptamalı, zıplamalı yarış oyunlarından yorulanlar için dinlendirici olabilir Test Drive Unlimited 2. Fakat grafikleri pek umut vaat etmiyor sanki...



## Crysis 2

Çıkış tarihi: 2010'un son çeyreği

Özel Crysis 2 dosyamız ve kapağımızdan beri yeni bir şeyler yayımlanmıyordu oyunla ilgili. Bu yayımlanan yepyeni, oyun içi ekran görüntüsü New York sokaklarında yaşayacağımız heyecanın boyutları ile ilgili ipuçları veriyor.



# Dedikodu değil gerçek. Bilgisayarlar şimdi daha akıllı.



Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip yepyeni 2010 Intel® Core™ İşlemci Ailesi ile tanışın.<sup>1</sup>  
Öyle akıllı ki; ne zaman hızlanmak istediğinizi anlıyor ve anında hızlanıyor. Öyle bir çığır  
açıyor ki, bilişim dünyası sadece onu konuşuyor. [www.intel.com.tr/core](http://www.intel.com.tr/core)



Yarının Mimarları.™

Copyright ©2010, Intel Corporation. Intel, Intel logosu, Intel Core, Core Inside, Intel Yarının Mimarları™ ve Intel Yarının Mimarları logoları, ABD ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'ın ticari markalarıdır.

<sup>1</sup> Intel® Turbo Boost Teknolojisi, Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip işlemcili bir bilgisayar gerektirir. Intel Turbo Boost Teknolojisi donanıma, yazılıma ve genel sistem konfigürasyonuna bağlı olarak performans değişikliği gösterebilir. Sisteminizin Intel Turbo Boost Teknolojisi'ne sahip olup olmadığını öğrenmek için bilgisayar üreticinize danışın. Daha fazla bilgi için [www.intel.com/technology/turboboost](http://www.intel.com/technology/turboboost)



# SAMSUNG LEVEL LİĞİ

Videosu  
LEVEL  
DVD'de

LE-VID!

Ay 11

Oyun **Super Street Fighter IV**  
Platform **PlayStation 3**

Geçen ayki mucizeyi hatırlıyor musunuz? Ofisin futbol tanrısı Fırat, beni ilginç (!) bir golle eleyen Elif'le finalde karşılaşmış ve tarihte ilk defa futbol tanrısı mağlup olmuştu. Bu olayın yankısı bir aydır hem ofiste, hem LEVEL Online'da, hem de internetteki çeşitli sosyal paylaşım ortamlarında devam etti ve bu durum da Fırat'ı bir hayli kızdırdı. Bu ayki Samsung LEVEL Ligi'ne "Oyunu ben seçtim, adamım da Vega!" diyerek giriş yapan ve göz korkutan Fırat, Super Street Fighter IV'ün acemisi üç oyuncuyu gözüne kestirerek paldır küldür dövme için sabırsızlanıyordu. Gözlerinden alevler, ellerinden keskin bıçaklar çıkan bir Fırat'a kim dur diyebilir ki? Biz de diyemedik ve en azından er meydanında bir şeyler yapabileceğimizi umarak, ofisimize yeni dahil olan **Samsung XL2370** monitörün karşısına geçtik. Sonrası...

## Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	8	89
Emre	5	75
Elif	6	66
Fırat	10	61
Ertuğrul	0	5

## Ayın Galibi

### FIREGA

10 PUAN

Bu kadar antrenmanlı bir Fırat & Vega ikilisine karşı nasıl direnebilirlik ki? Beş puan Fırat'a, beş puan da Vega'ya...



# SAMSUNG

## TURN ON TOMORROW



1 İlk yarı final maçında gönülsüz bendeniz ve hayatında Street Fighter serisine bulaşmamış Emre karşı karşıya geldik. Maç öncesi antrenmanlarda sürekli olarak beni döven Emre, bu sebeple gözümü bir hayli korkuttu ve sonuncu olacağıma dair bir inanç aşıladı bana. Ne var ki kameralar önünde bir anda coştum ve gün içinde Emre'ye karşı aldığım ilk galibiyeti lige denk getirmeye başladım. (Emre 0:2 Şefik)



LEVEL Ligi'nde bu ay kullandığımız **Samsung XL2370** monitör ile ilgili detaylı bilgiye bir sonraki sayfadan ulaşabilirsiniz. ▶



2 Yarı finalin diğer maçysa gözlerinden alevler fıskıran Fırat ile maç öncesi fazlasıyla kızgın gözükten Elif arasında gerçekleşti. Evde yaptığı antrenmanların meyvesini toplamak isteyen Fırat'ın, yere çömelip etrafına durmaksızın elektrik saçan Elif'i nasıl pataklayacağını merak ediyorduk. İlk rauntta rakibini zorlayan Elif, ne yazık ki zoru başaramadı ve maçı kazanan Fırat finale yükseldi. (Elif 0:2 Fırat)



3 Finalden önce gerçekleştirilen üçüncülük / dördüncülük maçında yine heyecan seviyesi düşüktü. 10 puanı kaçıranın üzüntüsünü Elif ve Emre ile birlikte yaşayan Blanka ve Ken, pek bir isteksiz gözükseler de birbirlerinin canını yakmaktan çekinmediler. Biraz olsun çekişmeye sahne olmasını beklediğimiz bu maç da yarı final mücadeleleri gibi 2:0 bitti ve altı puanı Elif kaptı. (Elif 2:0 Emre)



## Oyuncular



### Elif

İlk Dövüş: 1991  
Ülke: **Brezilya**  
Karakter: **Blanka**  
Bahis: **3.50**



### Emre

İlk Dövüş: 1987  
Ülke: **ABD**  
Karakter: **Ken**  
Bahis: **3.50**



### Fırat

İlk Dövüş: 1991  
Ülke: **İspanya**  
Karakter: **Vega**  
Bahis: **1.15**

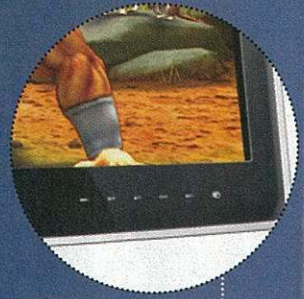


### Şefik

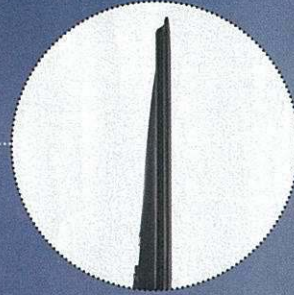
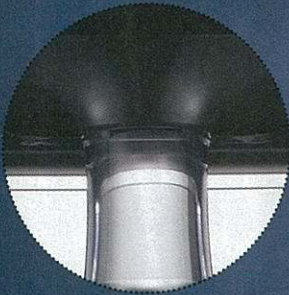
İlk Dövüş: 1987  
Ülke: **Japonya**  
Karakter: **Ryu**  
Bahis: **15.00**

İşte büyük final! Bir tarafta antrenmanlı ve Vega'lı Fırat, diğer tarafta yılların eskitemediği Ryu'ya bel bağlayan ve bir şekilde sürpriz yapabileceğini umut eden ben. Tüm antrenman maçlarını ve Samsung LEVEL Ligi'ndeki yarı final mücadelesini kazanan Fırat, favori olduğu final maçında da kusursuz bir performans sergiledi ve ne bana, ne de Ryu'ya nefes aldirmayarak şampiyonluğa ulaştı. (Fırat 2:0)





Bu bir advertorioldir.



## SAMSUNG XL2370

Mükemmeliyetçi oyunculara...

**E**n iyi ekran kartı, en iyi işlemci, en iyi bellekler; kısacası piyasadaki en iyi sistem sizde. Fakat bu sistemi iyi bir monitör ile taçlandırmadıktan sonra ne yapmanız boş! Oyunları hala 1024 x 768 çözünürlükte oynuyorsanız çok şey kaçıyorsunuz demektir! İyi bir oyuncu, her şeyiyle fark yaratmalı.

İyi bir oyuncunun mouse pad'i bile özel olmalıyken siz hala baba yadigarı CRT ile oyun oynamaya çalışıyorsanız, o güzelim gözlerine yazık ediyorsunuz. Gelin bu ay LEVEL Ligi'nde kullandığımız, Super Street Fighter IV karakterlerini en canlı, en güzel halleriyle görmemizi sağlayan Samsung'un yeni monitörüne bir bakın. Açıkçası hangi güzel özelliğinden başlayacağımıza karar veremiyoruz size anlatırken.

### Detaylar

İlk olarak etrafta olup biteni gerçek anlamda görmek için yüksek çözünürlük şart. Örnek verelim; yeni rank sistemi eklenen Counter-Strike Source Beta'da 1920 x 1080 çözünürlük çok fark ediyor. Kendinizi bütün oyuna hakimmiş gibi hissediyorsunuz. Bir başka önemli konuda tepki süresi. FPS oyunlarda varsa yoksa tepki süresi bildiğiniz gibi. 60 ms ile 20 ms hızda bağlanmak arasında dünyalar kadar fark mevcut. XL2370'in 2 ms tepki süresi ile tüm FPS'lerde rahat ve mutlak hakimiyet söz konusu. Oyundan da bıkabilirsiniz. Sorun değil. O zaman açarsınız benim gibi Hurt Locker'i,

tam ekranda Full HD film keyfini 5.000.000:1 kontrast oranı ile izlersiniz.

XL2370'in bağlantıları da gözümüze çarpıyor. HDMI, DVI ve VGA ile Samsung, Mevlana gibi "Kim olursan ol gel diyor"; ister analog, ister dijital... Bu arada, diğer güzel özelliklere odaklanmışken monitörün en büyük özelliğini söylemeyi unuttuyorduk az kalsın: LED arka aydınlatma. Televizyonunu yeni açanlar için tekrar edelim: LED, LCD monitör teknolojisinin en son arka aydınlatma teknolojisi. Bu teknoloji sayesinde artık siyahlar gerçek siyah, renkler de daha gerçekçi gözüküyor. Tabii ki bunun yanında floresan aydınlatmalı LCD'lere göre LED'ler %40 daha az güç tüketiyor.

Tüm bu artılara ek olarak, Samsung XL2370 tasarımı ile de göz dolduruyor. Oyuncular için üretilen bir monitör, Paris'teki defilelere katılacakmışçasına şık olabilir mi? Demek ki olabiliyormuş. Uzun sözün kısası, görüntü kalitesinde Samsung daha iyisini yapana kadar en iyisi bu gibi gözüküyor! Gerisi size, bileğinize ve oyunlardaki yeteneğinize kalmış. ■





# ModNation RACERS

DİREKSİYONU HAYAL  
GÜCÜNE BIRAK



Sadece hayal edin...  
ModNation'da hayallerinizin hepsine yer var.  
Karakterinizi ve sıra dışı aracınızı yaratın,  
çlgın yarışçılar tarafından hazırlanmış binlerce  
parkurdan birinde yarışa başlayın!  
**OYUN SADECE BİR BAŞLANGIÇ.**





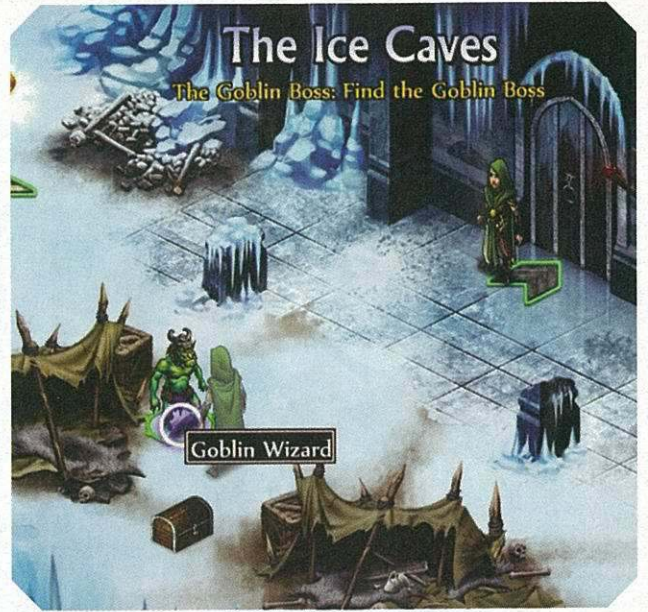
# Oyna, yarat, paylaş

LittleBigPlanet 2 ne kadar büyük olduğunu çok yakında kanıtlayacak

**Y**üzyılın en çok bağımlılık yapan oyunlarından biri olan Puzzle Quest'in devam oyunu yine aynı yapımcıdan, Infinite Interactive'den geliyor. Ne var ki renkli taşları büyü yapmak, düşmanımızı hırpalamak için dizeceğimiz yeni oyun sadece Xbox Live Arcade ve Nintendo DS için hazırlanıyor. İlk oyunu PSP'mde oynadığım için bu biraz kara bir haber aslında. DS'le aram iyi değil zaten; onu geçiyorum. Eh, evde saatlerce TV karşısında oturup Puzzle Quest oynayacak da değilim. O zaman ben ne yapacağım?

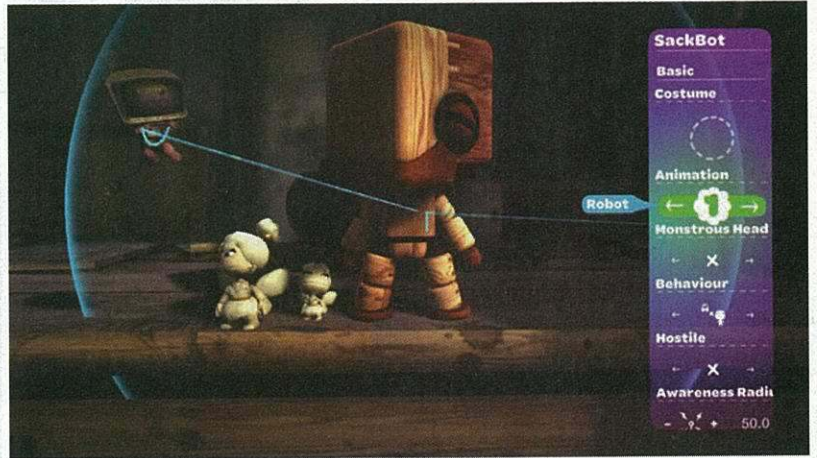
Bu sorunun cevabını düşünerken size yeni oyun hakkında da bilgi vereyim. Artık haritalarımız izometrik bir görüntüde ve zindanlar, mağaralar, tüneller, ne ararsanız haritada bulabileceksiniz. Yaratık çeşitleri ve bu yaratıkların yapabildikleri de daha fazla. Oynanış açısından bir önceki oyuna bir hayli benziyor oyun: Üç tane, aynı renkte taşı yana yana getirerek o taşın renginde büyü gücü elde ediyor veya kurukafaları dizek düşmanımıza zarar veriyoruz. Bunlara ek olarak bir eldiven ikonu da eklenmiş oyuna. Bu eldivenler, sahip olacağınız birçok silah kullanma gücü sağlıyor ve silahlar savaşın seyrini değiştirecek kadar etkili.

Yaz aylarında piyasada olması beklenen oyunu şu an tecrübe etmek istiyorsanız oyunun Facebook sayfasında yayımlanan demosuna göz atabilirsiniz. Deneyin, başından kalkamayacaksınız... ■ **Tuna Şentuna**



## Son Dakika!

- StarCraft II'nin çıkış tarihi açıklandı! SCII: Wings of Liberty 27 Temmuz'da piyasada olacak! İnanamıyoruz!
- THQ'dan yepyeni oyunlar geliyor fakat bu oyunlar için 2011 ile 2012 arasındaki zaman dilimini kollamamız gerekiyor. Saints Row 3, Darksiders 2 ve WH40K: Space Marine Nisan 2011 ile Mart 2012 arasındaki herhangi bir zamanda piyasada olacak.
- Ace Combat'tan sonra pek tat vermeyen Tom Clancy's HAWX'in devam oyunu sonbahar aylarında piyasada olacak. Oyun PC, PS3, Xbox 360 ve Wii için geliştiriliyor.
- DJ Hero 2 ve Guitar Hero 6. Evet, bu iki oyun da sonbaharda raflarda olacak. Activision'dan gelen açıklamaya göre her iki oyunda da yenilikçi bir takım olaylar olacakmış. İnanmadık ama inanmış gibi yapalım.
- Final Fantasy 9 PSN üzerinden satışa çıkıyor. FF serisi içerisinde en az ilgiyi gören oyunlardan biri olan bu FF'yi denemek içinse biraz daha sabretmeniz lazım.
- Metro 2033'ün ilk indirilebilir içeriği geliyor. Pakette iki yeni silah (Heavy Automatic Shotgun ve Volt Driver) ve Ranger modu kuralları (Bir takım mod ayarları.) bulunacak.
- RPG öğelerinin oyunlarda kullanımı Gears of War 3'e de sıcıyor. Epic Games'den gelen bir açıklamaya göre oyunda bir takım RPG öğeleri olacak ama bunlar hiçbir zaman fazla abartılı olmayacak.
- PSP2 haberleri iyiden iyiye oyun endüstrisinde yayılmaya başladı. Son gelen bazı söylentilere göre PSP2 E3'te görücüye çıkacak ve sistemde dokunmatik ekran, biri önde, biri arkada olmak üzere iki kamera ve dört çekirdekli bir görüntü işlemcisi bulunacak. PSP'nin git gide daha da dibe vurması ve Nintendo DS2 haberleri, Sony'nin bu konuyu gerçeğe taşıyacağına sinyal olabiliyor.
- Sony, inFamous 2'nin domain'ini satın aldı. Yani çok yakında "inFamous 2 - Coming Soon" logolu bir websitesinin açıldığını görebiliriz.
- Geçen ay bu sayfalarda TekkenTR adındaki Türk Tekken sitesinin tanıtımını yapıp sitenin adresini yazmayı unutmuşum. (Bravo!) Siteye [www.tekkentr.com](http://www.tekkentr.com) adresinden ulaşabilirsiniz.



## Ya PSP ne olacak?

Puzzle Quest 2 geliyor fakat...

**B**olca boş zamanı olan insanları kışkırtıyorum ve misal ben de öyle bir insan olsaydım, LittleBigPlanet 2 haberine şu ankinden çok daha fazla sevinebilirdim. İlk oyunun yapımcısı Media Molecule, ikinci oyunun da arkasında ve oyunu öyle bir hale getiriyor ki oyun içinde binlerce farklı oyun yapma imkanımız olacak. Öncelikle Sackboy'lar... Onlar yine LittleBigPlanet'in yıldızı fakat artık birer kancaya sahipler ve bölümlere yerleştirilebilecek olan trambolinlerle yükseklere zıplayıp kendilerine yön verebilecekler. Ayrıca Sackboy'ların yer çekimine son derece aykırı zıplama fizikleri de düzeltiliyor ve bu parametreyi ayarlama imkanı sunuluyor.

Asıl yenilik ise "Direct Control" adındaki özellik. Bu özellik sayesinde artık sadece iki bo-

yutlu platform bölümleri yerine shoot'em up'lar, stratejiler, aksiyon oyunları ve daha niceşini yaratabileceğiz. Bunu binlerce yeni parça ve Sackbot'lara (Robot Sackboy'lar.) atayacağımız yapay zeka özelliğiyle sağlayacağız.

Her şeyi modifiye edebileceğimizi anladınız sanıyorum. Bu özgürlüğe bir de kamera açılarını belirleyebilme olanağı da eklenince ortam tam anlamıyla şenleniyor. Yerleştireceğimiz kameralar, yarattığımız bölümlerde farklı bakış açıları sağlamanın yanında bize kendi videolarımızı oluşturma imkanı da sağlayacak.

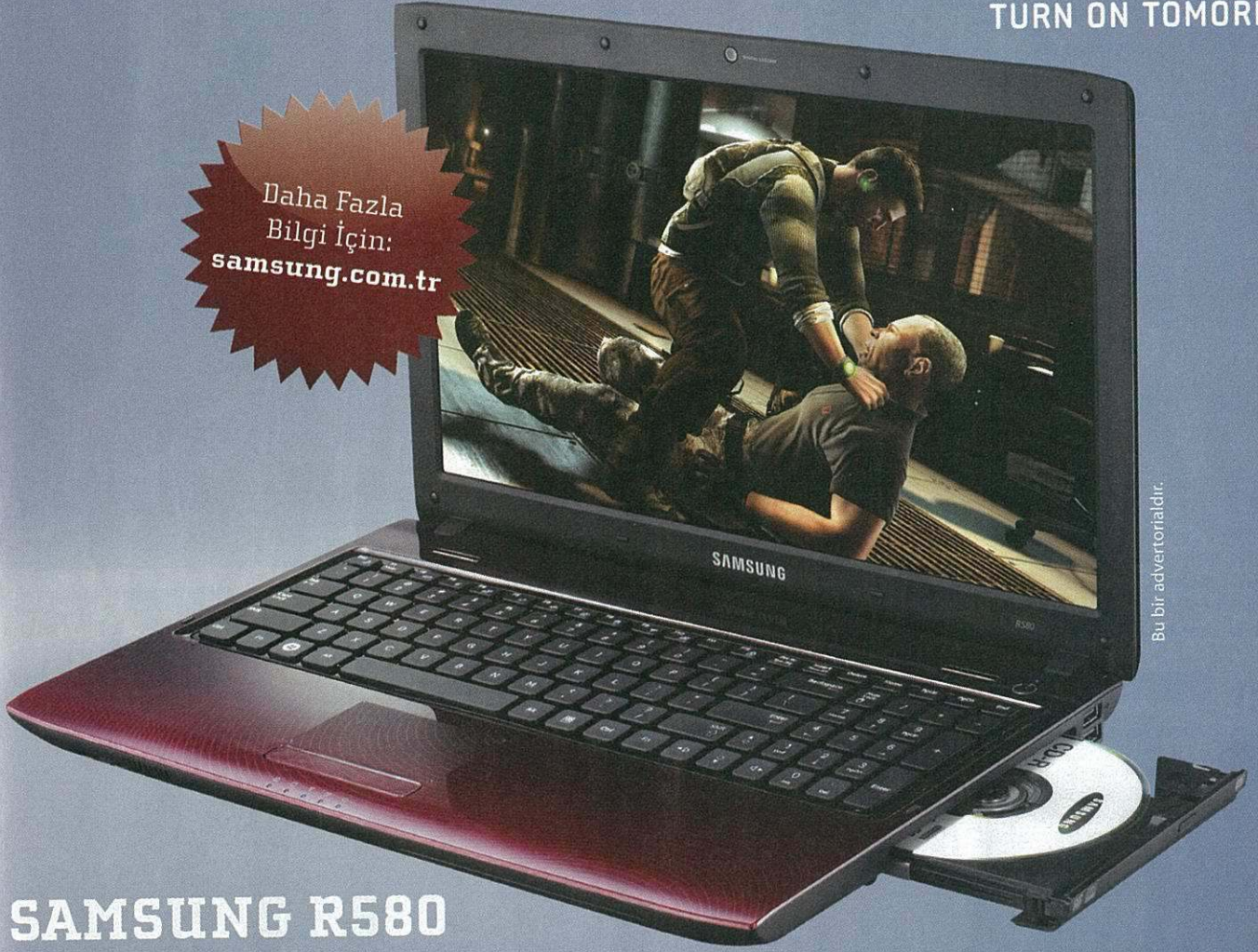
Yarattığımız bölümleri önceki oyundan daha kolay bir şekilde paylaşabileceğimiz, her şeyin daha da kolaylaştırıldığı LittleBigPlanet 2 yine PS3'e özel olarak hazırlanıyor ve zamanı bol olan, yaratıcı dimağlara sunuluyor. Benim yerime de oynayın, olur mu? ■ **Tuna Şentuna**



# SAMSUNG

## TURN ON TOMORROW

Daha Fazla  
Bilgi İçin:  
[samsung.com.tr](http://samsung.com.tr)



Bu bir advertorialdir.

## SAMSUNG R580

Her yerde oyun keyfi

**Y**eni oyunları oynayabileceğiniz, sürekli taşımaktan mutluluk duyacağınız şık ve ergonomik bir dizüstü bilgisayar mı arıyorsunuz? Aslında Samsung R580'i arıyorsunuz...

Samsung dizüstü bilgisayarlar, ülkemize girer girmez büyük ilgi gördü ve firma kısa süre içinde bu alanda ciddi bir pazar payına sahip oldu. Kuşkusuz pek çok otorite tarafından "fenomen" olarak nitelenen R522 modelinin bu başarıda büyük katkısı oldu. Şimdi Samsung, R522'nin başarısını bir adım ileri götürecek bir model olan R580'i kullanıcılarla buluşturuyor.

### Ödüllü tasarım

Samsung dizüstü PC'lerin onlarca ödül kazanmış popüler tasarımını kullanan R580, göz alıcı kırmızı-siyah renkleriyle dikkat çekiyor. Tasarımdaki ince çizgiler ve ergonomi kolayca fark edilmekte. Bu güzel görünüme bir de kaliteli malzeme ve işçilik eklenince ortaya oldukça sağlam bir kasa çıkıyor. Samsung R580'in kasası genel anlamda sağlam olmakla kalmıyor, ayrıca parmak izi ve çizilme gibi istenmeyen faktörleri de minimuma indiriyor. Ürünün kendi sınıfındaki rakiplerine nazaran hafif olması da bir diğer avantaj. Geniş ve ergonomik, 17 tuşlu nümerik klavyesi ile R580, yanlış yazma riskini en aza indiren adacık yapıdaki tuşlarla rahat ve hızlı

klavye kullanımı imkanı sunuyor. Aydınlatmalı geniş touch pad'e ek olarak bu konforlu klavye yapısı, sadece yazı yazarken değil oyun oynarken de çok işinize yarıyor.

### Taşınabilir eğlence merkezi

Turbo Boost özelliğine sahip Intel Core i5 işlemcisi üzerine kurulu olan Samsung R580, performans konusunda gözünüzü arkada bırakmıyor. 4 GB DDR3 sistem belleğiyle donatılmış olan bu dizüstü ile en yeni oyunları yüksek ayarlarıyla oynayıp, yüksek çözünürlükteki filmleri keyifle izleyebilirsiniz. Kesin olan bir şey varsa R580'in sizi performans açısından yarı yolda bırakmayacağıdır. Çoklu ortam uygulamalarının yüksek işlem gücü ihtiyacı için özel olarak tasarlanan ve optimize edilen R580, nVidia GeForce GT 330M grafik işlemcisi ve 1 GB GDDR3 grafik belleğiyle ayağınızı yerden kesecek. Ayrıca 15.6 inçlik, 16:9 formatındaki yeni yüksek teknoloji LED aydınlatmalı ekran ile oyun ve özellikle de filmlerde yüksek görüntü kalitesini de unutmayalım. LED aydınlatma sayesinde daha gerçekçi bir siyah renk elde edilirken bilgisayarınızın ekranı çok daha az güç tüketiyor.

### Yüksek bağlanabilirlik özellikleri

Samsung R580'de bulunan Express Card yuvası sayesinde, ürüne donanım eklemek istediğinizde USB arabirimiyle sınırlı kalmamış oluyorsunuz. Biri eSATA paylaşımlı 4 adet USB yuvası ise sizi USB çoklayıcı kullanmaktan kurtarıyor. Tabii kart okuyucu ve HDMI çıkışı da unutmayalım. Samsung R580'de beğendiğimiz bir diğer özellik de USB bağlantı noktaları üzerinden cep telefonunuzu, mp3 çalarınızı v.b. aygıtlarınızı bilgisayarınızı açmadan da şarj edebilmeniz. ■





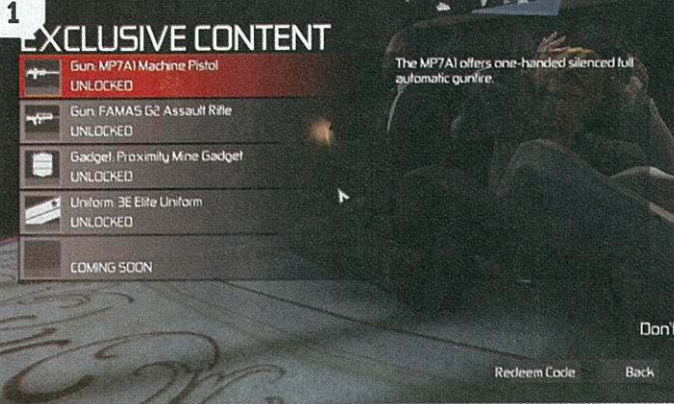
LEVEL okurlarına bu ay hediye ediyoruz sadece Splinter Cell: Conviction kodu değil. Kara İnci ve Jaded için de 5'er TL'lik puan hediye ediyoruz. Yine üçüncü sayfamızda bu kodlara ulaşabilirsiniz. Kodların nasıl kullanılacağını öğrenmek isterseniz de Online Oyun Dergisi'nin dokuzuncu sayfasında sizi bir rehber bekliyor olacak.

## Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

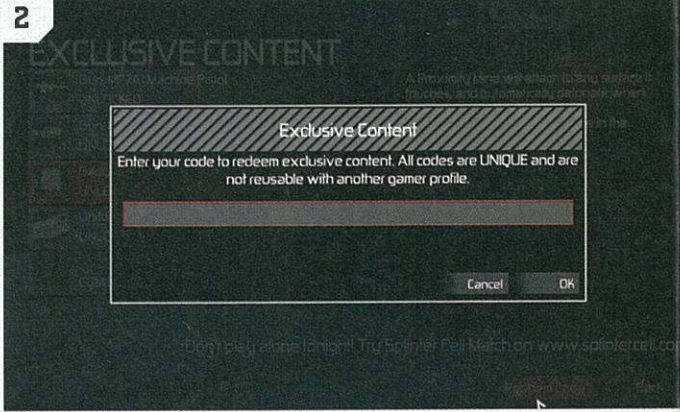
LEVEL'dan herkese özel multiplayer içeriği!

**U**bisoft'un PC platformu için Nisan ayı sonunda piyasaya sürdüğü Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, senaryo modunun yanı sıra multiplayer modlarıyla da bir hayli popüler oldu. Oyuncuların tek başına ya da iki kişilik bir ekip olarak ilerlediği seçeneklere yer veren multiplayer içeriği, son dönemde takım oyununu ön

plana çıkaran en eğlenceli seçeneklerden biri oldu. Biz de bu eğlenceyi biraz daha uzatmaya ve Ubisoft ile yaptığımız işbirliğiyle bu ay özel kodlar dağıtmaya karar verdik. LEVEL'in üçüncü sayfasında yer alan Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction kodunu kullanarak, oyunun Deniable Ops moduna Third Echelon haritasını ekleyebilirsiniz. Nasıl mı? ■ Şefik Akkoç



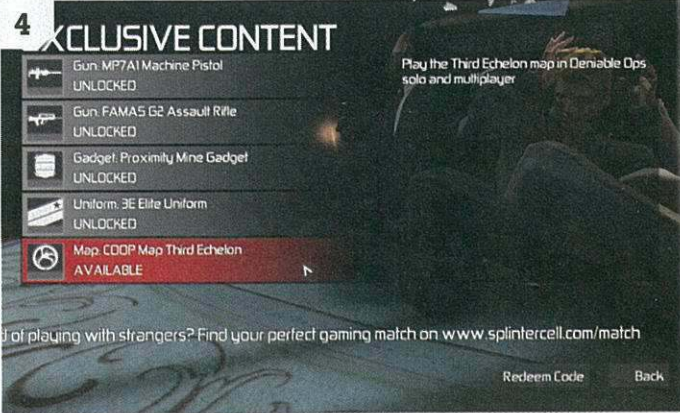
Oyunu açtıktan sonra ana menüden EXTRAS seçeneğine, sonra da EXCLUSIVE CONTENT seçeneğine tıklayın. Açılan sayfada, Ubisoft'un her hafta ücretsiz olarak dağıttığı materyaller yer almakta. LEVEL'a özel kodlar sayesinde edinebileceğiniz harita içinse sağ alttaki Redeem Code seçeneğine tıklamanız gerekiyor.



Oyunu açtıktan sonra ana menüden EXTRAS seçeneğine, sonra da EXCLUSIVE CONTENT seçeneğine tıklayın. Açılan sayfada, Ubisoft'un her hafta ücretsiz olarak dağıttığı materyaller yer almakta. LEVEL'a özel kodlar sayesinde edinebileceğiniz harita içinse sağ alttaki Redeem Code seçeneğine tıklamanız gerekiyor.



Kod başarılı işleme alındıktan sonra, soldaki özel içerik listesine "Map: COOP Map Third Echelon" adlı bir madde eklenecek. İlk başta AVAILABLE yazan diğer tüm maddeler gibi, bu maddeyi de aktif hale getirmek için üstüne tıklamanız yeterli olacaktır. Tıklamadan kısa bir süre sonra, içeriğin altında UNLOCKED yazacak.



Özel içeriği oynamak için, ana menüden DENIABLE OPS seçeneğine tıklamalısınız. Bu mod açıldığında, MATCH SETTINGS başlığı altındaki Map seçeneğine tıkladığınızda haritalar listelenecek. Listenin en altındaki THIRD ECHELON'u seçerek, bu haritayı hem tek başınıza, hem de multiplayer olarak oynayabileceksiniz.





## Sparta'lı hayalet

Kratos, **God of War: Ghost of Sparta** ile hızlı bir dönüş yapıyor!

**B**elki halen God of War III'ü oynamadınız. Bunu yapmayın. God of War III'ü oynamadan geçirdiğiniz her dakika bir kayıp. Efendim? Sadece bir adet PSP'ye mi sahiptiniz? O zaman neden Chains of Olympus'u oynamıyorsunuz... Onu da oynadınız; anladım.

O zaman gelin, bu yılın sonunu beklemeye başlayalım çünkü God of War'un yeni oyunu, Ghost of Sparta PSP'ye geliyor!

Chains of Olympus'tan sorumlu olan yapımcı firma Ready at Dawn'un hazırlayacağı oyun, yine Kratos'u başrole oturtacak ve God of War'dan hemen sonrasında neler olduğunu anlatacak. Geçmişine dönüp onun canını yakan olaylara bir kez de

PSP ekranlarından bakacak olan Kratos, ailesi, yarası, dövmesi ve onu Kratos yapan birçok özelliğın nasıl ortaya çıktığını bize gösterecek.

Yenilenmiş silah sistemi, yeni büyüler, Chains of Olympus'a göre daha uzun oyun süresi yine Ghost of Sparta'nın sunacakları arasında.

Firmanın bu oyunla hedeflediği bir diğer konu da PSP'nin görsel olarak neler sunabileceğini kanıtlamak. Bunun için oyundaki efektleri kökleyen, kaplamaların çözünürlüğüne tavan yaptırıyor Ready at Dawn. Şimdi den heyecanlıyız; hazır GoWIII'ü de yeni bitirmişken... Yoksa siz hala oynamadınız mı? ■ **Tuna Şentuna**

# OVER GAME

## OverGame ile tanıştınız mı?

Oyuncuların en çok hayalini kurduğu şeyler nedir? Şöyle rahat rahat, istedikleri oyunları oynamak; yeni oyunları bayatlamadan denemek, istedikleri konsola, aksesuara güvenceyle, gönül rahatlığıyla sahip olmak... İmkansız hayaller değil bunlar. Hele OverGame ile tanışmışsanız tüm bu hayaller aslında birer gerçek.

Kısa bir süre önce Kozyatağı, Kozzy alışveriş merkezinde üçüncü mağazasını açan OverGame'den önce, Türkiye'de oyunculara ve oyun dünyasına özel, profesyonel ve gelişmiş alışveriş imkanı sunan bir kurum ya da kuruluş bulunmuyordu. Şimdi OverGame sayesinde -oyun dünyasıyla uzaktan ya da yakından ilgiliyseniz- en geniş oyun, donanım ve aksesuarları bir arada bulabilir; her çeşit oyun ve donanımı satın almadan önce OverGame mağazalarında oynayarak deneyebilir; ikinci el oyun alımı - satımı yapabilir, oyunlar ve donanımlarıyla ilgili her türlü yenilikten haberdar olabilir; satın aldığınız oyun ürünleri için teknik servis desteği alabilir; kısacası oyunlarla ilgili her şey için güvenli bir alışveriş ortamının keyfini çıkarabilirsiniz.

## OverGame & LEVEL işbirliği

OverGame gibi oyun dünyasına özel bir oluşuma -doğal olarak- LEVEL de dahil oldu. OverGame mağazalarında yapacağınız 100 TL ve üzerindeki alışverişleriniz OverGame'in hediyesi bir adet LEVEL Dergisi. Bizce hiç vakit kaybetmeden, size en yakın OverGame mağazasını bir ziyaret edin.

Levent - Kanyon



Kozyatağı - Kozzy AVM



Ataköy - Plus AVM





# EA'den konsol sahiplerine müjde!

Yapımcılar, **The Sims 3**'ün konsol versiyonunu hazırlıyorlar

**B**ugüne kadar sadece PC ve Mac platformları için piyasaya sürülen The Sims 3, artık konsol sahiplerinin de eğlencesi olacak. Electronic Arts tarafından yapılan açıklamaya göre, The Sims 3'ü sonbaharda PlayStation 3 ve Xbox 360 için piyasada görebileceğiz. Oyunda konsollara özel yeniliklerin olacağı da açıklanan önemli bir detay.

■ Şefik Akkoç



**LEVEL**  
Resmî Basın Sponsoru



# MULTIPLAYER



Tatil vakti...

**S**evgili okurlar, pek sevgili izleyiciler siz bu satırları okurken biz kendimizi kızgın kumlardan serin sulara atıyor olacağız. Yetmezse sahillerde şuursuzca frizbi oynayıp, üstüne makarnalarla birbirimizin kafasına vurmak gibi fikirlerimiz de var. Ama işin özü Haziran ayı itibarıyla Multiplayer ilk sezonunu tamamlıyor. Yaklaşık 1 buçuk aylık bir tatile giriyor. Bu tatilde evet söylediğim gibi deniz, kum, plaj, hamak gibi türlü sefa düdüklükleri yapacağız. Ama onun dışında sizden bu ilk 13 program süresince gelen istekleri yeni sezonda ekranlara yansıtmak için de çalışacağız. Web sitemizde bir yenileme yapmak gibi düşüncelerimiz var. Kim bilir Multiplayer evine de yeni bir koltuk yeni bir televizyon falan alırız bu arada.

## Metsu Houduken

Gelelim geçen ay bizim evde neler oldu konusuna. Evet, yine bir sürü konuk geldi. Yine bir sürü oyunu anlattık ama açık söyleyeyim hiçbirini bana Super Street Fighter IV şampiyonluğum kadar keyif vermedi. Koskoca Elif Akça geçen ay Fırat ve Şefik'i yenerek FIFA World Cup'ta kazandığı şampiyonluğun rahatlığıyla Multiplayer'a konuk olduğunda benden bir round bile alamayacağını tahmin etmiyordum herhalde. Rüşvetler mi teklif edilmedi, kafama yumruklar mı gelmedi? Ama işin sonunda son maçta Bursaspor'a şampiyonluğu kaybeden Fenerbahçe gibi üzülen taraf Elif ve yakın arkadaşı Dhalsim oldu. Ben dedim ona ama eli işte, gözü uğraşta Dhalsim ile bir yere varılmaz diye ama dinletemedim. En azından Fırat'tan dört gol yedikten sonra yardıma bıraktığım FIFA maçının öcünü almış olmanın mutluluğuyla tatile gideceğim bu ay. Oh içim rahat.

Hayko Cepkin geldi sonra... FIFA World Cup 2010'da yaptığımız maç 1 - 1 biterken akillarımızda, kazandığım penaltının ardından Hayko'nun bastığı "K" tuşu ve Merthan'ın bunun üzerine penaltı noktasını kazması

oldu. Ben ne mi yaptım? Kaçırıldım tabii ki penaltıyı. DJ Fattish ve Kaan Düzarat'ı ağırladık Mayıs'ın son haftasında... DJ Hero'da marifetlerini sergilediler. Gerçi onlara bildiğimiz sevdiğimiz mikserleri, turntable'ları versek kesin çok daha fazla eğlenirdik. Hem de şahane müzik dinlemiş olurduk. Ama olsun DJ Hero'da da açıkçası beklediğimden çok daha iyilerdi. Oyunlar tarafında geçen ay oldukça hareketli geçti. Prince of Persia: The Forgotten Sands, FIFA World Cup 2010, Split/Second: Velocity, Lost Planet 2 ve tabii ki SSFIV aklıma ilk gelenler. Bu oyunları ve nicesini tanıtmanın ve oynamanın dışında iki Türk oyununun yetkililerini stüdyoya çağırdık. Dertlerini Multiplayer seyircilerine anlattırdık. Alaplaya bunlardan ilkiydi. Şahane oyunları var. Zaten ilgi de görüyorlar fazlasıyla. Avalon Heroes, Florensia ve Loco üzerine konuştuk,

LOCO için beta keyler dağıttık. Mount&Blade ekibini Multiplayer'da görmek ise açıkçası bu ay beni en çok sevindiren olaylardan biriydi. Önyargıyla bilgisayarımıza kurduğum bu oyunu saatlerce başından kalkmadan oynamış ve deliler gibi eğlenmiş biri olarak onlara sormak istediğim bir sürü soru vardı. Hah sordum da! Merthan bile sordu.

Ben bunları niye anlatıyorum. Şundan anlatıyorum; "Ah, tüh şunu izleseydik iyiydi" isimli cümleler kuruyor-sanız, multiplayer.com.tr'de programın eski bölümlerine ulaşabiliyorsunuz. Olmadı zaten Temmuz ve Haziran ayında MTV'de ya da LEVEL DVD'de eski bölümleri izleyebilirsiniz.

İyisiyle kötüsüyle bizden bu sezonluk bu kadar! Peki sen Ağustos ayına kadar Multiplayer'ı beklemeye hazır mısın? ■ **Burak Aydoğan**



Fotoğraf: Selin Ögetürk



 **Karainci**  
Online Korsan Oyunu  
TÜRKÇE VE ÜCRETSİZ!

HEM KARADA, HEM DE  
**DENİZDE SAVAŞ!**



[WWW.KARAINCI.NET](http://WWW.KARAINCI.NET)



25 MİLYON OYUNCUNUN BİR BİLDİĞİ VAR!  
EFSANE OYUN VOYAGE CENTURY ÇOK YAKINDA TÜRKÇE OLARAK SİZLERLE



# All Points Bulletin

## 29 Haziran

Grand Theft Auto serisinin MMO türündeki versiyonunu oynamaya hazır mısınız? 29 Haziran'dan itibaren sokaklarda dehşet saçmak ya da dehşet saçanları bir bir temizlemek mümkün olacak!





### The Sims 3: Ambitions

1 Haziran

Bugüne kadar 125.000.000'dan fazla satan The Sims serisi, The Sims 3'ün yeni ek paketiyle bu rakamı arttırmaya devam edecek. Yapımcıların bu seferki odak noktasıysa meslekler...



### Green Day: Rock Band

8 Haziran

Daha önce The Beatles ile piyasayı sallayan ve Guitar Hero 5'i geride bırakan Rock Band serisi, bu kez çok daha hareketli, çok daha gürültülü bir grupla karşımıza çıkıyor.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
31	1 - Morphx [PC, 360] - The Sims 3: Ambitions [PC]	2	3	4 - SBK X: Superbike World Championship [PC, PS3, 360]	5	6
7	8 - Green Day: Rock Band [PS3, 360] - Naval Assault: The Killing Tide [360]		10	11 - Rig 'n' Roll [PC]	12	13
14	15 - Metal Gear Solid: Peace Walker [PSP] - Toy Story 3 [PC, PS3, 360, PSP]		17	18	19	20
21 - All Round Hunter [360]	22 - Backbreaker [PS3, 360] - Darksiders [PC] - Singularity [PC, PS3, 360] - Syberia 3 [PC, PS3] - Transformers: WfC [PC, PS3, 360]		24	25 - BlazBlue: Calamity Trigger [PC] - Sniper: Ghost Warrior [PC, 360] - TNA Impact!: Cross the Line [PSP]		27
28	29 - All Points Bulletin [PC] - ArmA II: Operation Arrowhead [PC] - Disciples III: Renaissance [PC] - Front Mission: Evolved [PC, PS3, 360] - Tiger Woods PGA Tour 11 [PS3, 360]		1	2	3	4



AKKOĞ @

PSİKİYATRİ

ŞEFİK AKKOĞ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"



## BLOOD BOWL

Bu hikayeyi yıllardır anlatıyorlar, ben dinlemiyorum ama herkes dinliyor ve yutuyor. Ya ben? Ben yemem böyle hikayeleri! Neymiş; insan varmış, Elf varmış, Orc varmış, o varmış, bu... Sonrasını dinlemediğim için bilmiyorum ama saçma! Dur dur, hatırladım. Sonra bunlar bir araya gelmiş, spor yapmak istemiş ve birbirine girmiş. Saçma! Bir şey daha var. Bunların geldiği yere Warhammer deniyormuş... Saçma!

## IRON MAN 2

Süper kahraman... Demirden, kaya gibi, çelik gibi, demir gibi, sapasağlam bir kahraman. Hulk da taş gibiydi, kaya gibi sertti ama bu başka... Bunun adı bile sağlam, korkutucu, anlamsız! Neden Iron Man doktor? Neden ikinci kez hem de? Bence bir tane yeter de artardı bize, neden ikinci kez? Aslında neden ilk kezdi ki ikinci kez oldu. Peki ya üçüncüsü olursa doktor? Ne yaparız o zaman? Bence bu kadarı yeter, en azından bana yetti.

## MUSIC QUIZ

Çok güzel müzik dinlerim ben. Yani dinlediğim şeyler güzel değildir ama ben güzel dinlerim, kendimi müziğe bırakırım, sözleri falan sallamam. Zaten sözleri de pek anlamam ve bu yüzden şarkıları da pek tanımam; bir şarkıyı her dinlediğimde farklı bir şarkı gibi gelir bana, tanımam. Bu durumda bana soru sorulunca da bilemem, bön bön bakarım suratına doktor. Efendim? Yok, o şarkıyı da bilmiyorum ama defalarca dinlemiş olabilirim... Nasıldı başı?

## NORMAL TANKS

Normal mi?! Bunların neresi normal doktor! "Tank" dediğin sağlam olur, sağlam durur, vurduğunu yıkar, önüne geleni ezer, geçer! Mesela ben de bir tankım; sağlamım, vurup yıkarım, ezer geçerim! Ama bunlar anormal! Ne gördüğümde, ne duyduğumdan, ne de tiplerinden bir şey anlamadım. Aslında anladım. Anladığım şu ki bunlar normal değil, anormal. Hem avuca sığan tank mı olur?! En iyisi bunu sen al doktor; beni hiç bulaştırma, ne olur...

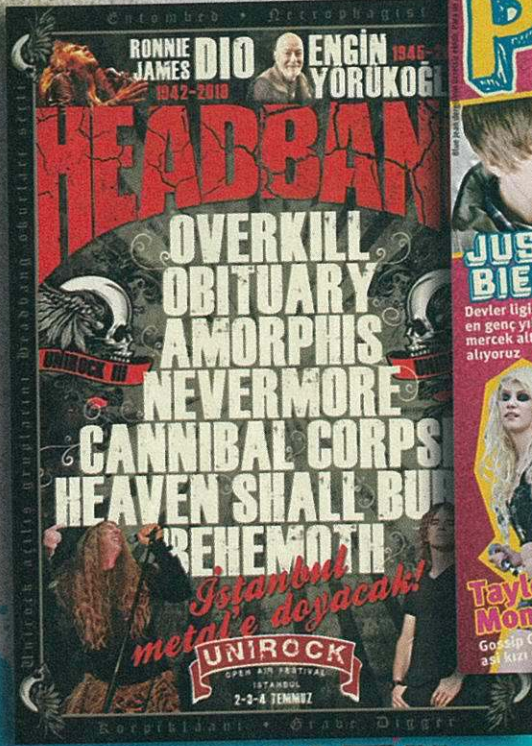
## ŞİKAYETLER

- Blood Bowl
- Iron Man 2
- Music Quiz
- Normal Tanks

Not: Şafak? Fişek?  
Şerik? Adı neydi  
bunun...



# blue JEAN



## HER AY 3 DERGI

**1 MEGA  
2 DEV**

70 x 100 CM



**+8  
KATLANMAMIŞ  
POSTER**

50 x 70 CM



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

DE  
DOĞAN BURDA



# İlk Bakış

İki kere iki

**i**lginç... Gerçekten çok ilginç. Sayfaları çevirdikçe fark edeceksiniz ki bu ay "İlk Bakış" departmanımıza "2" rakamı hakim. Ay başında planlarımızı yaparken, oyunları listelerken ya da telaffuz ederken bunu fark etmemiştik ama bu satırları yazarken uyandık. Tam anlamıyla bir devam oyunu

içeriğine sahibiz. Dead Rising 2, Dead Space 2, Kane & Lynch 2, Monkey Island 2, The Witcher 2... Bu durumda Marvel vs Capcom'u tebrik etmeliyiz; çünkü tüm rakiplerini geride bırakarak üçüncü oyuna ulaşmış durumda. Rakamlar üzerine bu kadar geyik yeterli mi? O halde...



30

## Dead Rising 2

Aksiyon, macera, korku ve hayatta kalma mücadelesi; hepsi Dead Rising'deki olayların beş yıl sonrasında Dead Rising 2'de bir araya gelecek.



32

## Kane & Lynch 2: Dog Days

Kane & Lynch'in görselliği bizi hayal kırıklığına uğramıştı ama bu kez belalı ikilinin daha iyi bir iş ortaya çıkarmasını bekliyoruz.



40

## Dead Space 2

Uzayın derinliklerinde, boğucu bir atmosferde yaşam mücadelesi verdiğimiz Dead Space'in devamı hakkındaki detayları öğrenmek ister misiniz?

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

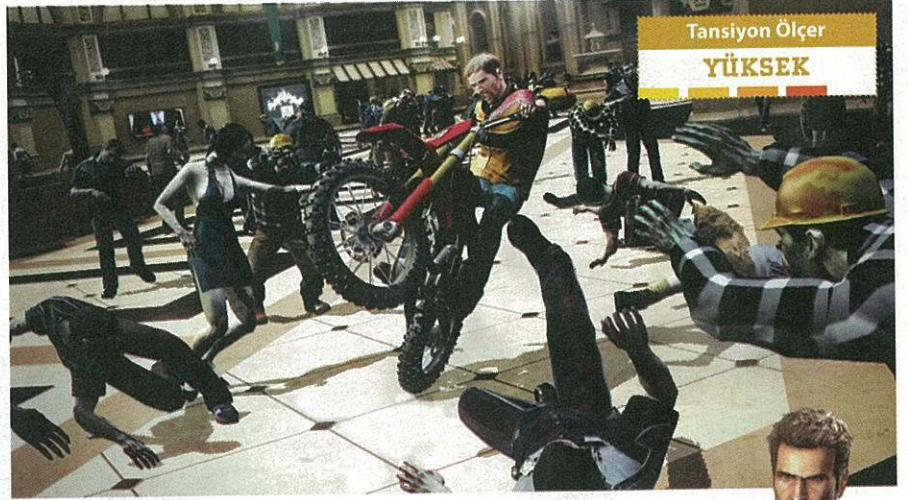
**ÇOK YÜKSEK**

# The Witcher 2: Assassins of Kings

Çek Cumhuriyeti'nden kopup gelen The Witcher, ilk oyunuyla RPG tutkunlarını kendine hayran bırakmıştı ve bunu başarıyla sürdürmeyi hedefliyor.

36





## Uçuk Kombi-nasyonlar

Dead Rising 2'de etrafta bulacağınız hemen hemen her şeyi direkt olarak kullanabileceğiniz gibi bunlarla tasarım harikası silahlar da yapabileceksiniz. Bunun için ya deneme - yanılma yolunu kullanarak icadınızın işe yaradığını bekleyeceksiniz, ya da bir çeşit achievement sistemi sayesinde kazanacağınız kombinasyon kartlarından yararlanacaksınız.

Yapım Blue Castle Games Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 31 Ağustos 2010 Web www.deadrising2.net

## Dead Rising 2

Zombi katliamına devam...

**Z**ombileri konu alan filmlerle tanıştığım zaman çocuk denebilecek yaşıydım ben. Dolayısıyla haddinden fazla korkutmuştu beni "yaşayan ölü" fikri. O zamandan bu zamana dek o kadar sık aralıklarla karşına çıktılar ki bir yerden sonra can ciğer oluverdim onlarla. İsrırasalar, alıp evimde besleyeceğim bir tanesini yani, o derece... Anlayacağınız, olay bir yerden sonra korku boyutundan çıkarak eğlence boyutuna geçiş yaptı benim için. Oyun piyasası da benimle aynı görüşte olsa gerek, 2006 yılında Xbox 360'a özel olarak piyasaya sürülen Dead Rising, zombileri bir korku öğesi olarak değil, absürd bir eğlence öğesi olarak kullanmayı tercih etmişti. Başarılı oldu mu? Evet! Üstelik 1.5 milyonluk bir satış rakamıyla başarısını destekledi Dead Rising. Doğal olarak bu başarının arkası gelmeliydi ve nihayetinde Dead Rising 2'nin duyurusu resmen yapıldı.

### Onyüzbinmilyon zombi!

Hatırlayanlar bilirler, ilk oyunu ilginç kılan iki temel nokta vardı.

Bu temel noktaların ilki, bir görüntüye 500 civarında zombinin sığabilmesiydi. Dead Rising 2'deyse bu sayı hayal gücü sınırlarının ötesine taşıyor. Sıkı durun, inanamayacağınız bir rakamdan bahsetmek üzereyim şu anda. 7000 zombi! Evet, yanlış duymadınız! Capcom, bir anda 7000 zombiyi üzerimize salmayı planlıyor. (Zombiler de en az üç çocuk yapmış anlaşılır. - Elif) İddialar gerekse, bu zombilerin her biri ayrı ayrı modelleniyor üstelik. Evet, inanılması güç bir rakam bu ki şu an düşününce o kalabalığı hayal bile edemiyorum ben ama bir şekilde devasa bir zombi ordusuyla burun buruna geleceğimize kesin. Peki, tek başımıza ne yapabiliriz böyle bir ordu karşısında?

Bu sorunun cevabı, az önce bahsettiğim temel noktaların ikincisinde yer alıyor. Yine ilk oyundan hatırlayacağınız üzere, zombilere karşı etrafta ne var ne yoksa kullanabiliyorduk. Üstelik olay öyle absürd boyutlardaydı ki bir yazarkasayı, bir oyuncak ayıyı ve hatta bir elektro gitarı bile kullanmak



## ANALİZ



Zombilere dikkatli bakın. Biri diğerine benzemiyor değil mi?

Oyunda farklı ve yine absürd kıyafet seçenekleri de bulunacak.

Tek bir balyozla bu iş olmaz!



serbestti. Dead Rising 2'deyse zombi sayısıyla beraber onlara karşı kullanabileceğimiz malzemelerin sayısı da artıyor. Bununla da kalmayarak oyunda bir kombinasyon sisteminin olacağı belirtiliyor. Oyunun çlgın yapısını göz önüne alarak bu kombinasyon sisteminin ortaya çıkaracağı sonuçları az çok hayal edebiliyorsunuzdur eminim ama ben yine de size bir örnek vereyim. Önce bir adet kano küreği alıyorsunuz elinize. Bu küreğin her iki ucuna birer tane elektrikli testere yerleştiriyorsunuz ve testereleri çalıştırıp salıyorsunuz kendinizi zombilerin arasına. Gerisini siz düşünün artık...

Ve geldik oyunun hikayesine... İlk oyunda olduğu gibi Dead Rising 2'de de ahım şahım bir hikaye olmayacak. Bu sefer Las Vegas'tan esinlenerek tasarlanmış olan Fortune City'de zombi doğrayacağız. Kahramanımızın ismiyse Chuck Greene. Bir motosiklet yarışçısı oluyor kendisi. Fortune City'yi kızıyla beraber ziyaret etmeye karar veriyor ve bir anda bu kumar cennetindeki kader kurbanlarının, kızının ve bizzat kendisinin yaşam garantisini omuzlarına yüklüyor. Haydi bakalım Chuck, kurtar bizi bir kez daha şu çürük suratlılardan.

Bu arada, o elinde tuttuğun şey su tabancası, değil mi? Yanlış görmüyorum yani...

### Beraber ölü öldürelim mi?

Zamane oyunların vazgeçilmezleri arasında yer alan co-op modu, Dead Rising 2'yi de inanılmaz bir eğlence ortamına çevirecek. Oyunun hikayesinde yanımıza birini alarak ilerlememiz mümkün olacak. Bu durumda ortaya nasıl sahneler çıkacağı da malum. Mesela, arkadaşınız elindeki varili bir zombinin başından aşağı geçireceksiniz ve siz de elinizdeki beysbol sopasıyla olaya son noktayı koyacaksınız. Oyunda yer alacak sayısız kombinasyon seçeneğini de ortama dahil ederseniz ne kadar eğleneceğinizi hayal etmeniz pek zor olmayacaktır. Açıkçası, ben Dead Rising 2'den çok umutluyum. Genelde ciddi içerikli oyunları daha çok tercih etsem de absürd, hatta "civık" diyebileceğim oyunlara da her zaman açıgımdır. Benim gibi düşünüyorsanız, 31 Ağustos'u takvimlerinize işaretleyebilirsiniz şu dakikadan itibaren. Görüşmek üzere... ■ **Ertekin Bayındır**

■ **Evet, yanlış görmüyorsunuz. O bir yazar kasa...**



## Dev Röportaj

### Yılların eskitemediği kahraman Pac-Man

Şimdiye sizler için kadar pek çok farklı röportaja imza attık ama itiraf etmemiz gerekiyor ki en zorlusu Pac-Man ile yaptığımız röportaj oldu. Her şeyden önce Pac-Man son derece yoğun takviminde bize vakit ayarabilmek için aylarca bizi bekletti. Ayrıca röportaj için verdiği adresi bulana kadar canımız çıktı. "İlk soldan gir, ikinci sağa dön, çileği görene kadar düz git, sonra sağ-sol-tekrar sağ yap" şeklinde tarifi, içinde bulunduğumuz labirente çıkartana kadar çok zorlandık. Ama yılmadık ve işte efsanevi Pac-Man'ın karşısındayız.

**LEVEL: Höykn... Höykn... Merhaba.. Höykn...**  
**Kusura bakmayın nefes nefes kaldık, labirente dön dön nereden gireceğimizi şaşırдық...**

**Pac-Man:** Tamam uzatmayın, girin içeri. Sizi takip eden oldu mu?!

**L: Yok... Yani sanmıyorum... Niye ki?**

**PM:** Şu hayaletler yerimi bulmak için her yolu deniyorlar. Hele o pembe olanı yok mu... Elebaşları o...

**L: Pinky mi? Ama çok sevim...**

**PM:** (Sözümü keserek) Ne sevimsi? Her şey onun başının altından çıkıyor. Diğerleri aslında akıllı uslu adamlar ama o pembe olan yok mu, hep işliyor onlara, gazı getiriyor. Ben de böyle köşe bucak saklanarak yaşamak zorunda kalıyorum.

**L: Hadi ya? Biz hiç öyle düşünmemiştik. Hani oyun gibi, kovalamaca gibi yani... Değil mi?!**

**PM:** Bana bak evlat. Ben artık 30 yaşındayım. Ben de herkes bir sakın bir hayat istiyorum. Ama bu hayalet bozuntuları yüzünden gün yüzü görmedim. Yemekleri bile hızlı hızlı yiyorum, ne yediğimi anlamıyorum...

**L: Eee... Şey... Noktaları yiyorsunuz... Yani anlaşılacak pek de bir şey yok sanki?**

**PM:** Sus... Duydun mu? Bir ses duydun mu? Gene geldiler bak... Kimil kimil dolaniyorlar... Şu arkandaki levreyi bi' uzat bakıyım. Girse içeri indiriverim kafasına.

**L: Ama olur mu? Siz koskoca Pac-Man'siniz! Ne levyesi? Çocuklara örnek olmanız lazım. Şiddete başvurmak yerine köşelerdeki o pembe topları yutsanız kaçarlardı sizden? Bakın orda var bir tane...**

**PM:** 30 yıldır nokta yiyerek yaşamaya çalışıyorum. Bazen çilek, kiraz güzel bir şeyler çıkarsa onları yiyorum ama o pembe noktaları bıraktım. Dokunuyor artık onlar. Mide diye bir şey kalmadı. Reflü oldum, mide spazmı geçiriyorum. Sinir sahibi insanım ben.

**L: Hay Allah... Biz de buraya gelirken neler ummuştuk. Eğlenceli, coşkulu bir röportaj umuduyla çaldık kapınızı. Kah gülelim, kah eğlenelim istemiştik...**

**PM:** Bana bak sevimli hayalet, elimde levye var. Sen hala eğlence diyorsun, coşku diyorsun. Burası can pazarı evlat. Bu hayaletlerin şakası yok. O pembe olanın hele hiç yok. Ellerine düşersen bitersin anladın mı?! İndireceğim kafana şimdi!

**L: Aman yapmayın! Durun. Siz ki çocukların kahramanı, en eğlenceli oyunların pirisiniz. Hiç yakışıyor mu size böyle fevri çıkışlar!**

**PM:** Bak hala konuşuyor. Şu levreyi kafaya yemeden rahat edemeyeceksin sen anlaşıldı. Bi' yürü git, akşam akşam asabı mı bozma benim!

**L: Ama saat 11, daha gündüz...**

**PM:** Hala konuşuyor ya... Günah benden gitti!

**L: Ammmannn!**

Pac-Man dünyasını siz nasıl hayal etmişiniz bilmiyoruz ama bizim için kesinlikle bambaşka bir tecrübeydi. Böğüre gelen levye de pis acıtırmış...  
■ **Ümit Öncel**





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

### Gözleriniz Dalmasın!

Yapay zekanın kendini gösterdiği bir nokta daha var ki, kesinlikle takdire şayan olacak gibi görünüyor; siper alıp kuytu bir köşede saklanırken, dikkatinizin dağılması an meselesi; kamera anında başka bir yere odaklanabiliyor.

**Yapım** IO Interactive **Dağıtım** Square Enix / Eidos **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360

**Çıkış Tarihi** Ağustos 2010 **Web** www.kaneandlynch.com

## Kane & Lynch 2: Dog Days

### Görevimiz Tehlike Vol 2.

**K**öpek Yıldız'ını bilir misiniz? Yazın başladığı, güneşin hakimiyet sürdüğü günlerin gecesinde, gökyüzünde en çok parlayan yıldız olarak biliniyor. "Dog Days" de İngilizce en sevdiğim tanımlamalardan biri. Kuzey yarımküredeki herkes sıcakların kol gezdiği, terden yapış yapış geçen günler için bu tabiri kullanıyor. Eski dostlarımız Kane ve Lynch de yıllar sonra, Çin sıcaklığında bizi karşılamak için hazırlanıyorlar.

Kane ve Lynch'i nasıl bilirdiniz peki? Hatırlatma ihtiyacı içindeyim çünkü iki hapislane kaçkınından çok daha fazlası var bu hikayede. İlk oyun Kane & Lynch: Dead Men çıkışı çok değil, üç yıl oldu. (Bana göre çok değil, oyun sektörüne göre çok.) Kane ve Lynch isimli iki mahkumun hapisshaneden idam edilmek üzere çıkışıyla beraber gelişen olaylar zincirini

anlatan ilk oyunda bolca aksiyon görmüştük. Çıktığı dönemi ne kadar hatırlıyorsunuz emin değilim ama dönemin beklenen oyunlarıyla aynı ay çıkmaya çalışıp, kaderine 1 - 0 yenik başlamıştı. Çok fazla üzerine düşülmemişti, vermeye çalıştığı yarısını bile verememişti Dead Men belki de. Sevilmesi için birçok sebep vardı bana kalırsa; birincisi Kane ve Lynch kesinlikle özenle hazırlanmış karakterlerdi. Hayatları film olsa izlenebilir, kitap olsa oldukça dikkat çekerd. Nasıl olduklarına daha sonra değineceğim. Sinematik olarak epey zengindi ilk Kane & Lynch. Oyunun içinde olduğunuz hissiyatını verebilen oyunları seviyorum, Dead Men de böyleydi. Karakterlerin mimiklerinden, kameranın sallanmasına kadar "Oradayım" dedirtecek özelliklere sahip. Niye negatif yorumlar almıştı? Silahınızla odaklanmanız öyle zordu ki. Sinematik öğeler taş çatlatırken, aksiyon bölümleri vasattı. Multiplayer özellikleri ise vasatın altındaydı. Kane ve Lynch ilk oyunda böyle bir dönemden gelip geçti, anlayacağınız.

Kane ilk oyunun kahramanıydı, biraz ondan bahsedelim öyleyse. Cezaevine düşme sebebi The7 örgütü için karanlık işleri kovalamasıydı. Karısı gözünün önünde öldürülmüştü ve masum kızını bu



❑ Lynch, Çinli bir polisi kalkan olarak kullanıyor olamaz halinde, değil mi?





karanlık dünyadan korumak istiyordu. Akli fikri başını yakan The7 örgütünün biletini kesmekteydi. Lynch'in üzerine pek de düşülmemiştir ilk oyunda, buna rağmen fark edilmeyecek gibi değildi. Kendisi şizofren ve her yaptığını bir kere daha yapabilecek kadar ileri seviyede bir şizofren. Kane'le yollarının keşişmesi ve aynı yola baş koymalarına gelince; bu örgüt Lynch'i kendi karısını öldürdüğüne inandırıyor ve Kane de bunun mümkün olmadığından bahsediyor. Sigortaları atan Lynch, Kane'le beraber firar ediyor.

Birinci oyunun sonunda yollarını ayırma sebepleri ise Kane'in kızıyla daha fazla vakit geçirme isteğiydi ve Lynch de bu sıralarda Şangay'a sürülmüştü. İşte tam bu noktadan itibaren Kane & Lynch: Dog Days senaryosu devreye giriyor.

Oyunun yapımcı koltuğunda IO Interactive oturuyor. Genişletmek istiyorum; Hitman serilerinin altında da imzaları var. Kane ve Lynch: Dead Men'e yöneltilen eleştiriler oklarından en akılda kalanı ise Hitman ve Max Payne benzetmeleriydi. Bütün bu TPS oyunlara hayatlarında başarılı dileyerek, Çin'de kaldığımız yerden devam ediyorum.

Lynch'in Çin sınırlarındayken Kane'i arayıp, Glazer adındaki uluslararası sularda takılan bir para babası için bir işe girişmeleri gerektiğini söylüyor. Yapımcılar Şangay'ın oyunun senaryosu için mükemmel olduğunu ve 20 milyon nüfusunun iki kaçağın saklanması için kusursuz

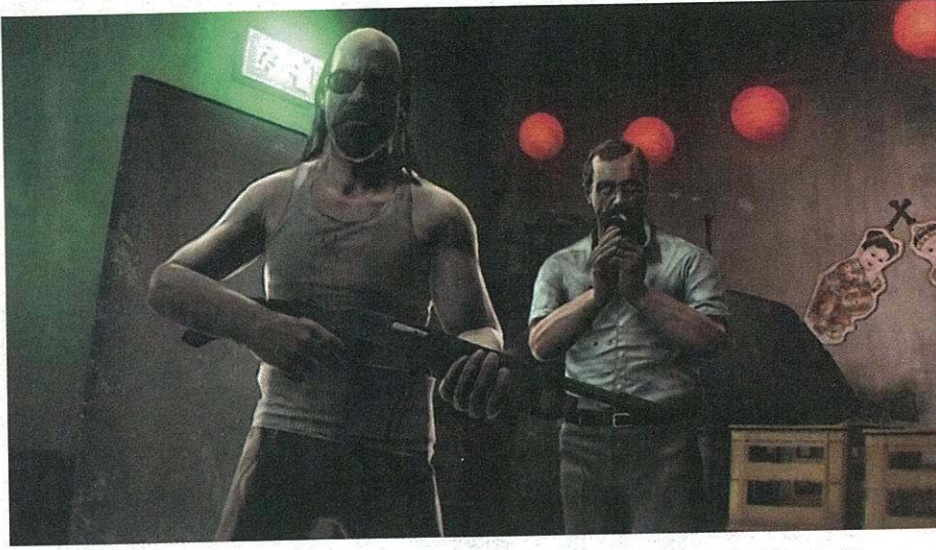
## Tanıtım videolarını izlediğimde, en çok dikkatimi çeken nokta sinematik görüntüler oldu

bir yer olduğunu vurguluyorlar. Şangay'ın eski ve yeni mimarisinin bulunduğu sokaklarda, onca kalabalığın arasında kovalamaca sahnelerin göz dolduracağı kesin. Tanıtım videolarını izlediğimde, en çok dikkatimi çeken nokta sinematik görüntüler oldu. Gerçeklik duygusunu vermek istediklerini inatla vurgulayan IO Interactive firması yapımcıları, oyunda bu duyguyu vermek amacıyla canla başla çalışmış. Sallanan görüntülerin, birisinin kaşını gözünü patlattığınızda kameraya yansıyan kanların, toz ve çamur lekelerinin (Hayır, deterjan reklamı yapmıyorum.) oyunseverleri daha gerçekçi bir atmosfere sürükleyeceğinden eminler. Öldüğümüz anda görüntü nasıl olacak merak ediyorum ben de; dünyam yavaşça kararmak mı, yoksa birden kara deliğin içinde kaybolacak mıyım acaba? Bu kadar "gerçek" olacağı söylenen görüntülerin içinde bakalım ne kadar "gerçekten" aksiyonu hissedeceğiz... IO Interactive 3D'nin hüküm sürdüğü bir dünyada bu kadar sinematik görüntüleri de kullanarak çok da iddialı olduklarını söylüyorlar. Kamera açısı klasik third-person kamerası. Fakat bu kamera hareketleri panik yaptığınız, darbe aldığınız zamanlarda ▶

- Devasa gökdelenlerin altında Kane ve Lynch iş başında. Manzaraya acımadan ortaliği kan gölüne çevirebilirler.







► kesilebilecek, görüntü bir anda gidebilecek. İlk oyunun ateş ederken odaklanma sorunuyla ilgili eleştiriler aldığını belirtmiştim. Dog Days'te ise vuruş - dövüş - itiş ve kıkış bölümlerinde daha gelişmiş ve sorunlardan arınmış kamera açılarının ve görüntülerin bizi bekliyor olacak. Ayrıca yayımlanan videolarında, şiddetin boyutlarını ne kadar fark ettiniz emin değilim ama oldukça agresif öğelerle dolu olacağı gayet açık olarak dile getiriliyor: 18 yaşından küçükler için uygun değildir. (Peki.)

Cephaneden ve silahlardan bahsedelim biraz da... Öyle görünüyor ki bolca yeni silah ve cephane için düşman kovalamak durumunda kalacağız çünkü cephane oldukça limitli sayıda olacak. Bunun dışında, ateş edip yıkabileceğimiz çevre öğeleri de oynanabilirliği zenginleştiriyor. Kane ve Lynch Şangay'a o kadar gelmişken, cam - kapı indirmeden ve ortalığı ateşe vermeden gitmez diye düşünüyordum ben de zaten. Esas yapay zekanın kendini gösterdiği bir nokta daha var ki, kesinlikle takdir şayan olacak gibi görünüyor; siper alıp kuytu bir köşede saklanırken, dikkatinizin dağılması an meselesi; kamera anında başka bir yere

odaklanabiliyor (Kuşlara dalıp gitmişken, merminin sıcaklığını hissedebileceğimiz yani. Teşekkürler yapay zeka.) Ya da çok kritik bir pozisyonda yere düştüğünüzü düşünün; son bir hamleyle yerde yatarken namluyu düşmana doğrultabiliyorsunuz. Zavallı rehinelere siper alabilmek mümkün olacak, polisin sizi enselemesine saniyeler kala etten kalkanınız hayatınızı kurtarabilir. Rehinelere sonra söylemenin pek tadı kalmadı farkındayım ama yerde bulduğunuz metal, tahta ve bilimum alet - edevatı da kendinizi korumak için kullanabileceksiniz.

Yapımcılar oyunun yeni multiplayer seçeneklerinin olacağını sözünü vermişlerdi. Tek kişilik modda oynarken seçebileceğiniz iki farklı seçenek bulunacak; birincisi online co-op seçeneği, diğeri ise offline co-op modunda split-screen seçeneği. Fragile Alliance modu ise daha kalabalık multiplayer seçenekleriyle bizleri karşılamaya hazırlanıyor. Sekiz kişiye kadar online co-op olarak oynayabilmek mümkün. 24 Ağustos'ta piyasaya sunulacak yeni bir Kane ve Lynch macerası için hazırlanın öyleyse, Şangay'ın sıcaklığında bizi bekleyenler olacak. ■ **Ayça Zaman**

Sinematik görüntüler sayesinde kameradan yansıyan ışıkları, lense yapışmış tozları görebilmek mümkün.







İster multiplayer, ister tek kişi oynayın; Kane hep yanı başınızda olacak.

Can havlinizle yerde kıvrılırken, "altın vuruş" yapabilirsiniz.

## Legoel Odaburda

lodaburda@level.com.tr



**1** 6 Mayıs 2010... Türk futbol tarihi için bir dönüm noktası olarak tarihe geçti. 26 yıl sonra ilk defa üç büyükler dışında bir takımın uzun lig maratonu sonucunda şampiyonluğa ulaşabilmesi ve üstelik bu takımın ekonomik değerinin,

ligin yıllardır değişmez şampiyonlarının sadece 25'te biri olması zaten çok fazla şey anlatıyor. Ama bu şampiyonluğun anlattıkları, takip edebildiğim kadarıyla basında fazlasıyla toz duman arasında kaldı.

Bu şampiyonluğun önemi sonuçlarında gizli. Üstelik bu sonuçların en çok konuşulan noktası olan ekonomik kısmı sadece bir ayrıntı. Futbolcularının toplam değerleri yaklaşık 19 milyon TL olarak hesaplanan Bursaspor, bu şampiyonluk ile 40 milyon TL civarında garanti gelir elde etti. Şampiyonluk payı, yayın geliri ve tabii ki Şampiyonlar Ligi gelirlerinden garanti olarak toplam değerinin iki katından fazlasını elde etmiş oluyor Bursaspor.

Buna Bursastore'larda satılacak lisanslı ürün gelirleri, yeni sponsorluk anlaşmaları, önümüzdeki yıl farklı kulvarlarda elde edilecek ek gelirleri de katarsanız kelimelerin tam anlamıyla maddi olarak Bursaspor'un çehresi değişecek.

Ama hayatta hiçbir şeyi para ile açıklamayacağınız gibi bu şampiyonluğun değerini de sadece para ile ölçmek mümkün değil. Bu şampiyonluk Türk futbol tarihinin kaderini değiştirdi. Üç büyük takım arasında gidip gelen şampiyonluk kupası bir kez daha İstanbul'un dışına çıktı. Üstelik geçmişteki başarıları nedeniyle sezon öncesinde (ve özellikle de Şenol Güneş geldikten sonra) üç büyüklerden sonra en büyük aday olan Trabzonspor'dan başka bir takımın uzun maratonu birinci bitirmesi her şeyden önce artık bunun mümkün olabileceğini ispatlıyor.

Artık tüm Anadolu takımları için inanmak için bir sebep var. Çünkü Bursa Türk futbol alışkanlıklarını alt üst eden bu şampiyonluğu ile öncelikle diğer takımların da önünü açtı. Artık hiçbir Anadolu takımının hak ettiğinden daha aزیyla yetinmeyeceği, hedeflerini hep daha ileri konumlandırabileceği bir devir başlıyor.

Yeni yayın ihalesinin hemen ardından gerçekleşen bu şampiyonluk, artık Anadolu takımlarının maddi olarak da daha güçlü kadrolar kurmasını sadece sağlamayacak, adeta mecbur bırakacak. Bursaspor'un başarısı sadece futbolculara veya yöneticilere ait değil. Şampiyonluğu Bursalılar da en az onlar kadar hak etti ve yıl boyunca devam ettirdikleri destekle zaferin mimarlarından biri oldular.

Bundan birkaç ay önceki bir yazımda Bursaspor'un, daha önce şampiyonluğu kovalayan Sivasspor'dan farkları olduğundan bahsetmiştim. İşte en büyük farklardan biri bu; Bursaspor'un taraftarı var. Çünkü futbol asla sadece futbol değildir ve maç asla sadece yeşil sahada başlayıp bitmez. Maç saatler öncesinde tribünde başlar, hakemin düdüğü ile birlikte şehirde sevinçler veya üzüntüler devam eder. İşte Sivas'ta eksik olan bu taraftardı.

Bursaspor'un şampiyonluğu tüm kulüpler için hedefleri yükseltme zorunluluğu doğurduğu gibi, tüm şehirler için de takımlarını destekleme mecburiyeti yarattı. Artık her Anadolu takımı zirveyi zorlayabilecek kadro kurabilir ve aralarında taraftarının da desteğini alanlar arasında yeni şampiyonlar çıkabilir.

Son olarak bu şampiyonluk yıllardır "en kötü üçüncü oluruz" zihniyeti ile sezona başlayan üç büyüklerin de üzerindeki ölü toprağından silkinmelerini sağlayacağına da inanıyorum.

Tebrikler ve teşekkürler Bursaspor. Sadece kazandığın zafer için değil, yıllardır Türk futbolunun üzerindeki zinciri kırıp, artık daha üst seviye bir lig seyretmemize, ligin kalitesinin artmasına ve gerçek anlamda marka değeri oluşturmaya katkılarından dolayı bu devrim gibi şampiyonluğa teşekkürler.

■ **Legoel Odaburda**





**Yapım** CD Projekt RED **Dağıtım** CD Projekt RED **Tür** RPG **Platform** PC  
**Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.thewitcher.com

## The Witcher 2: Assassins Of Kings

Geralt'ın geri dönüşü "vahşi" olacak!

**O**yun piyasasına Polonya'dan katılan CD Projekt Red, 2007 yılında piyasaya sürdüğü The Witcher ile tabir yerindeyse turnayı gözünden vurmüştü. Enhanced Edition'la içeriği daha da genişletilen bu oyun, yapımcı firmanın üzerinde çalıştığı tek proje olmadı. CD Projekt RED, ilk oyunun bitiminden hemen sonra bir devam oyunu üzerine çalışmalara başlamıştı bile. Sonunda bu oyunun da anonsu yapıldı ve The Witcher 2: Assassins of Kings, kaşımıza dikiliverdi. **Ertekin Bayındır**



1

Aslında onu size tanıtmama pek gerek yok zira ilk oyunu oynayanlar Geralt'ı yakından tanıyorlar. The Witcher 2'de de esas oğlanımız Geralt olacak. Sert ve façalı yüzü, beyaz saçları ve uzun kılıcıyla bir serüven daha yaşatacak bize bu karizmatik amcamız.



2

Ve işte ilk bomba haber! Geralt bu oyunda tek başına olmayacak arkadaşlar. Hareketlerini doğrudan kontrol edemeyecek olsak bile The Witcher 2'de Geralt'a Triss Merigold (İlk oyundan tanıdık bir dilber...) ve Vernon Roche ikilisi eşlik edecek.



3

Şimdi gelelim oyunun yapımcılar tarafından çok üzerinde durulan yönüne, yani grafiklerine... Yapımcıların iddialarına göre The Witcher 2, gelmiş geçmiş en iyi görselliğe sahip RPG oyunu olacak. Bu ekran görüntüsü de bu iddiayı kanıtlar nitelikte olsa gerek.



4

The Witcher 2 maceranızdaki azıllı düşmanlarınızla tanışmanızın vakti geldi. Şu sivri kulaklının (Elf olduğunu söylemeli miyim?) ismi Lorveth. Ekranın diğer yarısını kaplayan yarmanın ismi -daha doğrusu lakabı- ise Kingslayer.



5



Oyunun özellikle dövüş ve diyalog sisteminde köklü değişiklikler yapıyor. Dövüş sistemindeki değişiklikler için "hack & slash" tarzı oyunları, diyalog sistemindeki değişiklikler içinse Mass Effect 2'deki araya aniden giriveren diyalogları örnek verebiliyorum şimdilik.

6



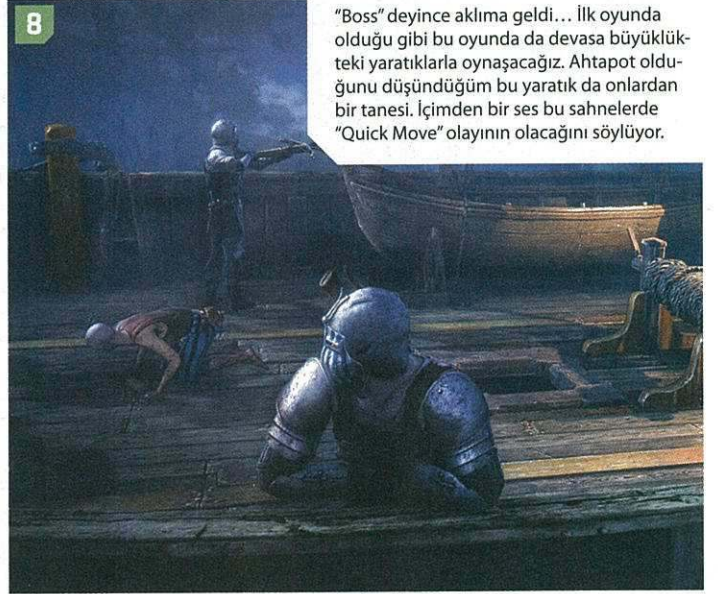
İlk oyunun bende travmalara yol açan bir sıkıntısı vardı. Minik bir köy evine girseniz bile haddinden fazla uzun süren bir yükleme ekranıyla karşılaşıyordunuz. The Witcher 2'de ise bu sıkıcı yükleme ekranlarıyla neredeyse hiçbir yerde karşılaşmayacağız.

7



Oyunun Alpha aşamasına dair ufak tefek detaylardan bahseden bir videoya rastladım şans eseri. Video bittiğindeyse The Witcher 2'nin bende yarattığı heyecan iki katına çıktı. Bu videoda yer alan boss sahnesini mutlaka bir yerlerden bulup izlemeniz gerekiyor.

8



"Boss" deyince aklıma geldi... İlk oyunda olduğu gibi bu oyunda da devasa büyüklükteki yaratıklarla oynaşacağız. Ahtapot olduğunu düşündüğüm bu yaratık da onlardan bir tanesi. İçimden bir ses bu sahnelerde "Quick Move" olayının olacağını söylüyor.

9



The Witcher 2: Assassins of Kings, bir aksilik çıkmazsa 2011 yılında bizimle birlikte olacak. Şu an için platform olarak sadece PC tarafı düşünülüyor ama oyunun PC çıkışından sonra konsol versiyonları için de bir güzellik yapılabileceği söyleniyor. "Hayırlısı" diyelim...





Yapım LucasArts Dağıtım LucasArts Tür Adventure Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2010'un üçüncü çeyreği Web www.monkeyislandsp3edition.com

## Monkey Island 2 SE: LeChuck's Revenge

A pirate I was meant to be...

**M**onkey Island'ın yenilendiğini duyunca sizin içinizi bir sevinç kaplamadı mı? Hala Guybrush'i, Murray'ı, LeChuck'ü özlemle anıyor musunuz? Yeni nesil bir oyuncusunuz ve eskilerin konuştuklarından bir şey anlamıyor musunuz? O zaman bekleyin, çünkü yenilenmiş Monkey Island ikincisiyle geri dönüyor.

Guybrush, korsan olmak için çıktığı yolda, artık çok daha karizmatik, çok daha sakar, çok daha yaratıcı. Tabii ki oyun eski Monkey Island 2'nin aynısı ama bu yeni grafiklerle oynamayacağımız ve ondan zevk almayacağımız anlamına

gelmez. Şahsen benim İngilizce öğrenmemde katkıda bulunan bu seriye borcumu ödemek için almam gereken ve aldığımı asla pişman olmaya-  
cağım bir oyun bu. Özellikle gemideki şarkı sahnesinde, "Dans hareketleri değişti mi acaba?" diye bakmak için ya da Guybrush'ın Elaine'ine evlenme teklifini görmek için bile alınabilir sadece.

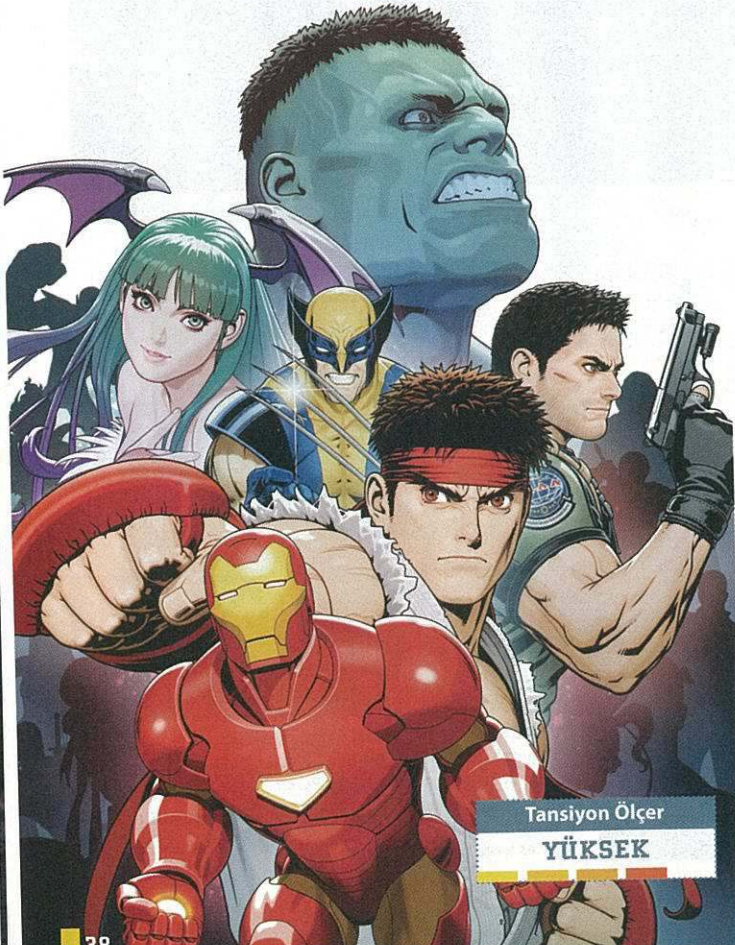
Uzun lafın kısası, yakında çocukluk / gençlik arkadaşlarımız geri dönüyor. Tekrar onlara kavuşmak için geri sayıma başladınız mı? ■ **Onur Cengiz**

Bu sahneyi hatırlayan var mı?



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Dövüş Platform PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2011'in ikinci çeyreği Web www.capcom.com

## Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

10 Yıl Sonra

**C**apcom, 10 yıldır beklenen yeni Marvel vs Capcom oyununu, geçtiğimiz haftalarda duyurdu. Mortal Kombat vs DC Universe'ten sonra çıkmasına kesin gözüyle bakılan oyun, sonunda resmîyet kazandı. Afili bir fragmanla da heyecan yükselmeye başladı. Hatta şunu söyleyebilirim ki; LEVEL Online'da fragmanı izledikten sonra, son sahnedeki karakterin kim olduğunu görünce büyük ihtimalle şoka gireceksiniz.

Açıkçası oyunun beklentileri karşılayıp, karşılamayacağı konusunda yorum yapmak için erken olsa bile, sadece bir fragmanla bu kadar

heyecan yaratan Capcom'un iyi bir iş yaparak, konsol oyuncularını sevindireceği neredeyse kesin gibi. SF4'ün PC satışlarından memnun olmayan Capcom yetkilileri, oyunun PC için çıkmasının zor olacağını duyurdular. Bu atari salonlarında, Marvel vs Capcom oynayarak büyüyen ve oyun için PC'yi tercih eden oyuncularını üzecek.

Daha önce dengeleri düzgün kurmayı başaran Capcom'un serinin devamında da aynı şeyi yapabileceğini gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz. Yalnız Hulk ve Wolverine gibi karakterlerin çizgi romanlara uygun yaratılması, pek olası görünmüyor. ■ **Onur Cengiz**



Bu oyunun daha aydınlık olması, tuzakları daha rahat görmemizi sağlıyor.

Adamın başına ne geleceğinin bu kadar belli olması, yaratıcı tuzaklar bekleyen fanları biraz hayal kırıklığına uğrattıyor.

Yapım **Zombie Dağıtım** Konami Tür **Korku / Aksiyon / Adventure**  
Platform **PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **Ekim 2010** Web [www.konami.com/saw2](http://www.konami.com/saw2)

## Saw II

Jigsaw'dan kurtuluş yok

**B**ilmem kaçınıcı (Ben III'ten sonra saymayı bıraktım.) Saw filminden sonra, -yetmezmiş gibi üstüne- ikinci Saw oyunu 2010'un Ekim ayında raflarda yerini alıyor. Peki siz bunu bekliyor musunuz?

Açıkçası, bana göre; ikinci filminden sonra berbat bir ilerleyişe sahip olan Saw serisinin bir de oyununun çıkacağını duymak, beni hiç heyecanlandırmamıştı. Buna rağmen oyunu alıp oynadım. Çok kötü bir oyun bekliyordum ama Konami benim beklediğimden de kötü bir oyun yaparak, bir çığır açtı. İkinci oyunda, "Saw fanlarını mutlu etmek için" yola çıktıklarını ve oyunun çok kaliteli bir yapım olacağını belirtiyorlar. Ben de size, oyunun yeniliklerinden bahsederek kafanızda bir tablo oluşturmaya çalışacağım.

### Yeni ışıklandırma

Devam oyununda, ilk oyunda en fazla şikayet alan ışıklandırma sistemi yenileniyor. Böylece el feneriniz açık olmasına rağmen hiç bir şey görememizin önüne geçmeye çalışılıyor. Yeni Saw atmosferi, daha aydınlık, daha iyi bir görüntü sistemiyle geliyor.

Yine bir önceki oyunda, neredeyse hiçbir şekilde etraftaki malzemeleri kullanamazken, şimdi oyunun her yerinde, çevredeki eşyaları kullanabileceğimizi duyuruyor Konami. Bunu çok büyük yenilikmiş gibi duyurmalarına rağmen; yeni nesil oyunlarda bunun bir ayrıcalık değil, bir gereklilik olduğunu belirtmem gerek.

### Beş farklı mekan

Oyunda beş farklı mekan bulunacak ve kilit açma, puzzle çözme gibi mini oyunlar tamamıyla yenilenmiş bir şekilde karşımıza çıkacak. Özellikle "kilit açma" aktivitesinin yeni hali epey heyecanlı görünüyor.

Biraz da dövüş sistemine bakalım; iki farklı sistemde karşınızdaki rakiplerinizi alt etmeye çalışıyorsunuz. İlki

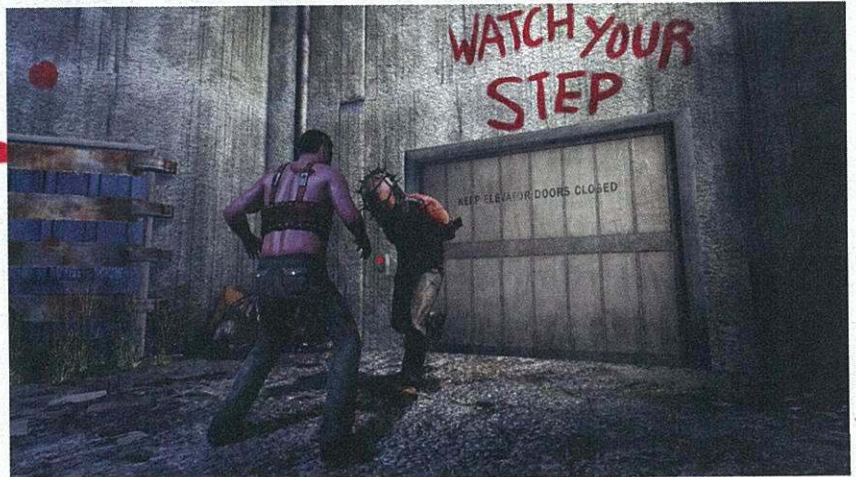
mantık tabanlı, yani karşınızdaki rakibi ellerinizle değil çevredeki eşyaların üzerine çekmeye çalışarak, "vur kaç" tekniğiyle ilerliyorsunuz.

**Oyunda beş farklı mekan bulunacak ve kilit açma, puzzle çözme gibi mini oyunlar tamamıyla yenilenmiş bir şekilde karşımıza çıkacak**

Yakın dövüş sisteminin daha gelişmiş olması sebebiyle, daha önceki oyundaki gibi eşek sudan gelinceye kadar dayak yemek de tarihe karışacak neyse ki.

Bu arada, oyuna eklenen Jigsaw bebeklerinin hepsine ulaşırsanız, sizi bir sürpriz bekliyor olacak; bunu da belirtmeden geçmeyeyim.

Son olarak, oyuna bir tutam daha RPG ögesi katılmasıyla, artık sadece oyunun sonunda değil, başından bu yana yaptığınız seçimlerle oyunun farklı iki finalini görebileceksiniz. ■ **Onur Cengiz**



Tansiyon Ölçer

düşük



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Yapım Visceral Games Dağıtım EA Tür TPS Platform PC, Xbox 360, PS3  
Çıkış Tarihi 2011'in ilk çeyreği Web www.deadspace.ea.com

## Dead Space 2

Isaac içeri, Necromorph'lar dışarı!

**A** lan Wake'te ne eksikti biliyor musunuz? (Incelemeyi okuduysanız biliyorsunuzdur.) "Etkileyicilik." Karanlık bir orman yaratmak, oyunu dizi formatında hazırlamak, kitap sayfalarıyla hikayeyi tamamlamak güzel temalar ama bu Gothic oyunundaki dünya değil ki ben özgürce dolaştıkça keyif alayım... Sen bana dram vereceksin, aksiyonu bana yaşatacaksın, bazen sadece arkama yaslanıp kahramanın o durumdan nasıl kurtulacağını bana izleteceksin ki ben oynarken önüme yeni birkaç düşmandan fazlasının çıkacağını bileyim ve merakla bekleyeyim.

Infinity Ward, Modern Warfare ile bunu yaptı ve Visceral Games de aynı yolda ilerliyor: Dead Space 2'yi bir "korku oyunu" olmaktan uzaklaştırıp aksiyonu ön plana çekiyor.

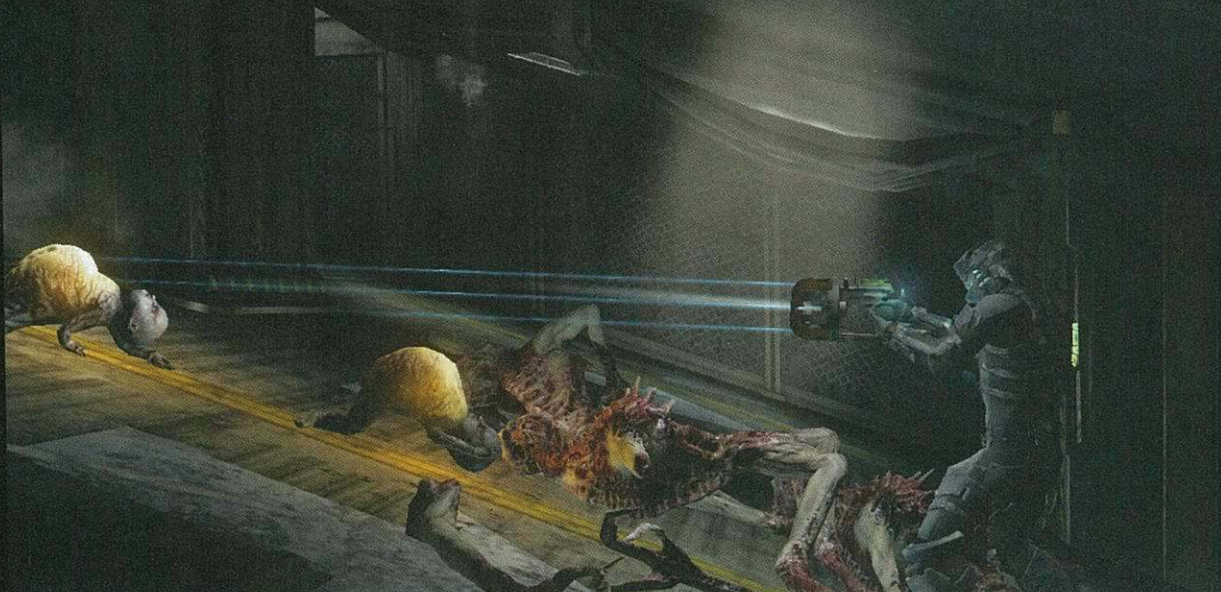
Endişeye mahal yok; oyun bir anda Quake'e de dönüşmeyecek fakat Isaac elindeki üç kurşun dolu silahla zorda da kalmayacak sürekli. Onun yerine devasa bir yaratık onu kovalarken kaçmaya çalışacak, tökezleyecek, yolunu açmaya çalışırken kurşunlar uzaya açılan bir camı patlatacak, her şey sonsuzluğa yuvarlanırken Isaac



kurtulmaya çalışacak... Bunların hepsi, karanlık bir atmosfer ve mükemmel bir oynanış, Dead Space 2 ile gelecek yıl aramızda olacak. Şimdiden kendinizi hazırlamaya başlayın. Hadi eyvallah, ben gidiyorum. (Diyerek gideceğim bir gün, göreceksiniz...) (Nayır, nolamaz! - Elif)

### "İnteraktivite"

Önemli olan Isaac'ın her kasının ayrı ayrı oynadığını görmek, üstündeki zirhtaki yansımaların gerçek gibi gözükmesine aldanmak değil... Yani bunlar da önemli fakat... Arkadaşlar bunlar önemli aslına bakarsanız. Visceral Games görsel kaliteye bu defa öylesine önem veriyor ki her şey, en ince detayına kadar modelleniyor, "anime" ediliyor ve bize sunulmak için cılaya giriyor. Mesela kaçınız Isaac koşarken sırtındaki kıvrımların hareketine dikkat etmiştir. "Olmaması gereken o zaten..." dediğinizi duyar gibiyim ama 10 oyundan 8'inde karakterler kütük gibi hareket ediyor; dikkatinizi çekirim.





■ Bu bitkiye yaklaşmayın; size tükürebilir.

Görsel kaliteye bu denli özeniliyor olmasının bir nedeni de oyundaki hareketin artmış olması. Ne anlamda bir hareket, hemen açıklıyorum.

Artık etraftaki eşyaları, bir Bioshock, bir Psi-Ops'taki (Ne güzel oyundu...) gibi delik deşik edebiliyor, kaldırıp atabiliyor, onları bir şekilde kullanabiliyoruz. Durup dururken bir varile ateş etmenin elbette bir anlamı yok; zaten bu etkileşimin nedeni "Telekinesis" gücümüzü kullanmaktan geçiyor.

Telekinesis, yani eşyaları havaya kaldırma özelliğimiz geri dönüyor ve bu defa çok daha hızlı bir şekilde kullanabiliyoruz. Mesela iki odayı birbirinden ayıran cam bir separatörü kurşunlarınızla patlatabilir ve Telekinesis

gücünüzle yerdeki cam parçalarından birkaçını havaya kaldırıp düşmanlarınıza fırlatabilirsiniz. (Dikkat; detay geliyor! Eğer bu cam parçası düşmanınıza saplanmazsa, arkasındaki zemine saplanacaktır.)

Telekinesis gücünü aynı zamanda ufak düşmanlarınızın üzerinde de kullanabileceksiniz. Fakat bunun nasıl olduğunu söylemeden önce yeni düşmanlarımıza bir göz atalım. Takip edin beni...

### Sürü halinde saldırırlar...

Stalker'lar... Başınızın belası olacak ilk düşmanınız. Bu köpekten bozma Necromorph'lar gruplar halinde size saldırıyor ve bunlardan bir tanesi, aynı Alan Wake'teki Taken'lar gibi, önce gölgelerde biraz gözüküp kayboluyor. Anlıyorsunuz ki birazdan şenlik başlayacak ve nitekim bir grup Stalker, koşarak üstünüze gelmeye başlıyor...

Neyse ki pek güçlü değil Stalker'lar. Elinizde sağlam bir silah varsa ve hedefinizi vurabilen bir oyuncuysanız, onlardan kurtulmanız kolay. Fakat gelen açıklamalara ▶

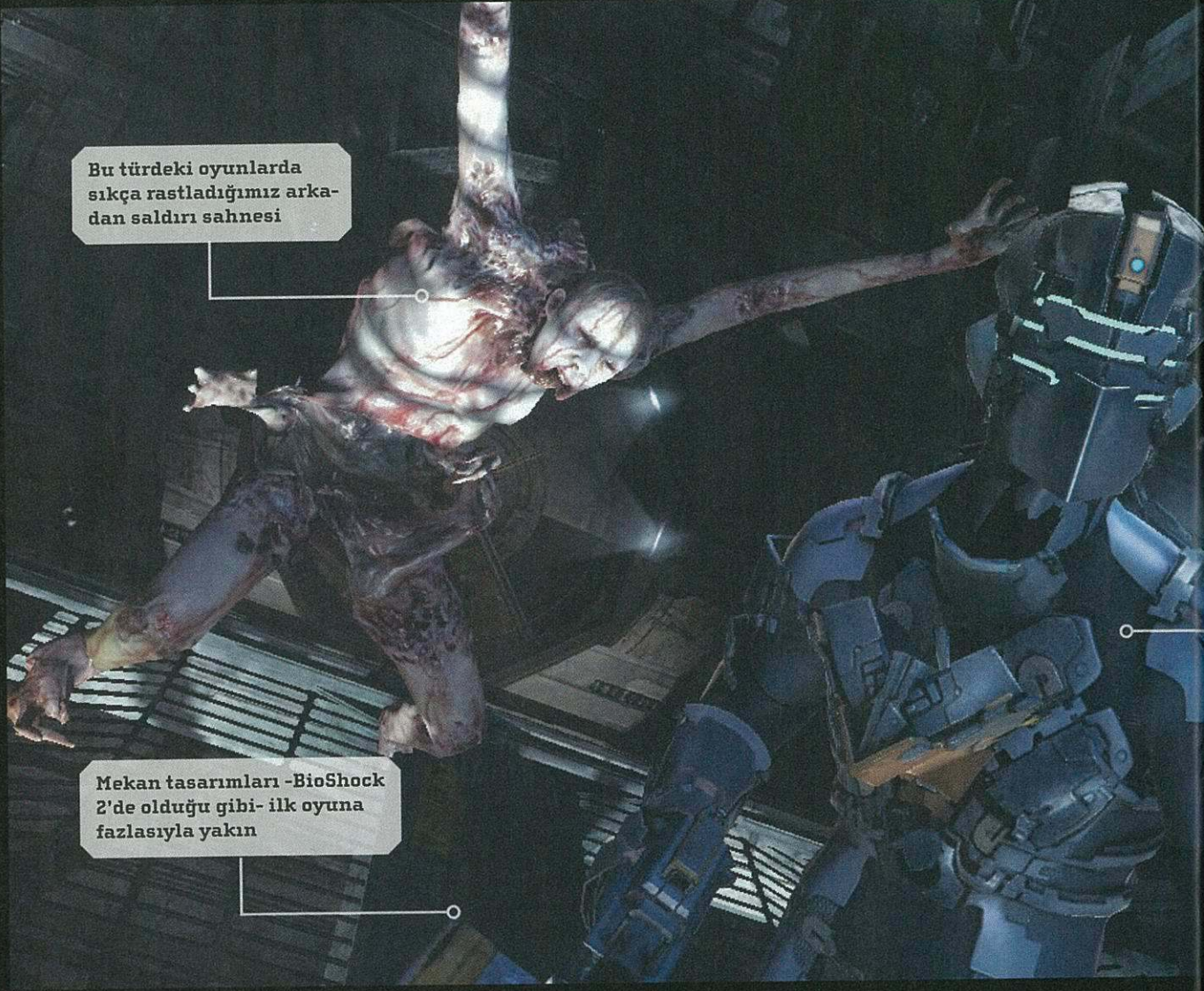
## EL ELDEN ÜSTÜNDÜR

Ne yaptık; Dead Space'ı keyifle oynadık ve bitirip aldığımız yere (Cami avlusunu) bıraktık. Niye bıraktığımızı ben söyleyemeyim. Söyleyeyim tamam; bunu yaptık çünkü oyunu bitirdikten sonra yapacak bir şey yoktu. Zaten bir oyunu online ortamda oynayamıyorsanız, terk edilmeye mahkum oluyor ve maalesef Dead Space de bu durumdan nasibini almıştı.

EA ikinci oyunda her konuda daha iddialı olduğu için multiplayer'ı da eş geçmiyor. Plasma Cutter'larınız, Javelin Gun'larınız yanınızda, rakiplerinizi tam karşınızda, birbirinizi doğrayıp duracaksınız; bundan şüpheniz olmasın. "Bir tarafta yaratıklar, diğer tarafta insanlar, savaşa tutuşacağız." demek isterdim ama sanıyorum ki böyle bir oyun modu olmayacak. Onun yerine, birkaç konsept çizimden anladığımız üzere senaryoyu veya bir takım özel bölümleri anlaşılabilir olarak oynayabileceğiz. Bu modun kaç kişiye kadar destek vereceğini henüz bilmiyoruz ama çizimlerde iki karakterin yaratıklara karşı savaşırken, bir adamın da bilgisayarda bir takım işlemler yaptığını gördük. Bilgisayarda "Solitaire" oynadığını düşünmediğim için bir kapıyı kapatmaya veya açmaya çalışıyordu diye düşünüyorum. Eğer böyle bir mod oyuna eklenirse, olay bayağı eğlenceli ve heyecanlı hale gelebilir.







Bu türdeki oyunlarda sıkça rastladığımız arkadan saldırı sahnesi

Mekan tasarımları -BioShock 2'de olduğu gibi- ilk oyuna fazlasıyla yakın

► göre eğer grup etrafınızı bir kez sararsa, oradan sağ salım kurtulmanız pek mümkün değil.

Anlayacağınız Stalker'ları yakınımıza sokmamalıyız. Bu iş için güzel bir silah eklenmiş oyuna; Detonator. Bu aslında bir silah sayılmaz; daha çok bir tuzak. Bir

## Telekinesis gücümüzü kullanmamıza izin veren, Visceral Games'in açıkladığı son düşman tipi de duvarlara veya bir takım bölgelere takılı olan, mutasyona uğramış bitkiler

zemine yerleştiriyorsunuz bu mayını ve birkaç lazer ışını, görünmez bir duvar çiziyor. Bu duvarı geçen olursa da mayın patlıyor. Biraz önceki senaryoda, tek başına gölgelerde koşan bir Stalker vardı. Bu yaratığı gördükten sonra eğer mayını, saldırının geleceği yöne (Tahmini olarak tabii.) koyarsanız, Stalker'lar bu mayına takılıp patlayabilir. Şayet ki onlar mayına yetişmeden onları öldürmeyi başararsanız, tuzağınızı geri bırakmak zorunda da kalmayacaksınız. Detonator'lar patlamazlarsa tekrar envanterinize girebiliyor.

Gelelim bir diğer düşmanımıza. Diz boyunu geçmeyen ama yine Stalker'lar gibi fazlası zarar olan Crawler'lar, canınızı çokça sıkacak. Diğer yaratıklara göre eklemeleri daha zor ayrılan (Dead Space'te bir yaratıktan kurtulmak için onu eklemelerinden vurmak ve hareketlerini yavaşlatmak iyi bir stratejidir.) bu

sevimsiz yaratıklar, neyse ki Telekinesis gücünüze cevap veriyor. Bunlardan bir tanesini kaldırıp diğerlerine bowling topumuşçasına fırlatmak, yapabileceğinizin en iyisi. Bir ihtimal, çevrede bir gaz tankı da varsa, işte o zaman izleyin gösteriyi...

Telekinesis gücümüzü kullanmamıza izin veren, Visceral Games'in açıkladığı son düşman tipi de duvarlara veya bir takım bölgelere takılı olan, mutasyona uğramış bitkiler. Bunlar sizi fark ettiklerinde, içlerinde bulundukları zehirli ve yapışkan sıvıyı dışarı püskürtüyor ve bu sıvıya maruz kalırsanız, yavaşça vefat ediyorsunuz.

Fakat güçsüz değiliz; Telekinesis gücü sadece bizde var!

### DEVAMI, GELECEK SAYIDA

İlk oyunla birlikte altı sayılı bir çizgi-roman da yayına girmişti. Bu da yetmedi bir çizgi-film, Dead Space: Downfall satışa sunuldu. Hikayeyi tamamlayan bu yapımlara Wii'deki Dead Space: Extraction da eşlik ederek konuyu iyiden iyiye genişletti.

Bu tip bir uygulama Dead Space 2'de de yapılacak mı diye merak ediyorduk ve yanıt Visceral Games'den geldi. İlk oyunla birlikte bu tip uygulamaların bayağı rağbet gördüğünü belirten yapımcı firma, oyuncularla iletişime geçmek için de ek çalışmaların iyi bir yol olduğunu söyledi. Durum böyleyken, aynı şekildeki çalışmaların Dead Space 2'yle birlikte de görülmesinin, onların da planları dahilinde olduğunu öğrenmiş olduk. Bakalım bu defa bizi neler karşılayacak...



## ANALİZ



■ Sakın ateş etmeyin! Sadece "kolbastı" yapıyor...

Isaac zayıfladığına göre hareket kabiliyeti de artacaktır.



Neden o sıvıyı yakalayıp onlara karşı veya başka düşmanlara karşı kullanmıyorsunuz? Bence bunu yapmalısınız. Yapmak istemezseniz de sizi bahsedilen son silahımızla tanıştırayım.

Javelin Gun, bildiğiniz "iğne-atar" aslında. İğne atar ne diye sorarsanız, buna çivi-atar demek zorunda bırakırsınız beni. Çivi-atar da kendini ismiyle son derece iyi ifade eden bir cihaz bence. Özellikle duvara yakın duran düşmanlarınızı duvara çivilemek için kullanabileceğiniz Javelin Gun, çivileme işleminin ardından düşmanınıza elektrik verme, onu havaya uçurma gibi seçenekler de sunacak -ki bundan daha önceki sayılarda bahsetmiştik. Kullanışlı bir silah olacağı apaçık ortada Javelin Gun'ın. Özellikle oyunun yeni etkileşimli haliyle gayet iyi bir uyum içerisinde olacağını tahmin ediyorum.

### Neredeydik?

Yine bir önceki ilk bakışta bahsettiğimiz için, burada yeniden aynı konuyu anlatmak istemedim ama LEVEL'İ ilk defa alan veya okuyan arkadaşlar için tekrar edeyim: 161. sayı olmuş; nasıl oluyor da daha yeni tanışıyoruz LEVEL'la! "Oha" diyeceğim, terbiyem müsaade etmedi! (Sanki demişsin be Tuna; çelişkiyi gözler önüne sermek istedim. - Elif)

Sprawl'dayız arkadaşlar. Ishimura bir gemiydi, Sprawl ise bir şehir. Hem de Satürn'ün aylarından biri olan Titan'ın bir parçasında yer alıyor. Bu kocaman şehir, Ishimura'ya göre çok daha fazla çeşitte mekan içereceği için oynanışta da bu mekanların yaratacağı farklı tarzları görebileceğiz.

Dead Space 2'nin evlerimize girmesine daha çok var. Dead Space ise henüz eski bir oyun sayılmaz. Şimdi neden o Alan Wake'i bir kenara koyup Dead Space'i konsolunuza veya bilgisayarınıza itelemiyorsunuz? Bakın "Market" bölümümüzde kaç aydır bir numarada; bu size bir şeyler anlatıyor olmalı... ■ **Tuna Şentuna**





X

FIRAT'TAN

FIFA

TAKTİKLERİ

HAYAT FECİ HALDE FIFA'YA BENZER.  
BİR KARE, BİR X, ADAMIN BELİNİ KIRAR.

FIRAT AKYILDIZ



PUAN DURUMU

	O	G	B	M	P
X FIRAT	40	28	5	7	89
X EMRE	40	15	12	13	57
X GÖKHUN	40	14	10	16	52
X SEFİK	40	13	9	18	48





## SATILMIŞ KALECİ!

Evladım senin ağzın neler diyor? Ne kalecisi, ne satılması?!  
Fon mu alıp satıyorsun evladım?! Profesyonel futbolcu  
bunlar; bir paket kömüre, bir kutu sakıza tav olurlar mı?!  
Yıkıl karşımdan, yıkıl!!!

## ARA PAS ATTIM NAZLI YARE

Unutma ki futbolun 10'da 9'u rakibi şaşırtmaktır evlat. İyi ya da kötü oynaman önemli değil; rakibi şaşırtırsan olur bu iş. Bak Guiza'ya; nasıl sızmış sahaya, futbolcu kostümüyle. Herkes "Gol atacak" diye beklerken o sahadan taş örneği toplayıp uzaya gönderiyor. Evet, "Rakibi şaşırtma" başlığı altında "ara pas" konusunu işleyeceğiz bugün. Ara pas nedir? Nasıl atılır? Herkes ara pas atabilir mi? Ara pas ara sıra mı atılır? Evlat, FIFA 10'da ara pas, Üçgen'le atılıyor. Peki bu tuşa ne zaman, nasıl ve kaç santigrat derecede basmalısın? İşte cevaplar: Özellikle orta sahayı geçtikten sonra radara bakıp, defansın arkasına sarkmakta olan forvetlerini izle ve tam, adamların defanstan sıyrılırken Üçgen'e -genelde yarıdan fazla- bas. Bu noktada zamanlamanın ne kadar önemli olduğunu anlatamam; bir ara çaya gel, anlatayım.

## AYIN HİLESİ

YANLIŞ TAÇ KULLANMA: TOPA AYAKLA VURUN.

## NADYAKOMANACI

Evlat, World Cup 2010'da kaleciler düzeltilmiş olsa da FIFA 10'da az miktarda kaleci sorunu var. O nedenle her an tetikte olmalı ve elinden geleni ardına koymamalısın ki kalecinin işi budur zaten. "Fazla uzatma hafız" dediğini duyar gibi oluyorum ki hoşlandığım bi' konuşma tarzı değil bu. Neyse, al bakalım: Unutma ki Üçgen, kalecinin kötü gün dostudur. Hatta öyle ki Hayrettin Demirbaş bile dönem dönem bu tuşu kullanmış ve takımını kurtarmıştır. Rakip üstüne gelirken Üçgen'de basılı tutarsan kaleci açılır ve ayağı kapatır. Diğer yandan -özellikle FIFA 10'da- R2 ile gol yememek için, rakip, ceza alanına yaklaşırken iki defa Üçgen'e basıp kaleciyi geriye çek. Bu sayede kalecin dağıldan döne döne gelen topları içeri almayacak, mutlu, olmadı mesut yaşayacaksınız.

## KONTRATAĞA ÇIKTIM DÖNECEĞİM

Bu oyunda yaşlı adamlara yer yoktur evlat. Hızlı pas yapmalı, çok koşmalı, sürekli alan daraltmalı ve boşa kaçmalı; saha dışında da kendine bakmalı, efendime söyleyeyim, o bar senin, bu bar benim, gezip tozmamalısın. Geçen gün Taksim'de bardan çıkarken gördüm seni. Körkütük sarhoştun, ses etmedim ama para cezası yolda! Neyse, sonra konuşuruz bunu. Hızlı oynamak için defanstan hızlı çıkman gerek. O nedenle Quick Tactics menüsünden Counter Attack'ı seçip, hücum gücünü arttırabilirsin. Ama hayat o kadar kolay değil; dönüşlerde / orta sahada kaptırılan toplarda büyük açıklar verebilirsin. O yüzden dikkatli ol; gol yeme, Sörf de yeme.



# CALL OF DUTY BLACK OPS

## Bu dünyada görev hiç bitmez mi...

**E**vet, sevgili okurlar; ben de görev başındayım şu an. Size Londra - Hammersmith'ten sesleniyorum. (Burası buz gibi bu arada.) Niye mi "taaa oralara kadar" gittim? (Sizi daha iyi yiyebilmeek için...) Call of Duty serisinin, Treyarch'ın elinde bulunan dalının yeni oyunu Black Ops ile ilgili ilk sunumları, ilk oyun içi görüntüleri yerinde izleyip; yapımcılarla sohbet edip size en taze bilgileri sunabilmek için. Ne gördüysem, ne duyduysam size madde madde aktaracağım; siz de dikkatlice okuyacaksınız. Söz mü?

• Sahneye Treyarch stüdyolarının genel müdürü Mark Lamia çıktı ve kısaca oyunun senaryosundan bahsetti. Özellikle İkinci Dünya Savaşı yerine bu defa özel timlerin yer aldığı "Soğuk Savaş" konu aldıklarının ve bu sayede oynanış sisteminde, silahlarda ve diğer ekipmanlarda yaratıcılık bakımından özgürlüklerinin arttığını vurguladı.

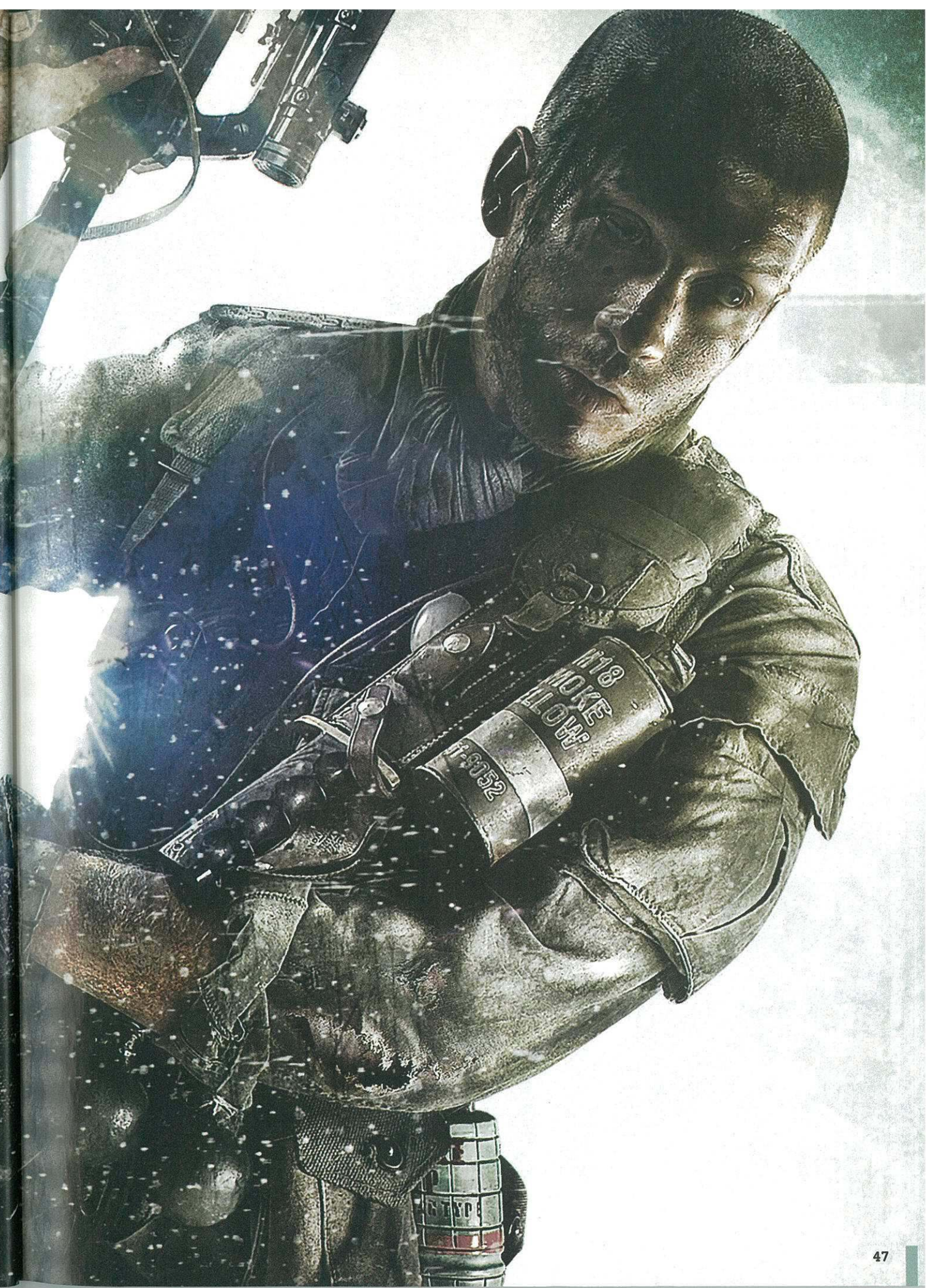
• Bu kısa girişten sonra hemen oyun oynanmaya başlandı.

- İlk olarak Maj. Thomas olarak bir savaş uçağına (SR71) bindik, ekrana çıkan analog kolu ibaresi ve etkileyici ses efektleriyle uçak havalandırdık.
- Daha sonra uçağın gelişmiş iç kamerasından, "Kilo One" isimli özel timimizin pusuda beklediği yer belirlendi. Pusudaki timimize uçaktan komut vererek hemen yakınlarındaki "safe house"a girmeleri sağlandı. (Bu arada mekanın karlı olduğunu da belirteyim.)
- Timimiz evin içine girdikten kısa bir süre sonra Sovyet askerleriyle dolu birkaç araç yaklaştı ve askerler araçlarından çıkmadan yine timimize ▶

ELİF  
LONDRA'DAN  
BİLDİRİYOR!











Modern Warfare 2'de soğuk havaya direnç kazanmıştık ve bu Black Ops'da işimize yarayacak.

- komut vererek onlara evin arkasındaki güvenli bir yerde pusu kurdurttuk.
- Bu komuttan sonra aşağıdaki time dahil olduk. Çok geçmeden araçlarından inen Sovyet askerleri menzilimize girdi; bu sırada arkadan gelen kalp çarpıntı sesi atmosferi epey güçlendiriyordu.
- Menzilimize giren askerleri tek tek temizledik. Bu arada hemen elimizdeki garip silahtan bahsedeyim; bu dürbünlü bir crosbow (ok). Mark Lamia'nın başta da belirttiği gibi oyundaki silahlar, bir kısmı kurgu olan ve İkinci Dünya Savaşı'ndan uzak bu senaryo sayesinde farklı ve çeşitli.
- Etrafını temizlediğimiz "safe house"un hemen arkasında, bulunduğumuz tepeden aşağıya inebileceğimiz bir platform var. Bu platformdan gamepad'deki sol ve sağ trigger'lar sayesinde halatımızla iniyoruz. İnşlerimiz sırasındaki kamera açıları aksiyonu güçlendirecek kadar başarılı.
- Aşağı inişimizin son adımı, halatla -Tarzan misali- camından içeri daldığımız bir Sovyet mekanı oluyor.

bu sahnede araya çok ama çok kısa sinematikler de giriyor. Bu mekanı da temizledikten sonra görevin bizi yönlendirdiği şekilde, radar uydusunu kapatmak için aşağıya inmeye devam ediyoruz. Fakat bu sefer merdivenleri kullanıyoruz.

- Merdivenlerden indikten sonra ufukta birkaç Sovyet askeri görüyoruz. Timimizden Weaver isimli asker önden gidiyor; biz de o arada dürbünlü okumuzla indiriyoruz gördüğümüz askerleri. Fakat bir anda yaklaştığımız bir başka küçük Sovyet üssünden üzerimize asker yağmaya başlıyor.
- Bu çatışmada arkadan gelen alarm sesi, silahların ve





## YENİ EKRAN GÖRÜNTÜLERİ



noktaya yönlendiriyor. Tam da içinde bulunduğumuz iç mekandan dış mekana çıktığımız anda karşımızda bulunan ve yine karlar altında olan dağdan üstümüze roket atılıyor.

• Düşmanın bulunduğu noktaya giderken bir anda oyun Mirror's Edge oluyor. Karlı, puslu, dumanlı ve bol girintili çıkıntılı bu yolda, son hızda koşarak atlayıp zıplıyoruz. Ve tam yolun sonuna geldiğimizde bir uçuruma geldiğimizi görüyoruzuuuzz...

• Karlı ve Sovyet askerli bu bölüm böyle bitiyor. Taktiğin daha bol olduğu bu bölümden sonra Mark Lamia "Şimdi biraz da gerçek aksiyon zamanı" diyor ve "Slaughter House" (Kasap Evi) isimli bu bölümle bu defa Vietnam'a gidiyoruz. Yıl 1968. Her yer yanıyor, her yer yakılmış, her yer kıpkırmızı. Biraz önceki bölüm ne kadar beyazsa bu bölüm o kadar kırmızı. Biz tabii ki Amerikan askeriyiz.

• İlk dikkatimi çeken şey elimizdeki silahın "Dragon's Breath" isimindeki akıl almaz derecede etkili olan özelliği. Bir pompalı tüfek düşünün ve bu pompalı tüfekte her ateş ettiğinizde düşmanınızı anında ateşe ▶

■ **Vurarak öldüremiyorsan  
aşağıya at, ölsün gitsin!**

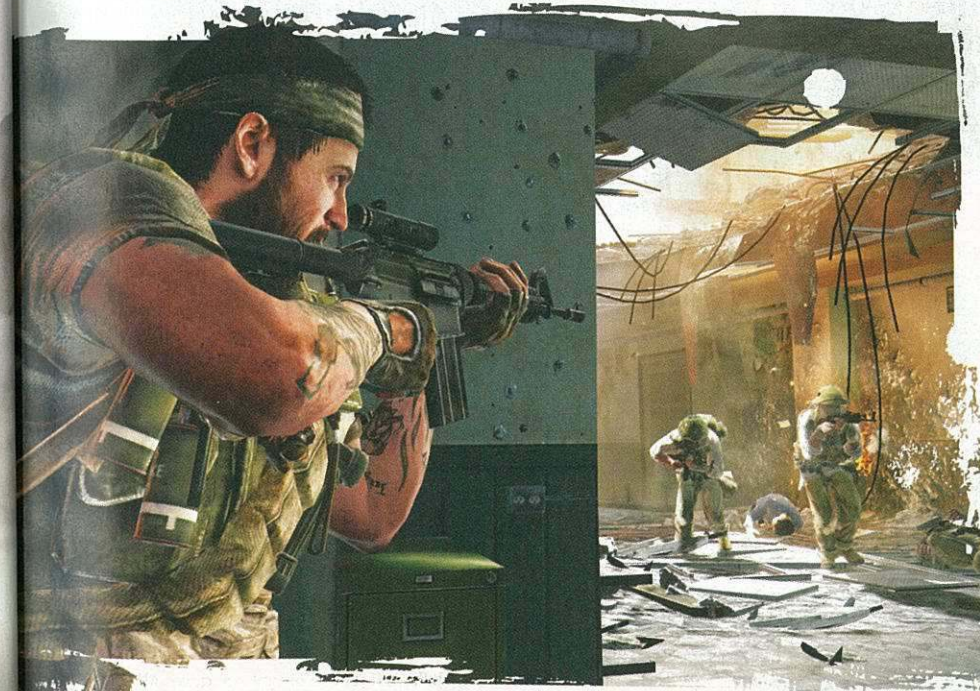
diğer öğelerin sesleri gerçekten etkileyici. Vuruş hissiyatı da çok iyi.

• Bu kalabalığı da hallediyoruz. Şimdi kilitli bir kapıyla karşı karşıyayız; hemen silahımızla kapının üzerinde yanıp sönen kilitleri kırıyoruz.

• Kırduğumuz kapıdan içeri girer girmez önümüze çıkan askere mermi yağdırıyoruz. Düşman yere düşer düşmez Weaver gitti ve tam kalbine topuğuyla basarak ölümcül bir darbe uyguladı. Bu tür, ek mini sinematikler de oyunun havasını epey güzelleştiriyor.

• Hemen arada, hasar aldığımızda ve ölüme yaklaştığımızda ekranın sadece kırmızılaşmadığını, blur (bulanıklık) efektinin yanında tüm görüntülerin de yavaşladığını ekleyeyim.

• Radar uydusunu kapattıktan sonra görev yine bizi bir



■ **Vietnamlılar, teknolojik ve modifiye edilebilir silahlarımıza karşı koymakta zorlanacaklar!**



YENİ  
EKRAN  
GÖRÜNTÜLERİ



Ormanlık arazilerde av olmamak için etrafı dikkatlice süzmek gerekecek.

- veren, mini bir bomba attığınızı düşünün...
- Dragon's Breath çok güzel ve etkileyici görünüyor ama sanki işleri biraz kolaylaştırmış gibi. Zira böyle etkili bir özelliğin en azından mermi sayısı az olabilir ama oynadığımız bu bölümde ekran bal gibi 80 - 90 mermi gösteriyordu. O güçte bir silah ve 80 - 90 mermi ile sanırım oyun biter. (Abartıyorum ben de bal gibi.)
- Slaughter House bölümü, ilk bölüme göre daha "harala gürele". Çoğu zaman ekranı takip etmek bile güçleşiyor. Hele dış mekanlarda kimin eli, kimin cebinde belli değil. Ama dediğim gibi arkanızda timiniz, elinizde Dragon's Breath özelliğiniz olduğu için ölmeniz, hayatta kalmanızdan daha zor.
- Bir de zaten bu bölümde dış mekana çıktığımızda, timinizi takip eden özel helikopterinize sıkıştığınız zamanlarda komut verebiliyoruz. Komutu alan helikopter direkt gösterdiğiniz hedefi çatır çatır tarıyor. Kısacası

arkamız çok ama çok sağlam. Çünkü özel timiz... İzlenimlerimi bitirip, röportaja geçmeden önce bir süre, umarsızca yorum yapmak istiyorum sevgili okurlar. Call of Duty: Black Ops, insanlık ve FPS için dev bir adım değil ama en azından Treyarch'ın elinde olan Call of Duty serisi için (Modern Warfare serisi Infinity Ward'un elinde; bilmeyenlere not olsun.) güzel bir adım. Oyunda kendilerinin daha önce denemediği kadar çeşitli aksiyon var; komut verme, silah modifikasyonu vs... Üstelik herkesin diline dolanan "Eeeh İkinci Dünya Savaşı da bitmedi gitti oyun dünyasında!" cümlesini de en azından kendi açılarından yok etmiş oluyorlar. Evet, belki yine Sovyet ve Vietnamlı askerlere karşı savaşıyoruz ama senaryonun içine eklenen birçok farklı unsur var; Dragon's Breath bunlardan sadece bir tanesi...

Şimdi hemen akıllara diğer FPS'ler geliyor, değil mi?





Battlefield: Bad Company 2, henüz piyasaya çıkmamış olan Medal of Honor... Bana göre, bildiğimiz, klasik anlamda "savaş"ı konu alan bir FPS'de mutlaka çevre etkileşiminin had safhada olması lazım. Evet evet, açık açık BC2'yi övüyorum çıkartmadan. (Nasıl oluyorsa bu artık.) Çünkü bu, gerçekçiliği arttıran en önemli özellik. Şimdi Call of Duty: Black Ops, kendi serisi için yeniliklerle dolu ama çevre etkileşimine çok fazla odaklanılmadığı belli. Tabii ki camlar kırılıyor, duvardaki panolar havaya uçuyor vs... O kadar da değil. Fakat yeterli mi bu o tartışılır işte.

Kısacası Treyarch'ın evladını geliştirdiği aşikar. Ellerinden geleni yapmışlar Black Ops için. Özellikle senaryo sunumunda ve görsel / ses efektlerinde ortalığı dağıtacak Black Ops. En önemli nokta olan multiplayer modlarla ilgili de haberlerim var fakat o da artık röportaja kalsın.

■ Elif Akça





ÖZEL  
RÖPORTAJ

## From UK with love...

### Treyarch genel müdürü Mark Lamia ile konuştuk

Treyarch stüdyolarının genel müdürü Mark Lamia, sunumdan hemen sonra dünyanın dört bir yanından gelen basın mensuplarıyla, beşerli gruplar halinde mini toplantılar gerçekleştirdi. Benim de dahil olduğum bu röportaj / toplantı karışımını size yazılı olarak, soru-cevap şeklinde aktarmaya çalışacağım.

**Soru: Neden tarihi dönem olarak bu dönemi seçtiniz?**

**Mark Lamia:** Bu dönemi seçtik çünkü daha önce kimsenin -bizim bakış açımızdan- ele almadığı bir dönemi ve dönemin özelliklerini ele almak, kullanmak istedik. Ayrıca bu dönem, bizim yaratıcılığımız için biçilmiş kaftandı. Dönemin tarih aralığı uzun, materyal anlamında çeşit çok. Kısacası Black Operation başlığı, derinlemesine araştırıp üzerinde çalışıldığı zaman bizim için gerçekten çok verimli bir başlık oldu. Bir de Call of Duty serisini takip eden oyunculara yeni, taze bir şeyler sunmak istedik. Black Operation'ların özü "gizli" ve "etkili" olması. Gizli ve etkili olması için de mühimmat, destek ve diğer materyaller anlamında bu operasyonda görev yapan askerler için hemen hemen her şey sağlanıyor. Haliyle başta da belirttiğim gibi gizli ve etkili operasyonlar için bizim yaratımımızda da sınırlamalar kalktı. Silah modifikasyonundan tutun da taktiksel oynanış öğelerine kadar, kafamızdaki hemen hemen her şeyi oyuna aktarabildik.

Bu arada tüm bu operasyonları araştırırken o dönemde Black Op'lardan birinde görev yapmış bir Amerikan askeri ve yine aynı dönemlerde görev yapmış bir Sovyet askeri ile de detaylı görüşmelerimiz oldu.

**Soru: Peki bu Black Operation'lar tamamıyla gerçek mi?**

**ML:** İsminden de belli olduğu gibi aslında bu operasyonların iç yüzünü tam anlamıyla bilen çok az insan var. Dışarıya yansıyan çok az bölümleri bile çoğu zaman dedikodulardan öteye geçemiyor. Bizim yaptığımız şeyse bu operasyonların sadece ana hatlarını, yani tarihsel temellerini alıp gerisini hayal gücümüze bırakmak oldu.

**Soru: Oyunda SR71'den başka, tam anlamıyla kullanılabileceğimiz araçlar olacak mı? ML:** Evet olacak; normalde zaman itibarıyla SR71'den başka araç açıklamam doğru olmaz

ama bugün bunu başka sorularla da paylaştığımız için burada da açıklayayım. Rus savaş helikopteri (Mi-24 ya da Mi-35 olduğu belli değil) sevgili okurlar. - Elif) kullanabileceğiz. Hatta en son yayımlanan videoda bu aracın kullanımı ile ilgili ipuçları da var.

**Soru: Oyunun PC versiyonu için Modern Warfare 2'deki gibi "dedicated server" sorunu yaşanmayacak değil mi?**

**ML:** Böyle bir sorun yaşanmayacak; dedicated server'larımız olacak. Merak etmeyin.

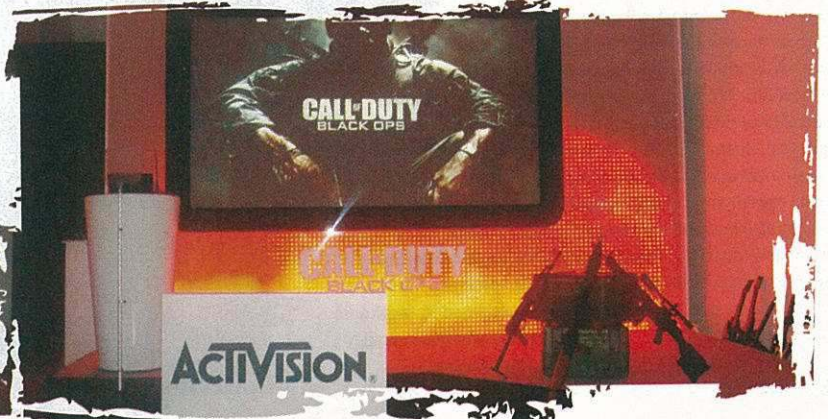
**Soru: Askerlerin bu operasyonlarda başka hiçbir yerde edinilemeyecek malzemeye, silaha, mühim-mata ulaşabildiklerini söylediniz. Mesela Dragon's Breath'i gördük pompalı tüfekte. Bu hangi tarafta kalıyor? Gerçekten kullanılmış mı bu özellik yoksa bu da bir kurgu ögesi mi?**

**ML:** Bu tür özellikler ve oyunda kullanılan materyaller için dediğim gibi çok geniş ve kapsamlı araştırmalar yaptık. Örneğin ilk bölümde gördüğünüz -havalandırdığınız-, 68'lerde kullanılan savaş uçağı SR71'in kokpiti birebir oyunda gördüğünüz gibi. Gerçek gibi gelmiyor insana ama öyle. Dragon's Breath'e gelince,

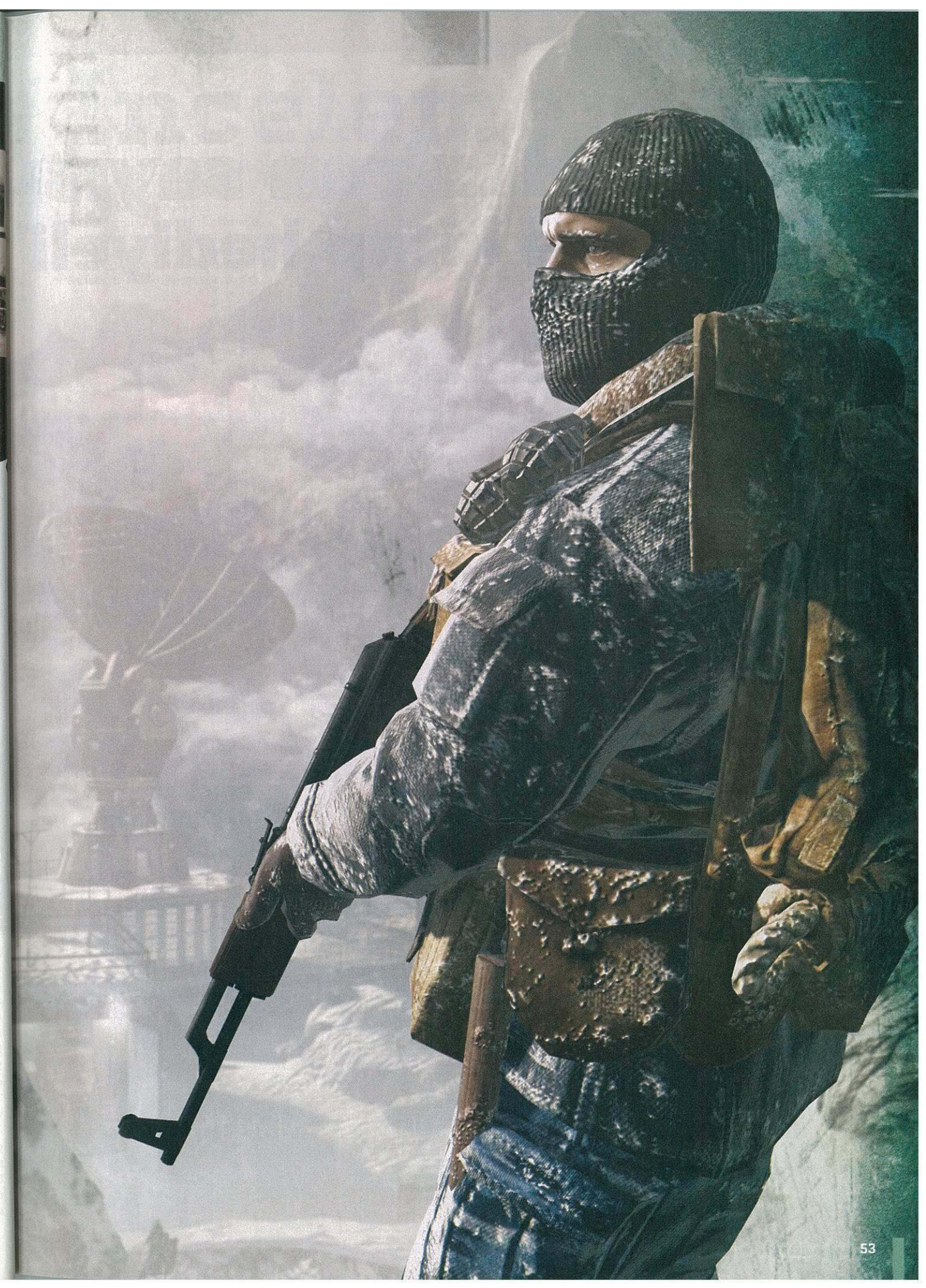
bu SR71 kadar net değil ama şunu söyleyebilirim; gerçekten o askerler akıl almaz derecede özgürdü ve Dragon's Breath o askerler ve o operasyonlar için abartılı bile değil. Kendi özel üretimleri olan ve Dragon's Breath'ten de öte birçok mühim-mata sahip oldukları bir gerçek. Bu soru çoğu zaman, yine ilk bölümde gördüğünüz dürbünü ok için soruluyor. Biz aslında bu silahı multiplayer modlar için tasarlamıştık; sonra senaryo moduna da aktardık bu silahı.

*Ufak bir muhabbetten sonra konu multiplayer modlara geliyor.*

Önceden tek kişilik modlar / haritaları bölüp multiplayer mod haline getiriyorduk. Şimdi ise durum tam tersine döndü; multiplayer modlara odaklanırken bazı multi özelliklerini tek kişilik moda aktarıyoruz. Multiplayer modlarla ilgili detaylara yine zaman itibarıyla giremiyoruz; birkaç ay içinde multiplayer modların detaylarını açıklayacağız ama şu an itibarıyla şunu söyleyebiliriz ki daha önce FPS'lerde bulunmayan modlar üzerinde çalışıyoruz. Ayrıca oyuncuların kendi karakterlerini oluşturabilmesi için de seçenekleri çoğaltıyoruz. Ama asıl odak noktamız, dört kişinin oynayabileceği ve bu dört kişinin ikiyeşerli halde split-screen oynayabileceği modumuz.













# İnceleme

New York'u bırakın, Vahşi Batı'ya bakın!

**N**e oynayacağımıza karar vermekte bu derece zorlandığımız bir ay olmamıştı herhalde uzun zamandır. Bir tarafta merakla beklediğimiz Lost Planet 2, bir tarafta Vahşi Batı'yı mükemmel bir şekilde ekranlara yansıtan Red Dead Redemption, bir diğer

tarafta yıllardır beklenen ve PC versiyonunu yarı yolda bırakarak karşımıza çıkan Alan Wake, bir tarafta özüne dönen Prince of Persia... Daha daha neler oynadığımızı merak ediyorsanız sayfaları çevirmeye başlayın.



58

## Red Dead Redemption

Grand Theft Auto IV'ün üstüne Vahşi Batı teması giydirilirse ne olur? Bundan daha iyisi olamazdı herhalde.



66

## Alan Wake

Yıllardır karanlığa teslim olmayı bekleyen Alan, sonunda muradına erdi ama bu hiç hoşuna gitmedi. Onu kurtarmaya hazır mısınız?



72

## Prince of Persia

2008 yılında bizi şaşırtan Prince, normale dönmüş bir halde yeniden karşımızda ve bizi geçmişe götürerek kendini affettiriyor.

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak oyunun hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

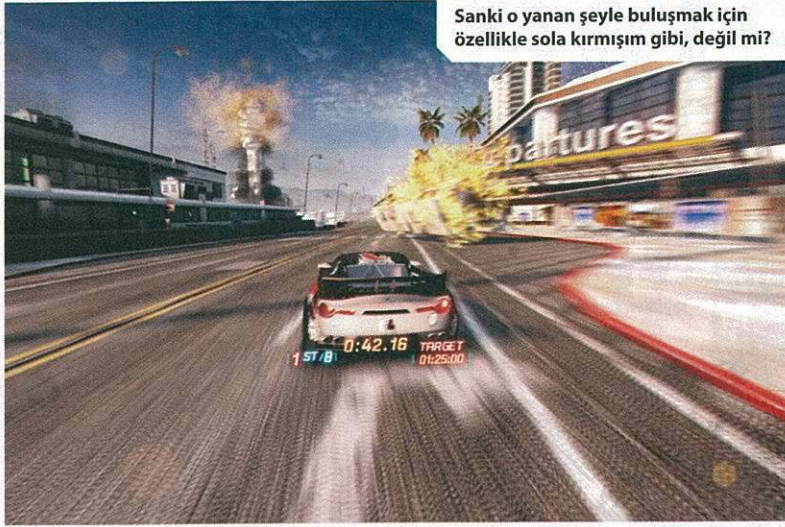
İncelenen tüm PC oyunlarının sistem gereksinimlerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.

# Lost Planet 2

Bu özgün dünyanın devam oyununun eksileri sanki artlarından biraz daha fazla gibi...

76





Sanki o yanan şeyle buluşmak için özellikle sola kırmışım gibi, değil mi?



### Kestirme Yollar

Son sürat yol alırken aniden bir "yukarı ok" işaretiyle uyarılırsanız vakit kaybetmeden Power Play tuşuna basın. Böylelikle önünüzde kestirme bir yol açılacak ve önünüzdeki rakiplerinizin canını yakmadan onlara hoş bir sürpriz hazırlanmış olacaktır.

## Split/Second: Velocity

Yarış pistlerinde eşek şakası

**H**ani sahnelerde gitarlar parçalanır, aksiyon filmlerinde binalar ve lüks otomobiller havada uçurur ya... Benim için acır eskiden beri böylesi sahnelerde. "Parçalayacağınza ihtiyacı olan birine verseniz!" gibi gereksiz bir detaya girmeyeceğim şimdi ama ne bileyim, rahatsız oluyorum işte böyle şeyleri gördükçe. Oyunlarda ise madalyonun diğer yüzü görünüyor bana. Elimden geliyorsa taş üstünde taş, omuz üstünde baş bırakmıyorum. Parçalama imkanım varken sağlam bıraktığım bir şey, bana rahatsızlık duygusu veriyor. Hemen geri dönüp parçalayıveriyorum onu da. Peki niye anlatıyorum bütün bunları şimdi durduk yerde? Kapsama alanımızın içerisinde "Split/Second" diye bir yarış oyunu var da ondan. Ne alaka mı? Benimle gelin lütfen.

### Yakıp yıkmaya hazır olun!

Split/Second'ın tanıtım videolarını izlerken gözlerimi ekrandan ayıramamıştım. Son sürat giden lüks otomobiller, onları durdurmak için tasarlanmış "lüks" tuzaklar ve bunların müthiş bir aksiyon atmosferiyle harmanlanmış hali çok etkileyiciydi. Dolayısıyla oyunun çıkış tarihini beklemeye koyuldum. Vakit gelip çıktığındaysa



### Alternatif

DIRT 2 (9,0)  
Burnout Paradise(9,6)  
Flatout (8,1)

sabırsız bir şekilde kurdum oyunu bilgisayarıma. İlk etapta hayal kırıklığına uğradığımı sansam da olay giderek renklendi, adrenalin seviyem yükseldikçe yükseldi ve böylece saatlerin nasıl akıp gittiğini anlayamadım. "Yok böyle bir şey!" diyerek olayı abartmak istemiyorum ama Split/Second, beklediğim heyecanı bana yaşatmayı başardı desem yeridir.

Bir televizyon programı düşünün şimdi. Bu program için özel olarak tasarlanmış yarış pistlerinde otomobiller yarışacak ve yine özel olarak pistin çeşitli yerlerine yerleştirilmiş tuzaklar yeri geldiğinde ortama dahil olacak. Yavaştan ısınmaya başladık sanırım ama durun; daha bitmedi... Bir uçak pistinde son sürat ilerleyen bir otomobilin önüne devasa bir yolcu uçağı düşsün mü? "Yok daha neleri!" demeyin çünkü bu, Split/Second'da göreceğiniz sahnelerden sadece bir tanesidir. Evet... Bir yandan rakiplerinize karşı birincilik mücadelesi verirken, diğer yandan yıkılan kulelerden, düşen yolcu uçaklarından ve şu an aklıma gelmeyen diğer tuzaklardan sıyrılmaya çalışacaksınız. Bu tuzakları avantajınız dahilinde kullanabilmeniz de cabası...

### Sıra dışı bir televizyon şovu...

Kısa bir Tutorial turuyla başlıyor Split/Second macerası. Bu aşamada otomobilinizi nasıl kontrol edeceğinizi ve rakiplerinize nasıl kabusu olabileceğinizi öğreniyorsunuz. Az önce bahsini ettiğim tuzakları, biriktireceğiniz "Power Play" gücüyle aktif ediyorsunuz. Otomobilinizin kışını kaydırmak (Sprint), herhangi bir rakibinizin hemen arkasından yol almak (Draft) ve uzun sırayışlar yapmak (Jump) suretiyle "Power Play" barınız doluyor.



Yapım Black Rock Studio  
Dağıtım Disney Interactive  
Tür Aksiyon / Yarış  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [disney.co.uk/split-second-velocity](http://disney.co.uk/split-second-velocity)





Üç kademeli olan bu barın her kademesini tek tek kullanarak küçük çaplı tuzakları aktif ediyorsunuz. Daha büyük tuzakları aktif etmek içinse "Power Play" barını komple doldurmanız gerekiyor. Bu arada, tuzakları aktif etme aşamasında zamanlamanızı çok iyi kullanmanız lazım; çünkü insanın kazdığı kuyuya kendisinin düşmesi hiç eğlenceli değil.

Tutorial turunu tamamladığınız zaman asıl olay, yani 12 Episode'dan oluşan bir televizyon şovu başlıyor. Her Episode, toplam altı bölümden oluşuyor ve her bölümde farklı farklı yarış modları var. Diğer yarış oyunlarından aşına olduğunuz "Race" modunda dereceye girmeye çalışıyorsunuz. Dereceye girmek derken, yarış son sırada bitirmeyin yeter. "Elimination" modunda sona

kalan dona kalır mantığı işliyor; yani her bir dakikanın sonunda geride kalan yarışçı elenmiş oluyor. Oyunun en eğlenceli modu olduğunu düşündüğüm "Detonator" modunda tek başınıza yarışıyorsunuz ve önünüze aniden çıkıveren tuzaklardan sıyrılmaya çalışıyorsunuz. Bunların haricinde bir helikopterin size sürekli füze fırlattığı "Air Strike" ve "Survival" gibi farklı modlar da mevcut. Her Episode'un sonunda yer alan "Elite Race" yarışlarındaysa ilk üçe girmeniz gerekiyor zira bir sondaki Episode'a geçmenin tek yolu bu.

Split/Second, size adrenalini dolu saatler yaşatabilir ama sürekli aynı aksiyonların tekrar etmesiyle bir yerden sonra sıkılabilirsiniz de. Sonuç ne olacak olursa olsun, kesinlikle denemeniz lazım Split/Second'ı. Ha, oyunun online yapısını da karar verme sürecinize eklemeniz tavsiye olunur. İyi eğlenceler... ■ **Ertekin Bayındır**

### Split/Second: Velocity

- + Adrenalin salgılatan yarış atmosferi, muhteşem patlama efektleri, hızını kesmeyen aksiyon
- Aynı aksiyon yapısının bir yerden sonra sıkması

8,0

## ANALİZ

Şimdilik kaza bela yok ama bir sonraki turda bu kamyonun sağlam kalacağını hiç sanmıyorum.

Fark edeceğinize üzere ihtiyacınız olan bütün bilgiler burada bulunuyor.

Oyundaki hiçbir arabanın nitro aksamı yok ama emin olun, buna gerek de yok.





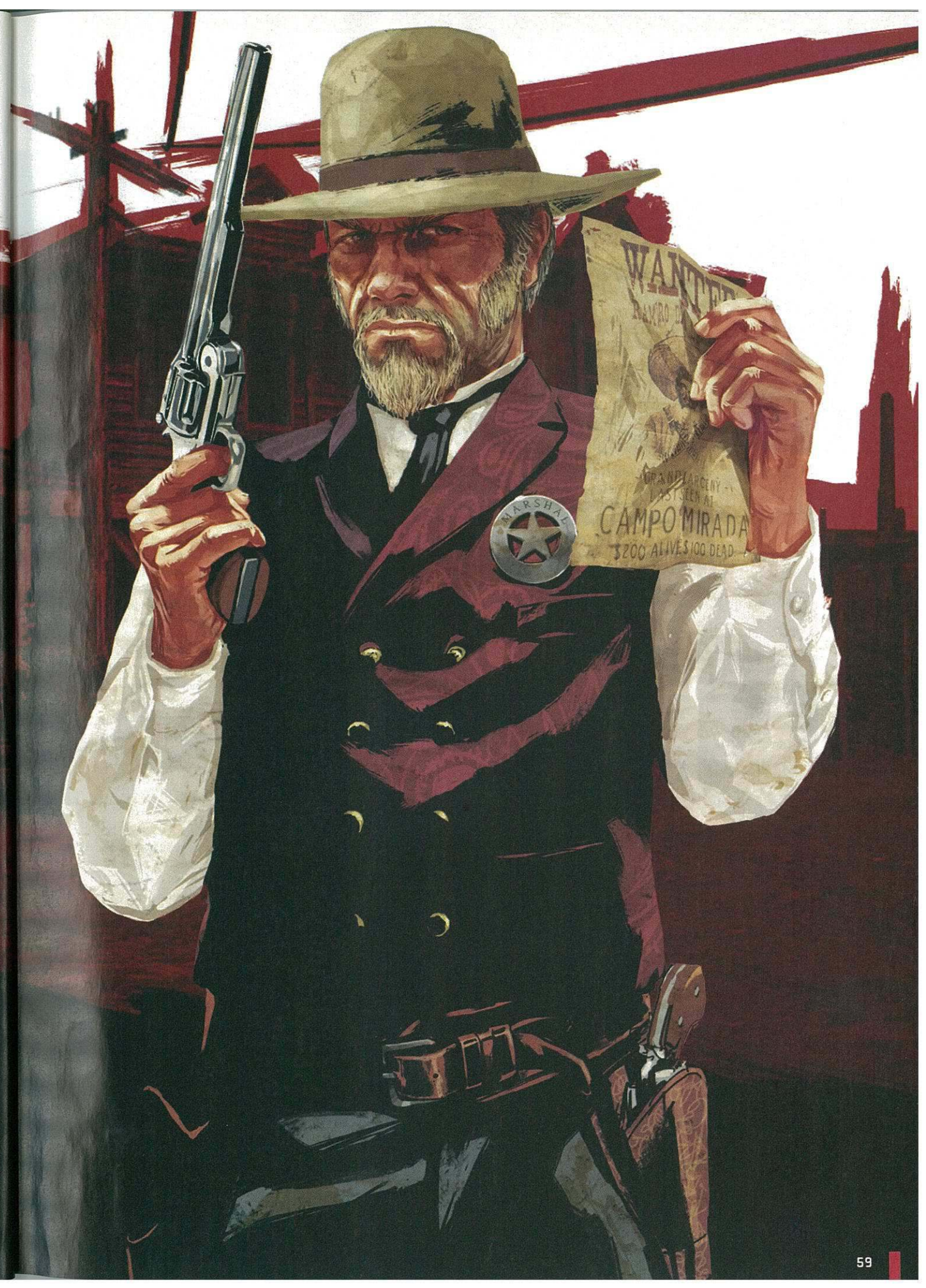


Yapım Rockstar San Diego  
Dağıtım Rockstar Games  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web [www.reddeadredemption.com](http://www.reddeadredemption.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

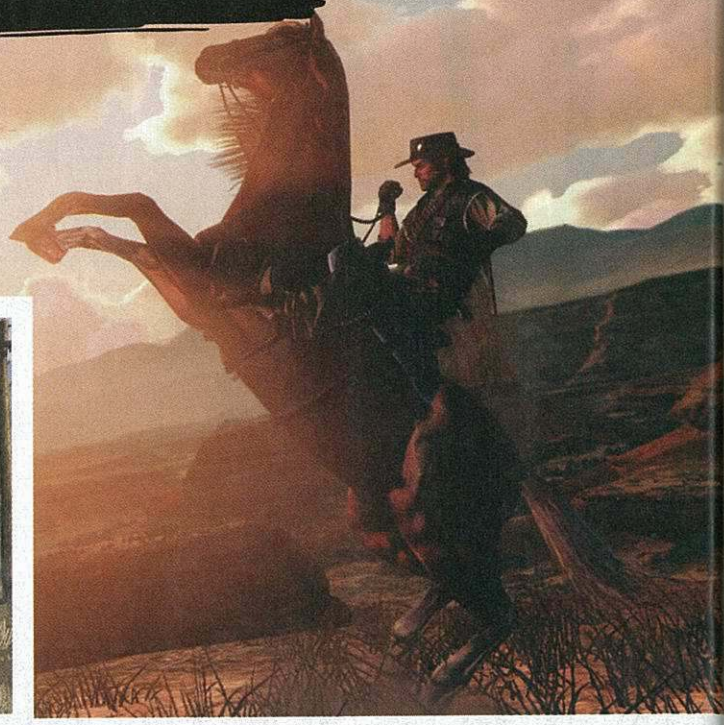
# AT. AVRAT. SILAH...

RED DEAD  
REDEMPTION 









## Atım Nerede?

GTA'da bir arabayı kaybettiğinizde, yenisini hemen yoldan bulmak çok kolaydı. Burada ise atınız kel alaka bir yerdeyken ona koşmak çok uzun zaman alıyor. Bu yüzden oyuna atınızı çağırabilme özelliği eklenmiş ve atınız nerede olursa olsun, ışığınıza geliyor. Şayet ki atınız ölürsse, yenisinin canlanması için kısa bir sürenin geçmesini bekliyorsunuz ve yine ışık çalarak onu yanınıza çağırabiliyorsunuz.

**K**uralların belirsiz olduğu bir yaşam biçimi. Herkesin silahı var, her üç adamdan ikisi toprakla eş renkte ve topraktan daha kötü kokuyor. Kadınların ne yaptığı belirsiz. Ya evlerindeler ya da çocuklarını gezdiriyorlar.

Yapacak pek fazla şey yok. Kurak alanlarda yaşamaya çalışmaktan başka, en popüler olan spor "suç işlemek". Dönemin büyük suçlulara ev sahipliği yapıyor olması, ölümün sıradan bir durum oluşunun en büyük nedeni insanların büyük ideallere sahip olamamasından kaynaklanıyor bana göre. Mesela nedir, siz iyi okullarda okuma, bir şirkette yönetici olma, sanatınızı konuşturup ünlenme, bienallerde gösteriş yapma hevesindesiniz belki; peki tek gördüğü babasının bir "bar"a gidip gün boyu oturduğunu gören bir çocuk ne düşünsün hayatla ilgili...

Konuya farklı bir açıdan yaklaştım sanırım fakat Red Dead Redemption size bunları da gösteriyor aslına bakarsanız. Dönemin politik düzenini, çarpıklıklarını, zorluklarını size diyaloglarla, sahnelerle, ufak detaylarla sergiliyor. Bunların etkin olmadığı anlarda da atınıza binip istediğiniz kafasına bir tane kurşun sallayabiliyorsunuz; böylesine de özgürsünüz. (Rockstar'ın "imzası" oldu bu. - Şefik)

## İssiz topraklar

John Marston evli ve bir tane de çocuğu var ve oyunun hemen başında ölüm tehlikesi atlıyor. Bonnie adındaki hoş bir bayan tarafından kurtarıldıktan sonra da bulunduğu New Austin bölgesinde bir intikam yolculuğuna çıkıyor. Dreamcast'ın ünlü oyunu Shenmue'de olduğu gibi, burada da kahramanımız önemli görevini bir kenara bırakıp at ehlileştirmekten, rakun vurmaya kadar birçok "gerekli" işle de uğraşmıyor değil.

GTA serisinden bir oyunu oynadığınıza eminim. Emin olmadığım konu yine Rockstar imzası taşıyan Red Dead Revolver'ı oynamış olma olasılığınız. Red Dead Revolver, PS2 için hazırlanmıştı zamanında ve bu oyuna Rockstar sonradan el atmıştı. Aslında Konami'nin Japon esintili oyunlarından biri olacaktı. Rockstar ise

el atınca, hiç de fena olmayan bir oyun ortaya çıktı ama dediğim gibi, pek fazla kişi bu oyunu oynamadı nedense. Siz bu oyunu oynayan grupta olun veya olmayın, Red Dead Redemption'ın bir önceki oyunla herhangi bir alakası olmadığını aklınızda bulundurun. "Dead Eye" veya düello gibi özellikler belki yeni oyunda da var fakat geriye kalan her şey, "GTA'nın Vahşi Batı kostümü giymiş" hali.

Bunu kötü anlamda söylediğimi sanmayın; bu kostüm o kadar güzel giydirilmiş ki ortaya yaşayan bir Vahşi Batı çıkmış. Atınızla ıssız sandığınız bir bölgede dolaşırken bir bakıyorsunuz, kuşlar yere iniyor, tavşanlar bir tarafa koşuyor, tilkiler avlanmak üzere hazırlık yapıyor... Ufak kasabalara, daha doğrusu yol üzerindeki konaklama merkezi kıvamındaki "yerleşim"lere girdiğinizde de asıl eğlenceyi gözlemliyorsunuz. İnsanlar sokaklarda yürüyor, bazıları ateş etrafında toplanmış, keman çalan bir adamın müziğinin eşliğinde konuşuyor, köpekler havlıyor, at arabaları yollarında seyrediyor, barlarda oyunlar oynanıyor... Her şey böylesine normal ilerlerken "kaşınan" bir adam bir kadını kaçırmaya çalışıyor, bir at hırsız kasabaya adım atıyor, dağlarda saklanmakta olan bir çete kasabanın altını üstüne getirmek üzere dağıdan iniyor. Kısacası Red Dead Redemption'daki her yer "yaşiyor".

## Kafa avcısı

GTA IV'ü oynamış olan herkes bu oyuna toplamda 10 dakika içinde adapte olacaktır. GTA serisiyle tanışmamış olan oyuncular ise oyunun geniş arazisinde kaybolmakta özgür; geri dönmek içinse kasabaları bulup önemli kişilere ulaşmanız yeterli.

GTA'da olduğu gibi senaryo farklı kişilerin bize verdiği görevlerle ilerliyor. Ekranın sol alt kısmında yer alan ufak haritada beliren harfler, bahsettiğim karakterlerin baş harfi ve onlara ulaşarak büyük görevler alabiliyoruz. Bazen bu haritada soru işaretleri, bazen de kurukafalar görüyoruz. Soru işaretleri, dolaştığımız bölgelerde sizden yardım bekleyen insanları işaret ediyor. Bu insanlardan alacağınız görevler bazen tek bir noktaya giderek tamamlanmıyor, oyunun ilerleyen kısımlarında ise dallanıp budaklanabiliyor. Görevi aldığımız kişi bize görevin hangi bölgede olduğunu söylüyor fakat oyunda kaybolmayalım diye görevin yapılacağı yer mor renkle işaretleniyor. Birden çok bölgede tamamlanması gereken görevlere işaret edilmiyor ve onları kendiniz keşfetmeniz isteniyor. Neyse ki bu sırada araya birçok farklı iş alıp ilgili görevi sonraya da bırakabiliyorsunuz.

Kurukafa sembolleriyse kasabalarda duvarlara asılı "Wanted" ilanlarını aldığınızda ortaya çıkıyor. Kafa avcılığı görevleri iyi para



**Alternatif**

Call of Juarez: Bound in Blood (8,5)

Gun (-)

Lead and Gold: Gangs of the Wild West (8,5)





**Aral'da  
Satışta**  
aralgame.com

kazandırdığı ve kısa sürede tamamlandığı için kaçırılmayacak birer fırsat olmuş. Görevi aldıktan sonra gideceğimiz bölgeye ulaşıyoruz ve genellikle aranan suçlunun arkadaşlarıyla bir çatışmaya giriyoruz. Eğer suçluyu öldürmeden, kementimizle yakalayıp atımıza yükleyerek kasabaya götürmeyi başarırırsak, ölü götürdüğümüzde alacağımız paranın iki katını alıyoruz. Ne var ki bu iş bazen o kadar kolay olmuyor. Suçluyu ayağından vurup sendelemesini sağlayamazsak en yakındaki ata binip kaçabiliyoruz ve ata bindiğinde onu yakalamak çok zor. Suçluyu yakaladıktan sonra da işiniz bitmiyor; kasabaya dönene kadar yolun uzunluğuna bağlı olarak bir veya birkaç kez saldırıya uğruyorsunuz. Bu sırada ölürseniz, ortada ne suçlu, ne de ödül parası kalıyor maalesef.

### At peşinde

Senaryoya dair bölümlerin çeşitliliği konusunda ne desem boş... Hiçbir görev birbirine benzemiyor ve o dönemde nasıl bir aksiyon yaratılabilecekse, her türlü konuya değinilmiş.

Başlarda da yakalama, inek kovalama gibi görevlerde yer alırken, ilerleyen bölümlerde trenlerin peşinde at koşturuyor, yakaladığınız trenin tepesine çıkıp treni kovalayan çeteyle savaşıyorsunuz. At

### BUL KARAYI, AL PARAYI



At üstünde tavşan avlamaktan, suçlu peşinde koşmaktan sıkıldığınızda başka aktivitelere yöneleceksiniz. Elinizdeki parayı arttırmak için çıkacağınız yollardan birinde sizi kumar oyunları karşılayacak. Bu oyunlar hakkındaki düşüncelerime yazıda zaten yer verdim; burada

size oyunların nasıl işlediğinden biraz bahsedeceğim.

Texas Hold'em Poker, günümüzün en popüler poker oyunu Vahşi Batı'da da en çok rağbet gören oyunlardan bir tanesi. İki kişiyle bile oynanabilen oyunda biraz sabrederseniz masa doluyor ve oyun daha eğlenceli bir hale geliyor. Amacınız elinizdeki iki kartı, masaya açılan beş kartla birleştirip beşli bir kombinasyon yaratmak. Elinizdeki bir papazı, yere açılan iki papazla birleştirip "Üçlü" yapabilir, elinizdeki Vale'yi ve Kız'ı yerdeki 10, 9 ve 8 ile birleştirip "Straight" yani "Kent" yapabilirsiniz. Rakiplerinizden daha yüksek bir kombinasyon tutturduğunuz an masadaki bahisleri topluyorsunuz.

Bir diğer eğlenceli oyun da Blackjack. Poker kadar para getirmese de eğlenceli bir oyun olmuş. Amacınız krupiyenin size dağıttığı kartlarla 21'e en yakın sayıyı tutturup krupiyenin ve rakiplerinizin sayılarını geçmek. Risk almanın ne demek olduğunu iyi öğreten bir oyun.

Bu iki kart oyununun yanında, elinizi masaya koyup bıçağı parmaklarınızın arasında hızla gezdirmeye çalıştığınız bir oyun ve at nallarını hemen ilerideki direğe atmaya çalıştığınız bir başka bahis oyunu daha bulunuyor. Tüm bu oyunlar içerisinde de beni en çok zorlayan at nallarıyla ilgili olan oldu. Bakalım siz en çok hangisinde zaman geçireceksiniz.

üstünde silah kullanabilmeniz, görevlerin son derece hızlı ve aksiyon dolu geçmesini sağlamış; buradan Rockstar'ı, kontrolleri insan kullanımına uygun halde tasarladıkları için kutlamak istiyorum.

Senaryo ile ilgili değinmek istediğim bir konu da görevlerin ne kadar detaylı tasarlandığı yönünde. Yani bir görevde basitçe "git inekleri getir" denilip köşeye çekilenebilecekken (Bu nasıl kelime?!), bu görev sırasında size eşlik eden karakterlerle uzun bir muhabbete katılabiliyorsunuz. Her türlü görevde, başından sonuna kadar size bir şeyler anlatılıyor ve bu da oyundaki gerçekçiliği, oynanabilirliği artırıyor.

Senaryo görevleri ve bahsettiğim yan görevleri geçecek olursak, Red Dead Redemption'da yapacak başka bir şey kalmıyor... diyecekken, demiyorum. Oyunda yapacak o kadar çok şey var ki... Challenge'lar örneğin. "Survivalist" adı altında, birtakım çiçekleri toplamak için tüm bölgeyi tarayabilirsiniz. Tavşan, kuş derken, birçok hayvanı avlamak size "Sharpshooter" alanında puan sağlayacaktır. Kendi başına oturan bir adamı, silahlı adamların elinden kurtararak elde ettiğiniz bir "hazine haritası" size gizli bir hazinenin bulunduğu bölgenin resmini gösterecek ve dilerse tüm bölgede, resimde gösterilen kaya öbeğini arayabilirsiniz. Çevrede dolaşmak sizin için uygun değilse, yerinizde oturmak istiyorsanız, detaylarını bu sayfalardaki bir kutuda bulabileceğiniz bahis oyunlarına yönelebiliyorsunuz. Oyunun daha 20. dakikasında bir poker masasına oturdum, sonra da kalkmadım, oyunu az daha inceleyemiyordum. (Yine mi kumar problemin nüksediyor! - Şefik) Kumar oyunları da o kadar gerçekçi tasarlanmış ki. Masada parası kalmayan kalkıyor, kağıtların dağıtılışını tek tek izleyebiliyor ve masadaki tansiyonu gerçekten hissedebiliyorsunuz. Poker oyununda hile yapmak bile mümkün üstelik. Bunun için özel bir kostüm bulmanız gerekiyor ve kostümü bulduktan sonra, kağıtları siz dağıtırken dilerse elinizdeki kağıdı destenin en altındaki kağıtla değiştirebiliyorsunuz. Bunu yapmaya çalışırken de denge esaslı ufak bir oyun ekrana geliyor ve eğer burada başarısız olursanız, hile yaptığınız anlaşılıyor ve düelloya davet ediliyorsunuz. (Detaya gel!)

Düellolar, Red Dead Revolver'daki şeklini koruyor. Karşı karşıya ▶

■ **Trenin önüne bu şekilde çıkmak hiç de akıllı karı değil.**



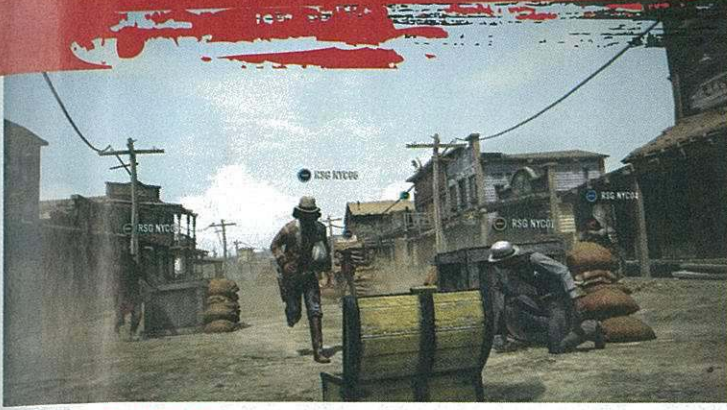




Videosu  
**LEVEL**  
**DVD**'de







## İKİNCİ GÖRÜŞ

Bir dakika! Ben bir multiplayer bağımlısıyım! Bu sevdam yüzünden uzun yıllardır oyun bitirmedigimi göz önünde bulundurursak Red Dead Redemption beni oldukça etkilemiş olmalı.



Emre

RDR'nin bu kadar iyi olmasının sebebi kuşkusuz arkasında Rockstar gibi bir devin olması. 20 saatin üzerindeki story modu, yan görevleri ve multiplayer modları ile kendini saatlerce oynatabilen bir yapım. Hiç mi eksikleri yok? Var tabii ki... Hikayenin basit oluşu en büyük eksisi. Bunun yanında ufak tefek animasyon hataları ve kapılardan içeri girmenin zorluğunu(!) sayabiliriz.

Vahşi batı havasını sonuna kadar hissettiren RDR, oynanması gereken ve daha şimdiden klasikler arasına girmiş bir oyun.

geçiyorsunuz ve silahınızı hızla çekiyorsunuz. Bundan sonra zaman yavaşlıyor ve şarjörünüzdeki kurşun kadar bölgeyi düşmanınızın vücudunda olabildiğince hızlı bir şekilde seçmeye çalışıyorsunuz. (Kafayı işaretlemeye özen gösterin.) Eğer bu işlemi rakibinizden hızlı yaparsanız düelloyu kazanıyor ve ününüzü ün katıyorsunuz.

Ün ve şeref (Fame & Honor) oyununda sizi güdüleyen iki önemli etken. Başarılı olduğunuz her görev, tamamladığınız her Challenge, insanların dikkatini çekecek her türlü eylem size ün olarak geri dönüyor. Ünlü olmak, insanların gözünde daha iyi bir yerde olmanızı sağlıyor ve insanların size karşı olan davranışları da direkt olarak değişim gösteriyor.

Şeref konusuysa biraz daha farklı. Aldığınız görevlerde size pek yaptırmadan iki seçenek sunuluyor. Görevi dilerseniz kolay yoldan hallediyorsunuz ve bu da genellikle bir karakterin ölümünü konu alıyor veya uzun yoldan giderek iyi yöne kayıyorsunuz. Mesela bir görevde, ufak bir arsanın tapusunu almanız isteniyor. Arsayı hiçbir şekilde satmayacağını söylüyor arsanın sahibi ve onu ikna etmeniz bekleniyor. Burada ikna yoluna gidebilir veya düz bir tavırla adamın kafasına bir el atez edebilirsiniz. Ben kolay yola başvurdum ve kanlı bir tapu sahibi oldum. Tapuyu, isteyen adama götürdüğümde de o adamı öldürmemem gerektiği söylendi bana. Eh, burası Vahşi Batı değil mi? Ben de çıkardım silahı, vurdum adamı. Ne oldu; -30 Honor. Fakat bunun karşılığında bir mülk sahibi olmuştum.

Anlayacağınız, iyi ve kötü davranışlarınızın direkt olarak şeref çizgisine etki ediyor ve bu barın ne tarafında olduğunuz da kimlerle samimiyet kuracağınızı belirliyor. Sürekli birilerini öldürerek, koskoca bir kasabayı temizleyerek o kasabadaki insanlardan bir kez daha görev alabileceğinizi sanmıyorsunuz herhalde?

### Son durak

Anlatılacak o kadar çok şey var ki... Oynanış mesela. Hiç bahsetmedim. Mesela silahı nasıl tutuyoruz, ata nasıl biniyoruz, ateş etmek ne kadar gerçekçi? Rockstar oynanış konusunda da büyük bir başarıya imza atmış. Silahların etkisi, vuruş hissiyatı, kurşunların düşmanınızla buluştuğundaki etkisi, hepsi o kadar iyi ayarlanmış ki bir başarısızlık söz konusuysa o kesinlikle sizden kaynaklanıyor.

Silahınızı ateşlediğinizde, düşmanınızı hangi bölgesinden vurursanız, ona göre tepki veriyor. Ayağından vurursanız yere düşüyor ve sendeleyerek yürümeye başlıyor, elinden vurursanız silahını düşürüyor, kafasından vurursanız olduğu yere yığılıyor ve "Dead Eye" çizginizi daha hızlı doluyor.



Dead Eye özelliği, Matrix'ten tanıdığımız "yavaşlatma" efekti. Bu özelliği çalıştırdığımızda her şey yavaşlıyor, birden fazla düşmanı hedefleyebiliriz ve çatışmalardan yara almadan kurtulabiliriz. Bazı görevler bu özelliği kullanmanızı şart koşarken, çoğu zaman sadece işleri kolaylaştırmak için kullanıyorsunuz.

Sayılar saçarak anlattım her şeyi ama bir - iki ufak konu da yok değil canımı sıkan. Suratsız karakterimiz örneğin; bu adamın her türlü isteğe "Tabii, hay hay, neden olmasın?" diye cevap vermesi ve kendi karakterinden bir şeyler katmaması oyunda bayağı bir kendini hissettiriyor. Bunun bu denli yoğun hissedilmesinin bir nedeni de diğer karakterlerin sürekli konuşarak kendi hal ve tavırlarını çok iyi hissettirmesi. Bizim John Marston ise her şeye "he" diyen bir karakterden öteye gidemiyor. (Gerçi oyunun sonlarında büyük sürprizler yapıyor ama...)

Bir diğer konu da grafikler. Renk paleti, detaylar, karakter animasyonları çok iyi ama bazen karakterler anlamsızca tökezleyip yere kapaklanıyor, aksiyon sahnelerinde kaplamalar yüklenemiyor veya frame-rate düşüyor. Bunları görmezden gelemedim fakat oyunun olumlu yönleri arasında kolaylıkla es geçilebilir bana sorarsanız.

Bir de işin multiplayer kısmı var elbette. 16 kişiye kadar destek veren online oyunlarda takım tabanlı veya herkesin birbirine düşman olduğu "Deathmatch"lerde yer alabiliyorsunuz. Bu modlar eğlenceli, güzel fakat Rockstar'ın asıl üstünde durduğu ve uğraştığı bölüm "Free Roam" kısmı olmuş durumda. Free Roam'da 16 kişi birden, tek kişilik senaryonun yer aldığı haritada aynı anda bulunabiliyor. Burada ufak görevler yapmanın yanında çatışmak da mümkün oluyor ve bu moda oynarken karakterinizin seviye atlayabilmesi söz konusu oluyor. Seviye atlayarak da birçok gizliliği açmak mümkün olabiliyor. Bence buna gerek bile yok zira başka oyuncularla Red Dead Redemption'in dünyasında at sürmek bile keyifli.

Western filmlerini izlemeyen, vahşi batıyla pek az alakası olan ben bu oyuna hayran kaldım. Bir de konuyla ilgileniyor olsaydım, kim bilir o zaman nasıl düşünecektim. Siz de kim olursanız olun, hangi dönem seviyorsunuz sevin, yine de bu oyunu kesinlikle arşivinize ekleyin. Başından kalkamayacağınızın garantisini veriyorum. **Tuna Şentuna**

**Birini atının üstünden vurursanız, bir ihtimal atın eğerine takılıp sürüklenmesini sağlayabilirsiniz.**

## Red Dead Redemption

+ Özgür oynanış, çevrede yapacak tonla iş olması, atmosfer, karakterler

- Biraz donuk görünen karakterimiz, bazı ufak grafik hataları

9,5





SCORE

59664

Retribution Bonus +2000

Shadow Kim +1000

Shadow Kim +300



Yapım Volatile Games  
Dağıtım Namco Bandai  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.deadtorigths.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

## Dead to Rights: Retribution

Bir Werewolf hikayesi...

**B**ir başka aksiyon oyunuyla karşınızdayım. Efendim "Bu seferki diğerlerinden farklı" demek isterdim ama pek bu tarzda cümleler kuramayacağım. Aslında Dead to Rights: Retribution (DR: R) bildiğimiz, sevdiğimiz aksiyon oyunlarından pek de farklı değil. Nitekim; "kendi bünyesinde farklı ve güzel" denebilecek fikirleri barındırıyor. Bakalım nasıl bir oyunmuş bu DR: R.

### Kurt ve Adam

Jack isimli bir polis memurunu oynuyoruz DR: R'da. Memur demek ne kadar yerinde olur bilemeyeceğim ama kendisi en azından bir polis rozetine sahip. Babamızın başladığı bir işin peşinde ilerliyoruz oyun boyunca. Başlarda yanımızda olan baba karakterinin bir süre sonra öldürülmesiyle davamız gereğinden daha büyük ve bir o kadar da kanlı bir hal alıyor. DR: R'da gerçekten dikkatinizi çekecek bir nokta var. O da "Shadow" isimli sibiry kurdu. Görünüş olarak ortalama bir kurttan çok daha iri olan Shadow, aynı zamanda oyuna tuz katan bir



karakter olarak karşımıza çıkıyor. Oyun bir TPS ve bolca aksiyon içeriyor. Düşmanlarımızın peşinden koşarken bolca yakın dövüşe giriyoruz. Yumruklarımızın bolca konuştuğu bu sahnelerde yapabileceğimiz birbirinden farklı kombo mevcut. Ayrıca bir düşmanı yeterince hırpaladığımız takdirde; kendisine "çötök" diye bir fatality (Keh keh) yapabiliyoruz. Bu bitirici hareketleri yapmak için öncelikle kendimizi oyuna kaptırmamız lazım. Yani bir anda gözükü tuşa basmak yerine yanlışlıkla komboya devam ettiğim çok oldu. Bu arada; bu bitirici hareketler sadece şov amaçlı değil. Görsel olarak çok güzel gözüküyorlar, kabul ediyoruz ama asıl amaç bize bolca "Focus" (Slow motion) sağlamak. Evet, DR: R'da tek tuş yardımıyla bütün oyunu ağır çekimde, o bildiğiniz Matrix tadında oynayabiliyoruz. Ekranımızın sol tarafında bulunan bu barı doldurmanın en kolay yoluysa; bitirici vuruşlarla düşmanlarımızı ortadan kaldırmak. Pek tabii tek yöntem bu değil. Sadece düşmanlarımızı öldürerek de arttırabildiğimiz bu bar, bitirici hareketlerden farklı olarak yaptığımız her headshot'ta da bolca ivme kazanıyor.

Dediğim gibi oyunun genelinde silahsızız. Fakat öldürdüğümüz düşmanlardan bolca silah elde edebiliyoruz. Hatta o kadar çok ki; sürekli silah alıp bırakmaktan insan birazcık sıkılabiliyor. Pisto cinsi ufak silahlardan tutun da, SMG gibi spesifik makineli tüfeklere

### Varsa Yoksa Shadow

Shadow oyun esnasında bize bolca yardım ediyor. Uzak mesafelerden düşmana saldırmasını emredebildiğimiz gibi; yanımızda durmasını ve en önemlisi uzak bir köşede duran silahı bize getirmesini kendisinden isteyebiliyoruz. O da sağ olsun bir dediğimizi iki etmiyor.

### Alternatif

Splinter Cell: Conviction (8,3)  
GTA: Episodes from Liberty City (8,6)  
Nier (4,5)





■ **Kurdumuz dinlenirken kaslı ve damarlı kollarımız iş görüyor.**



kadar hiç de azımsanmayacak bir silah yelpazesine sahip DR: R. Öncelikle; silah sahibi bir düşmanın yakın mesafesine girerek, silahını elinden alıp, yetmezmiş gibi adamı da öldürebileceğiniz bilgisini vermek istedim. Yani teke tek durumlarda ziyadesiyle güçlüyüz. ("Nasil alacağız silahı adamdan" diyenler için rehber tadında bir açıklama!) Silahlarsa; eğer mermisini bulamazsanız bir anda bitiveriyorlar. Yani sürekli bir yan cephane mevcut değil. Bu sebepten ortalama üç dakikada bir kere silah değiştirmemiz



tabii ki biz koşmaya başlayınca yolda karşımıza envaiçeşit düşman çıkıyor. İlk başta bir hırsla hepsini solladım. Evet!

## Yanımızda sürekli gezen ve tek başına kontrol ederek de bolca görev yaptığımız Shadow isimli kurdumuz, her nedense Jack'i kontrol ederken öylece etrafına bakınıyor. Kontrollerden sürekli "Tut oğlum" demek gerekiyor

gerekıyor. Yanımızda aynı anda iki farklı silahı bulundurabiliyoruz. Fakat iki adet büyük silahı bünyemiz kabul etmiyor.

### Ve satışma vakti!

Önce en sert yerden vurayım. Yanımızda sürekli gezen ve tek başına kontrol ederek de bolca görev yaptığımız Shadow isimli kurdumuz, her nedense Jack'i kontrol ederken öylece etrafına bakınıyor. Kontrollerden sürekli "Tut oğlum" demek gerekiyor. Fakat buradaki asıl sorun; Shadow'la görev yaparken neredeyse mermi bile isabet etmezken, yanımızda durunca sadece havlıyor. Bu kadar büyük bir dengesizlik -hem de oyunun ana karakter yapısında- tek kelimeyle affedilemez! Sonra biraz da savaş sahnelerinden bahsedeyim. Yakın dövüş bir noktadan sonra monotona bağlıyor. Birkaç tane farklı kombo olması da hiçbir işe yaramıyor açıkçası. Çünkü bir noktada tıkanıyor ve işin kötüsü bu tıkanmayla oyunu bitirebiliyorsunuz. Yani fazladan kombo ve oyun sitili var ama biz göremiyoruz gibi bir durum yok ortada. Gayet embesil gibi; kafaya göze vura vura ilerledim oyunda. Hah, bir tane daha sinir bozucu nokta size. Bölümlerde diyor ki; "Bilmem kim kaçıyor, koş yakala. Kaçmasına izin verme!". Pek

Hiçbirisi de yetişemedi. Ne garip değil mi? Bir defasında da adam dövesim geldi. Yine "koş, yakala" göreviydi. Ben de döve döve gittim. Fakat geç kaldım diye telaş yapan ben, bir de fark ettim ki bütün bu koş yakala durumunun oyunla bir ilgisi yok...

### Gerek yoktu

Yanına kurdu alan çıkmasın piyasaya. Hatta mümkünse tek karakterli olsun oyunlar. Ha illa co-op yapacağız derlerse de koysunlar yanına bir tane insan. Kime yetmiyor. Taz yapacağım diye oyunu yapmayı unuttuşlar. İyi ki bir kurt fikri gelmiş akıllarına. Aferin. Ayrıca bu oyundan sonra; bizim Tarkan'ımızın da kurduyla oyunu yapısını! ■ **Ertuğrul Süngü**

## Dead to Rights: Retribution

+ Shadow (Hem Sibiryaya kurdu seviyorum ben.), bitmeyen aksiyon ve Stealth modları  
- Sıkıcı dövüş mekanizması, sürekli aynı şeyleri yapmaktan gına geldi

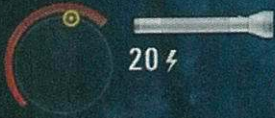
6,5

## KURT SADIK BİR HAYVANDIR

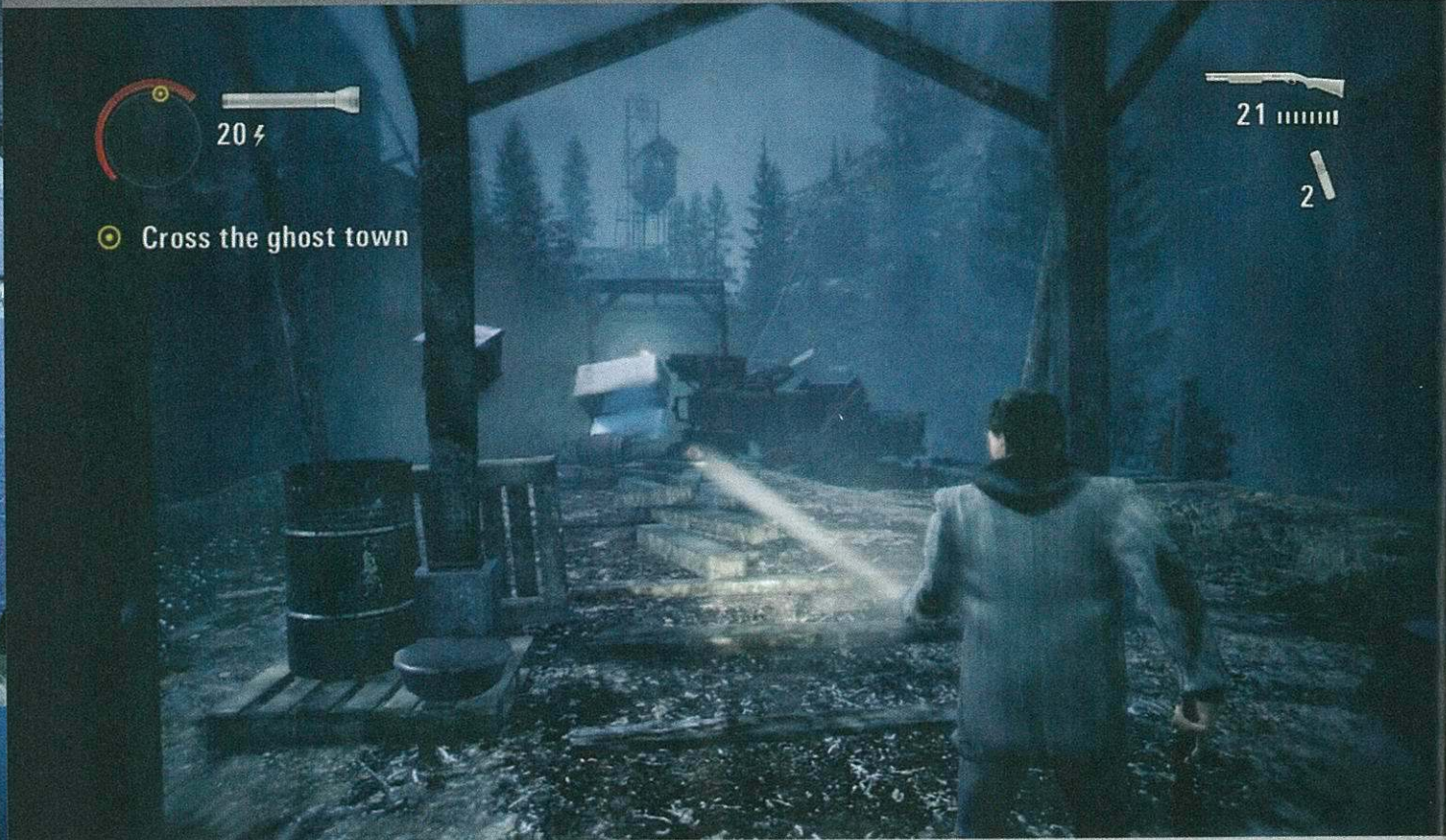
Oyunun çok düşük notlar almamasının açık ve net sebebi; sadık kurdumuz Shadow. Bazı bölümlerin başlarında ön temizliği kendisiyle yaparken, bazı bölümlerdeyse tamamen kendisiyle oynayacağız. Özellikle görünmezlik konusunda çok başarılı bir hayvan kendisi. Sessiz sedasız minik patilerimizle yürüyerek bir anda düşmanlarımızın boğazlarına yapışabiliyor, kimse durumu fark etmeden cesedini sürükleyerek olay yerinden uzaklaşabiliyoruz. Yetmezmiş gibi havlayarak düşmanların ilgisini bir noktaya çekebiliyoruz. Eh, kuracağımız tuzaqları siz düşünün. Bütün bunları yaparken bir de düşmanlarımızın kalp atışlarından, buldukları yerleri anlayabiliyor Shadow. Biz de oyuncu olarak düşmanlarımızı herhangi bir engelin arkasına olmalarına rağmen görebiliyoruz.







○ Cross the ghost town



### Gizli Bölgeler

Fenerinizi bazı kayalıklara tuttuğunuzda çeşitli sarı okların parladığını göreceksiniz. Bu oklar sizi gizli sandıklara yönlendirecek. Sandıklarda da zar zor bulunan cephaneler ve eşyalar sizi bekliyor olacak. Dolayısıyla fenerinizi ağaçlara değil, kayalara ve başka zeminlere çevirin.

## Alan Wake

Karlı kayın ormanında...



**S**ıkıntı! Keder! Umutsuzluk! Üç silahşorlardır bunlar ki hepsinin ayrı birer karakteri vardır; en zayıf noktanızda sizi yerin dibine çekmek için özel birer donanıma sahiptirler.

### Acı! Üzüntü! Ölüm!

Bremen Mızıkacıları. Üst üste gezerler, hepsi birbirinin en iyi arkadaşıdır. Biri yoksa, diğeri de yoktur. Başınızda olmaları bir dert, olmamaları ise gerçekliğe ters...

*"Her bir yaprağın birbirine değerek oluşturduğu uğursuz melodiyi duyuyordu. Sadece çıkışı bulması, polise ulaşması gerekiyordu oysa ki; bu gürültüye ihtiyacı yoktu!*

*Sinirlerine hakim olması gerektiğini düşündü. Aklını kaçırarak gibi oluyordu. Bir kabusta mıydı, yoksa yeryüzünün tüm nefreti ona mı çalışıyordu?!*

*Neden her zaman karanlık olmak zorunda? Işıklar nereye gitti? Polis... Polise ulaşması gerektiğini biliyordu. İlerlerse, biraz daha, sadece birkaç adım daha, belki o zaman..."*

Nefret! Şiddet! Azap!

Romanını bitirmek için bir insan bunlarla, mahşerle karşılaşmamalıydı bana sorarsınız. Zavalılı Alan Wake, kendisinden daha da şanssız olan eşi Alice ve sayfalari boşlukta uçan, karanlığa kapı açan romanı ile, zeba-

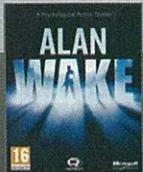
nelerin geçidinde bir tatil geçirmek zorunda kalıyor. Bir el feneri, bir tabanca ve hırs, eli kaleminden başka bir şey tutmamış olan bir yazarı nereye kadar götürebilir ki...

### Kuşlar...

Dizi olma hevesiyle yola çıkan, birkaç bilgisayar mühendisinin ve grafikerin çabalarıyla bir oyuna dönüşen yapımdır Alan Wake. Hayır, hikaye tam olarak böyle değil ama neticedeki yapım, diziden bozma bir oyundur.

Karakterimiz Alan Wake, biz yazarların (Yazarım, evet?) içine düştüğü o elem hastalığına kapılır ve bloke olur. "Kredi kartınız bloke olmuştur hanfendi, lütfen telefonun tuşlarına sinirle basmayınız" cümlesindeki bloke değil elbette. "Writer's Block" adı verilen bu durum, yazarların daktilo, masa, bilgisayar gibi yazı yazmaya yarayan aletlerin (Masayla yazı yazma tekniğine, "Abi sen iyicene kafayı yedin." denilir dostlar arasında.) başına geçtiklerinde önlerine boş boş bakmasına ve bir kelime bile yazamamalarına denir.

Kitap yazarı değilim, yazar bile diyemem kendime (Çalışıyorum.) fakat şu okumakta olduğunuz oyun incelemelerinde



Yapım Remedy  
Dağıtım Microsoft  
Tür Aksiyon  
Platform Xbox 360  
Web www.alanwake.com



Bir ara GTA gibi bir oyun olma yolunda ilerliyordu Alan Wake ve o sırada etrafta dolaşmak için oyunda arabalar olacaktı. Bu arabalar yine var ama kullanımları o kadar havada kalmış ki... Hiç olmasalarmış



bile bu durum başımıza gelmekte. Hatta bir kez, "Kitap yazacağımlı" diye yola çıkıp çok fena yarı yolda kaldığımlı biliyorum. Ben doğuştan blokeyim sanırım...

"Kuşlar... Hepsi siyah, hepsi sanki onun düşmanı... Neden toplanıyorlar havada? Nereye gidiyorlar gecenin karanlığında? Uyumaları, gökyüzünü özgür bırakmaları gerekmiyor mu gün ışığı ferahlığı yaymadan önce?"

Alice'i bulması gerekiyor ama önce arkadaşına yardım etmeli. Biraz önce aramıştı, sadece birkaç kelime söyleyebilmişti... Şimdi yine arıyor! Sesi boğuk, sesi telaşlı. Kuşlar... Kuşlardan bahsediyor! Hitchcock filminden fırladıklarını söylüyor. Ona yardım etmesi gerekiyor; koşuyor, koşuyor ve kulübeye ulaşıyor. Kapıyı aralamasına izin vermiyor arkadaşları çünkü havada büyük bir uğursuzluk, karanlığın kanat çırpma seslerini duyuyor. Fenerini doğrultup baktığında beyazın temsilcisi ay ona gülümsemiyor; sadece karanlığın dişlerini görüyor gökyüzünde..."

### Karanlığın kalbi

Kitabını yazayım derken evdeki bulgurdan da oluyor Alan Wake. Bir kabusun içine düşüyor tam anlamıyla. Eşi Alice, gözlerinin önünde kayboluyor. Alan uyandığında, bu olayın üstünden bir hafta geçtiğini görüyor ve neye



uğradığını şaşırıyor.

Kabus, sadece Alice'in kaybolmasıyla değil, karabasanların da işin içine karışmasıyla gerçeğe uzanıyor. Güneş etkisini yitirdiğinde, Alan'ın çevresindeki ağaçlar ve tüm orman H.P. Lovecraft romanlarındaki "grotesk" havaya bürünüyor. Ortam yeterince korkutucu değilmiş gibi, "Taken" adındaki "karanlığın çaldığı" kasaba sakinleri bize saldırıyor, hikaye tam anlamıyla sarpa sarıyor.

Dizi mantığında ilerliyor oyun ve her dizi bölümü aslında bir bölüme denk geliyor. Her bölümde de anlık değişen görevleri yerine getiriyor ve genellikle ıssız ormanlarda bir yerlere ulaşmaya çalışıyoruz.

Yılların çalışmasının ürünü olan Alan Wake, orman ve atmosfer konusunda çok iyi bir işe imza atmış. Atmosfer o kadar sağlam ki o lanet olasıca (!) ormandan hemen çıkmak istiyorsunuz ve bu elbette olmuyor. Koşuyorsunuz, koşuyorsunuz ve sizi ancak karanlık adamlar karşılıyor...

Oyundaki düşmanlarınız, Taken'lar farklı çeşitteki düşmanlarınızın genel adı. Elinde tırpanı olanı da var, baltası olanı da, elektrikli testeresi olanı da... Bunları elimizdeki silahlarla ateş ederek öldürüyoruz lakin öncelikle onları "ışıkla buluşturmak" gerekiyor. Bir Taken ancak belirli bir süre ışığı maruz kaldıktan sonra öldürülebilir kıvama geliyor ve bunu ▶

### Alternatif

Dead Space (9,6)  
Resident Evil 5 (7,7)  
Silent Hill: Homecoming (7,0)







▣ Oyun boyunca bu jeneratörleri açmaya çalışıyorsunuz. Açarken de bir "zamanında tuşa basma" oyunu ekrana geliyor.

### ALACAKARANLIK KUŞAĞI

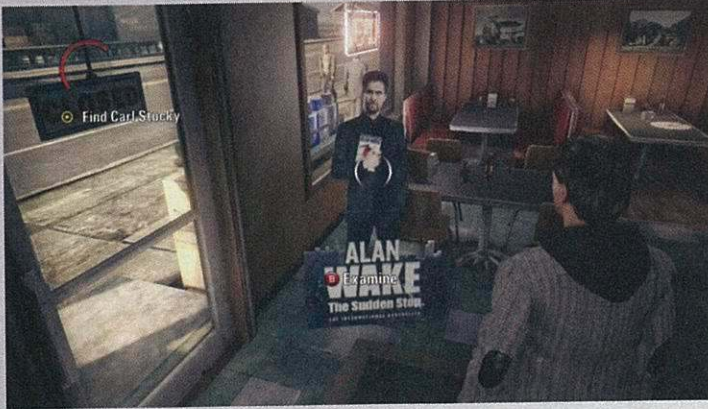


bakarken, adam tetiği çekiyor ve... Evet, hiçbir şey olmuyor. Silah kurşun dolu olduğu halde ateş almıyor fakat bilim adamı, silahı bir başka noktaya çevirip tetiği çektiğinde kurşun yönelttiği noktaya ulaşıyor.

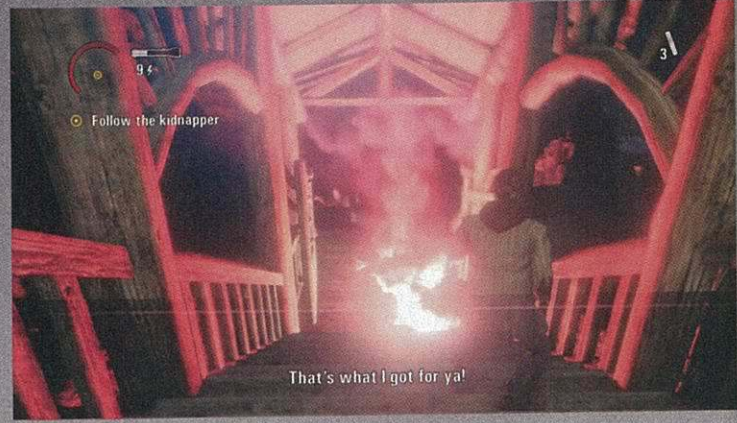
► yapmak için de Alan'ın el fenerini kullanıyoruz. Fener, normal kullanımda çok az hasar veriyor ancak fenerin kapasitesini köklerseniz, düşmanlarınızı kısa sayılacak bir sürede hasar alacak kıvama getirebiliyorsunuz. El fenerinin pilinden yiyor bu işlem ama zaten pilleri bulmak pek de zor sayılmaz.

### Rüya

"El fenerini idare edecek sadece birkaç pil kaldığında, karşısında da sadece iki tane düşman kalmıştı. Hemen önünde olana feneri son gücünde tuttu, iki el ateş etti ve ondan kurtuldu. Diğer düşmanı baltasını tam suratının ortasına gömmek üzereydi ki çevik bir hareketle saldırıyı savuşturdu. Fener de bu sırada şarj olmuştu ve yeniden



▣ Maalesef karakterimiz bu kartonettekenden çok daha çirkin. Neyse ki bir yamayla bu durum düzeltiliyor.



"Bu silahı ateşlemeden önce, ölmeyeceğimi söyledim. "Bu silah beni öldüremez!" dedim ve icadım bunu gerçekleştirdi." diyor. Sadece kendi gerçeğinin olabileceğini sağlayan bir alet ürettiğini kanıtıyor karşısında oturan onlarca bilim adamına. "Bu silah beni öldüremez!" diyerek bir kez daha kafasına tutuyor silahı. Ne var ki bir başka bilim adamı bir şey keşfediyor; cihaz fişte değil ve belki de hiç fişte olmadı... "Bu benim gerçeğim, beni öldüremez!" diye haykırıyor adam ve tetiği bir kez daha çekiyor...

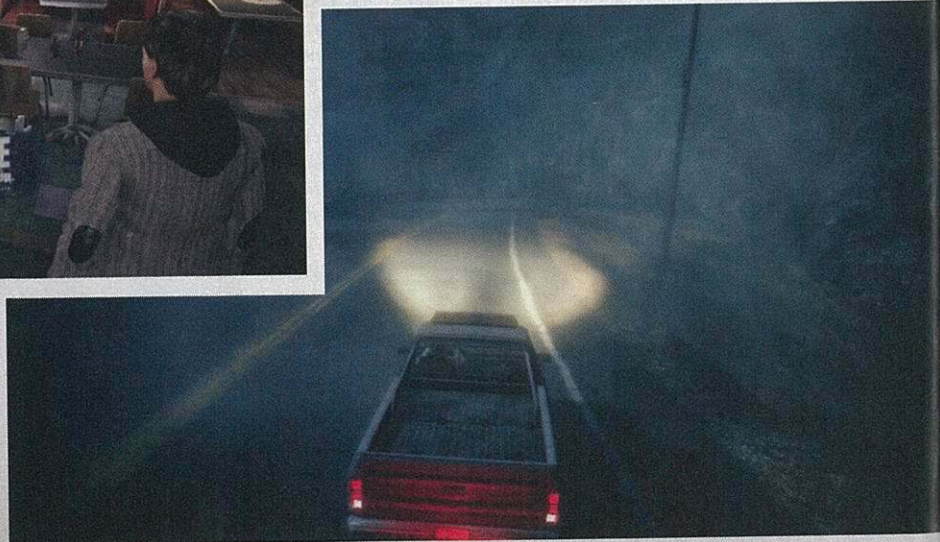
Bu, Alan Wake'te çevrede göreceğiniz televizyonlardan gösterilen programlardan sadece bir tanesi. Bunun gibi birçok ilginç hikayeyi izlemek için televizyonları bulun, açın ve güzel bir açıdan başından sonuna dek izleyin. Bunu kesinlikle yapın.

kullanılmayı beklemekteydi. 180 derece dönüp feneri düşmanıyla buluşturdu Alan ve onu da birkaç kurşunla halledip derin bir nefes aldı. Her şeyin yoluna gireceğinden emindi ve Alice'e ulaşmak için hızlı birkaç adım attı.

Bir kabusun içinde olduğunu biliyordu ama olaylar daha kötüye nasıl gidebilirdi, bunu hiç düşünmemişti ve şimdi, karşısına çıkan dört yeni düşman, ona en kötüsü göstermişti. Sadece birkaç pili ve en fazla beş tane kurşunu kalmıştı. Durum umutsuzdu, düşmanları gülümsüyordu. Ancak bilmiyorlardı ki Alan'ın gizli bir silahı vardı. Her yer gün ışığından daha büyük bir parlamayla beyaza dönüşürken, içlerindeki karanlığın yavaşça söküldüğünü hissettiler..."

Alan'ın feneri var, tabancası var. Peki başka ne kullanabiliyor karakterimiz? Avcı tüfeği ve pompalı tüfek, güçlü silahları arasında. Bu ikisinden daha güçlü olan bir silah varsa o da Flashbang silahıdır. (Adı bu muydu ki?) Attığı kapsülle çevresindeki düşmanları bir anda eriten bu silahın cephanesi çok zor bulunuyor, o yüzden zorda kalmadıkça kullanılmaması gerekiyor.

Her ne kadar Alan'ın sağlık çizgisi her savaştan sonra ve özel sokak lambalarının altında dolabilse de savaş sırasında birkaç







☑ Nadiren de olsa etraftaki birtakım eşyalar devriliyor ve yerinizden hoplamanıza neden oluyor.



darbede yere iniyor yazarımız. Çoğunlukla ikiden fazla düşmanla çevrelendiğinizi de hesaba katarsak, darbe almadan dövüşlerden çıkmanız çok zor. İşte bundan dolayıdır ki Alan, LB tuşu ve stick ile gelen saldırıdan sıyrılabilir. Bu hareketi iyi öğrenmenizi tavsiye ederim çünkü güçlü düşmanların tek bir darbesi, sağlığını bir anda yarıya indirebiliyor.

#### Veda

Atmosfer çok sağlam olsa da oyunda eksik olan bir şeyler var ve bu da genel olarak, oyunun biraz "eski" kalmış olması. Alan Wake asırlardır hazırlanıyor ve bu nedenle de dört yıl öncenin klasik olabilecek bir oyunu ancak şu an karşımıza gelebildi. Karakter modellemeleri, Alan'ın hareket yelpazesi, oynanış... Hepsinde bir geri kalmışlık var. Bunlardan daha da önemlisi, böyle bir oyunda mutlaka "önceden tasarlanmış anlar" olmaydı. Onun yerine, oyunun sonuna kadar aynı tipteki ormanlarda ilerleyip aynı tipteki düşmanlara el feneri tutuyoruz. Oysaki korkutucu kovalamaca sahneleri olsa, bir dizi garip olay art arda karşımıza gelse, biraz daha "senaryonun içine" atılsak çok daha iyi olurdu. Bir diğer anlam veremediğim şey de oyun boyunca yerlerden topladığımız kitap sayfalarının hikayeyi

Oysaki korkutucu kovalamaca sahneleri olsa, bir dizi garip olay art arda karşımıza gelse, biraz daha "senaryonun içine" atılsak çok daha iyi olurdu

açık etmesi. Diğer karakterlerin neler yapmakta olduğunu, duyguları ve düşünceleri daha iyi anlamamızı sağlayan kitap sayfaları maalesef içinde bulunduğunuz bölümü anlattığı için birkaç dakika sonra karşılaşıacağınız bir sürprizi size daha önceden haber verebiliyor. Zaten bu tip anlara açız, bir de kitaptan okuyunca hepten anlamını yitiriyor olay.

Tüm bunlara rağmen Alan Wake iyi bir çaba, iyi bir oyun. Ne var ki fragmanlarındaki o güzelliği, o büyüleyici oynanışı bulamadım. Remedy ikinci oyunu hazırlayacağını duyurdu; şayet ki Alan Wake iyi satarsa. Umarım ki bu olur ve ikinci oyunda Alan Wake hak ettiği yere gelir. ■ **Tuna Şentuna**

#### Alan Wake

- + Karanlık atmosfer, oyunun anlatımı, DLC'lerle genişleyebilme imkanı
- Akılda kalıcı anların eksikliği, oyunun biraz geride kalmış hissi vermesi

8,2





# The Whispered World

Ayın fısıldadıkları...

**B**u kez çok uzaklardan değil, Almanya'dan çıkıp gelen bir oyun başımı döndürüyor. Adventure'ların beni ne derecede bilgisayar başına bağladığını, o bulmacayı çözmeden gözüme uyku girmediğini ve her seferinde "Bir daha adventure yok" diye kendimi kandırmalarımı ne kadar anlatsam boş... Evet, yine teslim oldum...

## Ormanın derinliklerinde...

Hikayem çok çok uzaklarda geçiyor. Kocaman, dinozora bezeyen sirk hayvanlarının, konuşan taşların, yılan kılığına girmiş şifacı yaratıkların kol gezdiği diyarlardayız. Fakat kahramanımız bunlardan biri değil; bu, üzgün palyaço Sadwick'in hikayesi ve bütün hikaye bir rüyayla başlıyor.

Rüyasında sürekli kaçtığını, kaçarken geride bıraktığı her şeyin yerle bir olduğunu ve ayın onunla konuştuğunu fark eden Sadwick, birkaç gecedir sürekli aynı kabusu görürce, -kendince- bundan anlamlar çıkarmaya çalışıyor. Öyle bezgin ve mutsuz görünür ki... Abisi ve dedesiyle beraber kendi küçük sirklerinde soytarlık yapıyor. Her gün aynı dağınık karavanda uyanıyor, sürekli dalga geçen abisi ve balık

hafızalı dedesiyle beraber günlerini çürütüyor. Küçük, tırtılsı bir evcil hayvanı da var; adı Spot. Rüyasının anlamını yaşadıkları Autumn Forest'ta aramaya karar veriyor ve Spot'u hiç yanından ayırmıyor.

Sadwick kafasını uzatıp karavanından çıktığı anda görüntülere kilitlenip kalıyorum. Fantastik karakterler, özenle hazırlanmış mekanlar, o masalımsı kurgu anında etrafınızı sarıyor. Oyunun çizimleri öyle başarılı ki 3D illetine alışmış olan bünyem hiç de garipsemiyor; her mekanı saniyelerce izliyorum. Arka fonda çalan müziklerse oyunun atmosferine anında sokuyor sizi, sakın sakın Sadwick'le yollara düşüyorsunuz.

Çevresinde olanları üç şekilde inceliyor Sadwick, bildiğiniz point&click mantığı; mouse'un sol tuşuyla tıkladığınızda üç küçük simge açılıyor. Göz, incelemenize ve bilgi almanıza; dudak, iletişime geçmenize; el işareti ise objelere dokunmanıza yarıyor. Mouse'un sol tuşuyla yanınızda taşıdıklarınızı, yani inventory'nizi gösteriyor. Ekranın bütün etkileşime geçilecek noktaları içinse Space tuşuna basıyorsunuz. Bazen görmeniz gerekenleri kolaylıkla bulamıyorsunuz; sabaha kadar pixel deşmek istemiyorsanız Space tuşu hayat kurtarıyor. Ekranın sağ üst köşesindeki

açılan kısım ise tırtıl Spot'a ait. Bazı bulmacaları çözerken dört farklı şekle bürünmesi gerekiyor; ister ateş püskürtün, isterseniz ince uzun bir tırtıl yerine top gibi yuvarlansın.

Sadwick yol boyunca bıcı bıcı konuşuyor; başlarda o her şeye hazır cevap hali çok tatlı gelse de, sesi bir yerden sonra kulak tırmalamaya başlıyor, itiraf ediyorum. Diyaloglar çok başarılı, çoğunda espriler var, oyundan sıkılmamanızdaki en büyük etken bence. Fakat oyun



▪ Sirkte sıkıcı bir gün; Spot'u besle, dedeyle konuş, uyuyan hayvanı uyandır.



## Alternatif

Machinarium (-)  
Jack Keane (8,6)  
Neverhood (-)

ortalamanın çok üstünde bir İngilizceyle hazırlanmış. Bazı bulmacaları çözmeye çalışırken kesinlikle neler demek istediklerini anlamamız gerekiyor. Bulmacaların zorluğuna gelince; yıllarınızı Monkey Island ve Broken Sword gibi oyunlara istediğiniz kadar vermiş olun; eğer yolda karşılaştığınız iki tane konuşan manyak taşla 15 dakika soru cevap - oynayacak ve nereye açıldığı görünmeyen bir kapıdan nasıl geçeceğinizi çözecek sabrınız yoksa bu oyuna girişmeden önce bir kez daha düşünün derim. Ucuna dedenizin saç bonesini bağladığınız bir sopayla sinek yakalayacağınızı mı sanıyorsunuz? Bence de çok mantıklı ama Sadwick'in mantığı pek böyle işlemiyor.

## Takdir, saygı, sevgi...

Çok yüksek bütçelerle hazırlanmış bir oyun olmadığı aşkar, fakat çizerlerinin başarısından, bulmacaları hazırlayanlara, diyalogları yazanlardan, dünyayı tasarlayanlara kadar herkesin üzerinde çok fazla emek sarf ettiğini fark ediyorsunuz. Adventure sevmiyor olabilirsiniz belki ama Sadwick'i, The Autumn Forest'ı ve mekan çizimlerini sevmemek pek mümkün değil.

- Taşı kaldır Sadwick!

- Hayır, zaten dünyanın yükünü sırtımda taşıyorum...

■ Ayça Zaman

## The Whispered World

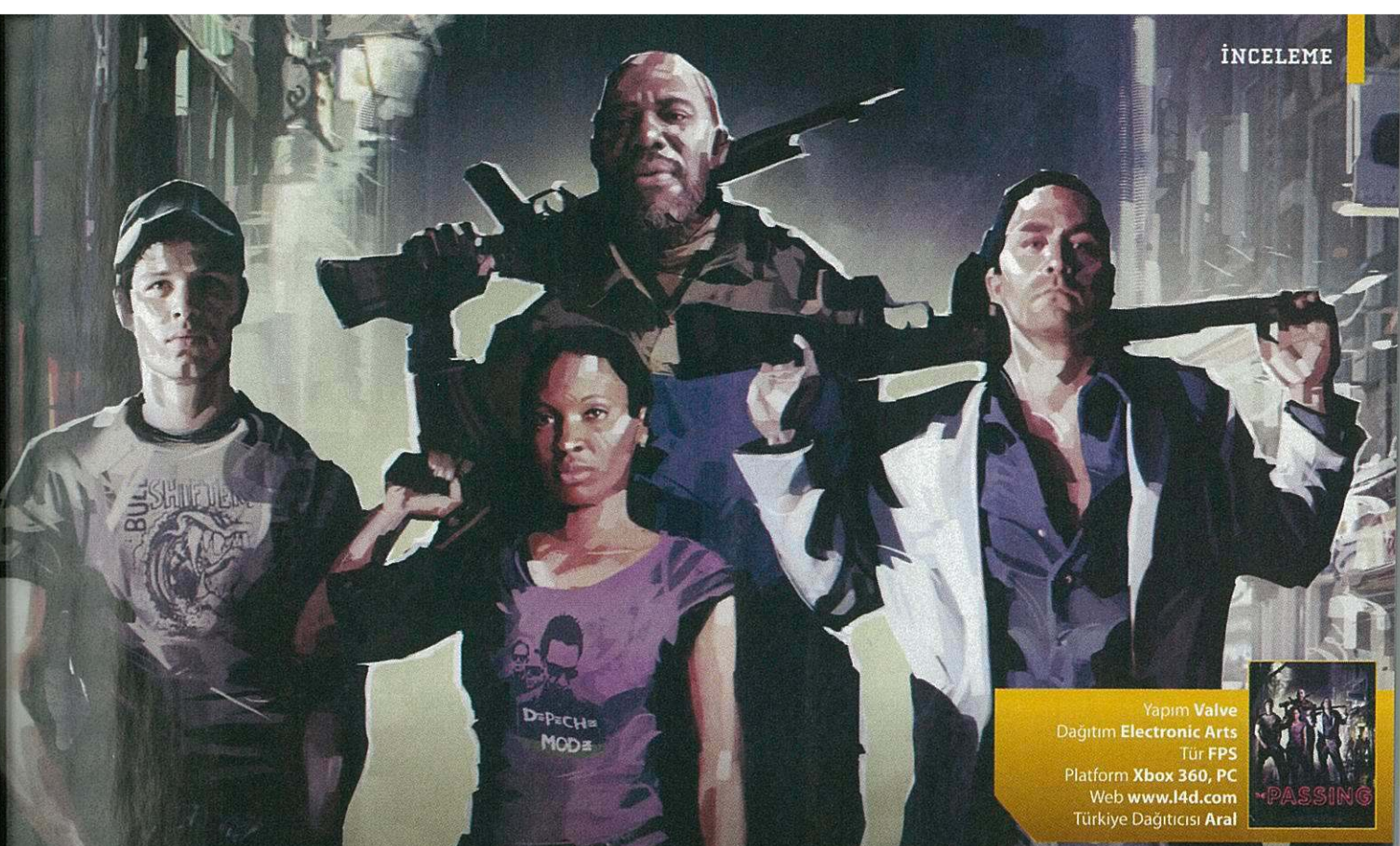
+ Grafikler, diyaloglar, atmosfer  
- Bulmacaların zorluk seviyesinin zaman zaman haddini aşması

7,5



Yapım Daedelic Entertainment  
Dağıtım Viva Media - Deep Silver  
Tür Adventure  
Platform PC  
Web [www.the-whispered-world.com](http://www.the-whispered-world.com)





Yapım Valve  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür FPS  
Platform Xbox 360, PC  
Web [www.l4d.com](http://www.l4d.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Left 4 Dead 2: The Passing

Kaçarken yolda eski dostları görmek

**Ç**ok kısa bir aradan sonra L4D2 için merakla beklenen ilk DLC beğeniyeye sunuldu. Oyunun fanatikleri için eminim ilaç gelmiştir çünkü aynı haritalarda dön babam dön oynamaktan sıkıldıkları için "The Passing" in üzerine aç kurt gibi saldıracaklardır. PC kullanıcıları umarsızca atlayabilirler çünkü bu ek paket onlar için ücretsiz. Hatta siz ne olduğunu anlamadan Steam bunu indirecek ve bir bakmışınız "The Passing" karşınızda. Fakat Xbox kullanıcıları için aynı şeyi söyleyemiyorum; onlar bu paketi oynamak istiyorlarsa 7\$ ödemek zorundalar bu da 560 MS Puanına denk geliyor. O yüzden elinizi cüzdanınıza atmadan önce gelin beraber "The Passing" de ne gibi değişiklikler var ona bakalım.

Öncelikle Bill, Francis, Zoey ve Louis'i tekrar görmek insanın içini cız ettiriyor. Çünkü L4D2 karakterlerinin ne kadar hödük olduğunu bir kez daha anlıyoruz. Teşekkürler Valve! Ne yazık ki bu eklentide eski karakterleri yönetemiyoruz. Senaryonun başında ve sonunda onlarla buluşuyor hatıta kopru ile ilgili görev paylaşımı yaparak Georgia Kaşabasındaki üç bölümlük kısa maceramıza başlıyoruz. Bu üç bölüm için ne kadar yaratıcı denilebilir bilmiyorum. İlk bölüm "Hard Rain" misali fırtınalı bir havada geçiyor, ikinci bölümün kanalizasyonlarda süren koşuşturmacası "Parish"i andırıyor, final bölümü ise benzin bidonu toplamaya dayalı olduğu

için doğrudan "Dead Centre"ye benziyor. Bu yüzden haritada pek bir yenilik hissetmedim desem yeridir.

Oyunda düşmanlar ve donanım açısından güzel birkaç yenilik var. Örneğin BC2'den hayranı olduğum M60 ağır makineli oyna dahil olmuş. Mermisi bulunmadığı için tek şarjörü ile idare etmek zorunda

üzerinde işimize yarayacak mühimmat taşıyor. Bunu ele geçirmek için onu öldürmeniz lazım. Arkadaşın tek kötü yanı ise diğer zombiler gibi doğrudan saldırmak yerine kaçmak hareket etmesi. Mühimmatı gören oyuncular ise tavşanın peşinden koşan tazi gibi bunun ardına takılıp çoğunlukla sonunda kalabalık bir zombi

**Öncelikle Bill, Francis, Zoey ve Louis'i tekrar görmek insanın içini cız ettiriyor. Çünkü L4D2 karakterlerinin ne kadar hödük olduğunu bir kez daha anlıyoruz**

kalıyorsunuz ama bir tankı M60 ile eleğe çevirme zevki harika! Hele patlayan mermi de eklemişseniz sizi kimse tutamıyor. Yeni yakın dövüş silahımız ise golf sopası, diğer yakın silahlarından görünüş dışında bir farkı yok, sadece eğlencelik. Artık çevrede büyük mühimmat kutuları bulabiliyorsunuz. Bunların içinde birçok ekipman aynı anda çıkabiliyor (örneğin: adrenalin). Beyinsiz zombi güruhuna ise yeni bir düşman eklendi. Aslında böyle düşman dost başına da diyebilirim. Çünkü "Fallen Survivor" adındaki bu "Uncommon common" zombi

grubunun içinde kendisini buluyor. Yani "Fallen Survivor" bir nevi yem, eğer onu ustalıklı öldürebilirsene ödülünüzü alırsınız.

Valve oyuna 20 adet yeni mod ekleneceğini söyledi. Sistem ise şu şekilde her hafta bir mod açıklanacak. İlk mod "Realism Versus" idi o hafta oynandı ve bitti. İkinci hafta ise "Chainsaw" modu geldi yani bütün oyuncular ellerinde testere ve sınırsız yakıt ile hayatta kalmaya çalışıyorlardı. Bu şekilde her hafta modlar değişirken oluşturulan oy havuzunda oyuncuların oylanı belirlemek en çok beğenilen mod bir sonraki hafta tekrar edilebilecek. Buna verilen isim ise "Mutation".

Bütün yenilikler bu kadar. Dolayısı ile Xbox kullanıcıları 7\$ değer diyorsanız, buyurun alın. Bana sorarsanız eğer eski kahramanları da yönetebilmek dopdolu bir DLC olacaktı. Ama şu hali ile bile hiç yoktan iyidir.

■ Nurettin Tan

### Alternatif

Zombie Panic (-)  
Left 4 Dead (8,8)  
Dead to Rights: Retribution (6,5)

Fallen Survivor görüldüğü gibi doğasına aykırı bir zombi çünkü gerisin geriye tornistan kaçıyor. Peşinden giderseniz burnunuzu belaya saplamanız olası.

### Left 4 Dead 2: The Passing

+ Az da olsa yenilik yenilikli:

Mutation

- Eski karakterlerin seçilememesi

8,0





Yapım Ubisoft Montreal  
Dağıtım Ubisoft  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii  
Web [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)

### Prince Donnie Darko

Biliyorum çok reklamı yapıldı ama ben yine de yazımda bilmeyenler için yer vermek istedim. Oyunun geçtiğimiz ay içerisinde vizyona giren bir de filmi mevcut. İmdb notu 6,4 olan filme oyunun hastasıysanız gitmenizi tavsiye ederim. Bir sinema filmi olarak ele alınınca çok başarılı değil kesinlikle ama oyuncu kitlesi için yeterince önem arz ediyor. Benim içinse Jake Gyllenhaal'ın başrolde olması yeterli. Seviyorum bu adamı. Prince serisine de tarzını kattığını izleyenler görecek.

## Prince of Persia: The Forgotten Sands

Unutulmuş kumlarda bir prens

**G**eçen zaman içerisinde ne kadar da çok Prince of Persia oyunu çıktı değil mi? Hani bir değil, iki değil. En son kaçınıcı çıktı biliyor musunuz acaba? Ben saymadım doğrusu. Benim aklımda yer eden Prince oyunu; The Sands of Time oldu. Bir de ilk, orijinal oyun tabii ki. Açıkçası böyle "Hoplayayım, zıplayayım" türünü delicesine seven bir insan değilimdir. Bulmacamı, Resident Evil'da, illa ki akrobasi yapacaksam da daha kas gücüyle God of War'da yapmayı tercih ederim. Yine de Prens'imiz peşimizi bırakmayacak gibi gözüküyor. Baksanıza; yine çıktı karşımıza.

### Masalsı diyarlar

Cell shade grafikli, son Prince of Persia oyunu; seriden ve Prince'in dünyasından çok uzaklaşmıştı. Neyse ki The Forgotten Sands, oyunun köklerine geri dönüyor.

Öncelikle senaryomuzda bir bakalım. Hikayeyi birinci elden; yani Prens'ten dinliyoruz. Kardeşimizi ziyarete geldiğimiz bu zaman diliminde bir de bakıyoruz ki kendisinin sultanı olduğu kale düşmanları tarafından kuşatılmış durumda. Hem de ne kuşatma! Belli ki kimseyi sağ bırakmamak üzere gelmişler. Nitekim işgalci güçler kaleye sızmayı başarıyor ve kardeşimizin peşine düşüyorlar, tıpkı

bizim gibi. Bu noktada oyunun tutorial bölümünü de oynuyor olmamız ziyadesiyle hoş olmuş. Lafı daha fazla uzatmayalım. Yenileceğinin ve her şeyi kaybedeceğinin farkına varan Sultan, çok eskiden beri saklı duran bir orduyu harekete geçirir. Bu ordu öyle bildiğiniz cinsten bir ordu değil. Düşmanlarını öldürmekten daha çok onları dokunuşlarıyla kendileri gibi kumdan birer cesede çeviriyorlar. Bu duruma bir son vermek içinde bizim ve kardeşimizin elindeki iki tılsımı birleştirmemiz gerekiyor. Ve olaylar devam geliyor...







“Artiz ne arar lan pozarda? Baramız mı var bizim artizde?” (Bkz. Youtube.)



### Yeni Prens

Acaba daha ne kadar yenilenebilir değil mi? Temel olarak Prens'imiz bildiğimiz, sevdiğimiz hareketleriyle karşımıza çıkıyor. Yerde yuvarlanmasından tutun da, duvarda yürümesine kadar önceki oyunları birazcık oynamış olan herkesin bildiği hareketlere sahip kendisi. Şöyle bir etrafa bakınca; bence harika bir ortam görünüyor. Yani atmosfer tam yerinde olmuş. Ne abartı, ne de çok sefil duruyor. İlk başlarda bolca kale içerisinde olduğumuz oyun, zamanla farklı atmosferlere taşıyor. Atmosfere büyük etkisi olan müzikler de gayet güzel seçilmiş.

Düşmanlarımızla ilk karşılaştığımız andan itibaren yetenek puanı toplamaya başlıyoruz. Her yeni seviye için gereken düşman sayısıysa sağ üst köşede yazıyor.

İlk seviyeyi 20 düşman öldürmek suretiyle geçerken, bir sonraki seviyeye 40 düşman öldürerek geçebiliyoruz. Bu sistem sayesinde sürekli “Kaç yetenek puanına ihtiyacım var” diye bakmak zorunda kalmıyoruz. Yeteneklerimizse oyuna ciddi anlamda yön veriyorlar.

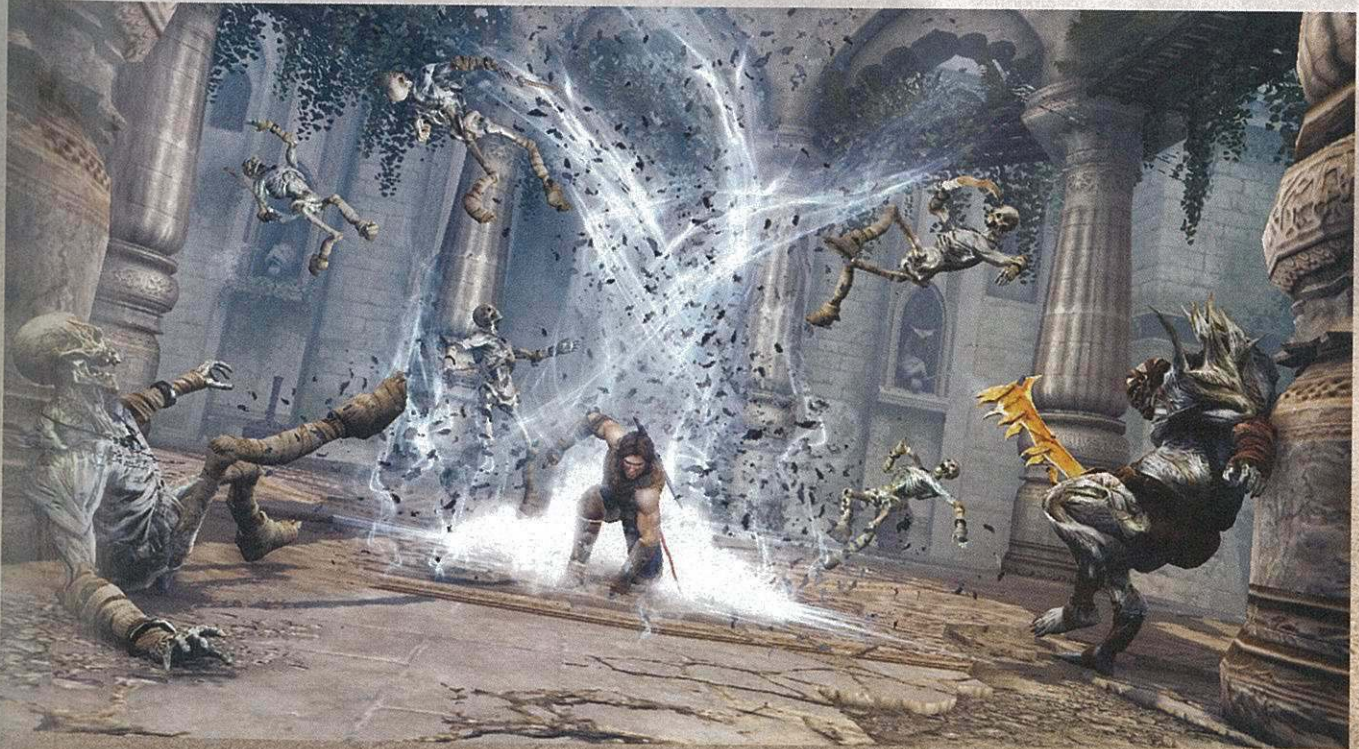
Yerde yuvarlanmasından tutun da, duvarda yürümesine kadar önceki oyunları birazcık oynamış olan herkesin bildiği hareketlere sahip kendisi

Yetenek menüsünün sol tarafında; daha savunma bazlı yetenekler bulunuyorken, sağ taraftaysa daha ofansif yetenekler mevcut. Tam olarak böyle bir bölünme olmasa da durum buna yakın. Ortadaysa özel güçlerimizi geliştirmemizi sağlayan üç farklı yetenek mevcut.

Bilmece - bulmaca sistemiyse bence çok da ilerlememiş. Pek tabii ki bir gelişme var ama öyle şaşkınlık yaratacak cinsten bir şey yok ne yazık ki. Onun yerine çok daha güzel dizayn edilmiş bulmacalar ve yollar var. Bu yol ve bulmacalarında yavaş yavaş zorlaştığını belirtmek isterim. Yani bir anda “havuz problemi” ta-

### Alternatif

Bayonetta (9,5)  
Dante's Inferno (7,8)  
God of War III (9,5)





## Prens'in Birkaç Marifeti



## ■ Ice Blast

Düşmanlarımıza dalgalar halinde buz saldırısı yapmamızı sağlıyor.



## ■ Stone Armor

Karakterimizin, düşmanların yaptığı saldırılardan tamamıyla korunmasını sağlıyor.



## ■ Trail of Flame

Bu özellik sayesinde aramızda düşmanlara zarar veren bir ateş yolu yaratıyoruz.



## ■ Whirlwind

Düşmanlarımızın ayaklarını yerden kesecek bir rüzgar oluşturmamıza ve "Knock Back" etkisi yaratmaya yarar.

► dında bulmacalarla karşılaşmayacaksınız. Yollarımız ise bolca engebeli. Neredeyse hiçbir zaman düz yürüyemeyeceksiniz. Yani en azından ben ya havadaydım ya da sürekli yatay duruyordum. Özellikle tırmanmak üzere tasarlanmış ufak taşlara dikkat etmek gerekiyor. Etrafa bolca yayılmış durumda olan bu taşları göremezseniz, saatlerce yolunuzu aramaya çalışırsınız.

## Biraz da ben tırmanayım

Sands of Time'dan bu yana, savaş sistemi bir türlü oturtulamıyor. Hoş, ilk versiyonlarda çok büyük bir combat kaygısı yoktu oyunun. Daha çok bulmacalara odaklıydı. Fakat değişen dünyayla birlikte Prince of Persia oyunları da combat'a en az bulmacalara önem verdikleri kadar önem verir oldular. Fakat ne hikmetse bir türlü bu işi başaramadılar. Evet, çok güzel hoplayıp zıplıyoruz ve evet, çok ilginç bulmacalara dalıyoruz ama bir türlü gerektiği gibi savaşıyoruz. The Forgotten Sands'de kullanılan combat sistemi sanıyorum en azından beş yıllık. Hem düşmanlarımızı öldürmek çok kolay, hem de onları saldırılarından kaçmak. Yani insan herhangi bir heyecan ya da korku hissetmiyor düşman görünce. Düşmanlarımızı öldürünce çıkan; hit point ve mana'lara bir lafım yok. Fakat neden hala vazo kırınca içerisinden hit point ve mana çıkıyor? Hayır, bunlar sadece yardımcı birer ikiyeşer vazo olsa

anlarım ama oyunu oynadığım saatler boyunca her anımı vazo arayarak geçirdim. Yok mu kardeşim bir iksirdir, elmadır, tavuktur? Belki nostalji diyecekler var ama yok, bu kadar nostalji bence yeter. Bir diğer gözüme takılan noktaysa; neden ana karakterimizin görünüşü hiçbir şekilde değişmiyor? Tamam, birazcık kişisel bir nokta ama keşke seviye atladığında bir iki değişim geçirse. "Değişim" demişken; bir diğer lafım da fizik motoruna olacak. Sanki böyle üzerinde bir ağırlık varmış gibi hareket ediyor ve animasyonlarını ziyadesiyle yavaş yapıyor. Hele bir duvardan yan yürümesi var; sanki ağır çekimdeymiş gibi...

## Diyorum ki...

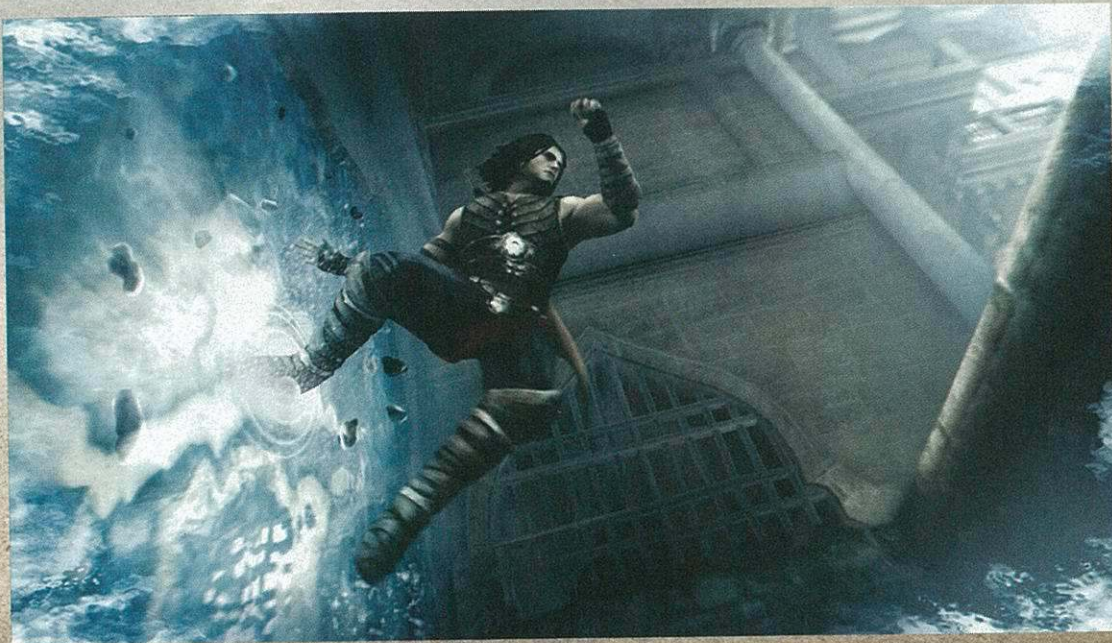
Eğer Prince serisi seven bir insansanız kesinlikle alın, oynayın. Sizin için birçok güzellik var oyunda. Fakat ilk kez bu seriyeye başlayacaklardansanız; mümkünse ilk oyununuz The Forgotten Sands değil, Sands of Time olsun. ■ Ertuğrul Süngü

Prince of Persia:  
The Forgotten Sands

+ Serinin özüne yaklaşması, hikaye işlenişi, her zamanki gibi güçlerimiz  
- Naylonlan savaş sistemi, hala aynı şeyleri yapıyoruz

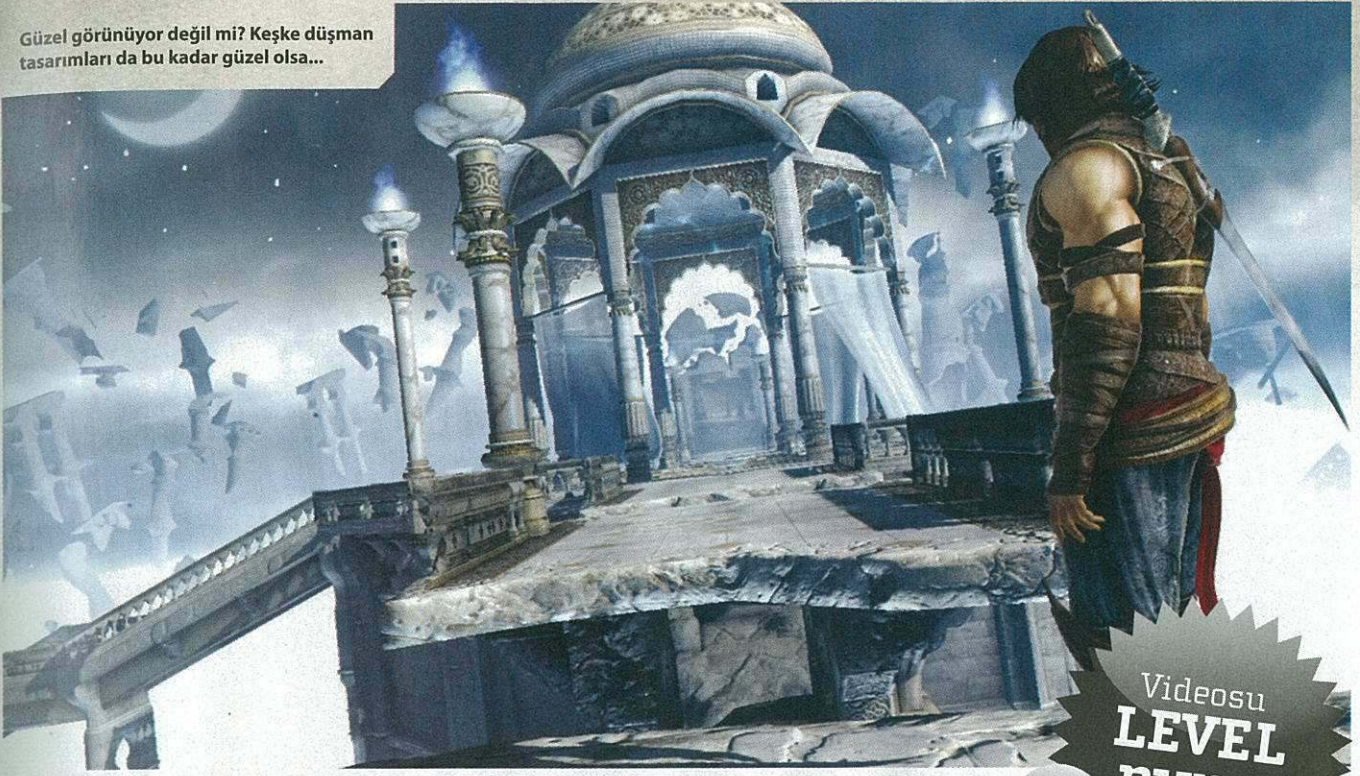
7,4

## ANALİZ





Güzel görünüyor değil mi? Keşke düşman tasarımları da bu kadar güzel olsa...



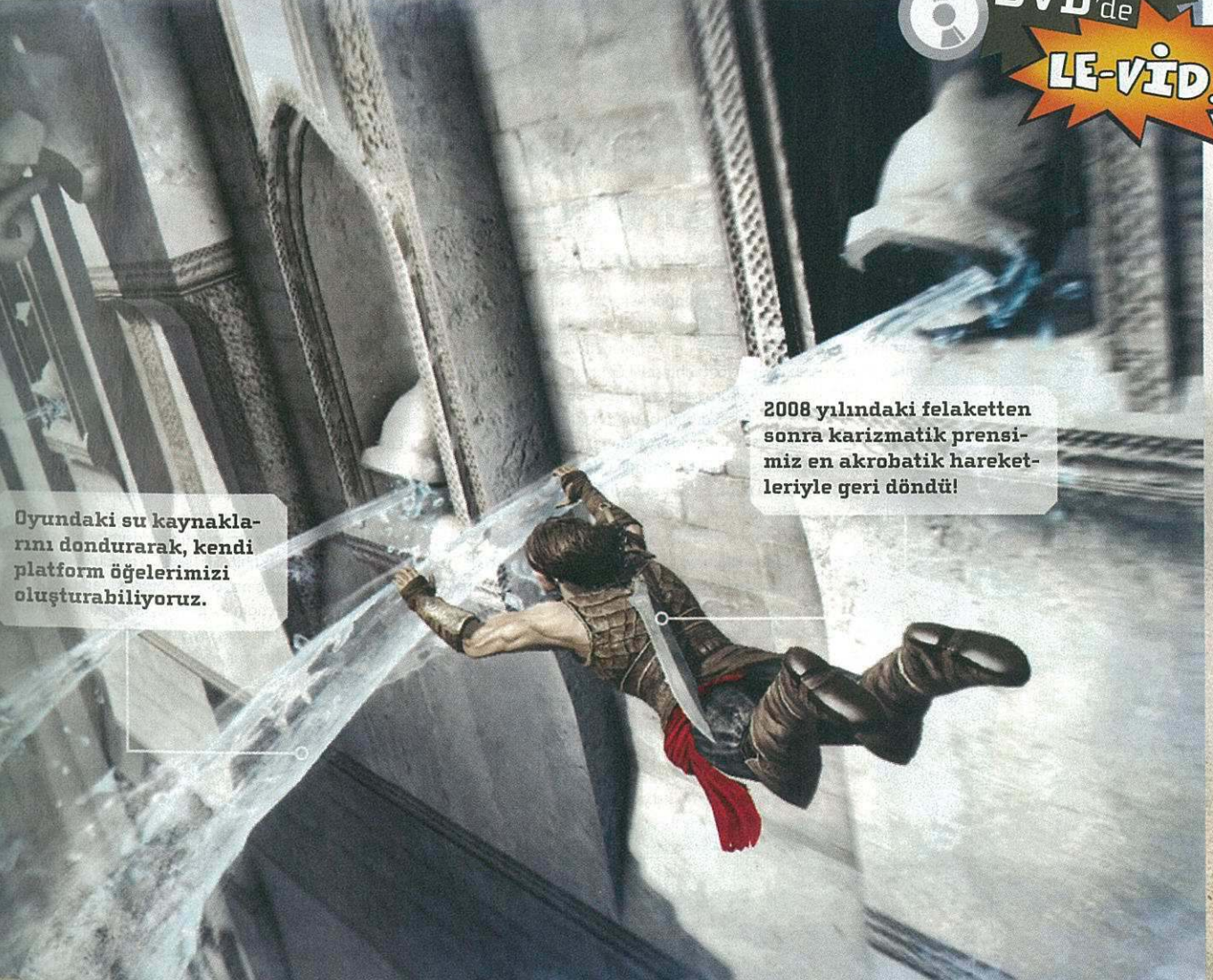
Videosu  
**LEVEL**  
DVD'de



**LE-VID!**

Oyundaki su kaynaklarını dondurarak, kendi platform öğelerimizi oluşturabiliyoruz.

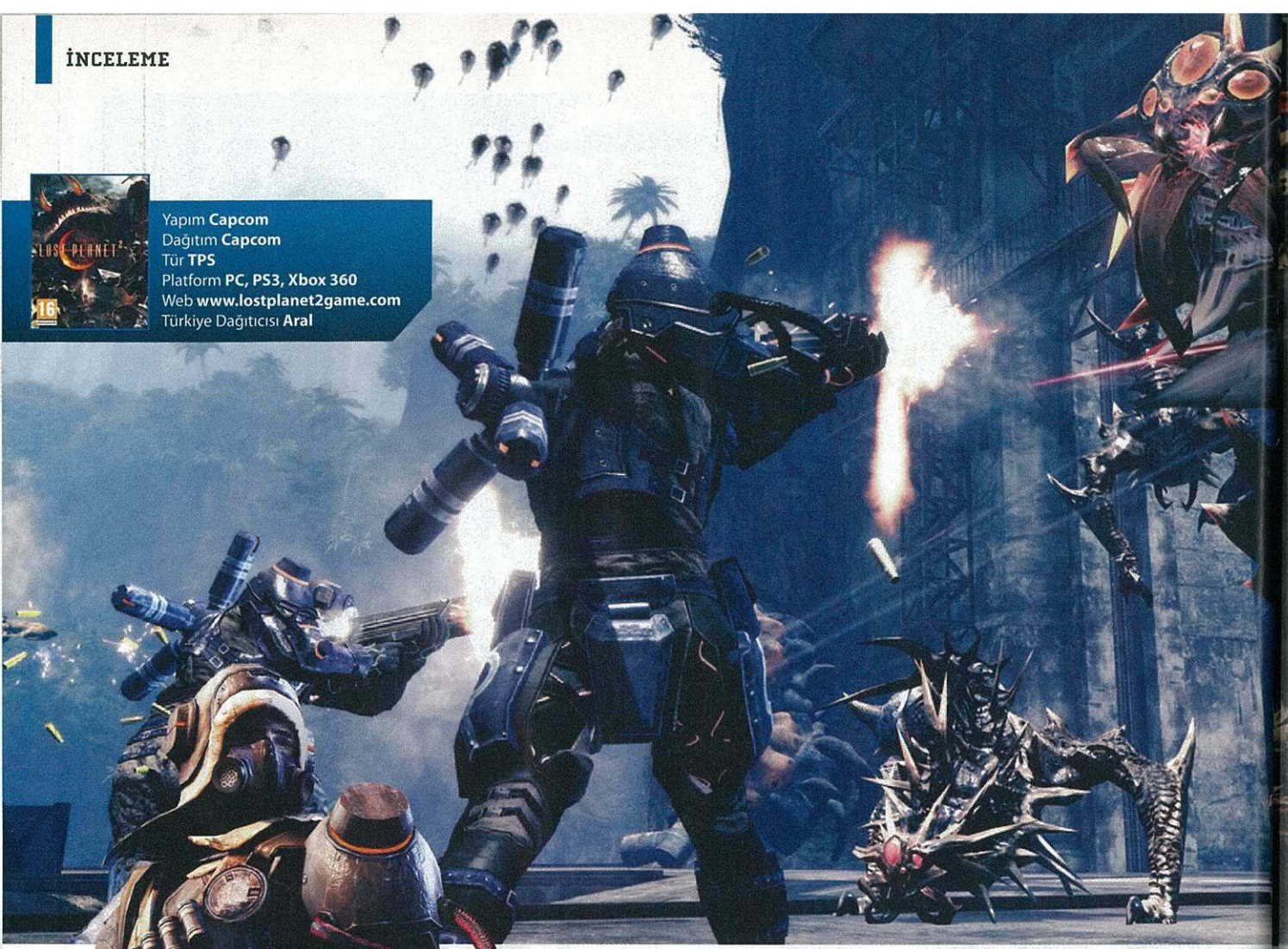
2008 yılındaki felaketten sonra karizmatik prensimiz en akrobatik hareketleriyle geri döndü!







Yapım **Capcom**  
Dağıtım **Capcom**  
Tür **TPS**  
Platform **PC, PS3, Xbox 360**  
Web [www.lostplanet2game.com](http://www.lostplanet2game.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



## Lost Planet 2

Keşke kayıp kalsaymış...

**C**apcom kadar garip bir oyun firması görmedim. Yeri geliyor inanılmaz iyi oyunlara imza atıyorlar, yeri geliyor hiçbir şeye benzemeyen bir oyun

piyasaya sürüyorlar ve bir şey oluyor, ellerindeki iyi bir yapımı yerin dibine batırıyorlar.

Geçtiğimiz yıllarda Lost Planet öylesine büyük bir ilgiyle karşılanmıştı ki konsollarda, PC'lerde bir dönem herkes bu oyunu illa ki oynadı. Dünyanın en iyi oyunu değildi; aksiyon türünde çığır açmadı fakat o kadar eğlenceliydi ki oyunun başına bir kez oturan, oyunu bitirmeden kalkmıyordu. Üstelik kolay bir oyun da değildi Lost Planet. Hatta geçtiğimiz ay köşe yazımda belirttiğim "kolay oyunlar"dan o kadar uzaktaydı ki bir boss'u geçebilmek için bir saat oyunun başında oturmanız gerekebiliyordu.

Ve beklenen oldu, Lost Planet 2'nin haberi geldi, ardından da kendisi. Capcom bu defa işi biraz fazla abarttı, zorluk seviyesine tavan yaptırdı, çağın modasına uyup oyunu tam bir multiplayer canavarına dönüştürdü, Akrid'leri de bolca kullanıp tarifi tamamladı. Peki başarılı oldu mu bu tavrıyla? Gelin, dinleyin...

### Yalnızsan ölüsündür

Diski taktım, oyun açıldı, hemen hikayeye göz atayım dedim ve başarısız oldum. Yok oyun yarat, oyun yaratmak için Xbox'ları birbirine bağla, online oyuna gir gibi garip cevaplar karşıladı beni. Resmen oyuna başlamıyordum ve bunun nedenini hemen anladım: Capcom, Lost Planet 2'yi multiplayer bir oyun olarak tasarlamıştı ve tek kişilik oyun, bir Command & Conquer'i ancak "Skirmish" modunda, yapay zekaya karşı oynamaktan farklı değildi.

Bölümler ve bölümlerin içindeki kısımlar... Lost Planet 2 sağlam anlatıma sahip bir senaryo modu yerine, art arda görevler yaptığınız, çeşitli bölgeleri temizleyip bir başka bölgeye geçtiğiniz multiplayer odaklı bölümlerden oluşuyor. Her göreve sayısını kendiniz belirlediğiniz arkadaşlarınız veya yapay zekaya sahip destek birliklerinizin katılıyor ve size verilen görevi yapmaya çalışıyorsunuz. Bir noktadan diğerine gitmenizi ön gören çoğu görev paketi, finalinde sizi ve arkadaşlarınızı dev bir boss ile buluşturuyor; o boss'u nasıl öldüreceğinizi anlayana kadar da en az beş kez ölüyorsunuz.

Oyunun böyle bir eksisi var: Ne yapmanız gerektiği size minimum ölçüde belirtiliyor. Zaten her taraf Akrid (Uzaylı yaratıklar) ile dolu, zaten sürekli bir aksiyon söz konusu, bir de ne yapacağınızı bilemeyince ortalıkta boş boş dolanırken buluyorsunuz kendinizi.

İlk oyundan alıştığımız silahlar ve birbirinden farklı özelliklere sahip VS robotları, Akrid'lere karşı savaşımızda bize yardımcı oluyor. Gezegenin üstündeki düşman

### Alternatif

Gears of War 2 (9,5)  
Halo 3 (9,0)  
inFamous (9,1)

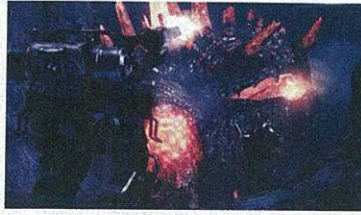


## Behemoth'un sırtları taştan



### ■ Gözlem

Bu kocaman yaratığın neye benzediğine bakmalısınız öncelikle. Zayıf noktaları nedir, ayasının altında kalırsanız neler olabilir, bunları hep düşüneneceksiniz. Siz bunları düşünürken, kafasız yapay zeka arkadaşlarınızın onun ağzının dibine girip kısa sürede ölecektir ama olsun; siz tek başınıza bu yaratığın üstesinden gelebilirsiniz!



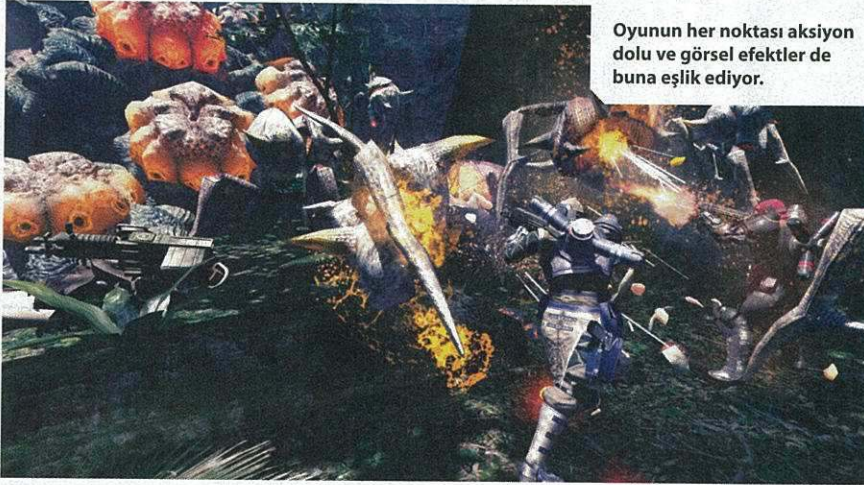
### ■ Etki

Gördüğünüz turuncu noktalar, bu yaratığın zayıf noktaları. O noktalara elinizde ne silah varsa doğrultmanız ve tetiği çekmeniz yararınıza olacaktır. Daha da güzeli, görselde gördüğünüzü VS robotlarından bir tanesine binerseniz, çok daha büyük hasar verebilirsiniz. VS'nin silahlarını çıkartıp kullanmak da bir başka çözüm.



### ■ Yaklaşım

Behemoth, çok aşamalı bir boss. Yani önce bir yerini patlatıyorsunuz, sonra bir başka yerini. Bu işleme başlarken de ya görselde gördüğünüz gibi sırtına çıkıp bu turuncu noktaları patlatacaksınız, ya da sırtına çıkmadan uzaktan halledeceksiniz. Behemoth'un sırtında olmak, ezilme tehlikesinden de uzak olmak demek fakat dikkat edin sizi sırtından atmasın.



Oyunun her noktası aksiyon dolu ve görsel efektler de buna eşlik ediyor.

## Harmonizer

Bir Snow Pirate olarak, bulunduğunuz gezegenin nimetlerinden biri olan özel bir kimyasalı kullanabilmekte ve enerjiniz bitmeye yakın olduğunda bu güç sayesinde hayata dönebileceksiniz. Harmonizer adındaki bu güç sahip olduğunuz termal enerjiyi yiyor fakat sizi hayata döndürüyor.

insanlara karşı da savaşıyor ama asıl tehlikeyi genellikle Akrid'ler oluşturuyor.

Bu defa yalnız olmadığımız için düşmanların sayısında da büyük bir artış söz konusu. Akrid'ler daha tehlikeli, boss'lar daha zor ölüyor. Yalnız olmamız güzel tabii fakat yapay zekanın üzerinde herhangi bir kontrolümüz olmaması ve yapay zekanın "andon" (Fırat???) seviyesinde hareket etmesi işleri bir hayli zorlaştırıyor. Olay sadece "şunları öldür" kadar basit olsa sorun yok, fakat bazen öyle bir yere geliyorsunuz ki bir grup bir bölgeyi korurken, diğerinin taşımacılık yapması gerekiyor. Eh, yapay zekaya da "şurayı koru" diye bir emir veremediğimiz için iş tamamıyla şansa kalıyor.

### Ölüysen en baştasındır

Battle Gauge. Bunu iyi hatırlayın, gözünüz hep bu barda olsun çünkü bu bar sıfırlanırsa bölümün en başına gitmeniz işten bile değil.

Bir göreve başladığınızda, kah ateş ederek, kah kancanızı bir yerlere atıp tırmanarak, çeşitli noktalara ulaşıyorsunuz. Bir süre ilerledikten

sonra da çeşitli "data post"lara denk geliyorsunuz. Bu cihazları hemen çalıştırmanızı öneririm çünkü bunlar, öldüğünüzde nereden yeniden bölüme giriş yapacağınızı belirliyor. Her çalıştırılan data post size 500 Battle puanı sağlıyor. Öldüğünüzde de 500 Battle puanından oluyorsunuz. Bölümlerdeki başarınız da Battle puanınıza ekleniyor ve büyük bir boss'a denk geldiğinizde, ne kadar Battle puanınız olduğu büyük önem kazanıyor. Boss'lar tutarsız hareketler yaptığı ve son derece zor olduğu için bunlarla savaşırken bolca vefat ediyorsunuz. Her ölüm de 500 puana mal oluyor ve dört kişi oynadığınızı da varsayarsak... Oyunda şöyle bir dengesizlik var ki eğer tek başınıza oynarsanız, bir boss'ta altı kez kadar ölüp bölümün başına gitmeden boss'u haklayabiliyorsunuz. Online co-op oyunlarda ise genelde herkes birkaç kez ölüyor ve toplam Battle puanınız da bir oyuncunun ancak iki kez oyuna dönüşüne yetiyor. Yani anlaşmalı oyunlar daha kolay olacağına, daha zor olmuş. Üstelik oyunu çok iyi bilip bilmemeniz de önemli değil; boss'lar genellikle her seviyedeki oyuncuyu birkaç kez yere indiriyor.

Sağlam bir senaryo modu olsa, zorluk seviyesi anlamsız bir boyutta olmasa ve puan sistemi daha iyi işlese, Lost Planet 2 bir klasik olabilirdi çünkü bu potansiyele sahip. Şu elimizdeki örnekte ise garip bir multiplayer oyun olabilmis ancak. Bakalım ne kadar süre Xbox Live'larda, PSN'lerde oynanacak... ■ Tuna Şentuna

## Lost Planet 2

+ Kaliteli görsel efektler, bir önceki oyundan kalan kaliteli oyun mekanizması  
- Senaryo modu "yok" denecek kadar zayıf, multiplayer oyunlar dengesiz oynanış sistemi yüzünden eziyete dönüşüyor

6,3

Turuncu kollara ateş edin ve bu boss'u parça parça indirin.





Yapım Black Box  
Dağıtım EA  
Tür Spor  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.skate.ea.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



### Kendin yap, kendin oyna

EA'nin neredeyse her türlü spor oyununda yoğun kişiselleştirme özellikleri bulunur ve Skate 3 de bu açıdan, diğerlerinden geri kalmıyor. Kendi karakterinizi ve kaykayınızı dilediğiniz gibi özelleştirebileceğiniz gibi takımındaki karakterlerinizde de aynısını yapabiliyorsunuz. Hatta eğer arkadaş listenizde bu oyunu oynayan birileri varsa, onların karakterlerini de direkt olarak kendi takımınıza ekleyebiliyorsunuz.

## Skate 3



### Herkes Beşikteş iskelesine!

**K**aykayın üstünde bir saniye bile duramazken patenle kilometrelerce yol kat edebilirim. Ne var ki piyasada paten oyunu yok, olmadı (Birkaç uyduruk örneği saymıyorum.), onun yerine hep kaykay oyunları domine etti oyun piyasasını. Bir ara Tony Hawk serisine öylesine kaptırmıştım ki kendimi, her yeni oyununu salyalarım hakim olamayarak oynuyordum. (Sen bir de bana sor; hayatım kaymıştı Tony Hawk oyunlarını oynamaktan. - Elif)

Sonra bir şey oldu, Tony Hawk serisi dibi boyladı. Son çabaları olan "kaykay" cihazı da infilak edince piyasanın yeni kralı EA'nın Skate oyununu olmayı başardı. Skate, her anlamda Tony Hawk serisinden iyi bir oyun oldu ve Tony Hawk'ın yaptığı hataların hiçbirini bünyesinde bulundurmamış.

### Herkes bir arada

Şayet ki Skate 2'ye sahipseniz ve online oyunlarla pek almanız yoksa, Skate 3'ü almanıza gerek yok; peşinen söyleyeyim. Bunun nedeni, üçüncü oyunun bir önceki oyundan sadece bir yıl sonra çıkması ve içeriğinde çok büyük değişimler barındırmaması.

Dikkat çeken yenilikler arasında öncelikle bir kaykay takımı kurma olanağı bulunuyor. Oyunun konusunu da oluşturan bu takım mevzu aslında



online oyun mekanizmasının oluşmasını sağlamak için tasarlanmış. Skate 3'te birçok oyun modunda, birçok farklı göreve çıkıyorsunuz ve bunların bir çoğunda takımınız da size eşlik ediyor. Bazen takımınızın her üyesiyle "Kim en yükseğe çıkacak?" müsabakasına katılıyorsunuz, bazen de herkes kendi hareketlerini aynı anda sergileyerek en yüksek puana ulaşmaya çalışıyor. İşte bu mekanizma aynı şekilde online oyunlarda da kullanılıyor ve her şey kesinlikle daha eğlenceli oluyor. Tamamıyla gerçek oyuncularından oluşan iki takımın kapışması, o denli eğlenceli ki kendinizi gerçek bir turnuvada gibi hissediyorsunuz.

Bir takım olarak hareket etmek güzel fakat takımınızla olan iletişiminiz, herkesin kendi kafasına göre takılıp ilgili görev uğrunda hareketler yapmasından ötesi değil. Şayet ki bu oyunu Capcom'un eline verseydik, el ele tutuşup fantastik hareketler yapan kaykaycılarımız olurdu ve açıkçası fena da olmazdı. (Abartılı olmamak kaydıyla.)

Pek fazla olmamak kaydıyla yeni hareketler de oyunda mevcut ve tüm hareketler, eski oyunlardaki kadar kolay gerçekleştiriliyor. Sol analog kol ile karakterinizi yönlendiriyor, sağ kol ile de kaykayınızı yönetiyorsunuz. Arka tuşlar da birçok hareketi yapmanıza yarıyor. Skate 3'e özel olarak, iki farklı kamera açısından oyunu oynayabiliyoruz. İlk iki oyundaki gibi kaykay seviyesinden veya Tony Hawk serisinden alıştığımız kameraların hangisinden daha iyi performans alıyorsanız, ona geçiş yapabiliyorsunuz.

Daha önce hiçbir Skate oyununu oynamadıysanız, almanız gereken oyun Skate 3'tür fakat önceki oyunları sonuna kadar oynayanlar bu Skate oyununu rahatlıkla es geçebilir. (Fanatığı değilseniz tabii ki.) ■ Tuna Şentuna

### Alternatif

Skate 2 (7,0)  
Tony Hawk: Ride (-)  
Tony Hawk's Project 8 (6,7)

Aral'da  
Satışta  
aralgame.com



### Skate 3

+ Online oyun olanakları, takım olarak hareket etme, kişiselleştirme özelliklerinin geniş yelpazesi  
- Önceki oyundan çok az farkı var, Park Editor halen yeterince kullanışlı değil

8,4





Yapım Sega Studios SF  
Dağıtım Sega  
Tür Aksiyon  
Platform PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii, PS2  
Web [ironmanthegame.marvel.com](http://ironmanthegame.marvel.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Iron Man 2

Demirden adam iki

**B**ilirsiniz, çizgi romandan anlarım. Gerçi süper kahraman hikayesi pek sevmem ama yine de okurum. Iron Man'in filminin yapılacağını duyduğum zamansa öyle çok fazla etkilenmemiştim. Ne zaman ki başrolde Robert Downey Jr.'in oynayacağını duydum, işte o zaman dikkat kesildim bu filme. İlkinin yedik bitirdik; ikincisi de geldi üstüne. Kesinlikle harcanmış bir oyuncu Downey ama Iron Man ile kendine geldi gibi gözüküyor. Efendim, şimdi Iron Man 2'nin oyununu inceleyeceğimiz için çok heyecanlanmayın. Zaten bir sayfalık bir iş, öyle canınızı yakmayacağım.

### İkinci bir oyun

Senaryo olarak filmlerle paralellik gösteren bir oyun Iron Man 2. (Bazen de göstermiyor!) Tony Stark'ın icat ettiği ve dünyayı çok daha güzel bir yer haline getirmesine yardımcı olacak olan cihaz, düşmanları tarafından kopya ediliyor. Ve malum, tam tersi bir yönde: dünyayı yok etmeye yarayacak bir silah haline getirilmeye çalışılıyor. Tony Stark da durum karşısında boş durmuyor ve inanılmaz kostümünün (Kıyafet olmaz! Süper Kahraman bu; kostüm olacak!) yardımıyla düşmanlarının karşısına dikiliyor. İlk oyunu oynamayanların varsa hemen söyleyeyim; Iron Man 2, ilk oyun gibi third person kamera

açısına sahip. Bu sayede oyun alanında tam bir hakimiyet sağlayabiliyoruz. Bu hakimiyetin oyundaki en büyük önemiye uçuş esnasında ortaya çıkıyor. İlk oyuna nazaran; artık istediğimiz yere uçabiliyoruz. Yani çok daha uzak mesafelere gidebiliyoruz. Oyunun genelinde de havada olacağımızı belirtmek isterim. Özellikle bina tepelerinde bulunan düşmanlar ya da taret'lar sayesinde yere ayak bastığımız çok fazla an olmayacak. Kullandığımız birbirinden farklı silahlar var. Bolca attığımız roketlerimiz, lazer silahımız ve durmadan kullanacağımız minigun'umuz. Her silahın kendisine göre bir kullanım alanı olduğu gibi, oyuna asıl ağırlığını koyan silah; az öncede belirttiğim gibi minigun. Iron Man 2'de bulunan hedefleme sistemi sayesinde de düşmanlarımızı vurmakta hiç zorluk çekmiyoruz. Hatta biz bir yöne baktıkça, o yöndeki bir sonraki hedefe kilitlenebiliyor bu sistem. Oyun esnasında topladığınız puanlar sayesinde, her bölüm arasında olmak üzere yeni parçalar alabiliyor, silahlarımızı güçlendirebiliyor ve de yeni özellikler kazanabiliyoruz. Bu upgrade'ler sayesinde de oyunun sonunda baya rahat ediyoruz.

### Sorun adam iki

Bakalım, bakalım... Oyunda uçabildiğimizden bahsetmiştim. Fakat uçmaya başladığımız anda, gamepad'deki kontroller yer değiştiriyor. Yani soldaki stick yönken bir anda sağdaki stick yön işlevine geçiyor ve oyuncularına en azından iki saatlik bir kriz yaşıyor. Bu arada ilk oyundaki uçuş hissiyatı da çöpe gitmiş. Böyle kayaların arasında son sürat gidemiyoruz. Ya da bana mı çok yavaş geldi acaba? Sonra yukarıda bahsettiğim hedefleme sistemi oyunun bütün savaş sistemini yok etmiş durumda. Nerede düşman

varsa görüyorum ve direk olarak hedefleyebiliyorum. Yani hiç zahmet etmiyorum. E nerede kaldı savaş hissiyatı. Yetmezmiş gibi toplamda sekiz tane görev var. En yavaş halde oynasanız bile sekiz saatte bitiyor bu görevler. Sonrasındaysa öyle bakıyorsunuz monitöre. Hah, bir de upgrade'ler var. Neden varlar anlamadım açıkçası. Ben neredeyse hepsini yaptım ve ben yaptıkça oyun kolaylaştı, kolaylaştı ve sonunda bir "şirine" dönüştü. Meğersem upgrade'ler hard mod için tasarlanmış. Sonradan çözdüm...

### Üçüncü filme kadar...

Aslında buraları böylece Elif'in yazması lazım ama ben genel bir son nokta koyayım: olmamış! Böyle giderse olamayacak da! Yani artık alıştık; eğer bir filmin aynı anda oyunu çıkıyorsa otomatik olarak incelemesini yapabiliyoruz kafamızda. Ben olsam bu oyundan uzak dururdum. (Duramadım çünkü şize bu satırları yazmakla yükümlüyüm.) ■ Ertuğrul Süngü

### Alternatif

Batman: Arkham Asylum (9,1)  
Iron Man (5,0)  
Spider Man: Friend or Foe (6,0)

### Iron Man 2

+ Iron Man hastalarına yeni bir oyun  
- Demirdendir, geçer...

4,4





Yapım CyberConnect2  
Dağıtım Namco Bandal  
Tür Dövüş  
Platform PSP  
Web naruto.namcobandaigames.com

## Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 (PSP)

Rasengan!

**N**aruto kaçınıcı bölüme geldi arkadaşlar? Bilmiyorum zira konudan bir hayli uzaklaştım. Bleach'ten de kopmuştum ama ona geri dönebildim. Bleach'in temposu her zaman bana daha iyi gelmiştir; herhalde o yüzden tercihim Bleach'ten yana kullandım. Espada'lar, Arrancar'lar, gidiyor seri. Umuyorum ki yaz aylarında son bölümlere ulaşacağız!

Naruto konusundaysa yapabileceğim bir şey yok. Artık ayrı dünyaların insanlarıyız. Belki Ultimate Ninja Storm 2 geldiğinde bende de bir gazlanma olur ve dönerim.

Ne var ki şimdiye kadar izlemiş olduğum Naruto'lar, PSP için hazırlanan bu yeni dövüş oyununu anlamama yetti. Hatta Gaara'nın kaçırılması ve kurtarılmasını görünce, "Oha, daha bu bölümü mü konu ediyor?" diye sormadım da değil. Sanki konu "biraz" geriden takip ediliyormuş gibi geldi ama olsun; oynarız yine de...

### Sevdiklerimizle beraber

Naruto serisinin artık zincirlerini kırmasının gerektiğinin en iyi örneği bence Ultimate Ninja Heroes 3. Kaç oyundur aynı şeyi yapıyoruz, eğleniyoruz da ama artık yeter. Sadece tek tuşla yapılan bir dolu özel hareket, iki düzlem arasında geçiş yaparak dövüşmenini tadı kaçı, kaçıyor.

Tanıdığınız, sevdiğiniz bir dolu karakteri seçtiğiniz oyunda yine ikiye iki dövüşlere katılmak ve her karakterin o çok güçlü süper hareketlerini görmeye çalışmak esas. Bu oyuna özel



### Platform

Oyunun Master Road modunda iki kişilik dövüşlerin yanında, dövüş bölümlerindeki iki boyutlu ortamın kullanıldığı platform bölümleri de yer alıyor. Oyundaki monotonluğu kırmış olsa da bu bölümlerin çok anlamlı olduğunu söyleyemeyeceğim.

### Alternatif

BlazBlue: CTP (8,8)  
Street Fighter Alpha 3 Max (-)  
Guilty Gear XX Accent Core Plus (7,1)



olaraksa dört kişi dövüşme olanağı sunulmuş. Herkesin birbirine ninja yıldızları fırlatıp tekmeler attığı dört kişilik dövüşler Ad-Hoc ile multiplayer olarak da oynanabiliyor lakin Ad-Hoc teknolojisi biraz "patlak" olduğu için oyunda yavaşlamalar, takılmalar oluyor.

Bu oyunla ilgili sıkıntı yaratan bir başka konu da BlazBlue gibi son derece yumuşak ve akıcı bir oynanışa sahip bir PSP dövüş oyunu varken, Naruto'nun tam anlamıyla yavaş ve "geride" kalmış olduğu gerçeği. Sıkı bir Naruto fanatığıyseniz ancak o zaman tahammül edebilirsiniz BlazBlue'yu bir kez oynadıktan sonra.

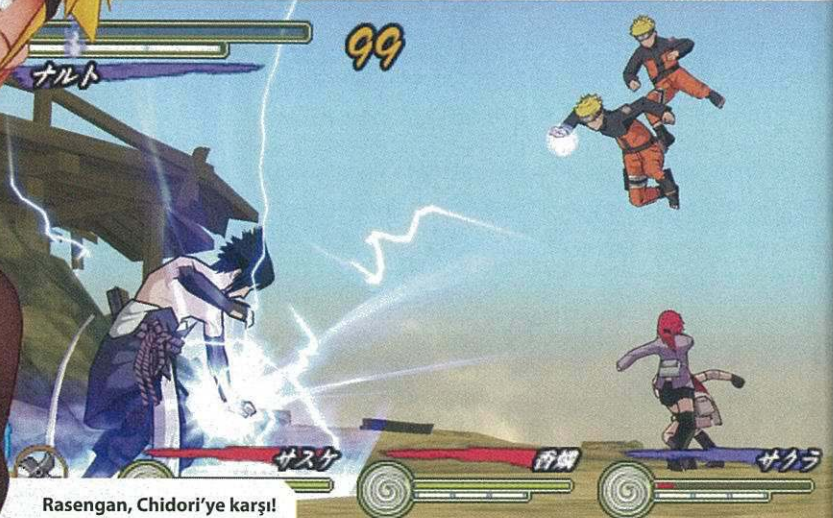
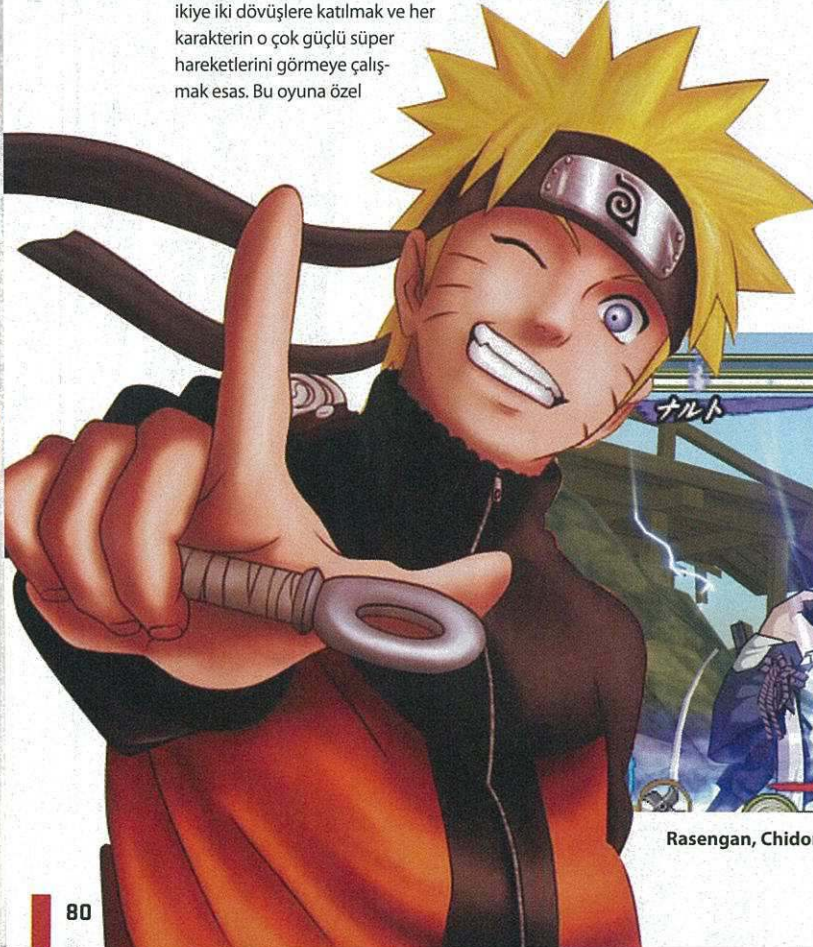
Savaşların yavanlığı, multiplayer'ın çok iyi çalışmaması durumlarının yanında, her görevin sonunda topladığınız Ninja Point'ler ile satın alabileceğiniz bir ton "ekstra"nın oyunda yer alması, oyunu uzunca bir süre oynamanız için yeterli olmuş. Bunu da neden söylüyorum; bu oyunu ancak Naruto fanatikleri oynayacaktır ve Naruto fanatığı demek, Sakura'nın 13 tane karakter çizimini açmak, onunla ilgili her türlü videoya ulaşmak için yoğun çaba sarf etmek demektir. "Naruto!" diye bağırarak tayfadansanız bu oyuna göz atın, yoksa önerim BlazBlue'dur.

■ Tuna Şentuna

### Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3

- + Naruto'dan tanıdığımız bir ton karakter, birçok ekstra içerik
- Oynanış yavaş ve eski, multiplayer modlar pek iyi çalışmıyor

5,7



Rasengan, Chidori'ye karşı!





## Eternally Us

Ölüme dair...

**Ü**ç tane güvercin... Dördüncüsü dışarıda kalmış; yeterince güçlü değil çünkü. Yem atıyor birisi, üç güvercin koşuyor, dördüncüsü yetişemiyor. Oturduğu yerden uzak noktayı seçiyor arkadaşının isteği üzerine. Böylece güçsüz olan da payını alabiliyor yemlerden.

Bu mutlu anı, karanlığa açılan bir kapı bozuyor. Bir zombi, karanlığın temsilcisi bir "şey" alıyor, götürüyor güzel kıızı. Fio geliyor, Amber yalnız kalıyor. Ne olduğunu anlamıyor,

anlamıyor. Heyecanla kendini bırakıyor karanlığı çerçeveleyen kapıdan içeriye. Yaratıklarla karşılaşılıyor. Gerçeği bilmemesi gerektiğini söylüyorlar, onun gerçeği kaldırmayacak kadar güçsüz olduğunu fısıldıyorlar. Korkunç ağaçların arasına dalıyor. Hepsini Fio'yu bulmak için...

Umudun ve gerçeklerin bir özeti Eternally Us. Acıyı ve sevgiyi yalın bir dille anlatan, "küçük" bir adventure oyunu; yaşananların 640 x 480 çözünürlükteki yansıması... ■ **Tuna Şentuna**

Tür Adventure  
Yapım Infinite Grace Games  
Web -

9,3



## Inner Quest

Renk, taş, üçleme

**D**üşündüm ki bir süredir oynadığınız renkli taş oyunlarından sıkılmışsınızdır. Sizin için araştırdım, sürüklenim ve Inner Quest'i en derin yerlerden çıkartıp buldum.

Alıştığımız, daha önce gördüğümüz her türlü oynanış mekanizmasını barındırıyor Inner Quest. Onu özel yapan ise... Açıkçası özel yapan pek bir şey yok fakat her şey o kadar derli toplu ki biraz zaman geçirmek istediğinizde bu oyunu açıp oynamak isteyeceğinizden eminim.

Birçok alana bölünmüş olan oyunda,

her alanda yaklaşık sekiz bölümde, zamana karşı yarışıyoruz. Zaman bitmeden, renkli çerçevelerde olan taşları yok ederek bir sonraki bölüme ulaşmak hedefimiz. Bazı özel taşlar bize bonus sağlıyor, bazı ikisiler sayesinde işimizi kolaylaştırıyoruz ve bu, zorlaşan seviyelerde uzayıp gidiyor. Kafa dağıtmak için gereken tüm maddeler, Inner Quest'te. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca  
Yapım South Winds Games  
Web www.southwinds-games.com/inner-quest

8,2

## Ella's Hope

Külkedisi hikayesi

**F**ark ettim ki bu bölümde hiç RPG tanıtmıyorum, dedim "Benim eksikim ne?" ve çalışmalarına başladım. Bir de ne göreyim, Ella's Hope adında mini bir RPG yayımlanmış ve indirilmeye hazır.

Ella's Hope Game Boy, SNES zamanlarından hatırlayacağımız ve Game Maker gibi programlar yardımıyla üretilen kuşbakışı görüntüden oynanan bir RPG. Yemyeşil ovalarda geziyor, yaratıklarla savaşıyor, yerdeki elmaları topluyor, insanların evine izin almadan giriyor ve her evde bulunan sandıkları açıp içindekileri envanterimize katıyoruz.

Karakterimiz Ella, zenginlere hizmet eden bir hizmetçiden başkası değil ama onu, yine diğer birçok oyunda gördüğümüz gibi büyük bir macera bekliyor. Sopamızı kapattığımız gibi başlıyoruz serüvenimize ve yolumuzu tonlarca savaşa girerek açıyoruz.

Ella's Hope'u, oyundan fazla bir şey beklemeyen oynarsanız, bir dereceye kadar sevebilirsiniz ama piyasada Dragon Age'ler, Final Fantasy'ler varken bu oyun sizi ne kadar etkiler, o tartışılır... ■ **Tuna Şentuna**

Tür RPG  
Yapım Aldorlea Games  
Web www.aldorlea.org

7,8



## Fractal

Gözlerim kamaştı!

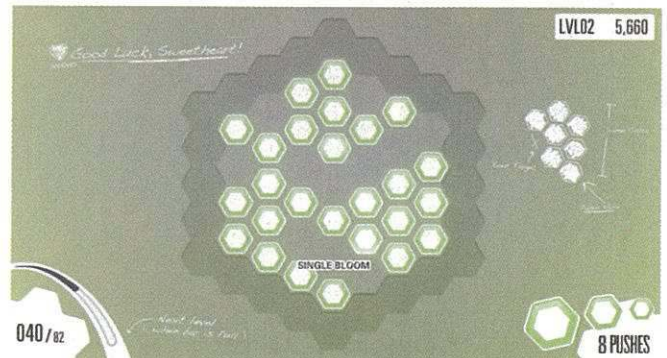
**S**atrança iyiyse, bu oyunda da iyi olacağını düşünüyorum. Mesela ben iyi değilim ve bu oyunda da iyi... Bu oyunda nedense iyiyim ya. İyi oynadım, haklarım bitmeden bölümleri tamamladım hep. Renkli taşıydı, ittirmecesiydi, dizmesiydi derken herhalde yetenek geliştirdim.

Şu an için sadece internetten oynanabilen Fractal, siz bu yazıyı okurken büyük ihtimalle satışı da çıkmış olacak. Oyunda yapmamız gereken yine bir takım taşları, bu defa altıgen olanları, içleri dolu

büyük altıgenler oluşturacak şekilde itelemek. Bölümü geçmek için belirli sayıda taşı ekrandan silmeniz gerekiyor ve bunu da ancak altıgenler veya daha farklı geometrik şekiller yaparak gerçekleştirebiliyorsunuz. Belirli sayıda taş itirme hakkınız olduğu için bir sonraki hareketinizi de göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Taşlar tek renkten işler ne kadar kolaysa, ilerleyen bölümlerde işin içine karışan diğer renkler durumu tam bir kaos döndürebiliyor. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Bulmaca  
Yapım Cipherprime  
Web www.playfractal.com

9,2





# DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



Fotoğraf: Adem Başaran



## HASTA: DANKYGS

(Forumda, "LEVEL Dergisi" nin verdiği posterler" başlığına gelen mesaj.)

Arkadaşlar Derginin verdiği posterleri duvarıma ilk Parafixle yapıştırdım ama posterler düştü. Sonra çift taraflı bant aldım gene düşüyorlar. Posterleri Neyle yapışırsam düşmezler ?

- POSTERLERİ SEVGİYLE YAPIŞTIRMALISIN.
- ONLARLA KONUŞ, DÜŞÜNCELERİNİ İSTEMEDİĞİNİ FİSİLDA KULAKLARINA.
- ŞUNU UNUTMA KI... MMM...
- UYDURAMADIN BİR ŞEY?
- YOK, AKLIM TAZE FINDIK NE ZAMAN ÇIKIYORDU ONA KAYDI.
- BANA DA OLUR AKADA.

## PREKAZI

## HASTA: BURKUN

geçen ay gad of wor u incelemişsiniz bişi sorcam onla ilgili ordaki adam o kadar zıplı koşuo yüzüo ama o suratındaki boya hiç silinmio ama ne ayak

- ÇÜNKÜ O BİR DOĞUM LEKESİ MİNİĞİM.
- DOĞARKEN ÜZERİNE ÇAMAŞIR SUYU YA DA VİPNE DÖKÜLMESİNE DOĞUM LEKESİ DENİR.
- BU ABİNİN DE DOKTORU ÇOK YARAMAZMIŞ.
- HEM ONU DOĞURTUP, HEM DE MAKET BOYUYORMUŞ.
- TAHMİN ET BAKALIM NE OLMUŞ...

## HASTA: BAHİŞ ÜŞCETİN

Şimdi benim maddi durumum orijinal oyun alacak kadar değil. Ama BC 2'yi de online oynamak istiyorum. Benden cd-key istiyor. Ne yazdıysam da olmuyor. Bunun için ne yapabilirim?

- KEY, İNGİLİZCE'DE ANAHTAR DEMEKTİR.
- EĞER BİR ANAHTARCIYA GİDİP CD ANAHTARI İSTERSEN SANA YAPAR.
- 3 - 5 LİRA BİR ŞEY TUTAR.
- O ANAHTARI BİLGİSAYARININ USB PORT'UNA TAKIP ÇEVİR.
- OYUN AÇILACAKTIR.
- İYİ EĞLENCELER.

## ABANDONE

## HASTA: ALP KASIMLI

Her kuşun eti yenir mi?

- SAKA HARİÇ BÜTÜN KUŞLARIN ETİNİ APİYETLE YİYE BİLİRSİN.
- NEDEN SAKA DİYE BİR SORU AKLINA GELEBİLİR.
- ONU DA ÖNÜMÜZDEKİ AY SORARSIN

## DAVA BİÇİ





# DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



ÇENK

ERDEM



## HASTA: DARKYGS

(Forumda, "LEVEL Dergisi'nin verdiği posterler" başlığına gelen mesaj.)

Arkadaşlar Derginin verdiği posterleri duvarıma ilk Parafixle yapıştırdım ama posterler düştü. Sonra çift taraflı bant aldım gene düşüyorlar. Posterleri Neyle yapışırsam düşmezler?

- POSTERLERİ SEVGİYLE YAPIŞTIRMALISIN.
- ONLARLA KONUŞ, DÜŞMELERİNİ İSTEMEDİĞİNİ FİSİLDA KULAKLARINA.
- ŞUNU UNUTMA KI... MMM...
- UYDURAMADIN BİR ŞEY?
- YOK, AKLIM TAZE FİNDİK NE ZAMAN ÇIKIYORDU ONA KAYDI.
- BANA DA OLUR ARADA.

## PREKAZI



## HASTA: BÜZÜKÖÖ

geçen ay god of war u incelemiştiniz bişi sorcam onla ilgili ordaki adam o kadar zıplıto koşuo yüzüo ama o suratındaki boya hiç silinmio ama ne ayak

- ÇÜNKÜ O BİR DOĞUM LEKESİ MİNİĞİM.
- DOĞARKEN ÜZERİNE ÇAMAŞIR TUVU YA DA VİŞNE DÖKÜLMESİNE DOĞUM LEKESİ DENİR.
- BU ABİNİN DE DOKTORU ÇOK YARAMAZMIŞ.
- HEM ONU DOĞURTUP, HEM DE MAKET BOYUYORMUŞ.
- TAHMİN ET BAKALIM NE OLMUŞ...

## HASTA: BAŞ ÜŞCETİN

Şimdi benim maddi durumum orijinal oyun alacak kadar değil. Ama BC 2'yi de online oynamak istiyorum. Benden cd-key istiyor. Ne yazdıysam da olmuyor. Bunun için ne yapabilirim?

- KEY, İNGİLİZCE'DE ANAHTAR DEMEKTEDİR.
- EĞER BİR ANAHTARCIYA GİDİP CD ANAHTARI İSTERSEN SANA YAPAR.
- 3 - 5 LİRA BİR ŞEY TUTAR.
- O ANAHTARI BİLGİSAYARININ USB PORT'UNA TAKIP ÇEVİR.
- OYUN AÇILACAKTIR.
- İYİ EĞLENCELER.

## ABANDONE

## HASTA: ALP KASIMLI

Her kuşun eli yenir mi?

- SAKA HARIÇ BÜTÜN KUŞLARIN ETİNİ APİYETLE YİYE BİLİRSİN.
- NEDEN SAKA DİYE BİR SORU AKLINA GELEBİLİR.
- ONU DA ÖNÜMÜZDEKİ AY SORARSIN

## DAVARO







# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor



# Online

Oyun kahramanları online dünyaya ısınıyor

**2** 002 yılında tanıştığımız, ilk Splinter Cell'de multiplayer modlar var mıydı sanıyorsunuz? Yoktu! Yıllar önce başlayan ve günümüze kadar gelmeyi başaran serilerin kahramanları son birkaç yıldır tadiyor online multiplayer modların lezzetini. Biz

de tabii ki keyifliyiz sevdiğimiz karakterlerin (Sam Fisher'in mesela) koskoca bir dünyaya açılmasını, kukumav kuşu gibi kalmamasını izlerken.

Ayrıca WoW dünyasının da hiçbir şekilde durağanlaşmadığını izlerken de keyif alıyoruz. Keyif adamlarıyız sanıyoruz ki...



88

## WoW Günlüğü

Blizzcon ve Cataclysm'e doğru...

# Splinter Cell: Conviction

Sam Fisher'in multiplayer maceraları başımızı döndürdü

86





# Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Gece kadar sessiz ve karanlık olacaksınız!

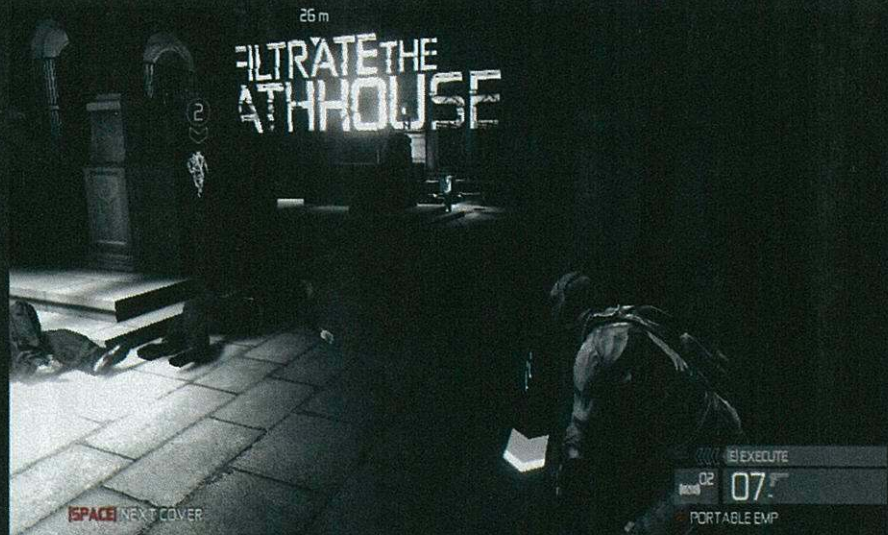
**S**erin ilk oyununu, o dönem makinem iyi olmadığı için oynayamadığımı hatırlarım; cidden kasiyordu o zamanlar. Acımı içime gömdüm, oynamadım ve aradan o kadar uzun zaman geçti ki dördüncü oyun geldi, çattı, oyuncuların da büyük bir destek gördü. "Thief serisinin modernize hali" diye tanımladığım Splinter Cell gerçekten çok iyi bir oyun. "Oyunu bitirip ne yapacağım" diye hayıflanıyorsanız, o zaman sizi hemen multiplayer moduna davet edeyim. İnanın, tek kişilik moddan daha çok zevk alacaksınız.

Splinter Cell'i (SC) multiplayer olarak oynamanın ne gibi bir heyecanı var? Özellikle netten rasgele bulduğunuz insanlarla oynamanın verdiği heyecan yüksek: çünkü nasıl oynadıklarını bilmiyorsunuz. Sizin kadar dikkatli midir, haritayı bilir mi, kuyruğu sıkıştığında doğru kararları verebilir mi... Tam bir "kapalı kutu" anlayacağınız. Bu yüzden oynayacağınız her harita yeni bir deneyim oluyor. SC'nin multiplayer modu, senaryo moduyla mantiken aynı: Gizlen ve hayatta kal. Farkıysa daha fazla düşman ve yanınızda bir arkadaşınız olması. Peki ne tür oyunlar var ve nasıl oynanır? Onu da cevaplayalım.

Co-op, Hunter, Last Stand ve Face Off adında dört tür mevcut. Sayı az gibi görünebilir ama her oyun modu çok dikkat istediğinden içerik gayet zengin ve sıkıyor, merak etmeyin. Co-op halinde yanınızdaki arkadaşınızla beraber dört ana bölümden oluşan hikayeyi bitirmeye

çalışıyorsunuz. Her hikaye kendi içinde ufak bölümlere ayrılıyor. Bölümler ilerledikçe karşınıza çıkan düşmanların ekipman ve silahlarının güçlendiklerini görebiliyorsunuz. Hunter da haritaya dağılmış belli sayıdaki düşmanı etkisiz hale getirmeye çalışarak bölümlerde ilerlemeye çalışıyorsunuz. Eğer bir düşman diğerlerini uyarırsa anında takviye birlik geliyor ve işiniz zorlaşıyor. Last Stand ise haritanın belli bir noktasında kurulu EMP düzeneğini korumaya çalıştığınız ilginç bir seçenek. Hedefi korumak için belli noktalara çakılı kaldığınızdan çok hareketli olduğunu söyleyemem. Last Stand'de "Execute" sistemiyse farklı. Örneğin; takım arkadaşınız

dört hedefi işaretledi. İsterseniz onun ikisini siz, diğer ikisini arkadaşınız indirebilirsiniz. Buna "Dual Execute" deniyor ve aradaki mesafe fazla olduğu zamanlarda çok kullanışlı oluyor. Bu modda toplam 20 düşman dalgası boyunca dayanmak zorunda olduğunuz için baygınlık geçirmeniz mümkün. Face Off ise oyunun en zevkli türlerinden biri; çünkü burada ajan, ajana karşı oynuyor. Diğer oyuncu bu kez silah arkadaşınız değil, düşmanınız. En fazla sayıda düşmanı etkisiz hale getiren ve arada rakip ajanı öldüren kazanıyor. Dolayısıyla sadece pusmak işe yaramıyor. Bir anlık hatayla gereksiz bir çatışmaya girdiğiniz an bilin ki düşman ajan tepenize binecektir. Sınır katsayısı yüksek



Oyunu tek başına oynadığını sanan takım arkadaşlarımdan biri. Koptu gidiyor, tutabilene aşk olsun.

SPACE NEXT COVER

EXECUTE  
02 07  
PORTABLE EMP





## DAVETSİZ MİSAFİR

Bazı noktalarda kilitli kapıları takım arkadaşınızın yardımıyla kırarak açacaksınız. Usul yerini bulsun diye mutlaka bir - iki düşman çıkacak, kısa bir an oyun yavaşlayacak. O esnada Execute'u çahtınız çahtınız, siper aldınız aldınız; yoksa helvanızı yeriz LEVEL ekibi olarak.

ama çok eğlenceli bir mod.

Biraz da kullandığımız ekipmandan söz edip sonra nasıl ilerlemeli, ne yapmalı, onun üzerinde duralım. Ellerimiz dışındaki en önemli silahımız tabancamız. Fakat kedi gibi sessiz ilerlerken Desert Eagle ile "Ben buradayım!" diye bağırarak yerine daha uslu, sessiz sedasız işini halleden susturuculu tabancalar kullanmak daha mantıklı. Eğer Execute yapmıyorsanız, hedefinizi başından vurduğunuza emin olarak ateş etmeniz bir nevi pasif Execute görevi görecektir. Koca kafasından vurulan düşman tek mermide ölür! Bunun dışında yerinizi kabak gibi belli ettiğiniz sıcak çatışmalarda sırtınızdaki koca oğlanı çıkarmanın vakti gelmiş demektir. Genelde yakın mesafelerdeki düşman çok sorun çıkardığı için pompalı tüfek favorim ve size naçizane önerimdir. Her tabancanın belirli bir Execute kapasitesi var ve bazısı en fazla iki hedef işaretleyebilirken, bir diğeri üç hedef işaretler. Sayısı fazla olanı seçmeniz daha iyi olur. Bunun dışında çok aydınlık mekanlarda yardımınıza koşacak malzeme "EMP Grenade" olacaktır. Atladığı noktadaki bütün elektronik aygıtları bir süreliğine etkisiz hale getirir ki buna ışıklar da dahil. Böylece karanlığı kullanarak, görünmeden ulaşmanızın imkansız olduğu düşmanı rahatlıkla bulabilirsiniz. Flashbang ise ayrı bir güzel icat; düşmanı bir süre kör eder, bu esnada yanına giderek tek yön bileti kesersiniz. Sticky Camera ise çok kullanışlı bir malzeme. Attığınız yere yapışır, kamera işlevi görür, müzik çalarak düşmanı kendine çeker ve patlar. Frag Grenade, Remote Mine ve Proximity Mine gibi patlayıcılar çok etkili olmasına rağmen müthiş gürültü çıkardığı için tercihim değildir.

Ne yazık ki oyunun PC versiyonunda sesli iletişim desteği yok.

O yüzden tanıdığınız arkadaşlarınızla oynarken Skype ve benzeri programları kullanmanız iyi olur. Diğer oyuncuyla iletişim sıfır olunca, oyunun oynarken pür dikkat kesilmelisiniz. Haritaları Deniable Ops modunda tek başınıza oynayarak öğrenebilir ve iki kişi oynarken sorunsuzca ilerleyebilirsiniz. Her halükarda takım arkadaşınızı mutlaka izlemelisiniz ya da onun sizi izlediğinden emin olmalısınız. Siper olarak ilerlemeli ve bunu ahenk içinde yapmalısınız; yani o başka bir sipere atladığında siz hemen onun eski yerine geçmeli, böylece vakit kaybetmemelisiniz. İki kişi oynarken "Aman ben oyunu harika oynarım, tek kişilik ramboyum!" dersiniz yeri öğreniz garanti olur. Böyle durumlarda karakteriniz yaralanır ve istediğiniz an biraz doğrulup silah çekerek kendisini savunmaya çalışır. İşte o harika anda takım arkadaşınıza muhtaç olursunuz, yanınıza gelip ufak bir şokla sizi tekrar oyuna sokmasını beklersiniz. Yani demek istediğim şu ki tek başına takımdan koparak önde oynamak, gerginsiz bir şov ve eşyanın tabiatına aykırı.

Oyunda yürürken kesinlikle ses yapmıyor ama eğer biraz aydınlıkta dolaşırsak rahatlıkla görülebiliyor. Bu yüzden nöbet gezen adamları olabildiğince karanlık bir noktada etkisiz hale getirin. Eğer aydınlıkta işlerini bitirseniz, ardından gelen bir düşman onu görecektir ve ortalığı Çarşamba pazarına çevirecektir. Ortada çok fazla devriye gezen noktalarda çevreyi kullanmak iyi olur. Örneğin; üzerine tırmanabileceğiniz boru hattının ya da tutunabileceğiniz korkulukların ya da çıkıntıların üzerinden de düşmana atlayarak onu etkisiz hale getirebilirsiniz. Çünkü devriyeler neredeyse yukarıya hiç bakmıyorlar.

Aklıma gelen ipuçları bunlar: "Tavsiye eder misin?" dersiniz "Mutlaka alın." derim. Orada burada sürünmek, sinsice dolaşmak, gizlice ateş açmak feci eğlenceli! Oyun zaten kendi başına kaliteli bir yapım, fazla söze gerek yok. **Nurettin Tan**





# World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...



## Kapılar Aralanıyor, Herkese Uygun Beta Testleri

Aylardır yazıyoruz geldi, gelecek derken Cataclysm artık bu aydan itibaren kapılarını kullanıcılarına gerçek anlamda açmaya başladı. Daha önce Blizzard, sitesinde her ay bir kaç zone ile ilgili bir kaç screenshot, havalı bir kaç satır hikaye veriyor, deyim yerindeyse ağzımızı sulandırıyor. Şimdiye kadar oynama fırsatı bulamadığımız yeni eklenti paketi için bu ay davetiyeler havada uçmaya başladı. Yine Cataclysm öncesi hazırlıkların adım adım ilerlediği bir ay geçirdik.

### 1. Friends & Family Cataclysm Alpha başladı

İsminden sadece aile fertlerine açık olduğu kolayca anlaşılabilir bu alpha evresi gerçek anlamda sadece Blizzard çalışanlarına ve yakınlarına sunulan bir ayrıcalık. Bu ay yayınlanan Blizzard ofis gezisi fotoğraflarına baktım da orada çalışmak zaten kendi başına bir ayrıcalık olsa gerek.

### 2. Press-Beta davetiyeleri dağıtılıyor

İşte bu kısımda biz devreye giriyoruz. Sizlere en sıcak haberleri iletebilmek için gözlerimizi kırpmadan Cataclysm oynayacağız. Aslında ne yalan söyleyeyim pek de şikayetçi olduğumu söyleyemem bu durumdan.

### 3. Beta Opt-In başvuruları açıldı

Aile içi testi ve basın özel kısımlarını geçerse bu ay çok kısıtlı sayıda beta davetiyesi için kademeli olarak başvuruların toplanmasına başladığını da söyleyebiliriz. Hala ümit var. Geçtiğimiz senelerde "Blizzcon Gift Bag" içerisinde dağıtılan bir çok "limited public beta key" üçüncü şahıslara yüksek fiyatlarla satılmış ve Blizzard bu olaydan yeteri kadar ders çıkarmıştı. İşte bu yüzden beta davetiyeleri artık hesaba özel ve Battle.net sistemi üzerinden dağıtılıyor olacak. Yapmanız gereken Battle.net hesabınıza girerek, Beta Testing kısmında World of Warcraft için onay vermek ve sisteminizin bir anlamda fotoğrafını çekecek olan yazılımı yükleyip çalıştırmak. Gerisi biraz kismet işi.

### BlizzCon 2010 Biletleri Haziran'ın İlk Haftası Satışta

İçinizden fanatizmi Blizzcon'a da giderim dercesine yaşayanlar varsa biletler, LEVEL raflardaki yerini aldığı zaman satışta olacak. 22 - 23 Ekim tarihlerinde Anaheim, California'da gerçekleşecek olan etkinliğin biletleri 2 ve 5 Haziran günleri iki seans halinde deyim yerindeyse "kapanın elinde kalacak". Gidemeyenler üzülmesin, ben yine sizin için tüm vaktimi Blizzcon'da geçirip güzel bir dosya hazırlıyor olacağım.

### Patch 3.3.5 Ptr Yayında

Cataclysm raflardaki yerini almadan Blizzard bizleri sağ olsun içeriksiz bırakacak gibi görünmüyor. Dragonblight'ta Wyrmmrest Temple altından giriş verilen yeni raid'imiz 3.3.5 ile yayına tam anlamıyla girecek ancak bu ay kapılarını PTR ile araladı. Halion the Twilight Destroyer ile sonlanan 10 ve 25 kişilik raid'lerde sırasıyla level 258 ve 271 armor düşürmek mümkün. Birçok guild bu raid için açılır açılmaz progress stream'lerini merak edenlere yayınlamaya başladı. 3.3.5 PTR üzerinde raid yaparken gözünüze çarpmış olabilecek bir önemli yenilik olarak ise artık oyuna Battle.net Real ID sisteminin entegre edilmiş olmasından bahsedebiliriz. Tüm Battle.net evreni içerisinde tek bir kimlik sahibi olmanızı sağlayan sistem ile oyun oynarken tüm Real ID arkadaşlarınızla cross-faction, cross-realm ya da olayı abartıp cross-game iletişimde olabilirsiniz. Unutmadan söyleyelim 3.3.5 ile çok fonksiyonel, tab düzeninde bir chat ve arkadaş listesi modülü devreye alınmış. Satır aralarını okumaya çalışmaya, chat kanallarını açıp kapamakla vakit kaybetmeye artık son. (Bunu neden daha önce yapmadılar anlayabilmiş değilim.)

### Cataclysm'e Doğru Giderken Cataclysm: Echo Isles





Uzun zamandır sürgünde olan Darkspear trolleri bir zamanlar hüküm sürdükleri bu adacıkları Vol'jin liderliğinde yeniden fethediyor olacaklar. Yayınlanan haritaları, ekran görüntüleri ile bu ay Blizzard tarafından açıklanan ve Horde tarafı için bir "pre-Cataclysm content" olarak sayılan Echo Isles, level 1 - 5 troller için etkileyici bir başlangıç coğrafyası olacak.

#### **Cataclysm: Halls of Origination**

Uldum, namı-diğer "The Land of the Titans", yeni eklenti paketiyle birlikte Un'Goro kraterinin güneyinde yer alan uçsuz bucaksız bir çöl coğrafyası. İlk olarak Blizzcon 2008'de adı geçen ama o günden beri gizemi koruyan bu bölgede iki farklı dungeon yer alacak. Bu ay Blizzard "Halls of Origination" ile ilgili detayları açıklayıp ağızımıza bir parmak bal çaldı. Halls of Origination bir level 85 / 5-player dungeon ve içeride Antik Yunan Mitolojisine göndermeler yapan yedi farklı boss ile karşılaşılıyor olacağız. Burada Azeroth'un geçmişiyle ilgili birçok sırrın ortaya çıkması ise çok olası.

#### **Cataclysm: Screenshot of the Day**

Beta testleri başladığına göre Blizzard artık saklayacak bir şeyin kalmadığının farkına varmış olacak ki bu ay Cataclysm dünyasından karelere yer veren "Screenshot

of the Day" projesini başlattı. Her gün, bir kare sizleri bekliyor olacak.

#### **Deathwing aramızda**

Son olarak bomba bir haberimiz var: Özel bir server'dan alındığı düşünülen bir ekran görüntüsünde Deathwing'i Stormwind girişindeki köprünün üzerinde gördük, şaşırдық. Alpha evresine ait olduğu düşünülen bu görüntü geçtiğimiz ay neredeyse tüm Warcraft konulu blog'larda yer buldu. Ben şahsen görmemiş olmayı isterdim, merak etmek inanır çok daha keyifli.

#### **WoW Armory "Remote Auction House"**

Uygulama web ve mobil ortamda beta olarak yayına girdi. Daha önceki yazılarımızı takip edenler bilir, özellikle iPhone dünyasına adım atan bir Auction House modeli, mikro ödemeler ile çok yakında öyle ya da böyle cüzdanlarınıza kesin el atacaktır. İçeriğe bakarsak, "Remote Auction House" ile Bid ya da Buyout yapabilir, çanta, banka ya da posta kutunuzdaki item'lar ile auction yaratabilir ve auction'larınız sonucunda elde ettiğiniz altınları toplayabilirsiniz. Şu anda ücretsiz olan bu premium servisler, beta süresinin sonunda bir değişiklik olmazsa aylık 2.99 USD gibi bir rakamı aylık abonelik ücreti olarak alacak. (Ben bu kadarla biteceğini düşünmüyorum.)

#### **Recruit-a-Friend: X-53 Touring Rocket**

Bu ay Blizzard tarafından açıklanan yeni Recruit-a-friend programı ile birlikte yeni bir arkadaşınızı World of Warcraft evrenine dahil olmaya ikna etmenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Zira daha önce bir "Swift Zhevra" mount'u kazanmanızı sağlayan programın yenilenmesi ile birlikte ilk kez iki kişilik bir mount hediye ediliyor. Arkadaşınız aboneliğini başlatırsa 30 gün ekstra kredi kazanıyor, eğer 60 gün boyunca paralı üyeliğini devam ettirir ise bu harika rocket mount'a sahip oluyorsunuz.

#### **Okur Özel Sorusu**

Geçtiğimiz ay bir okurumuzun "Shadowmourn nedir, ilk kim ve nasıl almış; ben de bir DK olarak ne yapmalıyım?" şeklinde bir sorusu olmuştur. Öncelikle Shadowmourn'un Lich King savaşında dengeleri biraz koruyabilmek adına bize sunulan ve "Wrath of the Lich King" paketinde yeralan son efsanevi silah olduğunu söyleyelim. Sadece warrior, paladin ve death knight tarafından kullanılabilen "two-handed" bir axe olan bu silaha sahip olmak için ise Icecrown'da "The Sacred and the Corrupt" ile başlayan uzun bir quest zincirini bitirmek gerekiyor. Bir DK olan Berkay'a şimdiden iyi şanslar diliyoruz.

Gelecek ay görüşmek üzere. **Ömür Topaç**



Ertagrul Söngü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ



“Warhammer” demiştik en son değil mi? Hah, evet. “Warhammer” dediğim iyi oldu. Uzun zamandır bilgisayarda oyununu oynadığımız bu oyuna artık çok daha yakın bir bakış atmış durumdayız. Benim niyetimse bu bakışı iyice yakınlaştırmak, hafiften ince detaylara girmek. Bunu yapma sebepimin en başındaysa bilgisayar ve konsol oyunlarına kitlenmiş, neredeyse spor aktivitesini bile makine başından yapacak bir nesille karşı karşıya olmamız. En azından bildiğimiz bir oyunun aslında çok büyük bir hobi olduğunu ve ne tarzda bir yapıya sahip olduğunu bilgisayar başındakilere aktarmak benim için önemli olduğu kadar, bu oyuna gönül verenleri de yakından etkileyecektir. Hem belli mi olur; belki bir iki kişiyi yeni ve çok güzel bir hobi sahibi yapmış olurum...

## Detaylar

Geçen ay yazdığım yazıda WH’in hem bir masaüstü strateji, hem de bir model koleksiyonu oyunu olduğunu siz sevgili okurlarıma aktarmıştım. Şimdiye kameramızı iki kere zoom’luyoruz; önce WH Fantasy kısmına, oradan da masaüstünde gerçekleşen savaşlara. Yani boyama ve benzeri işlerle çok uğraştırmıyorum sizi. Her şeyden önce bir ordu listesi yapmamız gerekiyor. Bunu yapmak içinse ordu kitabına ihtiyacımız var. Malum, her ırk farklı özelliklere sahip olduğundan, her ırk için farklı ordu kitapları var. Bu noktada yapmamız gereken 2000 puanlık bir ordu yaratmak. “2000” dedim çünkü bir Lord oyuna ancak bu puanda dahil olabiliyor. Pek tabii ki daha az ya da daha fazla puanlarla da oyun

oynayabilirsiniz.

Ordunuzu yaratırken birbirinden farklı onlarca üniteniz arasından seçim yapmak zorundasınız. Bu seçimlerin en önemli kısmıysa rakibinizin hangi ırk olduğunu bilmeniz ve bu veriye göre hareket etmeniz. Yani birçok oyunda olduğu gibi WH’da da adama göre muamele durumu var. Ordunuza katabileceğiniz ünitelerimiz; Lord, Hero, Core Units, Special Units ve Rare Units olmak üzere beşe bölünmüş durumdadır. Lord’lar tek başlarına oyunu değiştirebilen karakterler. Bu sebepten savaş esnasında çok iyi konumlandırılmalı ve manevra ettirilmelidirler. En güçsüz Lord bile bir anda rakibini şaşırtabilecek bir güce sahiptir. Üzerlerine 100 puan değerinde büyüü eşya alabilen bu ağabeylerimizden, gördüğümüz yerde “yusuf yusuf” şeklinde uzaklaşıyoruz. Bir sonraki seçim olan Hero’larımızda bence oyuna en büyük etkiyi yapan karakterler. Birçoğu çok inanılmaz bir fiyat / performansla sahip ve Lord’lar kadar olmasa da yeteri kadar denge bozabiliyorlar. Oynanan ırkın cinsine göre her iki sınıfta da büyücü ya da yakın dövüşçü Lord’lar ve Hero’lar bulunmakta.

Şimdi birazcık da oyunun geneline hükmedecek birliklerimize bakalım. Core Unit yapısı aslında sadece “en basit ünite” anlamına gelmiyor. Misal; Warriors of Chaos’un en önemli ünitelerinden birisi olan Chaos Warriors ünitesi burada bulunuyor. Yani burada vurgulanmak istenen daha çok “temel ünite” anlamına geliyor. Benim ordularımdan birisi The Empire ve ordu yapımda kullandığım birçok ünite Core Unit kısmında bulunuyor. Special Unit’lerle isimlerinden de anlaşılacağı üzere daha elit birlikler. Genelde Core Unit’lerden daha pahalı ve daha limitli olurlar. Özellikle de kullanım açısından genelde farklı bir işleve sahiptirler. Rare



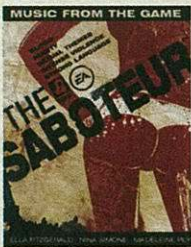
Unit'lerle neredeyse bütün ordularda bir - iki seçenektan öteye gitmezler. Ciddi anlamda farklı işlevlere ve yüksek puanlara sahiptirler. Nitekim siz siz olun, benim bu genellemelerime takılmayın. Yani karşınızdaki rakibe göre bir ordu kuracağınız için belki de sadece Core Unit'lerden yapacağınız bir ordu çok daha efektif olacak ve hiç Rare Unit kullanmanıza gerek kalmayacaktır.

Ordumuzun genel yapısını tamamladıktan sonra en çok dikkat etmemiz ve yüklenmemiz gereken kısım büyüğü eşyalarımız. Özellikle Lord'umuzun ve Hero'larımızın ordu kitabımızdaki Armory bölümünden seçecekleri eşyalar inanılmaz önem taşıyorlar. Buradan; silah, zırh ve amulet gibi farklı eşyalar satın alabiliyoruz. Bir Lord'un maksimum eşya taşıma puanı 100'dür. Fakat bir Hero'un ki 50 ile sınırlıdır. Tek başlarına 50 puandan yukarıda çok fazla eşya olduğunu dikkate alırsanız, Lord karakterlerin ne derece önemli olduklarını bir kez daha anlamış olursunuz. Nitekim eşya satın alırken bir nevi karakter yarattığınızı unutmanız gerekiyor. Yani buradan alacağımız eşyalarla Lord ve Hero'larımızı daha defansif ya da daha ofansif bir hale getirebiliyor. Aslında temel amaç da bu zaten... Ayrıca rakiplerin bu eşyaları bilme gibi bir lüksü olmaması -herhangi bir High Elf büyü yapmadıkça- durumun ciddiyetini bir kat daha artırıyor.

Temel ordumuzu hazırlarken de dikkat etmemiz gereken belli başlı hususlar var. Tek tip, yani olabildiğince aynı üniteden kurulmuş bir ordu pek bir iş yapamıyor. Çünkü WH çok yönlü ve esnek bir oyun. Olabildiğince stratejik düşünmeniz gerekiyor. Bunun için de hem kendinizin, hem de düşmanınızın her bir ünitesini tanımalısınız. Kaldı ki oyunda büyük etkisi olan "Büyü" çok can yakabiliyor. Genelde çok fazla büyü yapmayan bir ırksanız, bir anda olabildiğince büyü gücüne yüklenerek rakibinizi "çötökn" diye şaşırtmanız işten bile değil.

## Gelişme

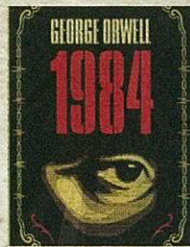
Bu ayda masaüstüne çıkartmadım sizi sevgili okurlar. Fakat en azından masaüstüne kadar olan süreçte neler olduğu konusunda bir fikriniz oluştu sanıyorum. Zaten WH oynarken yapılması gereken en önemli hareketler ordumuzu kurarken gerçekleşiyor. Eğer en başta doğru kararlar verdiysek, oyun esnasında dişiler kendiliğinden yerlerine oturuyorlar. Önümüzdeki ay "WH'da savaş nasıl oluyor?" sorusuna elimden geldiğince bir yanıt vermeye çalışacağım. O zamana kadar; esen kalın efem. ■



Blues: 1930'lu ve 40'lı yıllara dönmek isteyenlere...

## Ne dinledim

The Saboteur oynarken müziklerini çok sevdim. Fakat ne hikmetse geçenlerde bir arkadaşşıma oyunu göstermek için açınca aklıma geldi bu şarkıları dinlemem gerektiği. Ben de "hop" diye edindim bu altı şarkılık albümü. Özellikle hem oyunun açılış şarkısı olan, hem de bir aydır süreli dinlediğim şarkıya dikkat! "Koop - Island



bu eseri okumadıysanız çok şey kaçıyorsunuz demektir.

## Ne okudum

Sevgili hocam Yrd. Doç. Dr. Can Abanazır'ın ilk okumamdan yıllar sonra yeniden önüme koyduğu bir kitabı bir kez daha, ağzımın suların akıtarak okudum. George Orwell'in kaleme aldığı "1984" isimli eserden bahsediyorum tabii ki de. Bilimkurgu öğeleriyle bezenmiş olduğu kadar, içerisinde çok derin politika ve sosyo-politik olaylar barındıran



**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



**Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres**

**[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)**





# Donanım

Uzaydan bir Alienware düştü...

**A**lienware'in dünya çapındaki ününü siz de duymuşsundur. İlk olarak tasarımıyla dikkat çeken ve kullanıcıları kendine hayran bırakan Alienware, tasarım harikası ürünlerini aldıktan sonra ikinci bombayı patlatıyor ve performans olarak da ön plana çıkıyor. Biz de markanın ülkemize giriş yaptığı bu aylarda ilk incelememizi yapalım dedik ve

M17x'i mercek altına aldık. Bakalım bu ilk adım ne derece etkili oldu, olacak.

Öte yandan donanım dünyası da son sürat üretime devam ediyor. PowerColor'ın tek bir ekran kartını 12 monitöre aktarma hamlesinden tutun da AMD'nin HD 5670'in mimarisini değiştirme projesine kadar en son haberler bu sayfalarda.



94

## Alienware

Hem tasarımları, hem de performans canavarı ürünleri ile dünya çapında ün yapan Alienware sonunda ülkemizi ziyarete geldi.



97

## Teknik Servis

Ekran kartlarında RAM miktarının önemsiz olduğunu, kandırmaca olduğunu kaç kere daha söyleyecek Recep Baltaş!

## Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



### Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



### Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



### Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler







Uzaylı dostumuz performans konusunda rakiplerine nal toplatıyor ama bazı yeniliklerden mahrum.

## Alienware M17x

Uzaylılar Türkiye'de!

**O**yuncular için tasarlanan dizüstü bilgisayarlar arasında Alienware, -her ne kadar ülkemizde pek bilinmese de- yurtdışında en revaçta olan ürünlerden biri. Dell tarafından üretilen Alienware, en son teknolojiyi temsil etmek adına, isminde "Alien", yani "uzaylı" kelimesini taşıyor. Bu bağlamda modellerin çoğunda SLI yer alması, kimisinde çift sabit disk olması ve ekranların da HD olması oyuncuları cezbeden özellikler arasında. Oyuncular için üretilen bir dizüstü bilgisayarı, oyunculardan daha iyi deneyebilecek birisi olmadığına göre uzaylı kardeşimiz gemisini test

merkezimizin kapısına çekti ve biz ona yakıt verirken o da bize "Yeni mallar geldi abi, gıcır gıcır!" diyerek M17x'i teslim etti. Varsın o XR-25'e doğru yola çıksın, biz de M17x'e yakından bakalım.

Öncelikle teste başlamadan önce, ürünü LEVEL'dan önce "test etmeye çalışan" kişilerin M17x'e 32-bit Windows 7 kurmuş olmaları beni hem güldürdü, hem düşündürdü. Dell'in kendi sitesinde dahi 32-bit işletim sistemi önerilmediği için bütün sürücüleri 64-bit olan cihaza 32-bit işletim sistemi kurup 4 GB RAM'inin sadece 3 GB'ıyla oyun oynadıktan sonra ürünü değer-

lendirmek ne kadar doğru, tartışılır. Tasvip etmediğimiz bu davranıştan sonra ürüne 64-bit Windows 7'yi kuruyor ve incelemimize başlıyoruz. Öncelikle üründe üç adet ekran kartı olduğunu belirtelim. İki adet GTX 260 SLI modunda çalışırken bir adet 9400

GS de çerez niyetine anakarta entegre edilmiş. Buradaki amaçsa oyun oynayacağınız zaman SLI kartları, normal işlerinizdeyse dahili kartı kullanmanızı sağlamak. Buraya kadar her şey güzel düşünülmüş olsa da kartlar arasında geçiş yapmak için bilgisayarı yeniden başlatmak zorunluluğu 2010 yılında biraz komik kaçmadı mı uzaylı dostum? Şimdi uzaylı kardeşe buradan bir sorum daha var: DirectX 11 piyasayı kasıp kavururken, nVidia bile GTX 480'i dizüstü bilgisayarlara koymaya hazırlanırken bizim günahımız ne ki DirectX 10 kullanacağız. Tamam, yaptığımız bütün oyun testlerinde, 1440 x 900 çözünürlükte, ayarlar en yüksek seviyede bütün oyunlar akıcı çalışıyor ama DirectX 11 gibi bir teknoloji de göz ardı edilemez. Tamam, sizin gezegende henüz DirectX 11 yok, anladık, devam edelim. Peki, işlemci konusunda ne diyeceksin sevgili E.T.? Core i5 ve i7'ler ortalığı kasıp kavururken P8600'ü ne yapacağız? Tamam, çok güzel, 2.4 Ghz gerçekten dizüstü bilgi-

### TEKNİK ÖZELLİKLER

İşlemci	Intel Core 2 Duo P8600 2.4 Ghz
İşletim Sistemi	Windows 7 Home Premium 64-bit
Hafıza	4GB DDR3 1333 Mhz
Sabit disk	320 GB SATA
Ekran	17", 1440 x 900, LCD
Ekran kartı	2 x nVidia GeForce GTX 260M + 9400M GS
Arabirim	4 x USB 2.0, 1 x eSATA, Express Card, VGA, HDMI, DisplayPort



sayar için hızlı ama bu saatten sonra uzaydan Core 2 Duo da çıksa yatırım yapmadan önce bir kez daha düşünmek gerek. Dell'in göz ardı ettiği ya da gerçekleştiremediği bir başka noktaysa ağırlık. 5.7kg ağırlığında olan ürün, bir dizüstü bilgisayarların (Gerçi Alienware için masaüstü alternatifi dersek daha doğru olacaktır.) taşınabilirlik özelliğinden mahrum. Haberini yapmış olduğumuz fakat henüz ülkemize gelmeyen Asus'un dizüstü bilgisayarında HD 5870 olmasına karşın 3.6kg ağırlığında olması, kullanıcıların isteklerini arttırmıyor değil. Uzun arkaadımızın donanım özelliklerinden biri de 320 GB'lık sabit disk. Bu disk 500 GB olan bir modelle değiştirmek isteyebilirsiniz zira bir Grand Theft Auto IV 16 GB yer kaplarken 320 GB bir çırpıda dolabilir. Tüm bu özelliklerden bahsederken şunu da belirtmemizde fayda var. Uzun kardeşimiz,

ülkemize ilk defa konuk oldu. Bu bağlamda daha ilk ziyaretinde ırkçılık yaparak moralini bozmaya gerek yok. Eminim başka ülkelerde yaptığı gibi bize de DirectX 11 destekli, en son teknoloji mallar getirecektir. Malum, ülkemizdeki oyuncular çok kıymetli. Onlara en iyisini sunmak, E.T. için pek zor olmamalı. Her şeye rağmen Alienware'in ülkemize ayak basması iyi bir adım.

Sözlerimi bitirmeden önce Alienware'in tasarım konusunda çığır açtığını belirtmeliyim. Sabit diskte işlem olduğunda uzaylı dostumuzun gözlerinin parlaması beni ben-den aldığım sevgili dünyalı dostlarım. O zaman ne diyoruz? DirectX 11 sizin için önemli değilse M17x'i satın alıp Mass Effect 2'de uzaylıları kendi silahlarıyla öldürebilirsiniz. Ama unutmayın; uzaylı da olsa, insan insandır.

■ **Recep Baltaş**

## Alienware M17x

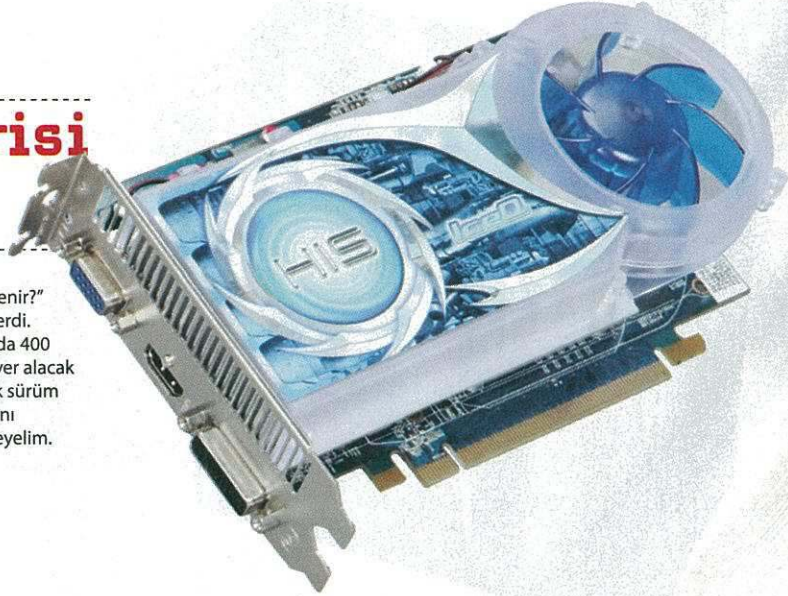


- + Rakipsiz oyun performansı
- + 900p HD ekran
- + DDR3 bellekler
- 5.7kg ağırlık

Fiyat: 3299 dolar  
İthalat: Dell Türkiye  
Web: [www.euro.dell.com/tr](http://www.euro.dell.com/tr)  
Puan: 7/10

## HD 5670'in mimarisi değişiyor

Ekran kartları, objektifler ve hatta çamaşır makinelerinin dahi firmware'leri güncellenebilirken HD 5670 nasıl güncellenir? demeyin. AMD, HD 5670'in mimarisini değiştirmeye karar verdi. Güncel mimari, HD 5750/5770 tabanlı bir GPU'ya sahip olacak. Şu anda 400 stream işlemcisi bulunan kartın yeni sürümünde 640 stream işlemci yer alacak ve 1000 Mhz bellek frekansına (4 Ghz efektif) sahip olacak. 512 MB'lık sürüm 90\$'dan geçecekken 1 GB'lık sürüm de 110\$'a satılacak. Son olarak aynı performansı sunana rakipleri gibi ek güç gerektirmeyeceğini de söyleyelim. **Bilgi için:** [ati.amd.com](http://ati.amd.com)



## PowerColor, 12 monitörü olanları hedef aldı!

**P**owerColor'ın piyasaya sürmeyi planladığı yeni üst uç ekran kartı, tamı tamına 12 monitöre kadar destek verecek bir canavar. Çift GPU'lu HD 5970 mimarisi üzerine kurulu olan kart, piyasadaki diğer 5970'lerin aksine iki GPU'nun altışar görüntü çıkışını birleştirerek toplamda 12 çıkış ulaşıyor ki bu da toplamda UltraHD çözünürlükte oyun oynamanıza imkan kılıyor. Kasanızdaki gereksiz parçaları sökmenizi isteyen PowerColor, "Üç adet slotu bana ayırın, fazla bir şey istemiyorum." diyor. 12 adet monitörü kaldırabilmek için 4 GB GDDR5 ile gelen kart, iki adet 256-bit bellek arabirimine sahip. Almak isteyen olursa bize bir danışın mutlaka. **Bilgi için:** [www.powercolor.com/tr](http://www.powercolor.com/tr)



## MSI'dan Twin Frozr II'li GeForce GTX 400 Serisi

**n**VIDIA'nın kendi tasarladığı GTX 470 ve 480 ekran kartları oyunlarda 100 dereceye ulaşınca MSI kolları sıvadı ve bu tasarımı değiştirip kendi bildiği başarılı soğutma sistemi Twin Frozr II'yi kullanmaya karar verdi. Üç adet yeni kart hazırlayacak olan firma, yeni çıkacak olan GTX 465'i de bu özel soğutma ile donatacak. ATI 5800 serisindeki ısı borularının ekran kartı ile doğrudan teması yerine nVidia kartlar için daha büyük bir bakır plaka kullanılacağı belirtiliyor. 8 mm kalınlığında ısı boruları ve normal modelden daha kalın alüminyum tabakalara sahip olacak olan soğutucunun amacı, GPU'da oluşan ısıyı mümkün olduğunda çabuk üst katmanlara aktarmak olacak.

**Bilgi için:** [www.msi.com.tr](http://www.msi.com.tr)



## OCZ'den yeni Fatal1ty güç kaynakları

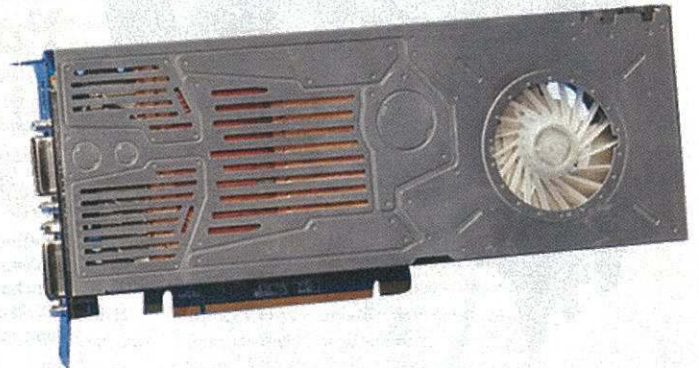
**1**000 TL'lik sistemi 10 liralık güç kaynağına emanet edebilen kullanıcılara karşın kaliteli bir güç kaynağının, kararlı bir sistem kurmada en baş bileşen olduğunu bilen oyuncular için OCZ, 750 watt modüler Fatal1ty güç kaynağını tanıttı. Kabloları sökülüp takılabilir olan bu ürün, %85 verimlilik ve tek yönlü 12V+ çıkışı ile gayet başarılı. Öte yandan her ürünün üzerine Fatal1ty etiketini yapıştırmaya bir anlam veremedim. OCZ ile irtibata geçip "LEVEL Jedi Master Edition" hazırlatacağız.

**Bilgi için:** [www.ocztechnology.com](http://www.ocztechnology.com)

## Galaxy'den tek slotlu GTX 470

**“**Kedi uzanamadığı çığere mundar dermiş” derler ya, zamanında DirectX 11'e laf eden nVidia sonunda DirectX 11 destekli ekran kartlarını piyasaya sürdü. nVidia'nın iş ortaklarından biri olan Galaxy de firmanın GTX 470 modelini alıp kartı tek slotla sığdırmayı başardı. Fakat GTX 470 ve 480'in yüksek ısınmasına, aşırı güç tüketmesine ve pancar motorlar gibi gürültü yapmasına tam olarak engel olduğu söylenemez yine. Öte yandan çöpe atılmayı bekleyen paranız varsa bu karttan dört adet alıp dört yönlü SLI yaparak değerlendirebilirsiniz bu parayı.

**Bilgi için:** [www.galaxytech.com](http://www.galaxytech.com)







# Teknik Servis

E-VID!'deki ekran kartları hakkında bilgilendirici videomuzdan sonra gelen soruların sayısında bir patlama olduğunu söylemeliyim. DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş, Hafız, olay ciddi videomuş!" dese de, burada yazdıklarının okunmasını da videonun zlenmesi kadar çok istiyor. Okuyun kuzucuklarım, okuyun ki bakkallardan, mağazada üs elemanı gibi duran sözde teknik elemanlardan ve size ekran kartının RAM miktarıyla ava attığını sanan arkadaşlarınızdan bir farkınız olsun.



**S:** Kendi odamda bir masaüstü bilgisayar duruyor. Üç kat aşağıda da PS3'üm duruyor. Modem bilgisayarın olduğu katta bulunduğu için PSN'e bağlanmak istediğim zaman modemi söküp, en aşağı indirip orda kurmam gerekiyor. Buna herhangi bir alternatif var mı? Mesela bir aparat alıp farklı katlara modem bağlantısı yapabiliyor muyum? *Ali Yalaz*

**C:** Merhaba Ali. Şimdi farklı çözümler var bunun için tabii ki. En ucuzu bir ağ kablosu almak. Üçüncü kata yetiyecek kadar bir ağ kablosu al, arada komşu yoksa eline bir de matkap al (!) ve ağ kablosunu modemden PS3'e ulaştır bir şekilde. İkinci yol biraz daha masraflı. Bir tane Access Point alacaksın ve bu sayede kablolu modemin, kablosuz yeteneğe kavuşacak. Üçüncü bir yöntemse Tenda W311U alacaksın, PC'ye bağlayacaksın ve Connectify adlı yazılımı kuracaksın, PS3'ün senin PC'n üzerinden internete kablosuz bağlanacak ama üçüncü kattan çeker mi? Umarım çeker. Çekmezse de sorun değil. Alırsın eline balyozu, başlarsın duvarları kırmaya.

**S:** Sistemim Asus P5KPL anakart üstüne Core 2 Duo E4500 2.20 Ghz (%30 Overlock'lı şu an.) Asus nVidia GTS 250 ve 2x2 GB 800 MHz RAM mevcut. 450 Watt güç kaynağı mevcut. Windows 7 Ultimate kullanıyorum. İşlemcimi değiştirmem gerek, bu yüzden sizden öneri ve şu anki sistemimi değerlendirmeni istiyorum. *Taygun Durmaz*

**C:** Öncelikle GTS 250 yerine neden daha az güç tüketen, daha iyi performans veren ve DirectX 11 destekli HD 5750 almadın diyeyim. Neyse, olur böyle şeyler. İşlemci değiştirmeden önce sen bir BIOS güncelle zira BIOS güncellemesiyle en son işlemcileri sorunsuz kullanabilirsin. Güncellemeyi Windows üzerinden Asus Update ile yapabilirsin. İşlemci olarak daha çok oyun oynayacaksın EB400, 8500, 8600 alabilirsin. İstersen dört çekirdekli bir işlemci alıp OC yapabilirsin. Aynı performansı yakalarsın. Desteklenen işlemciler, anakartının sitesinde, en sağdaki CPU Support List kısmında yazıyor. Unutma, işlemcini değiştirmeden önce mutlaka en son BIOS'a güncellemek zorundasın. Yoksa anakart boot etmeyebilir yeni işlemciyle.

**S:** Merhaba Recep Abi.

1) Bilgisayarda oyun oynarken görüntü kaydedebiliyoruz. Ancak ben daha çok seslerle ilgileniyorum. Oyunlarda veya bilgisayarda o anda çalan herhangi bir müziği kaydetmeye yarayacak herhangi bir yöntem var mı?

2) Geçenlerde arkadaşın sabit diskinde 7 GB'lık bir dosya yollayacaktım. Ama "hedef dosya sistemi için çok büyük" gibi bir hata geldi. Bu ne demek?

3) Sabit disklerdeki FAT32 ve NTFS arasındaki farkı kısaca bir özetleyebilir misin?

4) Bir bilgisayarın herhangi bir donanımını başka bir bilgisayar veya elektronik alet için kullanmak ne derece mümkündür? (Mesela bilgisayar ekranında Xbox oynamak ve DVD okuyucuyu kullanarak televizyonda film izlemek mümkün. Ancak bu kullanılabilir donanım miktarı ne kadar ve bunu nasıl ayarlayabilirim? Dizüstü bilgisayarın klavyesini masaüstü de kullanmak istersem ne

yapmalıyım?)

5) Yeni yatılı öğrenciyim ve yatakhane kablosuz internet kullanılıyor. Her sene bundan sorumlu kişi değişiyor. Önümüzdeki sene de bu kişi ben olacağım ancak yeterli bilgiye sahip olduğumu düşünmüyorum. Bu konuda bilmem gerekenler nelerdir? Nasıl kontrolü elimde tutabiliriz? Sadece bir interneti birkaç modem kullanarak koca yatakhaneye eşit olarak nasıl dağıtıyorum? (Evet, sistem hala kurulu değil.) Güvenlikten açık vermeyi nasıl başarabiliriz? Başkalarının ağ ayarlarını değiştirmesini nasıl engelleyebiliriz. Bunları öğrenebileceğim bir yer gösterirsen sevinirim.

6) Yine yatakhane gerçekleşen olaylardan biri de haftalardır internet bulamıyorum. Bunun sebebinin herhangi bir engelleme olmasının ihtimali nedir? Nasıl anlarım? Nasıl kurtulurum? *Onur Vural*

**C:** Merhaba Onur.

1) Şimdi aslında görüntüyü kaydettikten sonra bazı programlarla sesi görüntüden ayırabilirsin. Bu sayede elinde istediğin ses dosyası olabilir.

2) Bu demek oluyor ki arkadaşın hala taş buverinden kalma FAT32 dosya sistemini kullanıyor. NTFS'e geçiş...

3) 2010'a girdiğimiz için NTFS ve FAT32 karşılaştırmasına gerek kalmadı. NTFS kullanacaksın. Nokta.

4) Burada farklı şeyler giriyor devreye: Bağlayacağın donanımların aynı arabirimi kullanması. Örneğin; dizüstü klavyesi farklı bir port kullandığı için masaüstüne bağlayamazsın. Yine ben Xbox 360'ımı geçende televizyona bağladım, görüntü siyah beyaz geldi. Meğer televizyon PAL, 360 ise Amerikan NTSC standardındaymış. Ha bir de cihazların firmware'leri var. Kısacası bu konuda bir standart yok.

5) Şifrelemeyi WPA2 yapacaksın. Yatakhane kalanlar dışında kimse bağlanmasın istersen modemin içine girip herkesin MAC adresini bir bir sisteme girersen. Bu sayede şifreyi bilse dahi başkaları modeme ve nete bağlanamaz. Mac filtreleme menüsünü modemin içinden bulabilirsin. Başkaları ağ ayarlarını değiştirmesin diye de modemin girişindeki şifreyi sadece ve sadece sen bilmelisin.

6) Şimdi ilk olarak otomatik IP almyorsan DHCP kapatılmıştır. Mac filtresi de konulmuş olabilir. Bazı engeller aşılamaz maalesef. Yatakhane isyan çıkarman gerekebilir.

**S:** Selamlar donanım abi. Bu aralar PC alma niyetindeyim. Babam bir sistem hazırlatmış, ben de pek anlamadığım için sana yönlendiriyorum kendimi: Athlon II X2 250 3.0 Ghz, Asus M2N68AMSE2, 2GB DDR2 667 Mhz, Sapphire ATI HD 5570HM 1GB DDR3. Bu sistemde eminim düzeltilecek şeyler vardır. Sistemin 1500 TL civarında olması gerekiyor. Genelde PC'yi oyun oynamak için kullanacağımı da belirtmek istiyorum. *Yusuf*

**C:** Merhaba Yusuf. Baban bu sistemi mahalle kasabına hazırlattı galiba. "Ekran kartlarında bellek önemli değil" yazımı çok sık kullandığım için kopyala yapıştır yaptktan sonra hala HD 5570 gibi düşük seviye kartlar kalkanmaya

çalışıldığını görmenin beni üzdüğünü de ekliyorum. Paranı buzağılara verme. RAM 4 GB OCZ olmalı, ekran kartı da HD 5670 en azından. Ayrıca mağazadan değil, netten alırsan buzağı yerine heybetli bir dana kapına gönderilecektir. Ha bir de anakart, en düşük seriden verilmiş. Malum, kar marjı yükseliyor ya.

**S:** Doğum günüm için yeni bir PC alacağım. Bilgisayarı karma yapmak en iyisi diye düşünüyorum. Ama bilgisayar konusunda baya bir cahil olunca sizin gibi güvenilir bir profesyonele danışmak en iyisi olurdu. Şu ana kadar yazın verip olmazsa olmaz dediğim bazı parçalar var. Geri kalanını sizden öğrenmek istiyorum. RAM'in DDR3 Kingston Hyperx (6 GB) olması şart. Ekran kartı minimum DirectX 11 destekli ve 2 GB olsun. nVidia öneriler ama tercih sizin. İşlemci minimum Intel i5 olmalı. Ayrıca turbo diye bir şey duydum. İşlemci hızını 3.0'in üzerine çıkarıyormuş. O da olsa güzel olur. Anakart Gigabyte marka olması sıcaklık açısından tercihim. Ama internette Intel'in kendi çıkardığı anakartlar gördüm. Eğer onlar kaliteliyse onlar da olabilir. İşletim sistemim kesinlikle Windows 7 64-bit olmalı. Tüm bunları yazın doğum günümde alacağım için fiyatının 2000 TL'yi geçmeyeceğini umuyorum. Almam gereken parçaların listesini yazarsanız çok sevinirim. *Murat Kılıç*

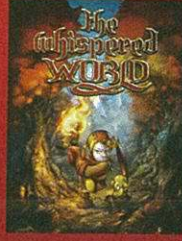
**C:** Merhaba Murat. RAM'lerin neden Kingston HyperX olması şart, anlayamadım zira Kingston'un CL değerleri pek de iyi değil. Neyse, kesin arkadaşın sana yağlayıp ballamıştır Kingston'ı. Ufak bir araştırmayla çok daha iyi bellekler bulabilirsin. Ekran kartı konusunda da kulağın çekmem gerek. Ben "Ekran kartında RAM önemli değildir." derken sen tutturmuş 2 GB olsun diyorsun. Madem 2 GB, o zaman reçeteye bir HD 5970 yazarız, olur biter. i5 zayıf kalır bu sisteme. Arkadaşın yanlış tüyo vermiş galiba. Bu PC altınıc ayakta yatar, demedi deme. Ofsayt üstüne ofsayt. Çim pistte Arap atı koşmaz Murat, demedi deme. Anakart konusunda doğru yoldasın. Intel anakartlarda soğutma pek başarılı değil ki pek yenilikçi teknolojiler de yok o anakartlarda. Şimdi 2 GB ekran kartı diyorsun ve 2000 TL'den fazla olmasını diyorsun? Bir düşünelim bakalım. Sevgili Murat, piyasadaki en ucuz HD 5970 zaten 1200 TL. Sen şimdi arkadaşlarına benden bir selam söyle ya da sana bu über parçaları tavsiye eden kişiye, sana akıl vereceğine biraz da para versinler. Benim yaptığım listeleri sıradan bilgisayarlar pek sevmiyorlar zira benim dediğim parçalar onlara pek kar marjı bırakmadığı için ellerindeki ucuz alternatifleri kasaya koyup kullanıcıları eve yolluyorlar ki yaşanmış örnekleri çok. Sana tavsiyem parçaları tek bir yerden al, internette al. Son olarak almayı düşündüğün marka bilgisayarın "teneke" kavramını yeniden tanımladığını belirtmek isterim. Bu kadar geleceği bileşenden sonra parayı bana o çöp tenekesine vereceğini söyleme. Neyse, 2000 TL'ye alabileceğin en iyi sistem bu olacaktır: i5 750, Gigabyte P55A-UD3R, Team Elite 4 GB DDR3 1333 MHz, Samsung 500 GB, Powercolor



## Sistem Gereksinimleri

### Split/Second: Velocity

Oyunun yapımcısı Black Rock Studio, geliştirme sürecinde hiçbir detaydan vazgeçmeyince Split/Second'ın sistem gereksinimleri de bir hayli yükseldi. Oyunun minimum ihtiyaçları 3.0 Ghz işlemci, 2.5 GB RAM ve 6.5 GB sabit disk alanı ile birlikte ATI Radeon X1600 veya nVidia GeForce 7600 olarak belirlenirken, işletim sistemi olarak da en azından Service Pack 3 kurulu Windows XP'ye ihtiyaç var.



### The Whispered World

Adventure türünün renkli ve eğlenceli bir üyesi olarak karşımıza çıkan The Whispered World, sistem dostu altyapısı sayesinde herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir yapım olarak karşımızda. Oyunun minimum sistem ihtiyaçları 2.0 Ghz işlemci, 1 GB RAM, 3 GB sabit disk alanı ve ekran kartı olarak da ATI Radeon X1300 veya nVidia GeForce 6600 olarak belirlenmiş. Bu ihtiyacı karşılayamayanlar parmak kaldırsın!

HD5750, LG W2286L, Thermaltake WingsRS 201, Windows 7 Home Pre. 64-bit, LG 22X DVD-RW SATA.

S: 1) 64-bit OS'lerde (Yarı Türkçe, yarı İngilizce konuşuyorum.) kopya oyun çalışmıyormuş, doğru mu? Biliyorum, kopya oyunları sevmiyorsunuz da önceden aldığım oyunları oynayabilir miyim?  
2) Sizce iyi kalite için Lenovo Y560'ın i3'ünü mü, i5'in mi, i7'sini mi almalıyım?  
3) Lenovo Y560'ın bazı sürümlerinde nVidia ekran kartı varmış. Doğru mu, doğruysa ATI mi yoksa nVidia olanını mı almalıyım?  
4) 4GB RAM'lerde 64-bit OS kullanılması daha iyiymiş. Neden?  
5) Dizüstü bilgisayarlarda OS'yi sonra değiştirebilir miyim? Yani laptoplarda "Produced for Windows XP" falan yazıyor ya.

6) Dizüstü bilgisayarı şarja takmadan ne kadar iyi oyun oynayabilirim? (Lenovo'yu kastediyorum.)  
7) Siz hep ekran kartlarında soldan ikinci rakama bakın diyorsunuz. Peki, neden en iyi 10 oyunda RAM'leri veriyorsunuz? (Ya da orijinal oyunların arkasında -örneğin-"Ekran Kartı: 512 MB" yazıyor?) (Ukalalık etmeye çalışmıyorum.) *Anıl Taşdan*  
**C: Merhaba Anıl,**  
1) Mış? Muş? Bizim mahalle kasabı da geçen kuş başı almaya gittiğimde bana "Windows 8 128-bit olacak." dediydi, biliyon mu.  
2) Matematik ne der? Bence 7 der.  
3) nVidia'da ne zamandan beri DirectX 11 destekli mobil ekran kart varmış?  
4) LEVEL'da Recep Baltas diye biri yazmıştı. Ben de geçen denk geldim de herhalde bu 32-bit en fazla 3.25 GB mı destekliyormuş mu ne. 64-bit kurarsan 4 GB ve üstünü görüyormuş. Uyduruyor

bence ya. Bizim bakkal 32-bit XP kullan dedi, en iyisiymiş. Raftaki sütlerle aynı zaman piyasaya çıkmış: 2002'de.

5) Produced for XP?

6) Pek de iyi değil. Aslında şöyle, Powerplay ayarı var, şarj takılı olmasa da ekran kartını tam performans çalıştırabilirsin ama pili vakum gibi emer oyunlar. En fazla bir saat veriyorum.

7) Şimdi biz RAM değeri vermiyoruz. Dikkat ettiysen artık "Oyun sistem gereksinimleri" diye bir bölüm açtık ve ben orada ekran kartının RAM'lerinden bahsetmiyorum. Ayrıca yüksek sistem gereksinimleri olup da "şu kadar MB'li ekran kartı lazım" gibi kapak arkasında gereksiz yazı bulunduran bir oyun yok. ■

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

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0)
İŞLEMCI	Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215	Intel Core i3 / AMD Athlon II X2, X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X6- Black Edition
BELLEK	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 800-1066 (2 x 2048 MB)	4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce GT 210 / Radeon HD 4350	Radeon HD 5750 / HD 5770	HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



## HASAN

## KA

## YENİ BİR DÜNYA YARATMAK

Başka bir deyişle; Hasan Hasan'a Karşı: Fırat n'aber?

Geçtiğimiz bölümde neler oldu? (Başka bir deyişle; "previously in Hasan Hasan'a Karşı")

Hasan işten güçten bir türlü başını kaldıramıyor, yazısını yazmaya zaman bulamıyordu. Bunun üzerine öteki Hasan yazıyı tek başına yazmak suretiyle bir nevi "Hasan dublörlüğü" yapacağını söyleyince Hasan'ın bu duruma çok canı sıkıldı. "Madem öyle, ben artık hiç yazmayayım. Yazacak başka birini bul, başka biriyle kafa tokuştur, ühüğü" diyerek adeta kusuverdi sıkıntısını. Buna çok içeren ve fakat dışarlamayan Hasan, kafasını tokuşturmak için tokuşturulabilecek en koca kafalı LEVEL'ciyi, yani Fırat'ı seçti.

-Az sonra okuyacaklarınız tamamen hayal ürünüdür. (In stereo where available)

-Hoş geldin Fırat'im. Aaa, n'oldu, ne'n var? Niye öyle psikopat psikopat bakıyorsun?

-Yeni bir dünya yaratmak neden bu kadar zor, onu düşünüyorum!

-Hobaaal! "Aramızda akli başında bir tek Fırat kaldı" diyordum, seni de kaybettik demek, heheh...

-Ama sence de öyle değil mi Hasan'im? Nedir yani, bir Orta Dünya'dır, bir makineler dünyasıdır, bir uçan arabalardır gidiyor; yok mu bu kısır döngüyü kırabilecek bir yağız delikanlı?

-Kılıçdaroğlu var, bildim mi? Şaka bir yana, haklısın aslında. Kurgulanan tüm öte dünyalar insanoğlunun hayal gücüyle sınırlıyken ve o da sınırsız kabul edilirken böylesi bir kısırlık anlaşılır gibi değil. Sebepi satış kaygısı olabilir mi dersin? Sonuçta insanların çoğu; büyü yapan karakterleri, robotları, mitolojik figürleri, uzaylı ucubeleri ve süper kahramanları bol olan ürünleri tüketmeye meyilli.

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"



# FIRAT'A REİSİ

- Bahsettiğin şey Amerikan sinemasının varoluş sebebi aslında. Yani Hollywood sineması denilen şey, insanlara istediklerini vererek dönüyor. Rüşvetten farkı yok bence ama. "Al şu parayı, ses etme" gibi... Nedenlerini anlayabiliyorum. Dediğin gibi, satış kaygısı olabilir, üretme özrü olabilir, olabilir de olabilir. Ben bu döngünün nasıl kırılacağını merak ediyorum sadece; sen onu deyiver bana hele. Böyle gidecek hali yok herhalde 20 yıl daha... Var mı yoksa?

- Fırat'ım, ben bu konuda pek ümitli değilim, daha da kötüye gider gibi geliyor. Yeni neslin önüne ne koysan yiyor görünüşe göre. Değerlendirmek yok, karşılaştırmak yok, kalite arayışı yok... Ayrıca sıradan bir insanın bir çırpıda hayal edebileceği en büyük öte dünyalar icat edilmiş ve kullanılmış. Star Wars'tan bu yana en çok başvurulan yöntem bu dünyaları birbirine karıştırmak. Formül? Biraz Battlestar Galactica evreninden, biraz Dune evreninden arakla; bu karışıma biraz da Orta Çağ efsanelerinden unsurlar serpiştir... Al sana ışın kılıcı, al sana leziz bir Yıldız Savaşları çorbası. Afiyet şeker olsun, mis!

- İşte o "karışım" mevzusunu kaldıramıyorum artık. Bir de şu var: Bu tip filmler büyük bütçeler gerektiriyor ve ne yazık ki bahsettiğimiz görselelik türü, Hollywood'un tekelinde. Yani garibim Avrupalı! "Dur hafız, bi' bilim kurgu filmi çekeyim" dese bile çekemiyor çünkü bütçesi ve tarzı buna izin vermiyor. O yüzden sanırım hepimiz öleceğiz Hasan'ım. Ne dersin? Karşı çıkmayacak mısın bana?

- Fırat'ım birincisi, Japonlar ölümsüzlük makinesini icat etmedikleri sürece hepimiz öleceğiz zaten. İkincisi; yapamıyorum reis, sana karşı çıkamıyorum, olmuyor ciddiden. Şimdi şurada bir Hasan olaydı ben onun ümüğünü sıkamaz mıydım?

- Bilemiyorum Hasan'ım. Bulmuşsun şeker gibi çocuğu; üstüne gidiyorsun. Beni görünce sustun kaldın bak. Tartışsana hafız!

- Di mi ya, şeker gibidir Hasan'ım! Böyle kollarımı açaydım, "Gıtme" diyeydim ona, böhürg... Neysem ney, konumuza dönelim: Holywood maça 10-0 önde başlıyor olabilir ama nedir yani? Holywood'un o ihtişamlı filmlerinden hangisi Tarkovsky'nin Solyaris'inin, Stalker'ının yerini tutabilmiş? Neticede, özellikle Batı'da fazla bir şey değişmez, "yeni bir dünya" diye önümüze koyacakları ürünler de tıpkı Avatar gibi eski dünyaların çakması olacak ne yazık ki.

- Aa "Stalker" dedin 51. Bölge'ni kazandı Hasan'ım. Dediğin gibi, yerini hiçbir şey tutamaz Stalker'ın. Blade Runner'ı da atlamamak gerek diğer yandan. Velhasıl kelam; hem film, hem de oyun dünyasında daha nice robotlar, nice yaratıklar göreceğiz. Hepsi de birbirinin aynısı olacak maalesef.

- Maalesef öyle görünüyor. Yeni filmler Blade Runner'daki derinliğin yarısını yakalasa yeter bana. Önümüze gerçekten farklı, gerçekten öte bir dünya koyan olursa da öper başımıza koyarız elbet.

- Doğrusun. E hadin Sensible Soccer'a o zaman.

- Beni de alın.

- Sen?

- Hasan ben yahu! Niye öyle psikopat psikopat bakıyorsun Fırat'çım?

- Hmph...

Hasanlar arasında süregelen rekabet Fırat'ın "Geçiyodum, uğradım" şeklinde özetlenebilecek ziyaretleriyle renk kazanmış, mazimizde tatlı bir anı olaraaktan yer etmiştir. Darısı diğer ziyaretlerin başınadır. (Başka bir deyişle; "to be continued...")





# OYUNLAR VE SEKS

Seks dünyanın bir gerçeği, oyunların da öyle...

Seks yaşantımızın bir parçası. Televizyonlarda, internette, dergilerde ve hatta günlük siyasi gazeteler de bile yer bulan cinselliğin bilgisayar oyunlarında yer almaması düşünülemez. Zaman içinde pek çok oyunda cinsellik öyle ya da böyle karşımıza çıktı. İşte yıllar içinde karşılaştığımız farklı oyunlar ve bu oyunlardan derlenmiş seks öğelerini bu özel dosyada bir araya getirdik.

Bu dosyayı isterseniz bilgisayar oyunlarının üzerinde çok fazla konuşulmayan bu kısma dair bir derleme olarak, isterseniz de uzak durmanızda fayda olabilecek oyunlar listesi olarak okuyabilirsiniz. Ama bize sorarsanız bu oyunların büyük kısmı, bu sabah göz attığımız gazetenin üçüncü sayfasındakinden daha fazla cinsellik içermiyor. Tabii ki aralarında aynı gerçek hayatta olduğu gibi iyi ve kötü, başarılı ve başarısız, kaliteli ve kalitesiz kullanımları var ama yine de son karar sizin...





## MASS EFFECT

Uzayda geçen bir RPG olan Mass Effect'te karakter seçiminiz diğer oyunlara göre çok daha farklı sonuçlara yol açabiliyor. Seçtiğiniz karakterin cinsiyeti oyunun ilerleyen bölümlerinde başka oyunlardan farklı olarak gerçekten önem kazanıyor. Oyun içindeki diğer bazı karakterlerle romantik ilişkiler kurup, seks yapabiliyorsunuz.

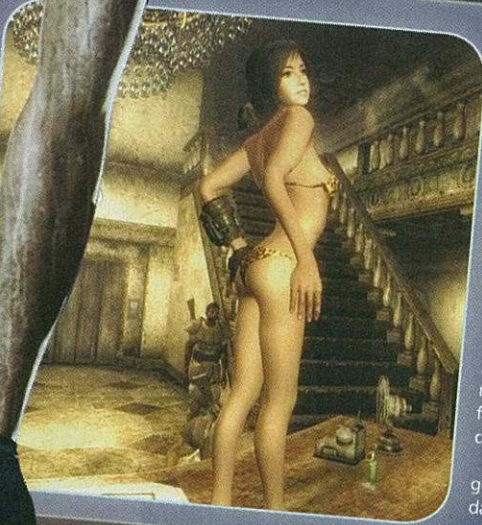
Mass Effect'in en çok eleştirilen yönü ise oyundaki cinselliğin sadece heteroseksüel ilişki ile sınırlanmadığı ve oyunculara biraz daha fazla seçim imkanı tanıdığı olmasıydı.



## FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

2001 yılında PlayStation için hazırlanan Fear Effect 2: Retro Helix, sadece bir yıl önce piyasaya çıkan ve çıktıktan dört yıl sonra sinemaya uyarlanacak olan orijinal Fear Effect'in ikinci oyunu oldu. Aksiyon ve korku öğelerini birleştiren oyunun ikincisi sadece heyecanlı bir macera ile yetinmedi ve yelpazeyi biraz daha farklı açılara doğru genişletti.

Oldukça başarılı grafiklerinin yanı sıra oyuncuların dikkatini çeken diğer bir görsel açılımı ise Fear Effect 2'nin iki baş karakteri olan Hana Tsu-Vachel ve Rain'in lezbiyen ilişkisiydi. Her ne kadar oyunda bu lezbiyen ilişki son derece kısıtlı bir şekilde gösterilse de bundan daha fazlası oyunun pazarlama faaliyetleri için kullanıldı.



## FALLOUT 3

Nükleer savaş sonrası hayatta kalma mücadelesi veren insanlar için hayat kolay değil. Radyasyonun etkileri, çöl iklimi ve hayatta kalmak için verilen aralıksız savaş... Ama bu bile insanları yaşamdan keyif almaktan uzak tutamıyor. En azından ünlü Fallout serisinde durum böyle.

Fallout 3'ü sevenler kadar sevmeyenler de oldu ve sevmeyenlerin büyük kısmı oyundaki cinsellikten rahatsız olmuşlardı. Fallout 3'te cinsellik son derece kısıtlı ama oyunun gerçekçiliği durumu biraz daha farklılaştırıyor. Fallout 3'te oyuncular zor kazandıkları paraları fahişelerle birlikte harcama imkanına sahip. Görünürde hiçbir şey yok. Eksilen paranız ve kapalı kapılar ardından birlikte olduğunuzu ima eden mesajlar olmasa, oyun karakterleri arasında bir şey geçtiğini söylemek bile mümkün değil. Ama oyun dünyasının bazı bölümlerinde fahişeliğin oldukça yaygın olması, gözle görünür bir şey olmasa da cinselliğe erişmeyi kolaylaştırıyor.

Tabii ki gözle görünür bir şey olmaması standart oyun için geçerli. Fallout 3 için oyuncuların hazırladıkları özel mod'larda daha seksi görüntülerin yer aldığı da bir gerçek.





## THE WITCHER

Polonyalı CD Project'in geliştirdiği ve dağıtımını Atari'nin üstlendiği The Witcher'in konusunun aslında seksle pek ilgisi yok. Geralt adlı bir maceracıyı yönettiğiniz oyunda diyar diyar gezip canavarlarla savaşıyorsunuz. Ama oyun içinde bazı yerler geliyor, savaşı bırakıp sevişmeniz gerekebiliyor.

Oyundaki seks sahnelerinin bir kısmı karşınızdaki karaktere para ödeyerek gerçekleşirken, diğerleri içinse zorlu görevlerin üstesinden gelip, başarınız sayesinde etkileyici bir karakter haline geliyorsunuz.



## LEISURE SUIT LARRY

Dünyanın en sarsak ve beceriksiz çapkını Larry Laffer aslında bu konuda sadece listedeki bir madde olmaktan çok daha fazlasını hak ediyor ama diğer oyunlara da yer kalabilmesi için serinin her oyununu ayrı ayrı burada anmak yerine, sekiz oyundan oluşan seriyi tek bir başlık altında anmaya karar verdik.

İlki 1987'de sonucusu ise 2009'da piyasaya çıkan Leisure Suit Larry serisi ve cinsellik adeta ayrılmaz bir ikili. Oyunun karakteri 40'lı yaşlarında, pek de çekici sayılmayacak ama çapkınlıktan geri duramayan Larry'nin kızlarla olan maceraları belki de tüm oyun tarihinin en başarılı mizah öğeleri barındıran serisi. İşin içindeki cinsellik ise ilgi çekiyor olmasının yanı sıra, çoğu kez komik sahneleri daha da eğlenceli hale getirmeyi hedefliyor.

Her ne kadar Larry tam olarak "kızların sevgilisi" olarak tanımlanabilecek bir karakter olmasa da oyundaki eğlenceli sürprizler -ve oyuncuların çabası- sonucunda zaman zaman amacına ulaşmayı başarıyor. Genellikle bu sahneler oyunun geneline uygun bir şekilde esprili şekilde sansürlenmiş şekilde yansıtılıyor ama buna rağmen Leisure Suit Larry kesinlikle oyunlar ve cinsellik konusunda en önemli oyunlardan biri olarak anılıyor.



## GTA: SAN ANDREAS

Bilgisayar oyunları ve cinsellik deyince pek çok kişinin ilk aklına gelen olan GTA'daki "sıcak kahve" skandalı olsa gerek. Hem çok daha yeni bir oyun olduğu için hem de, oyundaki gizli bir bölümde yer aldığı ve sonradan keşfedildiği için büyük olay yaratan bu olayın diğer bir özelliği de, bu listedeki pek çok oyundan çok daha cesur sahnelere yer vermesiydi.

Oyunda Carl "CJ" Johnson, altı farklı kız arkadaşı ile yakınlaşıyor ama bu yakınlaşmaların detayları oyunculara çok fazla şey göstermiyordu. Fakat bir sahnede CJ kız arkadaşını içeriye kahve içmeye davet ediyor. Normal şartlarda iki karakterin binanın içerisinde seviştikleri açık ama kamera açısı binanın dış cephesinden başka bir şey görmeye olanak vermiyor. Buna rağmen meraklı bir oyuncunun keşfettiği bir detay, aslında oyuncuların o anda içerisini görmekten daha fazlasını yapabileceklerini ortaya koydu. Oyuncular "Hot Coffee" adlı minik bir oyunla o anda içerideki CJ'yi görmekle kalmıyor, seks sahnesi esnasında yönetebiliyorlar da.

Bu minik oyunun keşfedilmesinin ardından ortalık tam anlamıyla yerinden oynadı. Rockstar'a dava üzerine dava açıldı ve ABD senatörlerinden Hillary Clinton (eski ABD başkanı Bill Clinton'ın, Monica Lewinsky krizini atlatmış eşi) başta olmak üzere politikacılar bile bu konuda taraf oldular. Büyüyen olaylar pek çok oyun mağazasının GTA: San Andreas'ı raflardan indirmesine neden oldu ama mini oyun yüzünden patlayan satışlar nedeniyle Rockstar için maddi olarak ciddi bir kayıp oluştuğunu söylemek pek mümkün değil.





## THE SIMS

Bir hayat simülasyonu olan The Sims, her ne kadar ilk bakışta bir çocuk oyunu gibi görünse de aslında tam olarak bu şekilde özetlemek doğru olmaz. Çünkü The Sims, çoğu çocuk hikayesinden farklı olarak bebekleri leyleklerin getirmedeğini söylüyor.

Bir insanın yaşamının her aşamasını oynayabildiğiniz The Sims'de yönettiğiniz karakterlerin aşk hayatından da siz sorumlusunuz. Onların birbirleri ile ilgilenmesini sağlamak, ardından yakınlaşmalarına aracı olmak ve sonucunda dünyaya bir bebek getirecekleri malum olaya kadar her şeyi yönetmek size düşüyor.

Tabii ki oyuncu kitlesi oldukça geniş olan The Sims'de cinsellik görünmüyor ama görünen kısmı da bahsetmeye değer. Oyundaki karakterlerin yakınlaşma aşamasında öpüşmeleri görülebiliyor. Hatta The Sims bu konuda oldukça açık görüşlü davranarak, aynı cinsiyetteki karakterlerin de öpüşmesine bir kısıtlama getirmiyor. Bebek yapmak içinse doğal olarak karşı cinsten iki Sims'i birbirlerine aşık etmelisiniz.

The Sims'te cinsellikle ilgili bahsetmeye değer diğer bir nokta ise, yapımcıların oyunda "Woohoo" olarak adlandırdıkları sevişme konusunda karakterlerin zaman zaman biraz sıra dışı kabul edilebilecek istekleri olması (bkz. Public Woohoo)



## GOD OF WAR II

Bu listede birden fazla yer bulma şansına sahip olan çok az oyun var ve bu oyunların içerisinde öne çıkanlardan biri de God of War. Oyunun içeriği doğrudan cinsellikle ilgili olmasa da ve God of War 2'deki cinsellikle ilgili bölüm oldukça kısa olsa da grafiklerin gerçekçiliği bu sahnenin uzun süre oyuncuların dilin düşmemesini sağladı.

Oyunda bir havuzun içerisindeki iki güzel kızların yanına gelen Kratos ikisiyle aynı anda sevişirken belli bölümlerde sizin belli tuşlara basmanız gerekiyor. Kızların görüntüsü sadece birkaç saniye için yakından görünse de, Kratos onların yanına geldikten sonra göreceğiniz bir şey kalmıyor, Kratos ve kızların sadece seslerini duyabildiğiniz bu sahnede tek görebildiğiniz ise havuzun kenarındaki ufak bir heykel. (God of War III'te de buna benzer bir sahne bulabilirsiniz.)



## FAHRENHEIT

Gördüğünüz gibi oyunların ciddi bir kısmında cinsel içerikler, seks sahneleri yer alıyor ama çoğu sansürlü. Sadece çok azından cinsel ilişki ayrıntılı ve detaylı olarak yansıtılıyor. Ama bu konuda bir istisna var; Fahrenheit: Indigo Prophecy.

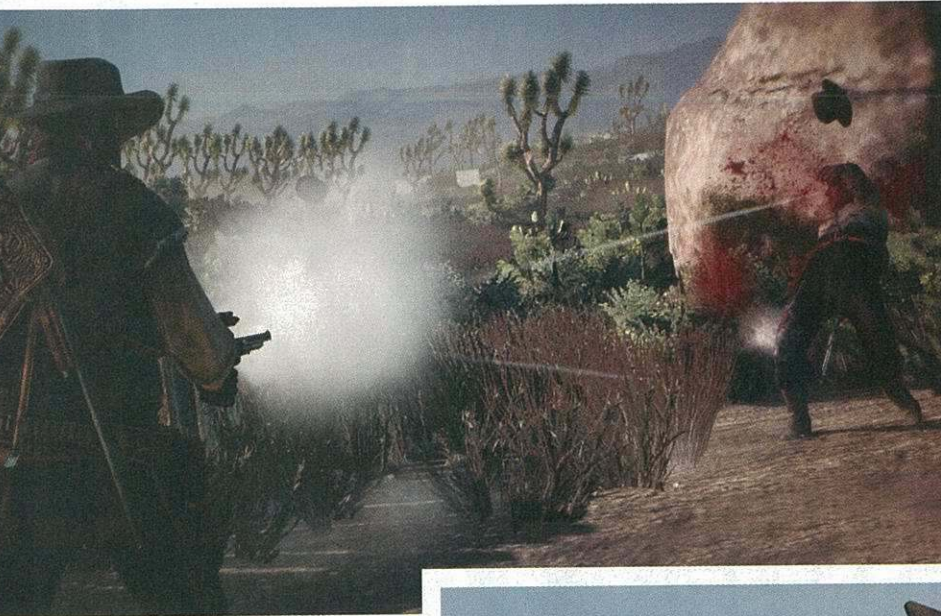
Dikkat ederseniz bu listede asıl türü yetişkinlere özel bir oyuna yer vermedik. Buna rağmen bir korku adventure oyunu olan Fahrenheit, bu tip oyunları aratmayacak sahnelere sahip. Oyunun geliştiricisi Quantic Dream'in bu cesur kararına, yayıncı Atari'den de itiraz gelmeyince, oyunun gerçekçi grafikleri ile oluşturulmuş, oyuncular tarafından kontrol edilebilen seks sahneleri ile oluşturulmuş, oyuncular tarafından karşısına çıkıyor. Fahrenheit: Indigo Prophecy'nin bir milyona yaklaşan satışlarında bu sahnelerin etkisi ne kadardır bilinmez ama az da olsa bir payı olduğu kesin.



# Red Dead Redemption

## Wild Wild West ve ötesi!

Outlaws, Desperados... Bu oyunlardan beri kaliteli bir Western oyununa açtık. Neyse ki Red Dead Redemption (RDR) çıktı piyasaya... ■ Ertuğrul Süngü



### ■ Şöhret

Öncelikle oyunun temel yapısından bahsedeyim. RDR'ye hakim olan; honour ve fame puanları söz konusu. Bu puanların gittiği yön sayesinde karakterimizin nasıl bir eğilimde olduğunu belirliyoruz. Yani iyi ve mantıklı işler yaptıkça (Kime göre demeyin! Genele göre işte.) artı yönde bir ilerleme kazanırken, yol ortasında bir adam öldürdüğümüzde otomatik olarak eksi yönde ilerliyoruz. Yol ortasında bir adam vurmaksa gayet basit. Fakat bu adamı vurduktan sonra başınıza gelenlerden ben sorumlu değilim!

### Aranıyor!

Bir at çalarak, yoldan geçen birisini öldürerek hızlıca arananlar listesinde kendimize yer edinebiliyoruz. Yaptığımız olayların büyüklüğüne ve sürekliliğine göre de başımıza konan ödül giderek artıyor. Herhangi bir arama durumundaysa; ekranımızın sağ üst kısmında "Wanted" ibaresi beliriyor. Kıpkırmızı olan bu yazının üzerindeki kırmızılık tamamen yok oluncaya kadar kaçmak durumdayız. Aksi takdirde görüldüğümüz yerde imha ediyoruz. Bu durumdan kurtulmanın pek tabii bir yolu bulunuyor. Başımıza konan parayı ödersek; aklanmış oluyoruz. Olmadı "Pardon Latter" isimli belgeyi kullanarak bir başka şekilde suçsuzluğumuzu ispat edebiliyoruz.



## İpucu



### Splinter Cell: Conviction Xbox 360

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazarları yapın.

**Realistic Difficulty (50):** Tek kişilik modu "Realistic" zorluk seviyesinde bitirin.

**Co-op Realistic Difficulty (50):** Co-op modu "Realistic" zorluk seviyesinde bitirin.

**Quality Time (20):** Herhangi bir arkadaşınızı co-op ya da benzeri bir oyun moduna davet edin.

**Hunter (10):** Herhangi bir haritayı "Hunter" modunda co-op olarak bitirin.

**Last Stand (10):** Herhangi bir haritayı "Last Stand" modunda co-op olarak bitirin.

**Hunter Completionist (20):** Oyundaki bütün haritaları "Hunter" modunda rookie ya da normal zorluk seviyesinde tamamlayın.

**Hunter Master (50):** Oyundaki bütün haritaları "Hunter" modunda realistic zorluk seviyesinde bitirin.

**Last Stand Completionist (20):** Oyundaki bütün haritaları "Last Stand" modunda rookie ya da normal zorluk seviyesinde bitirin.

**Last Stand Master (50):** Oyundaki bütün haritaları "Last Stand" modunda realistic zorluk seviyesinde tamamlayın.

**Face-Off Completionist (20):** Oyundaki bütün haritaları "Face-Off" modunda herhangi bir bağlantı çeşidi kullanarak tamamlayın.





#### ■ Binek

RDR'de bolca at ve at arabası kullanacağız. Fakat at kullanma işi öyle bodoslama yapılmıyor. Ekranımızın sol alt kısmında bulunan haritamızın sol tarafında bulunan bar, atımızın stamina'sını; yani dayanıklılığını gösteriyor. Atımızı mahmuzladıkça bu stamina yavaş yavaş azalıyor ve eğer mahmuzlamayı durdurmazsak sonunda atımız bizi üzerinden atıyor. Düşmeden dolayı bir nevi "stun" yemişe dönüyoruz. Bu da demek oluyor ki herhangi bir kovalamaca esnasında bütün avantajımızı kaybediyoruz. At üstündeyken mahmuzlama işlemini önce sık, stamina bittikçe kısa aralıklarla yapmak, düzgün bir seyri garanti edecektir. Unutmadan; sürekli aynı atı kullanırsanız, o atın "loyalty" sini, yani sadakatini kazanıyorsunuz ve böylece atınızın stamina'sı normalin çok üzerine çıkıyor.

**Face Off (10):** "Face-Off" modunda herhangi bir zorluk seviyesinde bir tane maç kazanın.

**Preparation Master (30):** Hazırlanmış ve uygulamadaki bütün meydan okumaları (Challenges) tamamlayın.

**Stealth Master (30):** Bütün gözden kaybolma challenge'larını tamamlayın.

**Best Of The Best (30):** Bütün Splinter Cell challenge'larını tamamlayın.

**Well-Rounded (50):** Bütün challenge'ları tamamlayın.

**Weapon Upgraded (10):** Herhangi bir silah için mevcut üç upgrade'i de yapın.

**Gadget Upgraded (10):** Herhangi bir gadget için mevcut üç upgrade'i de yapın.

**Weapons Expert (20):** Bütün silahlar için mevcut üç upgrade'i de yapın.

**Gadgets Expert (20):** Oyundaki bütün upgrade'leri gadget'ları satın alın.

**Weapons Collector (20):** Weapon vault'daki bütün silahları unlock edin.

**Variety (10):** Herhangi bir üniforma satın alın.

**Accessorizing (10):** Herhangi bir üniforma için, herhangi bir aksesuar satın alın.

**Ready For Anything (20):** Bütün üniformalar için mevcut dokuz aksesuarı da satın alın.

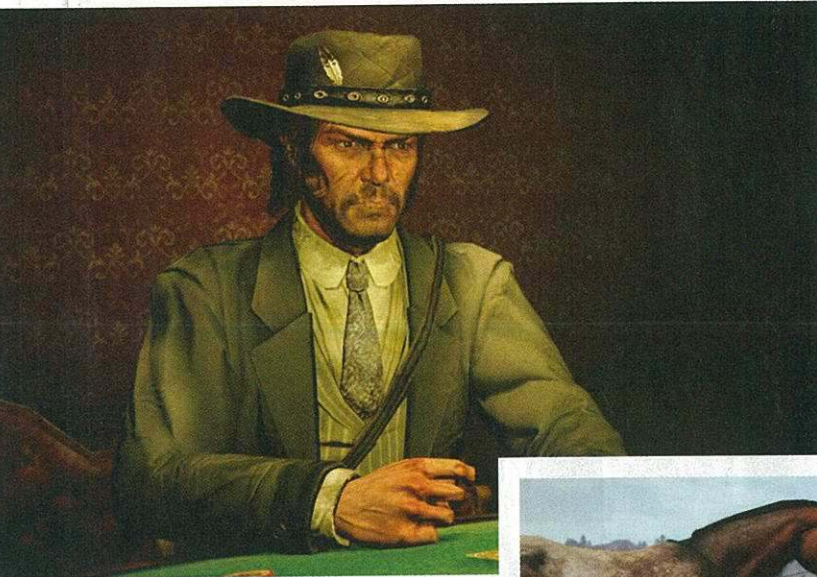
**Fashionable (20):** Bütün üniformalar için altı texture variants'ın hepsini satın alın.

**Perfect Hunter (20):** Herhangi bir haritayı Hunter modunda hiçbir şekilde göze görünmeden realistic zorluk seviyesinde bitirin.

**Last Man Standing (50):** Last Stand modunda, herhangi bir haritada zorluk seviyesi ne olursa olsun tüm düşman dalgalarında sağ kalın.

**Revelations (10):** Anna Grimmsdottir'in kara gizini açığa çıkartın.



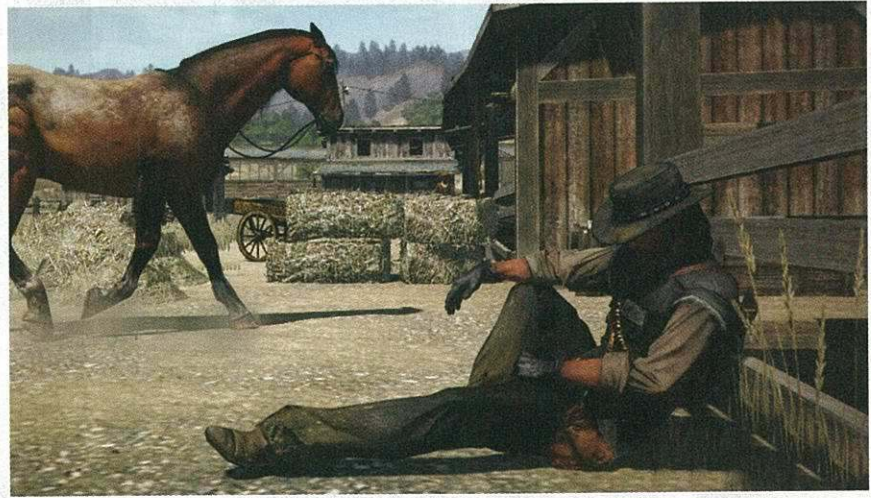


### ■ Kumar

Eh, madem Vahşi Batı'dayız, o zaman illegal işler de olmalı değil mi sevgili okur? Efendim etrafta gönlünüzce adam öldürmek, sağa sola ateş etmek sizi kesmiyorsa etrafta oynayabileceğiniz birbirinden farklı birçok mini oyun sizleri bekliyor. Poker; zaten dönemin ve bir asrın vazgeçilmez oyunu RDR'de de kendisine çok güzel bir masa bulmuş. Poker'den anlamıyorsanız bu masaya oturmayın derim. Horseshoes isimli oyuna dönemin kültürünü en iyi anlatan oyun bence. Etrafı kumla çevrili bir direğe nal fırlatmaya çalışıyorsunuz. Five Finger Fillet ise ekranda görünen tuşa doğru hız ile ve gereken zaman dilimi içerisinde basarak oynadığımız bir oyun. Ha unutmadan; bu oyunların hepsinin en az bir dolarla oynandığını da belirtiyim...

### ■ Görevler

Ana görevlerimizi haritadaki sarı noktaları ve de tek büyük harfle yazılmış NPC'leri takip ederek rahatlıkla bulabiliyoruz. Nitekim bir de haritanın farklı bölgelerinde beliren soru işareti taşıyan NPC'ler var. Bu karakterler bize bolca yan görev veriyorlar. Genelde Journal'ımızdan yazdığı yerleri anlayamadığımızdan haritamızdaki mor bölgeleri takip etmemiz gerekiyor. Böylece yan görevleri de kolaylıkla bulabiliyoruz. Eğer bir yan görev zinciri esnasında ölürseniz, oyun sizi direk olarak görevin ilk ayağına atıyor. Yani ölmemeye dikkat edin. Bu noktada "save" etme konusu aklılarla gelecektir. Hayır, durduk yere bu oyunda oyunumuzu save edemiyoruz. Ya kiraladığımız bir evde ya da kurduğumuz kamp ateşinin başında oyunumuzu kayıt edebiliyoruz. Ayrıca bu kamp ateşi sayesinde istediğimiz yere seyahatte edebiliyoruz. Bolca kullanın derim.



### ■ Silahlar

Bir Western filminde birbirinden farklı ne kadar silah gördüyseniz, RDR'de de o kadar farklı silah var. Yani öyle onlarca farklı silah beklemeyin. Nitekim bence oyuna ağırlığını koyan silah; Winchester Repeater. Oyunun hemen başında aldığınız bu silah, devamındaki altı saat boyunca en yakın dostunuz olacak. Sonradan edineceğiniz Sniper Rifle'ysa sakın almadan geçmeyin. Shotgun'aysa pek işimiz düşmüyor, en azından benim düşmedi. Yine de verdiği zararın haddi hesabı olmadığını söylemek lazım.



### İpucu



### Prison Break: The Conspiracy PS3

Aşağıdaki Trophie'leri kazanmak için karşılarda yazanları yapın.

- Stalker (Bronze):** Stealth eğitimini tamamlayın.
- Burglar (Bronze):** Kilit açma eğitimini tamamlayın.
- Monkey (Bronze):** İlk kez tırmanma tamamlandığında kazanılır.
- Fighter (Bronze):** Dövüşme eğitimini tamamlayın.
- Ninja (Bronze):** Birinci bölümü kimseye görünmeden tamamlayın.
- Locksmith (Bronze):** Görünmeden 5 tane kapının veya kafesin

başarılı bir şekilde kilidini açın ya da kapısını açın.

**Pugilist (Bronze):** Ardi ardına 5 savaşa yenilmeyin.

**First Blood (Bronze):** Yeraltı dövüşte ilk rakibinizi yenin.

**Unbruised (Bronze):** Yeraltı dövüşlerde bir dövüşü darbe almadan kazanın.

**Ringer (Bronze):** Yeraltı dövüşlerde 50 düşmanı yenin

**All Inked Up (Bronze):** Vücudunuzdaki 6 yere de dövme yaptırın.

**Swole (Bronze):** En az 10 dakika boyunca ağırlıklarını kaldırın. (Birikimli şekilde.)

**Bloody Knuckles (Bronze):** Heavy Bag'te en az 10 dakika boyunca yumruklayın (birikimli şekilde).

**Untouchable (Silver):** Shark'ta yeraltı dövüşürken bir maç darbe almadan kazanın.



## Ekstralar

Fazladan fame kazanmak istiyorsanız buyurun, yaklaşın. Journal'ınızın içerisinde bulunan "Challenge" bölümünde Survivalist sekmesini bulacaksınız. Yapmanız gereken oyunun sizden istediği otlardan toplamak. Her seferinde daha farklı bir bölgedeki otlardan toplayarak bir sonraki challenge seviyesine geçebiliyorsunuz. Her seferindeyse artı elli fame puanı kazanıyorsunuz. Bir diğer fame getiren oluşumsa; Sharpshooter. Aynı zamanda bahisle oynanan bu oyunda verilen zaman içerisinde üç tane kuş vurmanız isteniyor. Başardığınız taktirde hem artı elli fame puanı, hem de fazladan para kazanmış oluyorsunuz.



## Genel Bilgiler

- Şehirlerde yok yere ateş etmeyin. Azılı bir suçlu olmak istiyorsanız bile bu işin yapılacağı yer kasabanın ortası değil. İlla ki kasabada bir sorun çıkarmak istiyorsanız; alın sniper'inizi vurun uzaktan.

- Gece ve gündüz birbirinden farklı çalışıyor. Örneğin bar ve şerif hariç esnaf dükkanlarını kapatıyor. Aynı şekilde suç ve haydut oranı da iki katına çıkıyor.

- Neredeyse her kasaba da en azından bir tane aranan adam ilanı bulmak mümkün. Gördüğünüze yapışın. Bu arada dip not; ölü ya

da diri getirin dediği kısma iyi bakın. Canlısına her zaman iki katı para veriliyor. Bu adamları canlı yakalamak içinse; sadece bacaklarına ateş edin. (Ne sorunluyum ama dimi?)

- Çatışma esnasında olabildiğince uzak mesafede kalın. Hem uzak mesafeden vurması kolay, hem de düşmanlarımız uzak mesafe konusunda hala derse ihtiyaç duyuyorlar. Yine de dikkat edin; aynı düşmanlar yakın mesafede inanılmaz isabetli atışlar yapıyorlar.

- Kamp ateşinizi bir üst seviyeye çıkarın. Böylece her kamp yapışınızda üzerinizdeki silahların

mermileri doluyor. (Evet, bütün silahların!)

- Survivalist Map; 20 dakikalığına haritanızdaki bütün toplanabilir bitkilerin yerlerini işaretliyor. Kısa yoldan fame yapmak isteyenlere duyurulur. Challos Springs'de haritanızdaki bütün şehir ve kasabaların yerlerini işaretliyor.

- Yerleşimden çok uzak ve ıssız yerlerde dikkatli olun. Sizden yardım isteyen bir adam, bir anda atınızı çalıp kaçabilir. (Merak etmeyin, vurdum!) Ayrıca bir anda üzerinize bir panter de atlayabilir. (Şakam yok! Bir vuruşta öldürüyorlar.)

**Mogul (Silver):** \$5000 kazanın.

**Indefinite Furlough (Silver):** Herhangi bir zorluk seviyesinde oyunu bitirin.

**Lightning Reflexes (Silver):** Dövüşlerde 50 tane ters hareketi başarı ile sergileyin.

**The Best Defense... (Silver):** Bloklanmadan bir dövüşü kazanın.

**Insult to Injury (Silver):** Sadece ters ve bitirici hareketleri kullanarak bir dövüşü kazanın.

**Doesn't Play Well with Others (Gold):** Shark'ta 100 kişiden fazlasını yenin.

**The Great White (Gold):** Shark'ta oyun bitirin.

**Invisible (Gold):** Görünmeden her bölümü tamamlayın.

**Platinum (Platinum):** Tüm ödülleri kazanın.

**Initiation (Bronze):** Fox Nehrine ulaşın.

**Quid Pro Quo (Bronze):** C - Note's ilaçlarına tekrar ulaşmak için ilk görevi bitirin.

**Enabler (Bronze):** PUGNAC alın.

**In the Crazy Mind's Eye (Bronze):** Haywire'in eskizlerini çalın.

**Inside Job (Bronze):** Şirket için çalışan Türk'u bulun.

**Built for the Rough and Tumble (Bronze):** Asiligi sürdürün.

**Man with the Plans (Bronze):** Hapishane planlarını alın.

**Matador (Bronze):** Yeraltı dövüşünde Bellick'i yenin.

**Company Policy (Bronze):** Mannix Fox Nehrine gitsin.

**Unfinished Business (Bronze):** Mannix'i terasların üzerinde acımasızca takip edin.

**Everything and the Sink (Bronze):** Trumpets'i boğarak öldürün.



ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran



## LEVEL YAZARLARININ GERÇEK KİMLİKLERİ

Geçtiğimiz ay karmaşık duygular içerisinde geçti. Bir yandan bu sayfalar garip iddialar ileri sürülerek bir ay boyunca erişime kapatıldı. Ama diğer yandan çok istekli LEVEL yazarları benimle röportaj yapma şansına eriştiler. Birkaç sayfa arayla hem sevinci, hem üzüntüyle bir arada yaşadık.

Bu ay ise sayfamız gördüğünüz gibi bir kez daha erişime açıldı. Bana ısıranlarla erişim engelinin tekrarlanmaması için daha "uslu" yazılar yazmam tembih eden LEVEL yazarlarına karşı olan hislerimi, bu ay sizlere onların yıllardır saklamaya çalıştıkları sırlarını açıklayarak göstereceğim.

Hepinizin çok yakından bildiği gibi pek çok süper kahraman için, süper kahramanlık yarı zamanlı bir iş. Gündüz çoğu gidiyor ve sigortası, yolu, yemeği olan işlerde çalışıp ekme parası kazanıyor, akşamları ise o macera senin, bu heyecan benim hop oturup, hop kalkıyorlar.

LEVEL yazarları farklı mı sanıyorsunuz? Hiç de değiller! Pek çoğu için LEVEL'daki görevleri onların asıl gizli kimliklerini gizleyebilmek için kullandıkları bir örtüden başka bir şey değil. Onlar gündüzleri dergiye gelip yazılarını yazıyor, LEVİD'de boy gösteriyor ama güneş batıp karanlık çökünce o SSK'lı işlerini, kalemlerini, oyunlarını bırakıp gizemli işlere dalıyorlar. İşte LEVEL yazarlarının binbir uğraşla çok uzun zamandır gizledikleri gerçek kimlikleri...

### ŞEFİK

#### THE NEGOTIATOR - ARABULUCU ADAM

Şefik gündüzleri türlü oyunları inceleyip, dergi ile ilgili işlerini tamamladıktan sonra akşamları bambaşka bir kimliğe bürünerek soluğu sokaklarda alır. Halkın arasına karışan Şefik adım başı karşılaştığımız türlü anlaşmazlıklara noktayı koymak için çevresinde sürekli bir tartışma arar. Kah koyu bir futbol atışmasının içinde bulur kendisini, kah karnı doyduktan sonra hesaba itiraz eden bir müşterinin yanı başında. "Vermedi hakem penaltımızı" diye isyan eden taraftarın karşısında ısrarla "Asıl bizim pozisyonu ofsaytla durdurmasıydı" diyen iki kişinin arasına girer ve onları sakinleştirerek önümüzdeki maçlara bakmalarını sağlar. Hesaba itiraz eden müşterinin adisyonunu inceler, menüdeki fiyatlarla karşılaştırır ve mekan sahibinin ısmarlayacağı çayla olayı tatlıya bağlanmasına yardım eder. Bu gibi ufak tartışmalarla yetinmeyen Şefik, çoğu kez ülkeler arasındaki obdusman olarak da öne çıkar. Bugün dünya biraz olsun uzlaşılabilir bir yere bu Şefik sayesinde gerçekleşir. Sağ ol Şefik, sağ ol Arabulucu Adam!

### ELİF

#### TIME FREEZER - ZAMAN DONDURUCU KADIN

Gündüzleri bilgisayarının başında yazarların bitmek tükenmek bilmeyen kaptisleri ile uğraşan Elif, boş vakitlerinde Home TV seyretmeyi ve origami ile adam öldürme sanatını geliştirmek üzerine çalışır. Ama bitmek bilmeyen bu saatler sona erdiğinde akşamları gerçek kimliğine bürünür. Elif iki elini birleştirip tirdiği sırada burnunu oynatarak zamanı dondurma yeteneğine sahiptir. Bu yeteneğini sadece yıllık adana -ve bazen de yemek aralarını uzatmak için- kullanan Elif'in görevi insanların mutlu olduğu anların süresini uzatmaktır. Nerede mutlu bir insan görse zamanı donduran Elif, böyle insanların mutluluklarını daha uzun süre yaşamlarını sağlar. Fakat bilmez ki o dondurduğu zaman herkes için donmaktadır. Yani eğer sıkıntıdan patladığınız, bitse artık dediğiniz ama sonu asla gelmeyen bir duruma düştüyseniz bilin ki bu Elif'in marifetidir. Ah Elif... Halbuki ne olurdu herkesin aynı anda mutlu olduğu bir zaman dilimi yakalayıp onu dondursan da herkes, her zaman mutlu olabilseydi...

### FIRAT

#### T.A.M (THE ANGRY MAN) - SINIRLI ADAM

Gündüzleri dergide genelde sakın görünen Fırat'ın bu maskesi altında patlamaya hazır bir saatli bomba yatar. Saati genellikle geri kaldığı için zamansız patladığı da sıklıkla görülen bu bomba gündüzleri iş yerlerinde olup olmadık şeylere sinirlenerek büyüdükçe büyür ve akşam olup mesai bitti mi, Fırat artık özgürdür. Artık sokaklarda dolanıp her önüne gelene terslenip, her ters bakana daha ters bakabileceği kavuşur. Aslında gündüz de çok farklı değildir ama en azından güneş henüz gökyüzünde görünürken bu sinirini kontrol edebilen Fırat, akşamları ise bu yeteneğini kaybeder. Hava kararınca rengi parlak yeşile dönüşen Fırat çatacak kimseyi bulamazsa hemen ayna karşısına geçer ve kendi ile tartışmaya başlar. Bu sırada eğer Şefik tarafından fark edilirse öfkesi kolayca kontrol altına alınabilir ve sakınlaşır. Ama eğer bu sırada Elif ile karşılaşarsa öfkesini Elif'e yönlendirir ve ateşe ateşle karşı vermek konusunda usta olan Elif ile sonu gelmez bir tartışmaya girerler. Elif'in zamanı dondurması genellikle bu olayı uzatır ama nihayetinde kendisinin haklı geleceği süreyi kazandığı için sonuç kaçınılmazdır.

TOP SECRET





# PC TOP 10



## 1 Dead Space

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

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

Yapım EA Games

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2008

9,6



## 2 Mirror's Edge

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

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

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2009

9,6



## 3 World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makyajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

**Sistem Gereksinimleri**  
2.0 Ghz İşlemci / 512 MB  
RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Ent.

Dağıtım Vivendi

Çıkış Tarihi 2007

9,6



## 4 Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'da geride bıraktı.

**Sistem Gereksinimleri**  
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /  
512 MB Ekran Kartı

Yapım EA DICE

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2010

9,6



## 5 Call of Duty 4: Modern Warfare

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

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5



## 6 Street Fighter IV

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

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

Yapım Capcom

Dağıtım Capcom

Çıkış Tarihi 2009

9,5



## 7 The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çıtayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

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

Yapım EA Games

Dağıtım EA

Çıkış Tarihi 2009

9,5



## 8 Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyundu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

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

Yapım Number None

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2009

9,5



## 9 Call of Duty: World at War

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tedirgin ediciydi ancak oyunu denediğimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştı.

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

Yapım Treyarch

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2008

9,5



## 10 World of Warcraft: Wrath of the Lich King

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

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2008

9,5



## Split/Second: Velocity

Yarış oyunları türünde gerçekçi, simülasyon yönü ağır basan yapımların yanında hızla bol aksiyonlu, arcade'e daha yakın, özgün özellikler içeren yarış oyunları piyasaya çıkıyor. Split/Second: Velocity de bu oyunlara bir örnek. Bir TV programının en hareketli, en yıldız, en hızlı sürücüsü olmaya çalıştığımız

Split/Second ile epey vakit geçirdik bu ay. Üstelik geçirdiğimiz bu vakit boyunca türlü türlü -en hareketli Hollywood filmlerinde bile zar zor gördüğümüz- aksiyon sahneleri ile karşılaştık. Fakat bir süre sonra yorulduk, biraz sıkıldık zira durmaksızın tekrar eden aksiyon bizi biraz hırpaladı.

**Sistem Gereksinimleri**  
3.0 Ghz İşlemci / 3,5 GB RAM /  
512 MB Ekran Kartı

Yapım Black Rock Studio

Dağıtım Disney Interactive

Çıkış Tarihi 21 Mayıs 2010

8,0



# 360 PS3 PS2 TOP 10



## 1 FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım EA Games  
Dağıtım EA  
Çıkış Tarihi 2008

9,6



## 2 Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

PLAYSTATION 3

Yapım Naughty Dog  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2009

9,6



## 3 Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3

Yapım EA DICE  
Dağıtım EA  
Çıkış Tarihi 2010

9,6



## 4 Burnout Paradise PS3

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3

Yapım Criterion Studios  
Dağıtım EA  
Çıkış Tarihi 2008

9,6



## 5 God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boş çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PLAYSTATION 3

Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2010

9,5



## 6 Killzone 2 PS3

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2009

9,5



## 7 LittleBigPlanet PS3

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecule  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2008

9,5



## 8 Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmamacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 2008

9,5



## 9 Guitar Hero World Tour 360

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

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media  
Dağıtım Activision  
Çıkış Tarihi 2009

9,5



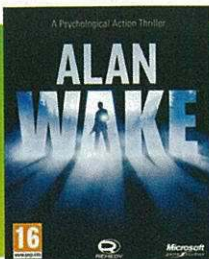
## 10 Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vaşlı Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3

Yapım Rockstar  
Dağıtım Rockstar  
Çıkış Tarihi Mayıs 2010

9,5



## Alan Wake (Xbox 360)

Şu an, "Bu ay ne oynadık" bölümüne, Alan Wake'i yazdığımızı inanmıyoruz. Çünkü oyunun bir gün çıkabileceğine inanmayı bırakmıştık biz. Fakat ne oldu? Tabii ki daha önceden de tahmin ettiğimiz gibi oyun rafa çıkana kadar, kendi kabında eskidi. Muhteşem animasyonlara, devrimsel yeniliklere sahip olan çok yeni nesil oyun yok

ama bu tür oyunlardan en az iki tanesinin her yıl piyasaya çıkmış olması; Alan Wake'i otomatik olarak "yeni nesil" liginin dışına itti. O yüzden Tuna dışında pek hevesle el atmadık bu ay Alan Wake'e. Tuna incelemiyor olsaydı belki tüm heveslerine rağmen, bu durumu önceden tahmin ettiğimiz için o da el atmamacaktı belki de...

XBOX 360

PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Remedy  
Dağıtım Microsoft  
Çıkış Tarihi 14 Mayıs 2010

8,2



# Mobil TOP 10



## 1 Crisis Core: FF VII

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

PSP

Yapım Square Enix  
Dağıtım Square Enix  
Çıkış Tarihi 2008

9,7



## 2 GoW: Chains of Olympus

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

PSP

Yapım Ready at Dawn  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2008

9,4



## 3 Silent Hill Origins

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

PSP

Yapım Black Rock Studio  
Dağıtım Konami  
Çıkış Tarihi 2007

9,1



## 4 GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji ne kadir...

PSP  
IPHONE

Yapım Rockstar Leeds  
Dağıtım Take Two  
Çıkış Tarihi 2009

9,1



## 5 Jeanne D'arc

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

PSP

Yapım Level 5  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2007

9,0



## 6 Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP

IPHONE

Yapım Hiccup Studios  
Dağıtım Chillingo  
Çıkış Tarihi 2009

9,0



## 7 Echochrome

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

PSP

IPHONE

Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2008

8,9



## 8 LocoRoco 2

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

PSP

IPHONE

Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2008

8,8



## 9 Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

PSP

IPHONE

Yapım High Impact  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 2009

8,8



## 10 Samurai Shodown Anthology

PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan SSA mutlaka denenmesi gereken bir yapımdır.

PSP

IPHONE

Yapım SNK  
Dağıtım SNK  
Çıkış Tarihi 2009

8,5



## Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3 (PSP)

Bu oyunu da oynadıktan sonra birkaç aydır PSP'ye doğru düzgün oyun çıkmadığını tam olarak anlamış olduk. Bir dövüş oyununda artık en önemli şey multiplayer modlarken Naruto Shippuden: UNH3'te multiplayer modlar için

Ad-Hoc teknolojisi kullanıldığından sorunlara kapılar ardına kadar açılmış. Bir de üstüne oynanış sistemi de pek parlak olmayınca normalde eğlenceli olabilecek bir dövüş oyunu güme gitmiş.

PSP

IPHONE

DS

Yapım CyberConnect2  
Dağıtım Namco Bandai  
Çıkış Tarihi 11 Mayıs 2010

5,7

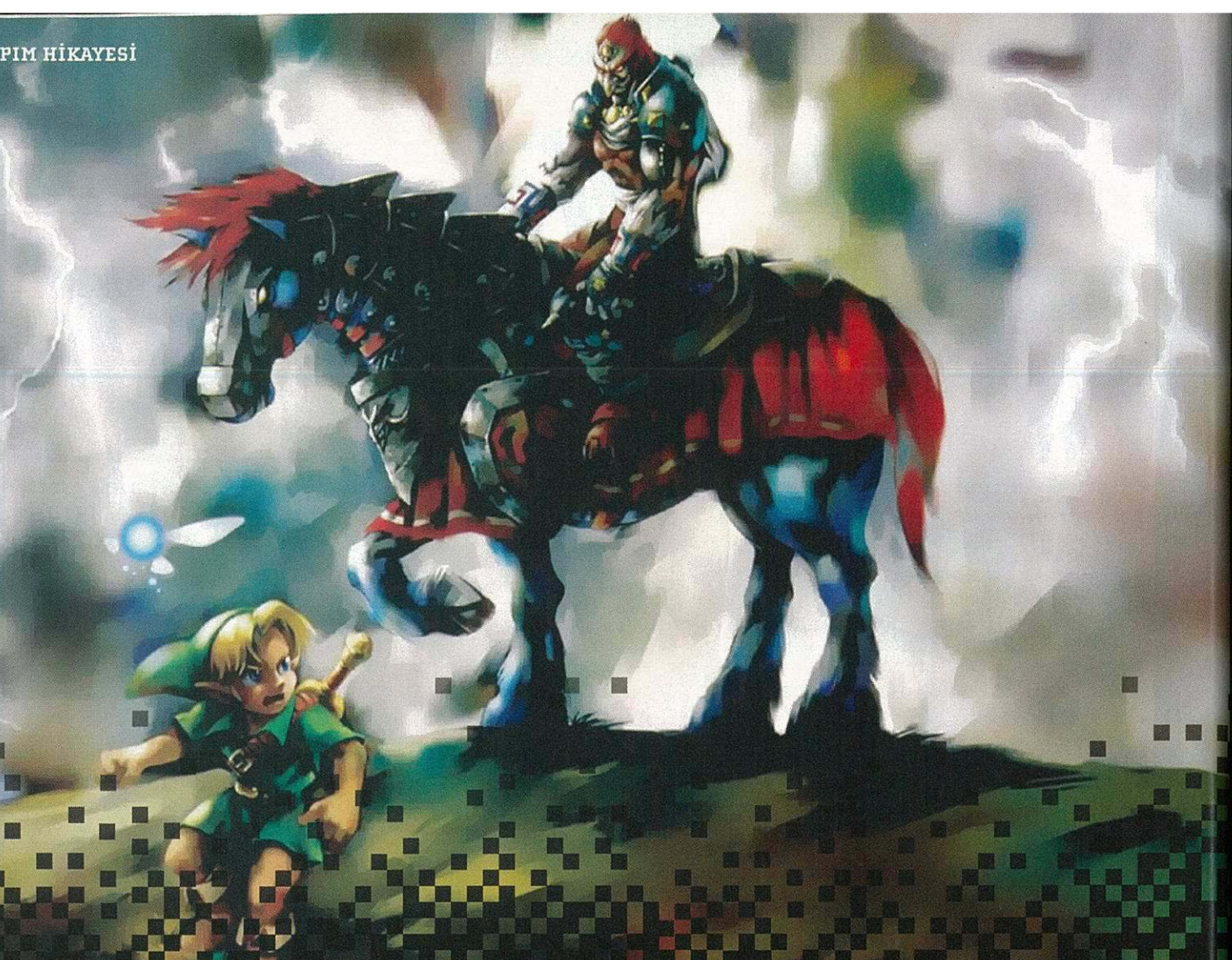




# SEN DE KATIL!

**LEVEL Community**  
<http://community.level.com.tr>





# LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME YENİ BİR DÜNYA YARATMAK...

“ Zaman geçer, insanlar hareket eder. Bu asla sona ermez, bir derenin akışı gibi...” - Sheik  
Biz fanî ölümlüler için mümkün olmayan bir şey bu, yeni bir dünya yaratmak... Çünkü sentezlediğimiz her yeni düşünce, söylediğimiz her yeni söz, yazdığımız her yeni satır, yaptığımız her yeni iş ve elbette yaşadığımız her yeni hayat bir öncekilerin sonucundan ibaret. İnsan olarak en büyük yanılgılarımızdan biri bu işte; gerçek anlamda yeni bir şey ortaya koyduğumuza olan inancımız... Halbuki eskiler bizim yolumuzu nasıl

çok önce davranıp yeni bir şeylere imza atma olanağı bulursunuz. Öyle dahiler de vardır ki, onlarca, yüzlerce yıl sonrasının dünyalarını deşifre ederler. Onlar belki yeni dünyaların yaratıcıları değil ama müjdeleyicileridirler; tıpkı Shigeru Miyamoto gibi..

**KÜÇÜKKEN HER ŞEY KOCAMANDIR...**  
Piyasaya bomba gibi düştüğü 1998 yılından 2004 yılına kadarki altı yıllık süre boyunca oyunlarla ilgili hemen hemen bütün yayınlardan ortalama 10

**Hemen hemen bütün yayınlardan ortalama 10 üzerinden 9.8 almayı başarmış bir oyun**

aydınlatmışa, bizden sonrakiler de bizim onlara bıraktıklarımızla ilerleyecekler. Ve bu asla sona emeyecek, bir derenin akışı gibi...

Deha odur ki, ancak ona sahipseniz, başkalarından

üzerinden 9.8 almayı başarmış bir oyun: Legend of Zelda: Ocarina of Time (LoZ: OoT). Miyamoto'nun Opus Magnum'u olarak gösterilen -kendisinin de özel bir anlam yüklediği- Nintendo 64'ün bir hayli







kısıtlı oyun portföyündeki inci tanelerinden biri, belki de Nintendo'nun en iyi oyunu. Peki nedir bu oyunu özel kılan?

"Zelda Efsanesi"nin çıkış noktasında Miyamoto'nun çocukluğunu geçirdiği çevrenin yattığı bilinen bir gerçek. Miyamoto henüz ufakken alabildiğine geniş yeşillik alanlardan oluşan yaşam çevresinin devasa bir dünya olduğunu sanıyordu şüphesiz. Daha sonra Hylure adını vereceği fantastik evrenini hayal gücünün en saf, en sınırsız olduğu o eşsiz, çocukluk zamanlarında kurgulamış olmalıydı. Bugün üç-dört yaşında bir çocuğun dahi kolayca anlayabileceği kötülüğe karşı savaşma temasını da, daha pek çok unsurla birlikte, Peter Pan masalından almıştı büyük olasılıkla.

Ağırlıklı olarak yeşil renklerden oluşan kostümü ile Link karakterinin Peter Pan'ın bir çeşit varyasyonu olduğu ortada. Üstelik Navi adında bir de koruyucu perisi var, tıpkı Peter Pan'ın perisi Tinkerbell gibi. "Kokiri çocukları" da Peter Pan'ın Neverland'de öncülük ettiği hiç büyümeyen çocukları fazlaca anımsatıyor. Doğrusu Hyrule tam anlamıyla Neverland sayılmaz ama bu iki fantastik dünyanın pek çok ortak noktası olduğu da bir gerçek. Bunu söylemek zor ama belki de dünyanın bambaşka bir ucunda olmasına karşın Miyamoto da Michael Jackson gibi kendisini bir zamanlar Peter Pan olarak düşünüyordu!

### EİZ BÜYÜDÜKÇE DÜNYA KÜÇÜLÜR...

LoZ: OoT'nin bugün bir hayli eskimiş görünen grafiklerini döneminin teknolojiyle değerlendirmek zorundayız ki bunu yaptığımızda oyunun gerçek değerini daha net görebiliriz. Şüphe yok ki şu anki teknoloji dahi Miyamoto'nun hayalindeki Hyrule'u görsel açıdan gerçeğe dönüştürmesine elverişli değil. Ancak şu bir gerçek ki, Miyamoto'nun başını çektiği 200 kişiden oluşan Nintendo EAD, 90'ların ortalarında devrimci bir oyun yapma işine soyunmuş bir oyun laboratuvarı gibi işleyerek, mevcut bütün olanakları en iyi şekilde kullanmıştı. Sonuç ise şaşırtıcıydı.

Öncelikle LoZ: OoT serinin ilk üç boyutlu oyunu değildi, ancak serinin iki boyutlu oyunlarından aşına olduğumuz, üzerinde özgürce dolaşabildiğimiz türden açık ve geniş oyun haritasının tam anlamıyla üçüncü boyuta terfi ettiği ilk oyundu. Hyrule'un Morrowind gibi oyunları pek aratmayan gepgeniş coğrafyasında istediğiniz yere gerçek zamanlı olarak gidebiliyordunuz. İlk kez Grand Theft Auto ile birlikte ilkel bir örneğini gördüğümüz yaşayan, canlı dünya kavramı LoZ: OoT'da hem daha somut şekilde hem de üçüncü boyutun nimetlerinden faydalanılarak gerçeğe dönüşmüştü. Pratikte siz düşmanlarınızla savaşırken, bulmacalarla cebelleşirken ve görevleri

yerine getirmeye çalışırken Zelda dünyasında hayat akıp gitmeye devam ediyor gibi görünüyor ki bu o dönem için bir sihir kabul edilebilirdi..

Yüksek oynanabilirlik Miyamoto'nun vazgeçemediği prensiplerden biri ve Super Mario 64'te bu açıdan harikalar yaratmıştı. 3 boyutlu platform ve aksiyon oyunlarının pek çoğunda daha düne kadar kötü kamera kullanımından kaynaklanan kontrol güçlüğü sorunu devam ederken Super Mario 64'te ve onu izleyen LoZ: OoT'da bu sorundan eser yoktu. LoZ:OoT özellikle Nintendo 64 gamepad'ıyla bir çırpıda ustalaşabilen sıkıntısız bir kontrol arabirimine sahipti. Dövüşlerde düşmana kilitlenmenizi sağlayan tuş (Z tuşu) devrimci nitelikteydi.

Pratik kontroller ve yüksek oynanabilirlik sayesinde LoZ: OoT bugün dahi ikinci boyuttan üçüncü boyuta geçiş yapan en başarılı oyunlardan biri sayılıyor. RPG oyunlarındaki alışlagelik level atlama özelliğini çevreyi keşfederek, bulunan yeni nesnelere ve tamamlanan görevlerle karakteri güçlendirme özelliğiyle değiştiren oynanış olduğu gibi korunmuştu. LoZ: OoT ayrıca RPG unsurlarının yanı sıra adventure, platform ve aksiyon unsurlarının mükemmel bir sentezine dayanıyordu.

LoZ: OoT'yle birlikte seriye kazandırılan özelliklerden biri oyuna adını veren Ocarina'ydı ki bu seri adına başlı başına bir devrim niteliğindedi. Ocarina zamanda yolculuk etmenize yarayan bir flüüt ve doğru zamanda, doğru yerde kullanmanızı gerektiriyordu. Kullandığınızdaysa zamanda ileri-geri giderek kahramanımız Link'in çocukluğunu ve büyüklüğünü yönlendiriyordunuz. Bu basit görünen eklenti hem öyküye hem de oynanışa muazzam bir zenginlik kazandırıyor.

Bugün Shigeru Miyamoto deyince aklımızı Mario geliyor ve bu çılğın adamın LoZ: OoT öncesinde

özellikle Super Mario 64 ile yaptıkları inanılır gibi değil. Bilmeyenler için söyleyeyim; dönemin PC ve konsollarındaki üç boyutlu platform oyunları en azından bir CD yer kaplarken Super Mario 64'ün dosya boyutu topu topu 8 MB'ı! LoZ: OoT elbette daha gelişmiş bir oyundu ama buna karşın onun bile dosya boyutu 32 MB ile sınırlı kaldı. Hayret edilecek olan şu; Miyamoto ve ekibi 1998'de 32 Mb'a koskoca bir oyun dünyası sığdırmayı başarmışlarken -her ne kadar görsel yönden çok daha üstün görünse de- halihazırda oynamakta olduğumuz, GB'larca alanı israf eden oyunların fos çıktığına tanıklık ediyoruz.

### VE BİR GÜN "PUFFF" DİYE SÖNÜVERİR...

Bugün Legend of Zelda fanatikleri için Ocarina of Time serinin en iyisi olmayabilir. Oyun pek çok özelliğini serinin önceki oyunlarına ve bunun yanında başka oyunlara ve hatta Neverland gibi başka fantastik dünyalara borçlu, ancak Miyamoto'nun bütün esin kaynakları tek bir potada, dehayla yoğrulmuş beyin hücrelerinde bir araya geldiğinde ortaya zamani için pek mümkün görünmeyen farklı bir dünya çıkıvermişti işte. Miyamoto ve peçoğları için bu yeni bir dünyaydı ve bu yüzden oyun tasarımcıları Hyrule'a özgü bir alfabe bile geliştirdiler.

LoZ: OoT başta da söylediğim gibi dahi, yaratıcı bir beynin 10 yıl sonrasına ışık tutan bir projeksiyonu gibi. Bugün oynamakta olduğumuz pek çok oyunda yer alan göz alıcı özellikleri biraz ilkel haliyle de olsa LoZ: OoT'da bulabilirsiniz. Buna en güzel örnek rahatlıkla PS2'nin en iyi oyunu olarak gösterilebilecek Shadow of The Colossus olmalı, zira bu oyun LoZ: OoT'in daha sade ama belli noktalarda "aşmış" (en basitinden görsel ve teknik açılarından) bir uyarlamasından farktır.

Nintendo'nun 10 yıl kadar sonra oyunu Wii'ye uyarlaması şüphesiz daha önce bu harikulade deneyimi Nintendo 64'lerinde yaşamış olan, ancak Wii'ye terfi eden Zelda'cıları mest etti. Öyle ki Wii uyarlamasının orijinaline hemen her açıdan çok yakın olması hiç kimseyi rahatsız etmedi. Çünkü grafikleri biraz eskimiş görünse de oyun inanılması güç bir şekilde tazeliğini koruyor, halen büyük bir keyifle oynanabiliyor. Bu bir mucize midir? Evet, bence öyledir...

### AMA HAYAT ASLA SONA ERMEZ...

Kadife yalanların arasında  
Çelik kadar sert bir gerçek var  
Hayal gücü asla ölmez  
Hayat asla sona ermeyen bir çarktır

(Huzur içinde yat Diol!) ■ Hasan Başaran





# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

**ABONE  
OLMAK İÇİN**  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axxess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:**

Visa  Master Card

**Kart No:**

**Son Kullanma Tarihi:**

**Güvenlik No:**

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Haziran 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

### \*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

### Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com





# Kültür & Sanat

Yazın hareketliliği bir başka...

**K**onserler, organizasyonlar, yeni filmler... Yaz bomba gibi geliyor. Evet, belki bu yıl yaz aylarında epey oyun da çıkıyor ama her şeyi dengelemek zorundayız. Sürekli

oyun oynarsak hiçbir zevki kalmaz için. Yani biraz kültür, biraz oyun, biraz sanat, biraz oyun...



## Röportaj

Her türlü konsola sahip olan Gülhan Şen, bizi oyunlara olan ilgi seviyesiyle epey şaşırttı.

120



NISAN 2010

122

### KargaMecmua

Alternatif kültür & sanat alanlarına tüm gücüyle odaklanan KargaMecmua'dan haberdar mısınız?



### Sonisphere

Dev organizasyon öncesindeki son durum ve son haberler...

### Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



**Altın**

10 puana karşılık gelen ödül



**Gümüş**

9 puana karşılık gelen ödül



**Bronz**

8 puana karşılık gelen ödül





## Gülhan Şen

O, beyaz camın "aydınlık" yüzlerinden biri... Ele avuca sığmayan, haşarı, ezber bozmayı alışkanlık haline getirmiş bir televizyon programcısı... Ve karşınızda Gülhan Şen...

**Doruk Akyıldız: Geniş kitlelerce tanınman "Zamanın Ruhu: Zeitgeist" isimli televizyon programı ile oldu. Sohbetimize, "hikayenin" öncesini senden dinleyerek başlayalım istiyorum; Gülhan Şen, hangi yollardan geçerek bugüne geldi?**

**Gülhan Şen:** Aslında tam tamına 12 yıldır televizyon dünyasının içindeyim. Oysaki insanlar beni ekranda ilk kez gördüklerinde "bu kız da nereden çıktı" gibi bir algıya kapıldılar. Belki de benim birtakım "bağlantılar", "torpilller" vasıtasıyla beyazcamda yer bulduğumu düşündüler. Nihayetinde karşılarında sarışın, mavi gözlü, eğlenceli, cıvıl cıvıl bir kız

### Gülhan'ın Oyun Dünyası

God of War, Sly Cooper, Heavy Rain, Patapon, Guitar Hero, LittleBigPlanet, Heavenly Sword

vardı. Ancak ben tanınmadan önce de uzun yıllar televizyonculuk yapmıştım. Hikaye ise şöyle: İstanbul Üniversitesi Radyo Televizyon ve Sinema bölümü mezunuyum. Öğrenciliğimin ilk yılında çalışmaya başladım. HBB, TRT gibi kanallarda staj yaptım. Daha sonrasında BRT kanalında muhabir olarak çalışmaya başladım ve uzun sayılabilecek bir süre habercilik yaptım. Ardından Star TV'de dış haberler departmanında görev aldım. Ne var ki bir süre sonra haberciliğin, kendimi iyi ifade edemediğim bir meca olduğunu düşünmeye başladım. Çünkü haber yapmak normatif bir iş ve birtakım prensipleri var. Dolayısıyla ben de bir arayışa girdim. Netice olarak CNN TÜRK'e programcı olarak geçiş yaptım. Bu kanalda genelde belgesel programlar üzerine çalıştım; yapımcılık, yönetmenlik, sunuculuk yaptım... Programcılığa geçiş yaptıktan sonra çalıştığım tüm yapımlar, deyim yerindeyse "tek kişilik orkestra" anlayışıyla hazırlandı; bir başka ifade şekliyle de her aşamasında benim var

olduğum işler oldu, olmaya da devam ediyor.

**DA: Peki bu bir seçim mi? Yaptığın işlerin her aşamasında bulunmaktan söz ediyorum...**

**GŞ:** Kesinlikle öyle... Muhakkak kolektif işlerin de ayrı bir keyfi var. Ancak sadece bir kişinin üslubunu, tarzını, özgünlüğünü ortaya koymak istiyorsanız, o kişinin yapılan işin her evresinde bulunması gerekiyor. Sonuçta o programın kurgusundan sunuş şekline, sunucunun kıyafetlerinden hareketlerine kadar kullanılan her enstrüman, büyük fotoğrafın tamamlayıcı unsurları... Benim yaptığım işlerde de bu öğelerin hepsi bana ait, beni anlatıyor. Sıkça sorulduğu için söylüyorum; evet, programa renk katan "espriler" de tamamen bana ait! Aslında espri yapmak için söylemiyorum onları, bir durumla ilgili o an kafamda canlanan olayların komik versiyonlarını sesli olarak aktarıyorum sadece.

**DA: Zamanın Ruhu: Zeitgeist... Bu programın**



senin kariyerinde bir dönüm noktası olduğunu düşünüyorum. Her anlamda çok başarılı ve farklı bir işti. Oldukça fazla takipçisi vardı. Nasıl hayata geçti Zamanın Ruhü: Zeitgeist projesi?

**GŞ:** Ben, sevdiğim işi yapan ve sevdiğim işi de kendi tarzında yapan biriyim. Dolayısıyla belki de özgün bir çok işin kaderinde olduğu gibi Zeitgeist'in de geniş kitlelerce benimsenmesi "underground" bir süreç sonunda oldu diyebilirim. Kulaktan kulağa duyuldu, bilinir oldu... (Cevabının bu noktasından itibaren, bildiğiniz Gülhan Şen gülümsemesiyle anlatmaya devam ediyor. - Doruk) Ben, program çekimleri esnasında hep kendi kendime "takılıyordum" hissine kapılıyordum. Açıkçası bu kadar insanın beni anlayacağı, seveceği, beklentilerim dahilinde değildi. Tüm sevenlerimin başımın üstünde yeri var muhakkak... "Zeitgeist" in hayata geçişinin öyküsü ise şöyle: CNN TÜRK'de çalışırken TV8'le bir şekilde bağlantıya geçtik. Bu bağlantının sonrasında yapılan görüşmeler esnasında TV8 yöneticilerine, "Size bir program yapacağım ancak işin hiçbir aşamasında, hiçbir şekilde bana karışılmayacak." dedim ve "Sadece bu koşullar altında çalışırım." diye de ekledim. Onlar da bana "Haydi yap da görelim bakalım" karşılığını verdiler. Ben de peşi sıra bir demo program hazırladım. Ardından kanalın yöneticileri programı beğendiklerini ve farklı bulduklarını söyleyip bu işi yapmaya karar verdiklerini dile getirdiler. Ben inanmadım, ilk tepkim, "Ya ciddi misiniz, emin misiniz?" şeklinde oldu, sonrası da bilinen hikaye işte... Program başladı, sevildi, ben tanındım...

**DA: Zeitgeist'i takiben, yine TV8 ekranlarında yayımlanan "Bayanlar, Baylar" isimli bir yarışma programında Ziya Küçük ile birlikte sunuculuk yaptın. Adı geçen prodüksiyonda seni görmek beni şaşırtmıştı; senin adına doğru bir seçim olmadığını kanaatindeyim. Bu konuda sen neler söylemek istersin?**

**GŞ:** Ben, benim programcılık anlayışım la örtüşmeyen işleri kabul etmiyorum, yapmıyorum. O program ise kanalın beni daha geniş kitlelere tanıtmak için özellikle kadrosunda olmamı istediği bir projeydi. Ben de kulvarımın dışında kalan bir işi deneyimlemek adına teklifi kabul etmişim. Ancak beni iyi anlatan bir iş olup olmadığına dair zihnimde her daim soru işaretleri vardı. Sonuçta da beklediğim oldu ve benim izleyici kitlem bu projeyi sevmedi.

**DA: Orijinal bir iş değildi...**

**GŞ:** Evet, değildi... Bir de öyle sanıyorum ki ben başkasının yanında olmuyorum. (Gülümüyor. - Doruk) Sanırım seyircilerim her zaman beni bir projenin parçası olarak değil de temeli olarak görmek istiyorlar.

**DA: Gelelim bugüne... Gülhan'ın Galaksi Rehberi adında, geçmişteki benzerlerine kıyasla oldukça çarpıcı, kaliteli ve izafi olarak da marjinal bir gezi programı yapıyorsun. Sorum şu olacak: Seni Zamanın Ruhü gibi -tabiri caizse- kemikleşmiş izleyici kitlesine sahip bir programı bitirip gezi**

**programı yapmaya iten ana etken neydi?**

**GŞ:** Zamanın Ruhü, -senin de daha önce dile getirdiğin gibi- benim adıma önemli bir dönüm noktasıydı. Bende de yeri farklıdır... Ancak ben, devamlı yeni şeyler denemek isteyen, merakını hiç kaybetmeyen biriyim. Bu durumumu "çocuk merakı", hatta "kedi merakı" olarak adlandırıyorum. Tamam, Zamanın Ruhü: Zeitgeist izleyici tarafından çok sevilmişti ama ne var ki ben, yeni bir proje yapma, deneme isteğime karşı koyamıyordum. Benim için bu istek ve merak, aynı zamanda önemli bir riski de beraberinde getiriyordu. Çünkü halihazırda yaptığım program çok tutulmuştu ve onu bitirip yeni bir programa başlamak, kariyerim adına iyi olmayan sonuçlar doğurabilirdi. Yine de Gülhan'ın Galaksi Rehberi'ni yapmaya karar verdim ve başladım; biraz da kendi tarzımı törpüleyerek... Çünkü Zeitgeist'da kimi zaman Tim Burton'a, kimi zaman Alan Parsons Project'e kendimce göndermeler yapmak gibi lükslerim vardı. Kısacası kafama göre takılabiliyordum. Ancak Gülhan'ın Galaksi Rehberi bir gezi programı olması nedeniyle, doğal olarak daha geniş bir izleyici skalasına sahip olacaktı. Ben de "genel izleyici kitlesi"nin beğenilerine, algısına göre uyarlama ihtiyacı hissettim tarzımı...

**DA: Biz, bir oyun dergisi olduğumuz için, zaman zaman dergi yazarlarına "Oyun oynay para kazanıyorsunuz; ne güzel." gibi anlamsız eleştiriler geliyor. Senin de "Dünyayı geziyorsun, bir de üstüne para kazanıyorsun." benzeri cümlelere maruz kaldığın oluyor mu?**

**GŞ:** (Kahkahalar atıyor ve cevaplıyor. - Doruk) Sıklıkla... Yaptığım işi, televizyonda yayımlanan 30 dakikadan ibaret sananların sayısı hiç de az değil. İşin, deyim yerindeyse "amelelik" kısmını bilmiyorlar ya da görmek istemiyorlar... Bu nedenle bazen -şaka olarak söyleyenler bir yana- pervasızca konuşma hakkını kendilerinde görenler oluyor.

**DA: Oyunlarla ilgili konuşmaya başlamadan önce, yeni projelerin olup olmadığını öğrenmek istiyorum.**

**GŞ:** Evet, var... Bir şov programı yapmayı planlıyorum.

**DA: Talk show mu?**

**GŞ:** Hayır... "Şov" kelimesinin hakkını veren bir şov programı... Bu programın içeriği ise belli bir tema üzerine kurulu skeçlerden, alternatif oyunlardan, absürd yarışmalardan oluşacak. Konuklarla gerçekleştirilecek sohbetler de belirlenen enteresan konseptler etrafında şekillenecek. Örneğin; bir şarkıcı sadece albümünü ve yeni şarkılarını tanıtmaya gelmeyecek, şova katkısı olacak, farklı yeteneklerini de sergileme imkanı bulacak. Adı bile hazır: Stardust (Yıldız Tozu). Öte yandan tüm bunları "showgirl" kavramıyla da birebir örtüşen bir yapıda sunmayı ön gördüğümün altını çizmeliyim. Bu ceptekilerden biri... Bir diğeri de LEVEL okuyucularının ilgisini çekebilecek bir konseptte sahip. PC'lerde "point and click" oyunları vardır ya, işte onların televizyon uyarlaması olacak; biraz maliyetli bir iş olsa da gelecekte bu projeyi de hayata geçirebilmeyi umuyorum.

## Gülhan'ın Müzik Dünyası

Prodigy, Metallica, Jethro Tull, Pink Martini, Rammstein, Infected Mushroom

*Bu cevabın ardından oyunlar üzerine konuşmaya başlıyoruz... Gülhan, kendini "tam bir oyun manyağı" olarak tanımlıyor. Teknoloji meraklısı olduğunu da araya sıkıstırmayı da ihmal etmiyor... Gülhan'ın PSP'si de, PS2'si de, PS3'ü de, Xbox'ı da, Wii'si de varmış. PC'de de, telefonda da oyun oynamış... Şu sözü oyunlarla olan ilişkisini gayet iyi özetliyor kanımca: "Nerede oyun varsa, nerede oyun oynanıyorsa, nereye oyun kuruluysa eğer, ben oradayım." Guitar Hero'ya ayrı bir başlık açmayı da ihmal etmiyor ve söz konusu oyunda kompetan olduğunu vurguluyor. Hatta "bak, yalan söylemiyorum" edasıyla, iPhone'nuna sarılıp bu oyunda yaptığı, sonra da telefonuna kayıt ettiği skorları gösteriyor bana... Nothing Else Matters: 88.000, For Whom the Bell Tolls: 110.000... Tüm bunları çocuksu bir heyecanla anlattığını, gözlerinin içinin güldüğünü dile getirmeden edemeyeceğim...*

*Oyunlarla ilgili sohbetin ardından, biraz hayattan, biraz Türkiye'deki televizyonculuk anlayışından laflıyoruz. Peşi sıra, kayıt cihazının "Stop" düğmesine basıyorum ve röportaj sona eriyor. Gülhan'la röportajı gerçekleştirdiğimiz mekandan çıkıyoruz. Kısa bir süre yürüyoruz, ardından vedalaşıyoruz... Taksi bekliyorum, gelmiyor. Sabırsızım; maça yetişmem gerekli. Zihnimde devamlı şu soru yankılanıyor: Kim şampiyon olacak? Taksi geliyor, biniyorum. İstikamet Taksim... Mayıs'ın 16'sında, benim adıma harika sonlanacak bir Pazar günü...*



## Gülhan'ın Kitap Dünyası

Adam Fever / Olasılıksız, Trevanian / Şibumi, Alain de Botton / Felsefenin Tesellisi, Richard Adams / Watership Tepesi, Jostein Gaarder / Sofi'nin Dünyası, Adam Douglas / Otostopçunun Galaksi Rehberi





## www.blizzturk.net

Diablo, StarCraft, Warcraft ve fazlası...

**B**lizzard dünyasını Türk oyun severlerle buluşturmayı amaçlayan BlizzTürk sitesi, World of Warcraft, Diablo, Starcraft ve Warcraft serilerini inceliyor. World of Warcraft ırk rehberi, Diablo III sınıf listesi gibi bilgileri ve kaynakları içeren sitenin her oyuna ait alt başlıkları var ve bu sayede oyunlarla ilgili bütün bilgilere erişebilirsiniz. Oyunların fan art görselleri ve ekran görüntüleri için de galerisi bulunuyor. BlizzTürk sitesinin forumları üzerinden bu oyunlar ve diğer oyunlar üzerine görüş bildirip bilgi alışverişinde bulunabilmeniz mümkün. Keyifli vakit geçirebilmeniz için kültür & sanat bölümleri de unutulmamış. Eğer Blizzard firmasının sıkı birer takipçisiyseniz, es geçmemeniz gereken bir kaynak BlizzTürk. **Ayça Zaman**

## KargaMecmua

Karga'nın gözünden kültür sanat

**G**eçtiğimiz yılın Temmuz ayında LEVEL Rock Band Günleri'ne ev sahipliği yapan İstanbul - Kadıköy'deki Karga Bar'ın aylık dergisi KargaMecmua, çıktığı günden beri dikkatleri üzerine çekiyor. Popüler kültürden bir adım uzak duran ama bir o kadar da üzerinde durulması gereken kültür & sanat kaynaklarını sanat severlere sunan KargaMecmua, her ay belli bir konuyu ele alıp konsept dergicilik kavramına da bir adım yaklaşıyor. Es geçilmemesi gereken filmlerden sanat performanslarına,



müzik dünyasının dahilerinden edebiyatın bilinmeyen kalemlerine kadar ulaşan içeriğiyle her ay 5000 adet basılıyor. İstanbul'da, İzmir'de, Ankara'da ve Eskişehir'de seçkin kitapevlerinde, kafelerde ve kültür & sanat merkezlerinde ücretsiz olarak bulabileceğiniz KargaMecmua'nın üyelik sistemi de bulunuyor. Bulduğunuz ilde yok diye üzülmeyin, www.kargamecmua.org internet sitesinden hem eski sayılara, hem de güncel sayıya ulaşabilirsiniz. **Ayça Zaman**

## CSI: Staj Yapmak Risk Almaktır

İzlemeyi bırakın, biraz da okuyun!

**C**SI serilerinden haberdar olmayanınız yoktur herhalde, değil mi? Bu ünlü televizyon dizisi temel alınarak hazırlanmış "CSI: Staj Yapmak Risk Almaktır" isimli çizgi romanda, 15 yaşındaki Kiyomi Hudson ve dört arkadaşının Las Vegas Suç Departmanı'nda stajyerliğe başlamasının ardından başına gelenlere tanıklık ediyoruz.



Zorlanabileceklerini tahmin eden ama aklına gelmeyecek olaylara karışan dörtlünün hayatı bir anda ellerine gelen bir cinayet dosyasıyla tamamen değişir. Bu dava ile ilgili çalışmaya başladıklarında gözden kaçmış birkaç hayati detayın atıldığını fark ederler ve araştırmaya koyulurlar. Çizimleriyle adından çokça bahsettiren eser, Steven Cummings imzalı ve gerilim severler için CSI'nin bambaşka yüzünü sunuyor.

**Ayça Zaman**

## Etkinlikler



### Sonisphere Festival 2010

25-26-27 Haziran

BJK İnönü Stadı'nda gerçekleşecek yılın en büyük festivali Sonisphere; Metallica, Megadeth, Alice in Chains, Manowar, Rammstein ve Slayer gibi isimleri bizlere getiriyor. Son biletler tükenmeden hemen alın!

### Ayın diğer etkinlikleri

- 10 Mayıs - 10 Haziran: 17. Uluslararası İstanbul Tiyatro Festivali
- 3 Haziran: Rihanna / Turkcull Kurucuşme Arena İstanbul
- 3 - 30 Haziran: 38. İstanbul Müzik Festivali
- 13 Haziran: Eric Clapton & Steve Winwood / Santral İstanbul
- 18 - 19 Haziran: Efes Pilsen One Love Festival 9 (Groove Armada, The Ting Tings, Whitest Boy Alive) / Santral İstanbul
- 25 - 27 Haziran: Sonisphere Festival 2010 (Metallica, Rammstein, Manowar, Megadeth...) / BJK İnönü Stadı

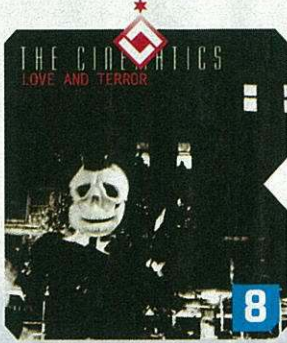




## The Twilight Saga New Moon (Soundtrack)

**A** Arkadaşlar; bazılarınızı duyar gibiyim. Daha okumadan hakkımda kötü şeyler söylemeye başlamayın, yok sen rock müzik yazarı değil misin, ne işin var nahif vampirle, manitasıyla veya atıl kurt ile vesaire. Ama durum bu değil, ortada ciddi dikkate alınması gereken bir indie ve alternatif rock soundtrack albüm var. Sanatçılar topluluğunun tamamı iyi bana kalırsa. Live Aid için toplanmalar olur ya, onun gibi. Thom Yorke,

The Killers, OK Go, Editors. Filmiyle aranız ne kadar iyi, bilemeyeceğim ama benim albümle aram oldukça iyi; hatta favorilerim bile var: Lykke Li'nin, OK Go'nun ve Editors'un şarkıları. **■ Turgut Taneli**



## The Cinematics Love and Terror

**A** slında arka arkaya metal yazacağım ama nedense bu İskoçyalı indie post punk'çılar girdiler araya. The Cinematics, oldukça kaliteli bir grup olmasına, melodik ve kolay dinlenebilir albümler yapmasına rağmen erişebileceği popülariteye henüz ulaşmış bir grup değil. Neyse, grup bu ay Britanya'da bir EP piyasaya sürecek ve ardından da tam albümünü çıkaracak. Al-

büme ismini veren şarkı gerçekten de biraz farklı bir yerde ve çok iyi. Derinlik içeren gitar riff'leri, gardımın düşük olduğu bir müzik hali, o nedenle de çok hoşuma gidiyor olabilir tabii ki. Tüm albüm tavsiye edilir. **■ Turgut Taneli**



## Deftones Diamond Eyes

**T**am altı tane sıkı alternatif metal albüm, sağlam sound, yüksek distortion, sert melodik gitar riff'leri, scream vokaller... Türün çok çok sıkı takipçilerinden olduğum söylenemez ama bakarım hep bu kez ne yaptılar diye Deftones'a. Yine baktım ve yine iyi işler yapmışlar. Albümde çok yüksek enerji var, patlamalar var, gerçekten de alternatif metal sound olarak keyifle dinleniyor. Türün genel kuralında araya bir tane ballad

beste atmak gelir, burada da kural çiğnenmemiş ama o da güzel. Gitar riff'leri beni bir hayli etkiledi diyebilirim. Albümde bende bir numaraya "This Place is Death" oturdu, Rocket Skates ve Diamond Eyes diğer favorilerim. **■ Turgut Taneli**



## Darling Violetta Parlour

**S**evgili LEVEL'cılar, bu albümün sahipleri hala dinlemeye devam ettiğim bir dizi tema müziğini yapmış olan değerli bir grup. Darling Violetta, 2011'de yeni albümünü çıkarmayı hedefleyen, iki EP, bir tane de stüdyo albümü olan Amerikan bir dark pop / rock grubu. Olayın patladığı hususa geleyim. Kendileri CNBC-e ekranlarından da hatırlayacağınız sevgili ve meşhur vampirimiz Angel'in dizi soundtrack'inde Angel Theme müziğini yapan gruptur.

Albümde bu şarkı yok ama albüm güzel, edinmenizi, dinlemenizi, vokale dikkat etmenizi tavsiye ederim. **■ Turgut Taneli**

exi26  
AKBANK  
**SONISPHERE FESTIVAL**  
25 / 26 / 27 HAZİRAN 2010 - BJK İNÖNÜ STADI  
METALLICA RAMMSTEIN  
SLAYER MEGADETH ANTHRAX  
MANOWAR  
ALICE IN CHAINS - STONE SOUR - PENTAGRAM  
MASTODON - HAYKO CEPKİN - VOLBEAT  
FOMA - BLACKTOOTH  
CONVERSE TUBORG S.O.S.

## Sonisphere Festival

Devlerin buluşmasına günler kala...

**B**JK İnönü Stadyumu, 25 - 26 - 27 Haziran'da müzik dünyasının devlerini ağırlamaya hazırlanıyor. Metallica, Slayer, Megadeth, Anthrax, Rammstein, Manowar, Alice in Chains, Stone Sour, Pentagram, Mastodon, Hayko Cepkin, Volbeat ve Fomave Black Tooth gibi önemli isimlerin sahne alacağı Sonisphere Festival'a günler kala, sizin de biletinizi aldığınızı varsayarak son gelişmelere göz atıyoruz.

- 25 Haziran günü sahne alacak olan Pentagram'ın solisti Murat İlkan, Sonisphere sahnesinde son konserine çıkacağını ve sağlık sorunlarından dolayı müzik hayatını sonlandıracağını açıkladı.

- Joey Belladonna, Sonisphere Festival ile beraber Anthrax'a geri döndü.

- Heaven & Hell, 4 Mayıs'ta, Ronnie James Dio'nun hastalığı nedeniyle bütün turnelerini iptal ettiklerini açıkladıktan sonra, kötü haber 16 Mayıs tarihinde müzik dünyasının gündemine bomba gibi düştü. Ronnie James Dio'nun vefatıyla yasa boğulan müzikseverler, Sonisphere Festival'da kendisini anmak için çeşitli etkinliklerde bulunacak. Sonisphere yetkilileri ise ana sahnenin adını resmi olarak "Ronnie James Dio Sahnesi" olarak değiştirdi. Huzur içinde yat Ronnie James Dio... **■ Ayça Zaman**



## Spartacus

Trakya'dan ne çıksa yersiniz?

**3**00'ü, Gladiator'ı ve Rome'u sevmiş miydiniz? Sevmemiş olsanız bile birine denk geldiğinizi tahmin edebiliyorum.

Son dönemlerdeyse insanların dilinden düşüremediği bir diziyile karşı karşıyayız. Starz firmasının "en kanlı televizyon dizisi" ismiyle hayatımıza soktuğu Spartacus: Blood and Sand'de, Trakyalı kahraman Spartacus başrolü oynuyor ve gladyatörlerin Roma'daki hayatına bizi sürüklüyor. Romalılar tarafından ihanete uğrayan Spartacus'un bir gladyatör evi tarafından alınmasını ve neticesinde karısının intikamını almak için onlara da kafa tutmasını konu alan dizide, 300'ü andıran fantastik görüntüler dikkat çekiyor. Roma dönemindeki hayatı olduğu gibi görebiliyoruz; dizi, bolca kan, cinsellik ve şiddet unsuruyla dikkatleri üzerine çekmeyi çoktan başardı bile. Başrolü Andy Whitfield'in oynadığı Spartacus: Blood and Sand, kesinlikle kayıtsız kalınmaması gereken bir yapımdır. Olaya sadece seks - şiddet - kan olarak bakmayın arkadaşlar, muhteşem sezon finalinin ardından yeni sezonu sabırsızlıkla bekliyoruz.

**■ Ayça Zaman**





ERAY ANT

# DIRECTOR'S CUT

Sinema ile oyun dünyasının flört ettiği nokta...

**Y**azma başlamadan önce diye giriş yapacak oldum ki bir anda yazma başlamadan önce diyerek, aslında yazma başlamış olduğumu fark ettim ve ne yapacağımı bilemez bir halde savruldu durdum bu hayatta. LE-VID'e göstermiş olduğunuz ilgi için teşekkür ederim. O kadar güzel yorumu görünce yeni bölümleri daha da büyük bir şevkle yaptık, umarım beğenirsiniz.

Bu ay sizlere hali hazırda üzerinde çalıştığım internet videocuğu hakkında biraz bilgi vermek isterim. Öncelikle artık hemen herkes internet üzerinden video paylaşımına hız verdi. Tabii ki bu kendiliğinden oluşmadı, yeni nesil sıkıştırma formatları olsun, videoların boyutlarını ufak tutarak kaliteli görüntüler elde etmek olsun, internette video paylaşmayı kolaylaştırdığı için bu nokta-

## BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Forumlarda "poster poster" diye bağırarak ekibi Uwe Boll'un organize ettiği tarafımızdan tespit edilmiştir. Çıkartma yerine poster verildiği takdirde kendisinin "çıkartma çıkartma" diye bağırarak bir ekibi de hazırda tuttuğuna dair duyular almamak değil.





## UWE BOLL DİYOR Kİ

ÇIKARTMA  
DİİL  
SİTİKİR  
EHUHE!



lara vardık. Vimeo ya da Youtube gibi sitelerse bu iş için sevilen platformlarımız oldu.

İşte bazılarının nasıl daha kaliteli ve ufak boyutta video elde edebildim düşüncesine gömülmüş olabilir. Öncelikle bu işler için basit programlar var bu programlarda H.264 codec'le MP4 çıktı alabilirsiniz. Çok iyi bir sıkıştırma formatıdır alternatif olarak tamamen bu iş için yaratılmış Flash formatı olan flv ya da f4v formatlarını da sizlere tavsiye ederim. Sadece bu formatlarda video çıktısı almak yetmez. Render (Basitçe görüntü işleme, yani "yeniden boyutlandırma işlemi" de diyebiliriz.) kalitesi yüksek olmalı. Videonuzun çıktısını alırken bu süreç çok kısa oluyorsa muhtemelen kalitede düşük olur. "Ya, hacı amca ne anlattın sen şimdi?" diyenleriniz olabilir. Converter programlarını birazcık kurcalarsanız anlattıklarım o zaman anlam kazanacaktır deyip işin içinden sıyrılırım ve huzurunuza kaçırım sevgili okurlar. (Her şeyi açık açık anlatacak olsaydım şayet kurs parası isterdim.)

## LEVID'DE BU AY

1. LEVEL Ligi'nin videoya alınan ikinci ayağında oyuncularımızın hırslarının daha da açığa çıktığına şahit olacaksınız. Elif'in geçirdiği krizler kalplerinizi burkacak. Fırat'ın yüzündeki şen gülcükler içleri ısıtacak. Şefik'in açık ara birinci oluşunun da verdiği soğukkanlılığı örnek olacak. Emre'nin kameraya karşı olan antipatisine ise pek bir şey olmayacak.

2. Şefik Akkoç sizler için bu ay da oyun inceledi. Oyunumuzun adı Pers Prensi Toza Toprağa Karşı. Hö!

3. Bu ay LEVEL Üniversitesi Öğretim Üyelerinden Prof. Dr. Elif Akça sizlere çirkef oyun oynama taktikleri verecek. Tabii ki bu taktikleri verirken LE-VID ekibinin çirkefliklerine hedef olacak. Verdiği dersin kapsamını genişletmek için Ankara'da bulunan, dövüş oyunlarından sorumlu Prof. Dr. Tuna Şentuna'yla telefon konuşması gizli kameraya takıldı.



## Mazaretim Var; Asabiyim Ben...

### Shadow of the Colossus

Arkadaş, bu oyunun "alt metni kuvvetliymiş" öyle derler; bilemem, bilmem... Ben kitapları bilirim, filmleri bilirim... Onların "altındaki metinleri", "metin olmayanları" ararım, sorarım... Yaratıklar varmış, "tanrıçıklar" varmış, bunları öldürmek varmış... Bir de üstüne üstlük işin niha-yetinde şaşırmak varmış; hikaye oğlu hikaye işte... Anlamam, oynayamam, oynayanı da sevmem... Filmlere şaşırmak sıradanlaşmışken, oyunlara şaşırmak neden... Şaşırmam, "okumaktan" şaşmam...

### Quake

Yıl: 1996 ya da 1997 ya da 1998... 98'i sevmem, hele hele Şubat'ın 28. gününü hiç sevmem. Neyse, ayrı konu... Pentium 100'ümüz var. Dersler kötü, oynamaya yüzümüz yok. Kimin var; Fırat ve benim... Kim almış; babamız... Baba adı: Derya Ali Faik. Anne adı: Ayşecik Şima. Ne yaparım? Oynarım... Nedir oynadığım; "başlıktaki"... Kimse benden iyi olamaz... Uçarım, kaçarım... Uçarıyım... Oyunu yerim, bitiririm... Şike yaptığını bilmeden, kural tanımadan bitiririm... Çünkü "god mod"dayım... Sadece "mod" işte... Bilesiniz ki "inandığıma" güvenim sonsuz: Yarattı, esirgedi, kolladı... Binlerce kez şükür...

### Sensible Soccer

Amiga 500 vardı bir aralar, sahi ne oldu ona? Oynarım bu oyunu, hem de iyi... Emulator'dan anlamam,

geçmişini bilirim. Joystick'le uzaktan şutu koyarım. Klavye bozdu, Fırat yener oldu beni... İyiydim bu oyunda iyi... Korkmazdım, korkuturdum... Fırat'la ezeli rakiptik... Millete altı gol atardım, altına kaçtırdım... Klinsmann vardı, Wright vardı, Lentini vardı, Domingos vardı, Ekström vardı... Cantona artist oldu.

### Microprose Soccer

Yağmur, çamur dinlememem; yerden pis kayarım.

### Call off Duttty

Militarizmi sevmem, sevemem... Nişan almaktan anlamam. Heyecanlıyım; hedefi şaşırrım, hedef şaşırtmam. Kissadan hisse: Ahlaklıyım. "Oradan koş ama buradan çık"ıcı değilim... Koşarım, göğsümü siper eder; ölürüm... Cervantes'im, Don Kişot'um ben... Değirmenlere savaş açarım, insanlara açamam... Döverim arada sırada ama öldüremem... Tanrı'dan korkarım... Yapay zekaya devamlı mağlubum...

### Street Fighter

Honda'yım, Blanka'yım... Halen "Jeton at abi (ağabey) jeton!" sesleri var kulağımda: Atmıyorum lan! Git başımdan... Ken'i sevmem, Ryu'yu sevmem, bu şahıslara karşı jeton at-

mam... Bu oyunu da beceremem... PlayStation 3 / Xbox 360 versiyonları da bozdu beni, bu hususta haklı nedenlerim var; Fırat oldu Vega, ben oldum mevta... Bu aralar herkeste bir "elektrik verme" merakı: Blanka'dan soğuttunuz beni lan!

### Championship Manager

Oynarım bu oyunu... Taktik zekam kuvvetli. Stratejistiyim ben... "Yıldızım" yok lakin "alt yapım" sağlam. Saatlerce, günlerce, haftalarca, yıllarca aynı takımın başında kalırım... Ben, Alex Ferguson'um; Mourinho değil, Capello değil, Hiddink değil...

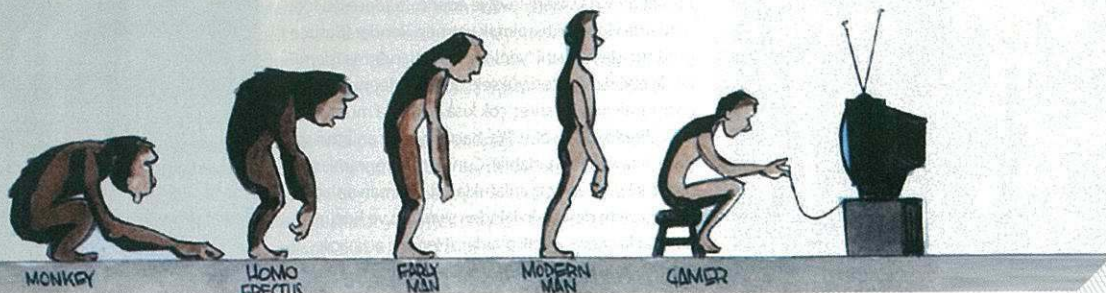
### PES / FIFA 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010...2199, 2876, 3029, 9876

Fırat Akyıldız'la oynamam... Adam, beni futboldan soğuttu... "Kardeş katili" olacağım, çeyrek var...

### NBA 2K

Ezerim... Fundamental'im kuvvetli...

Saklambaç'ı, Körebe'yi, Çelik Çomak'ı, Japon Kale'yi, Yakan Top'u, İstop'u, Elim Sende'yi severim, oynamayı özlerim... Misket dersene, hele ki bir de tumba dersene; "baş altı'nı vururum... Bu oyunların üzerine oyun tanımam... Arif olan anlar... Ben kaçır... ■







Author

cem@level.com.tr **Cem Şancı**

## Kızlar Oyun Oynamayı Bilmiyor

**O**yun dünyasında kızların yaklaşımı hep en büyük geşik olagelmıştır. Dört - beş sene öncesine kadar kızların oyunlardan nefret ettiği yorumu yapıldı. Gerçekten de etrafta The Sims dışında oyun oynayan fazla kız görmezsiniz. 10 sene önce, o bile bulunmaz, çevredeki herhangi bir hanım kızcağızımıza oyun deseniz, "Aaaüüyyy! Oyün de neymüüş? Nüefreeüütt ederüüm oyüün oynüyenlerdüüeeenn" diye anıra anıra ortalığı terörize edelerdi.

Neyse, yıllar geçti. Oyun dünyası PC'lerin soğuk, zor, devamlı konfigürasyon ayarı gerektiren sınırlamalardan kurtulup konsollar sayesinde her evin salonuna kadar girdi. Oyun dünyasının ekonomik büyüklüğü sinema dünyasını geçti. Eskiden filmlerin oyunları yapıldı, artık oyunların filmleri yapılmaya

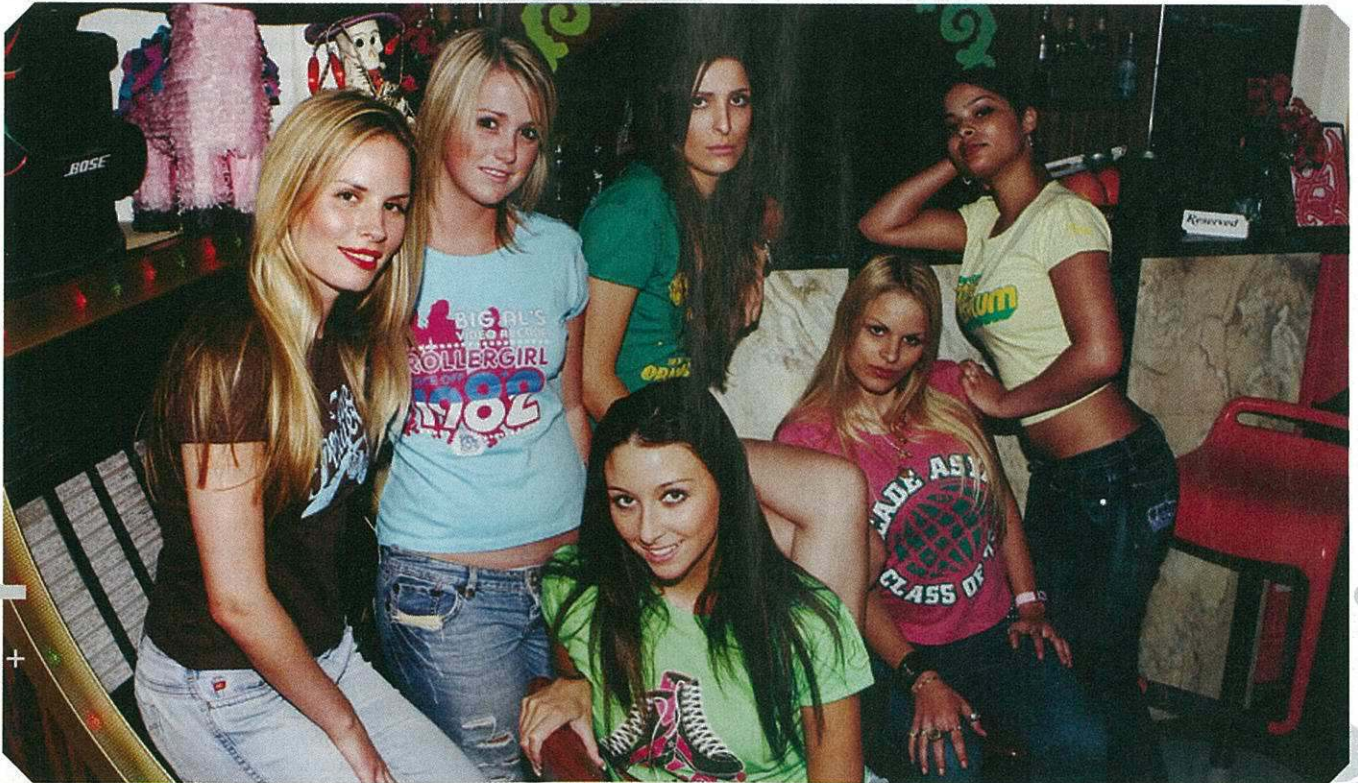
başlandı. Medya, oyun reklamlarıyla milyarlarca dolar kazanıp, oyun dünyasını ciddiye almaya başladı. Oyun programları, oyun haberleri ekranları kaplamaya başladı. Ve elbette, kısa süre öncesine kadar "Ayy oyüünlerr çooöök bööüggkk şeylüüeer" diye anıran kızların ellerinde konsol gamepad'leri ile ekran karşısında oyun oynamaya başladığını nihayet gördük.

Ancak burada yine bir detaya dikkatinizi çekmek istiyorum. Kızlar oyun oynamaya, dijital eğlence dünyasını keşfetmeye başladılar ama hep bir eksiklik hissediyorum. Oyun oynayan bir kız gördüğümde ya boş boş ekrana bakan, oynadığı oyuna kendini veremeyen ya da dünyadan bağıni koparıp tamamen

oynadığı oyunda kaybolan, biri durdurup yeter artık demezse ekran karşısında açlıktan ölecek kızlar görüyorum.

Ama şöyle oyunların zevk için, keyif almak için oynanan küçük hobiler olduğunu keşfetmiş, oyunundan zevk alan, tadını çıkararak ama dünya ile de bağıni kopartmayan, derslerinden, sevgilisinden, sosyal hayatından kopmayan kız göremiyorum. Göremedim.

Hadi ben oyun dünyasının içinde bir adamım, sizin bu kadar çok "oyun oynayan kız" görmediğinizi düşüneneğim ama örnek aramak için artık çok aranmanıza gerek yok. Facebook'a giren, farmville oynayan kızlara bir bakın yeter. N'oluyoruz lan? ■







**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Korku

**H**ayatımızın en güzel anları, en çok eğlendiğimiz anlardır. Arkadaşlarımızla şenliklerde tepindiğimiz, konserlerde delirdiğimiz, oyunların başında sabahladığımız o anları hiçbir zaman unutmuyoruz ve tekrar gelsin diye de bekleriz.

Lunaparka gideriz sonra. Neden severiz orayı? Nedeni çok basit: Normal hayatımızda hiçbir cisim bizi aniden havaya kaldırıp, 10 tur, 360 derece kendi çevremizde döndürüp yere bırakmıyor. Veya ölmeyeceğinizden emin olarak saatte 250 km hız yapamıyorsunuz ama "Rollercoaster" adındaki o fantastik trenler bize bu zevki tattırıyor sağ olsun.

Lunaparkta yaşadığımız, "eğlence"den biraz daha farklı. Elbette çığlık atmak, arkadaşlarımızın girdiği şekillere bakıp onlara gülmek eğlenceli fakat lunapark ortamında veya bungee jumping aktivitesinde bir adrenalin, bir "heyecan" olgusu da var.

Bu heyecan faktörü insanı hayatta tutan, yaşama sevinci veren bir kavram. Peki, eğlenmeden de heyecanlanabilir miyiz? Elbette.

Mesela 80 km hızla araba kullanırken, sol şeritte beklemekte olan ama nedense canı aniden sağ şeride, bulunduğunuz şeride geçmek isteyen bir insan sizin frene basarak, "Çarpıyorum, çarpıyorum, aha çarpmadım!" sözlerini zikretmenize yol açabilir ve bu da tatsız bir heyecan yaratır bünyede.

Daha güzeli şöyle olabilir. Tatilde canınız sıkılmıştır ve bulunduğunuz koyun gerisinde kalan vadinin en tepesine, 400 metreye çıkmak isteyebilirsiniz. Ve ne hikmetse vadinin tepesindeki köye varmak için yamaçtaki ince patikayı kullanmanız gerekir. Daha da kötüsü o patika zaman zaman boşlukla buluşur ve bir kademe üstteki patikaya ulaşmak için o an Kratos veya Prince olmayı dilersiniz. Ne üzücü ki uyduruktan bir halat el sallarsa size. Kendinizi boşluğa bırakırken bu halata tutunur ve yukarı çıkmaya başlarsınız kayalıklardan adım adım ilerleyerek. Bu sırada o çok sevdiğiniz, fazla sevmekten dolayı her gün giydiğiniz ve bu sevginize artık tahammülü kalmayan ayakkabılarınızdan bir tanesi tabanını geride bırakmak ister. Aşağısı en az 80 metre, ayakkabınızın tabanı yok ve bir halata tutunuyorsunuz. Güzel

bir heyecan mı? Değil.

Ne var ki bunlar sizi yıldırılmaz, aksine bir sonraki seferde hiçbir şey olmamış gibi yine koşarsınız o vadinin eteklerinde. İnsanoğlu böylesine garip bir varlıktır.

Anlayacağınız, eğlenmeyi de korkmayı da severiz biz. O yüzden ki yeni bir Resident Evil oyunu çıktığında koşarak alır, "Silent Hill'de ne korktum be abi, resmen altıma yapıyordum!" şeklinde cümleleri salyalarımızı saçarak söyler, Alan Wake'teki o pis ormanda yürürken daha çok korkmak için oyunu ışıkları kapatıp oynarız!

Arkadaşlar biz deli miyiz acaba?

Şöyle bir şey hatırlıyorum; PSONe zamanında bir tane Alien oyunu çıkmıştı. FPS türündeydi ve çok korkutucu olduğu söyleniyordu. Ben sırf bu oyundan maksimum performans (!) alabilmek için evde kimsenin olmadığı bir günü yakaladım, tüm ışıkları kapattım, pencereyi, camı örttüm ve sesi de kökleyip televizyonun karşısına geçtim. Peki ben deli miydim de kendimi korkutmak için, bir Alien arkamdan aniden sırtıma sıçradığında, ben de olduğum yerde havaya fırlayayım diye böyle bir aksiyon yaratıyordum? Deli olduğumu sanmıyorum zira "korku" oyunu adı verilen oyunları mağaraya kapanıp oynayacak insanlar bile tanıyorum.

Tabii bahsettiğim bu korku da sanal. Yani tehlikesi yok. Ne olacak, en yakın "Checkpoint"ten başlarsınız eğer ölürseniz. Alan Wake'i testereyle ikiye bölseler umurumda bile olmaz; bilirim ki beş dakika önce bir yerlerde oyun otomatik kayıt yapmıştır.

Oysaki tek başınıza, gecenin tatsız saatlerinde şöyle bir yürüseniz tenha sokaklarda... Birkaç metre ötenizde bir şişe devrilseniz. Rüzgar hafif bir ılık çalsa kulağınıza. Bunu kaç kez yaşamak istersiniz? Kimseyi tanımıyorum ki, "Abi atmosfer süper şu izbe sokakta; gece 2 gibi buluşup dolanalım mı? Belki birisi böbreğimizi çalar!" desin.

Gerçek hayattaki korku ne kadar korkutucu ve mutsuzluk vericiyse, sanal dünyadaki de bir o kadar keyifli demek ki. Yine de Resident Evil 3'teki Nemesis'in beni kovalaması, Silent Hill'in o karanlık koridorları gerçek kadar sinir bozucuydu. "Yeter, oynamayacağımı!" diyorum, yine kendimi bu oyunlardan birisinin karşısında buluyorum. Şimdi izninizle Alan'ı ıssız ve karanlık ormanlarda gezdirmem gerekiyor. Kalkmışken ışıkları da kapatayım bari...

"You can do whatever you want but just don't turn off the lights!" - Alan Wake ■







## Büyük Adam

**H**er şeyden habersizdik. Şaşkın gözlerle izlerdik olan biteni. Her şeyi sorgular, her yere girip çıkar, her geçen dakikayı sayardık. İsteddiğimizde oynardık, istediğimizde kuralları değiştirir ve istediğimizde bırakıp giderdik. Ama kimse kıyamaz, kimse karışamazdı bize çünkü güçlüydük.

Döktüğümüz gözyaşları, saçtığımız gülücükler sayılmazdı. Kendi krallığımızı kurmuştu, derme çatma. Tek başımıza... Kimse yardım etmedi, kimse karışmadı. Tahtadan kılıçlarla savunduk onu. Kurşun askerler dizdik çevresine. Kimseyi sokmadık içeriye. Karşı gelenler, unutanlar oldu ama yılmadık; elimizde olan ve olmayan her şeyi savunduk. Körü körüne... Yüzme bilmezdik, ama boşlukta kulaç atardık. Yorulunca çarpışmada suya düşen tahta kılıçlarımıza tutunur, gözlerimizi kapar, güneşe doğru sürüklenirdik. Boğulmayı tercih ederdik cesaretsizliğe ve aptallığa. Biz küçük değildik; her şey uzaktı. Her şey kötüydü; biz iyi kıldık. Ve her şeyin içi boştu; biz doldurduk.

İstedğimiz oyuncaklarla oynadık hep. İstemediklerimizi attık o rutubetli, korkuluklarla çevrili apartman boşluğuna. Hiç geri gelmeyeceğini bildirdik attıklarımızın, istemediklerimizin. Gelmezdi de... Yukarıdan, gökyüzünden izlerlerdi bizi hep ama kafalarımızı kaldırmaz, farkında değilmiş gibi davranırdık. Kırmızı tak-tak'ımı da bizi izlerlerken atmıştım o kara boşluğa. İnadına...

O uçsuz bucaksız arsanın ortasındaki karlı, eski televizyonda Fenerbahçe'yi izlerdik çubuklu, sarı - lacivert formasıyla. Televizyon siyah - beyazdı ama bildirdik ki formlar sarı lacivertti. Ekrandan çıkıp yola düşen topları toplar, televizyonun içine atardık tekrar. Sonra Rıdvan'ı izlemeye koyulurduk ellerimizi yanaklarımıza koyup. Hızla, koşarak geçerdi yanımdan. Rüzgarını yüzümde hisseder, gülümserdim. O da bana göz kırpar, koşmaya devam ederdi.

Krallığımız oradaydı. Hep savunduk onu. Kötü, kara şövalyelere karşı... Kimseden yardım istemedik. Hiçbir şey bilmediğimizi fark ettiğimiz anlarda bile... Hiçbir zaman...

Şimdi buradayız işte. Sahip olduğumuz

şey bu. Tüm kalelerimiz yıkıldı; tüm kurşun askerlerimiz devrildi; tüm bildiklerimizi unuttuk; tüm dualarımız reddedildi; sorularımız cevapsiz kaldı; perspektif algımızı yitirdik; tüm gafliklerimiz kayboldu; masumiyetimizi kaybettik, ve bu kez biziz kapana kısılan. Bu kez biziz krallığın dışında kalan, krallığı yıkılan. Bu kez biziz büyüyen.

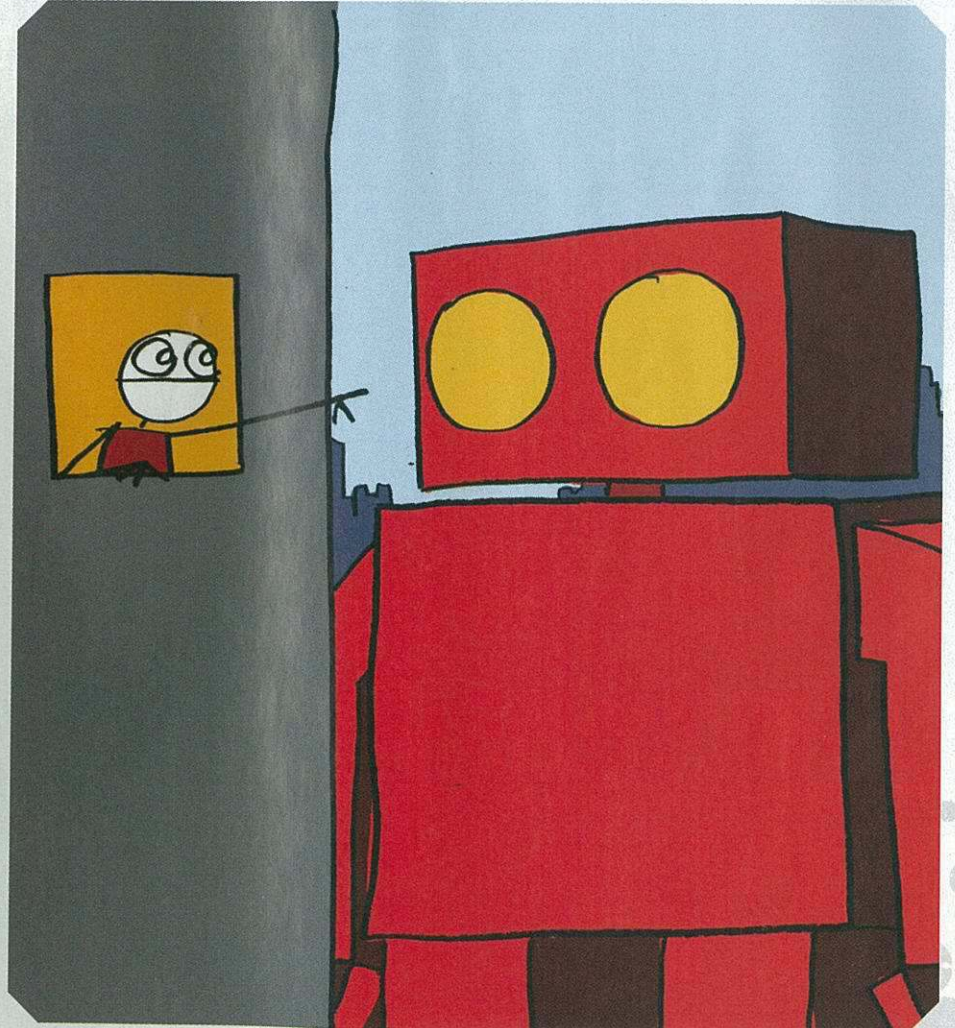
Bugün dakikalarımızı aldı bizden; gözlerimizi aldı, duygularımızı aldı, hayatı aldı, ölümü aldı.

Ve tüm bunların nedeni sensin. Sen, sen

ve bizden sakladığın, bize öğretmediğin her şey... Vurduymazlığın, olmayan umutların, kaçtırdıkların, şanssızlıkların... Hiç yardım etmedin bize. Güçsüzlüğümüze göz yumdun. Engel olmadan yaptıklarımıza. Ve küçük düşürdün bizi.

Her şeyin nedeni sensin; krallığıma göz yumdun.

Peki şimdi... Şimdi mutlu musun büyük adam? ■







MULTIPLAS SANS FRONTIERES



# METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Macerayı seven adam...

**LEVEL 162**

1 TEMMUZ'DA PIYASADA





# METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Macerayı seven adam...

**LEVEL 162**

1 TEMMUZ'DA PİYASADA



## HEPSİ TEK EKRANDA

Her şeyi aynı anda isteyenler için en ideal monitör LG M80D. Mükemmel resim kalitesi, ince zarif tasarımı ve şaşırtıcı özellikleriyle HD LED LCD Monitör TV, film izlemek, oyun oynamak ve müzik dinlemek isteyenler için keyifli anlar yaratıyor. Hızlı Görünüm HD Play özelliği ile (DivX, MKV) gibi dosyaları bilgisayarı açmadan, USB portu ile oynatmanız mümkün. PC M80D ise LG LED LCD'nin çok yönlü ve farklı bir modeli.



DISCOVER THE UNDISCOVERED



# LED

M80D Serisi  
[www.lg.com/tr](http://www.lg.com/tr)

 **LG**  
Life's Good

