

154 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

KASIM 2009 . 6.90 TL (KDV DAHİL)
2009-11 . ISSN 1301-2134

LEVEL

Online Oyun
Dergisi ile

208 Sayfa

2 Dev Poster
Brütal Legend
FIFA 10

COMPEX
Davetiyesi



BORDERLANDS

FIFA 10 . BRÜTAL LEGEND
AIC N . PES 10 . BRINK
NBA LIVE 10 . NBA 2K10

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



K.K.T.C. Fiyatı: 8,50 TL

PC'nizi heyecanlı bir yolculuğa çıkarın.



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



WD Caviar® Black™

Güç isteyen işlemler için maksimum performans.

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

WD Western
Digital®

PUT YOUR LIFE ON IT®



OYUN DUASI

Senaryo aynıdır; yıl sonuna kadar ortalıkta gözükmeyen oyun yapımcıları, yeni yıla doğru kendilerini göstermeye başlar. Bizler de oyunların önceki versiyonlarını oynarız bu süreçte. (Bu bazı kaynaklarda "oyalanma", bazı kaynaklarda ise "eldekileri değerlendirme" olarak geçer.)

Kendi adıma bu süreçten rahatsız değilim aslında; eski oyunları oynamayı seviyorum ama zamanın hızlı geçmesine de lafım olmaz çünkü benim de beklediğim oyunlar kışa aylarında çıkar hep.

Bu yıl da değişen bir şey olmadı fazla; önemli yapımlar bir bir çıkmaya, -bu bizim için aynı zamanda "fazla iş" anlamına gelse de- bizi mutlu etmeye başladı. Bu ay göreceğimiz bir kısmı sadece; gelecek ay başta Modern Warfare 2 olmak üzere birçok oyun çıkacak piyasaya.

Peki bu ay neler var elimizde? Borderlands, Brütal Legend, Uncharted 2, FIFA 10, PES 10 ve diğerleri... Hepsine bol bol yer ayırdık. Bazı oyunları ise dışarıda bıraktık, iki - üç sayfaya hapsedmek için.

Ben de FIFA 10 ve Guinness Rekorlar Kitabı 2010'u keyifle yazdım; umarım siz de keyif alırsınız okurken.

"Oyun duası"nı askıya alıyoruz şimdilik. Gelecek ay da geçsin bir; nasıl olsa çıkarız tekrar.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni
frat@level.com.tr

Notlar

- Tam 176 sayfayız!
- Bu ay Online Oyun Dergisi'nin dışında üç hediye: Brütal Legend ve FIFA 10 posterleri, Advent Rising tam sürümü, COMPEX davetiyesi...
- Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisine gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler... Online oyunlar için tek profesyonel kaynak olan Online Oyun'u ücretsiz olarak sunmaya devam edeceğiz sizlere.
- Satış rekorları kırmaya ve ailemizi günden güne büyütmeye devam ediyoruz; Eylül 2009 sayımıza gösterdiğiniz ilgiye teşekkürler...

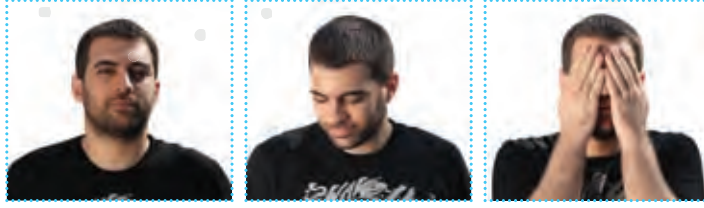
Hangi oyunun dünyasında yaşamak isterdin?

Elif Akça



Gıcık olduğunuz herkesin kafasını gözünü yarabildiğiniz, sizi deli eden öğretmenleri dilediğiniz gibi çileden çıkarabildiğiniz, istediğiniz kıızı tavlayıp istediğiniz kıızı yerin dibine geçirebildiğiniz bir dünya... Evet, evet Bully'nin dünyasında yaşamak isterdim.

Şefik Akkoç



Oyumu Tim Schafer'dan yana kullanacağım. Ya Brütal Legend ya da Psychonauts'ın dünyasında yaşamak isterdim ama Brütal Legend'da uzun süre hayatta kalabileceğimi sanmıyorum. Psychonauts'ta da düşüncelere fazla dalmadığım sürece kimse bana bulmaz herhalde.

Tuna Şentuna



İşte cevabı bilinen bir soru daha. Elbette ki Final Fantasy. Chococo'lara binmezdim herhalde ama envaiçesit Summon'a sahip olacağıma emin olabilirsiniz.

Ömür İklim Demir



Star Wars ile ilgili herhangi bir oyun dünyasında yaşamak isterdim. İki yıl kadar Star Wars Galaxies'de yaşamış ve durumdan memnun kalmıştım. Tatooine'de sabaha kadar Jawa Juice içip Twilek dansçılarını izlemek, çift güneş batımında Swoop ile çölde turlamak eğlenceli olabilirdi.

Sadece Kaan



Askere gitmeye sayılı gün kala böyle bir soruyla karşılaşmak... Ben bu soruyu şimdi bilgisayar karşısında değil de gece nöbeti tutarken düşünmek istiyordum müsademeniz. Şimdilik cevabım: e) Hiçbiri.

KASIM 2009, SAYI 154

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 Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Güneş Can Çapanoğlu gunes@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Hüseyin Hacımustafoğlu huseyin@level.com.tr

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legool Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu mkarş@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusrat Kırımlioglu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

Senin hayatın ne renk?



Samsung
S3653 **Corby**



SAMSUNG
FUN Club

SAMSUNG
ÇAĞRI MERKEZİ
444 77 11

Akıllı Kilit / Tek parmakla yakınlaştırma ve uzaklaştırma
Facebook ve Twitter gibi sosyal ağ web sitelerine tek dokunuşla erişim

Kutudan çıkan biri siyah diğeri grafik desenli iki ekstra kapak / 2.8 inç tam dokunmatik ekran
Müzik Çalar / 50 MB Dahili Hafıza (MicroSD desteği ile 8GB'a yükseltilebilir seçeneği)



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Sayfa 74

Sadece PlayStation 3'ün değil, belki de oyun tarihinin en iyi oyunlarından biriyle karşı karşıyayız. Oyunu ofise geldiği gibi kapıp giden Tuna, günlerce kendini konsolunun başına hapsetti ve hayranlığını bizlere aktardı.

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

26 Anime

İLK BAKIŞ

- 30 Brink
- 33 Elemental:
War of Magic
- 34 Shank
- 36 Cities XL

DOSYA KONUSU

- 40 Runes of Magic
- 117 Guinness Rekorlar
Kitabı 2010

46 Fırat'tan PES Taktikleri

İNCELEME

- 50 FIFA 10
- 62 Pro Evolution Soccer 2010



- 68 Brütal Legend

- 74 Uncharted 2: Among Thieves
- 84 Borderlands
- 96 Aion



- 102 Risen
- 104 NBA 2K10
- 104 NBA Live 10
- 110 Star Wars The Clone Wars:
Republic Heroes
- 111 GTA: Chinatown Wars
- 112 Gran Turismo
- 113 Bullet Candy Perfect

DEO OYUNLARI



EN HIZLI RESIDENT EVIL 4

Derek Taylor (İng.) 31 Ekim 2008'de İngiltere Nottingham'daki Nottingham GameCity etkinliğinde Resident Evil 4'ü (Wii) 2 saat 12 saniyede tamamladı.

YORUM

Evil'den yavaş oynayan (ya da oynayan, yavaş oynayan) başım ağrıyor zaten, koşturmanın atraftaki AI'ya zarar vermesi de Henry Parker için büyük avantaj. Bir önceki - bir sonraki saldırganı öldürün dediğin ağır ağır oynama bir defa, misliyle oturuyor yoksa. Hadi bakayım, yaramazlık yapmayın.



EN FAZLA RESMİ GERÇEK DUBLÖRLÜ VIDEO OYUNU

Birbirine çok en fazla dublör. Aynı karakterin yüzünde kullanılan dublör Lara Croft, 1996 yılından beri resmi olarak İngiliz aktrisi Rhona Mitra ve TV sunucusu Neil McAndrew dahil 10 farklı model tarafından...

BİR VIDEO OYUNUNUN ADINI ALAN İLK PROTEİN

Japan'ın Osaka Bölgesi, Suita'daki Osaka Biyoloji Bilimleri Enstitüsü'nün biyologları Temmuz 2008'de günlük besleniş beyne etkisi açısından için gerekli bir proteini buldu. Bu proteinin kimliği videoya, yani Nintendo'nun adını alan oyunları taşıdığı kullanılan farklı eden biyolojik, yüksek hızla üretilen Pikachu'dan esinlenerek adını pikachu'nun koydu.

YORUM

Gün gelinceki Pikachu çığı film sektörünün parası bile bilmiyorduk da ne demekti o! Elbette, Elbette, Elbette! Tekrar Sahne Ne'ni'nin bakanı!



EN GENÇ PROFESYONEL OYUNCU

En genç profesyonel video oyuncusu Lil Polson'du. 6 Mayıs 1998'de doğan Lil Polson lakıllığı Victor De Leon ile, iki yaşındayken oyun oynamaya başladı ve ilk yarışmasını dört yaşında kazandı. Büyük lig yarışını kurucuları tarafından altı yaşındayken Profesyonel Oyuncu ilan edildi Lil Polson, dünyanın en genç profesyonel oyuncusu oldu.

YORUM

Önce 1998 doğumlu insan mı olur? Deyişim ki var, oyun mu oynuyor? Oynuyor, değil mi? Oynayan ki oynuyor, profesyonel mi? (Profesyonel, değil mi?) En azından altı yaşında profesyonel olmuş ki bu kadar rahatlıkla gösteri falan olabili o zaman gösterisi gösterisi o bacakları (Bacakları da vardır onun gibi)!



YENİ REKOR GÜNCELLENMİŞ REKOR

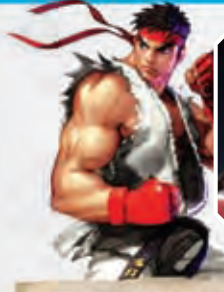


EN GENİŞ OYUN SİSTEMİ

Richard Levi (ABD), Ağustos 2008 itibarıyla en geniş ve portatif LCD oyun sistemleri dahil diğer sistemlere sahiptir.

EN ÇOK İNDİRİLEN SAVAŞ OYUNU

42.811.801 ile America's Army en çok indirilen oyundur.



STREET FIGHTER IV'TE EN UZUN SÜRELİ GALİBİYET

Jack Bennett (İng.) 20 Temmuz 2009'da İngiltere Londra, Oxford Caddesi, HMV'de satılan Street Fighter IV macinada galip gelmeye...

YORUM

Ben de Gökhan'ı PES'te 28 maç üst üste ama bas bas bağırmanın sağda solda, Gökhan'ın, "Mağz gelin de taaddi edin ne diye. Pe!.."

ORJİNAL DONKEY KONG'DA (ATARI) EN YÜKSEK SKOR

16 Temmuz 2007'de 1.050.200'üskü. Miki'nin, önce 1.100 puan farkla...



50

FIFA 10

Yıllarca PES'in başarsını övdükten sonra FIFA 10'un mükemmelliğini insanlara anlatmak, deveye hendek atlatmaktan zor oldu vallahi. Hala ikna olmadıysanız bir de Fırat'a kulak verin.

EN HIZLI SONIC THE HEDGEHOG 3

James Richards (İng.) 8 Mayıs 2009'da İngiltere Londra, Heddehog 3'ü 40 dakika...



68

Brütal Legend

Tim Schafer imzalı, Jack Black'in başrolünü üstlendiği ve oyun boyunca oyuncuya inanılmaz şarkıların eşlik ettiği yapıyı masaya yatırdık ve neşteri Ertuğrul'a teslim ettik. Durumu nasıl doktor?

MMORPG OYUNU

2009 itibarıyla, 11,6 milyon oyuncu...



84

Borderlands

Yıllar önce yayımlanan ilk ekran görüntülerinden sonra köklü bir görsel değişim geçiren Borderlands, yeni grafikleri ve derin oyun yapısı ile oldukça "bağlayıcı" bir yapıya olmuş.

ROVERDRIVE

2009'da Donmuş Tundra 27 Ocak 2009'da İngiltere, en'i Theatrec Sergisi'nde kayıplı Kevin Williams'a (İng.)...

GUINNESS REKORLAR KİTABI 2010 Sayfa 117

Ofisimize gelen ve bizi uzun süre oyalan Guinness Dünya Rekorları kitabından yola çıkarak hazırladığımız bu dosyada; LEVELa, bize, ofise ve oyunlara özel birçok tuhaf rekor yer alıyor. Rekorlarımızı kırmaya var mısınız?

- 113 Particle
- 113 RedRive
- 113 RunMan: Race Around the World
- 114 Hasan Hasan'a Karşı
- 124 Sadece Kaan
- 127 Online
- 134 Kezban Raporu

- 137 Donanım
- 144 Doktorlar
- 146 Market
- 152 Rocko@Psikiyatr
- 154 Rehber
- 158 Role Playing Günlükleri
- 161 Kültür & Sanat
- 168 Yapım Hikayesi
- 172 Director's Cut
- 174 Kare
- 178 LEVEL 155



TAM
SÜRÜM

Advent Rising

Senaryo, oyunculuk ve atmosfer...
Oyun dediğin böyle olur!

LEVEL DVD #154

DEMOLAR

Machinarium
NFS: Shift
PES 2010
Zuma's Revenge

VİDEOLAR

Aion: Tower of Eternity
Assassin's Creed II
Dragon Age: Origins
Modern Warfare 2
Son Destan
Splinter Cell: Conviction
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

EKSTRA

sadeceKaan (Wallpaper)
Aion: Tower of Eternity (Wallpaper)
Just Cause 2 (Wallpaper)
NFS: Shift (Wallpaper)

SÜRÜCÜLER

ATI v9.7
Combined Community Codec Pack
DirectX v9.0c
DivX v7.0
Microsoft .NET Framework v3.5
NVIDIA v190.38
Ogg Vorbis v0.9.9.5

VobSub v2.23

Xvid v1.2.2

SERVİS

3Dmark 2001 v3.3.0
ACDSee Photo Manager v11.0.108
Adobe Reader v9.1
Avira Antivir Guard v9.0.0.407
CCleaner v2.22.968
Daemon Tools Lite v4.30.4

DOSBox v0.73

FlashGet v1.9.6

HyperSnap v6.61.04

Media Player Classic v6.4.9.0

Mozilla Firefox v3.5.2

Spy Sweeper v6.1

System Mechanic Professional v9.0

TeamSpeak 2 v2.0.33.7

Winamp v5.6

WinRAR v3.80



SONY

GERÇEKTE KİMŞİN?

YENİ
PLAYSTATION®3.
KENDİ
GERÇEKLIĞİNİ
YARAT.



PS3™

PlayStation®3

POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Jean Claude Van Helsing ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Üşüşürse atın: inbox@level.com.tr



SORULARIM

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Derginizi zevkle okuyorum. Özellikle son zamanlarda çok beğeniyorum. Bu derginin devamını diler ve uzatmadan sorularıma geçerim.

1. Hitman'ın son oyunu Blood Money'i zevkle oynadım ve çok beğendim. Oyunun kaç yılında çıktığını bilmiyorum ama Hitman'ın yeni bir oyunu çıkacak mı ve bana bu oyun tarzı bir oyun önerebilir misiniz?

Hitman'ın yeni oyunu elbet bir gün çıkacaktır ama hakkında şu an hiçbir şey bilmiyoruz. Sana Hitman benzeri bir oyun olarak Splinter Cell serisini önerebilirim. Biraz daha taktiksel bir seri Splinter Cell ama son oyunu Conviction'da bayağı coşacağız gibi gözüküyor.

2. Crysis hastası biriyim ve oyunlarını zevkle bitirdim. "Crysis Wars" denen bir şey çıkmış; araştırmama rağmen fazla bişey anlamadım. Bu konuda beni bilgilendirir misiniz?

Crysis Wars, Crysis Warhead'in içinden çıkan bir oyun. Crytek bunu ayrı bir oyunmuş gibi gösteriyor ama aslında Crysis'in multiplayer'ından daha fazlası değil. Eğer oyunu online olarak oynamak istiyorsan, bir adet Crysis Warhead satın alarak Crysis Wars'a da kavuşabilirsin.

3. Assassin's Creed, Lord of the Rings: Conquest tarzı bire bir çarpışmalı oyunları çok seviyorum. Bu tarz bir oyun önerebilir misiniz?

Gerçekten oyun önerisiyle karşılaştığımda bana bir şeyler oluyor. Ekran beyaz, benim kafam daha da beyaz, daha da boş... Sana Championship Manager öneriyorum. Evet, bunu yapabiliyorum şu an.

4. Online oyun derginizi inceliyorum ama çok bilindik oyunları koymamışsınız. Sebebini söyler misiniz?

Çünkü sorunun cevabı sorunun içerisinde gizli sevgili Cihan. Çok bilindik oyunlar zaten biliniyor; niye onlara yer verelim ki... Amacımız sizi bilinmeyen diyalara götürmek ve bilindik oyunlara alternatifler göstermek.

Sorularımı cevaplıyorsanız sevinirim. Buradan bütün LEVEL ailesine selam.

Cihan Eroğlu

DEMODEYİM GALİBA...

N'apıyorsunuz? Sağ olun, ben de iyiyim. Sanırım en eski LEVEL okuyuculardan biriyim. Ben de dedim ki "Yaklaşık yüzüncü sayıdan beri sizi takip ediyorum (Yalan yok; kaçırdığım bir iki sayınız var.), bari bir mail atayım." İlk aldığım derginizi aradım da galiba seksenaltıncı sayınız. Bla bla... Demode miyim neyim? Hihihii! Neyse fark ettim, çok uzattım. Sorular:

1. FIFA 2010'u denedim, dediğiniz gibi FIFA çağ atlamış. Kusura bakma Şefik Abi ama bence PES'i devirmesi için çok çalışması lazım. Yanlış mı söyledim?

O kadar yanlış söyledin ki Şefik, mail'ini silmekle tehdit etti. (Beni niye tehdit ediyorsa...) Ben engel oldum ama önüne bir tane baklava attım susuverdi garibim. Bence de FIFA süper olmuş. İçinde futbolcular var, top var, kale

var... Daha ne olsun?

2. Star Wars: The Force Unleashed PC için çıktı mı? **Çıktı ve senden gizledik bunu. Dedik Çağkan'a çaktırmayalım, delirsin. Şaka bir yana, çıkmadı henüz. SW: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition adında, içinde bir ton ekstra olan bir versiyonu çıkıyor; onu alırsın artık yıl sonunda.**

3. Uncharted 2: Among Thieves'ten çok büyük beklentilerim var. Sizce RE gibi bir efsanenin devam oyununu almalı mıyım, yoksa beklemeli miyim? Şunu da belirtmek istiyorum ki RE5'ten -şu ana kadar gördüklerimizden ötürü- pek umutlu değilim.

Uncharted 2 süper bir oyun oldu bile, sen ne diyorsun... Hemen almalsın. RE5 ise tırt. Geç. Hiç düşünme bile.

4. NFS: Shift'i denediğim ilk gün direksiyonum bozuldu; ikinci gün de gamepad... Acaba ben mi kaldıradım oyunu, yoksa oyun mu beni kaldıradı?

Kaç kilosun Çağkan? NFS: Shift 88 kiloya kadar destek veren bir oyun oysa ki. (Hehe-eey, en kötü esprimiz böyle olsun. Olmasın tamam.) Direksiyona yazık olmuş be Çağkan. Üzüldüm şimdi.

Sorularım bu kadar. Call of Juarez'de Ray beni bekler. (Ray benim adamım. Çok seviyorum onu; küçüklüğünü bilirim, kamışlardan silah yapar, taşları TNT olarak kullanır, dallardan tüfek yapardı.)
Çağkan Ertürk

BEĞENMİYORUM!

Merhaba LEVEL ailesi. Size birkaç sorum olacak. Bu size attığım ilk mesaj olduğu için hatalarımı maruz görürsünüz umarım.

1. Ben çok zor oyun beğenen biriyim. Elime hemen hemen tüm oyunları geçiyor ve hepsini oynuyorum. (Tabii ki sizin 70 üstü verdiğiniz oyunlar.) Ama çoğu, birinci bölümü bile bitirmeden sıkıyor. Bir solukta bitirdiğim oyun çok az. Bunlardan bazıları Half-Life 2, Mirror's Edge, Gears of War, CoD4, Batman: AA. Bana bu türde önerebileceğiniz oyunları öğrenebilir miyim? (PC için.)

Bak şey var çok güzel. Şey... Arkadaşlar yahu; koskoca "Market" bölümü yaptık, başlık olarak da Top 15 koyduk, neden oraya bakmıyorsunuz? Hayır ben de fazlasını yapmıyorum; siz böyle tavsiye istedikçe o sayfayı açıp bakıyorum. Ben de Bioshock öneririm sana; canıma deşsin!

2. Dizi izlemeyi çok seven biriyim. Heroes, Prison Break, Dexter, Terminator: SCC dizilerini takip ediyorum. (Lost sarmadı.) Bana bu tarzda önerebileceğiniz kaliteli dizi ne var?

Dizi izlemeyi hangi birimiz sevmiyoruz ki... Sana Canım Ailem, Hanımın Çiftliği ve Ezel (Ezel'in konusunun Monte Cristo'dan çarpma olduğuna kanaat getirdim bu arada.) dizilerini öneriyorum. Tarzları da tam Dexter'a falan benziyor. Tamam dur, gitme, düzgün cevap vereceğim. Lost sarmadıysa (Bu nasıl oldu

ki?) Leverage'a bakabilirsin. Eureka var sonra, fena sayılmaz. Millet True Blood falan da izliyor ama ben daha bulaşmadım ona.

3. Sizin yanınızda çalışmak için okuyabileceğim üniversite bölümü var mı? Boğaziçi Bilgisayar Mühendisliği'ni bitirsem keser mi? (Çok ciddiyim; bunu yapabilirim.) Yoksa size rakip bi dergi çıkarmak zorunda kalacağım...

Elbette böyle bir bölüm var: LEVEL Yazarlığı ve Edebiyatı bölümü. Gerçekten. Boğaziçi şubemiz de açılıyor hem...

Bilgisayar Mühendisliği okursan seni bir masaya oturtup bize ASCII kodlarından resim

Gerçekten oyun önerisiyle karşılaştığımda bana bir şeyler oluyor. Ekran beyaz, benim kafam daha da beyaz, daha da boş...

çizmeni isteyebiliriz en fazla. Bizim işimiz bilgisayarla yapıyor ama yazılım kısmıyla ilgilenmiyoruz doğal olarak. O yüzden bu yöne sapmak istiyorsan, kalemini geliştirebileceğin bir bölümü tercih etmeni tavsiye edeceğim. (Yazar olup aç kalırsan beni suçlama ama sonra!)

Daha çok fazla sorum var ama onları da sonraya saklıyorum. Şimdiden teşekkürler ve bu mükemmel dergiyi yayımlamada başarılar.

Enes Ergün

LEVEL ONLINE VS. PROTOTYPE

Sayın LEVEL ahali! Nasılınsınız? İyisinizdir iyiii... Hem oyun oynayıp hem para kazanacaksın, bir de mutsuz mu olacaksın?! İmkani yok! Sizi çok kiskanıyorum ve yerinizde gözüm var!!! Her neyse, ben başlayayım bari yazmaya, eleştirilere sorulara, falana, filana...

1. Online oyun dergisi iyi düşünce de... Ne bileyim... Pek tatmin etmedi. Bir Prototype, bir PES kadar üstünde durmadığınızı düşünüyorum. Yani oyunun sitesine girdiğimizde de aynı bilgileri alıyoruz. Yani belki Metin2'yi tanıtırken Edi Lee ile veya LinC ile bir konuşsaydınız, yapsaydınız, etseydiniz... En olmadı bir 30 - 40. seviye adama sorsaydınız. Ya da Karahan'ı tanıtırken bir uzmana sorsaydınız kavimleri falan. En olmadı bir forum sitesine girseydiniz. Son olarak bir daha 5 TL'lik "hanpara" verin. Verdiğiniz biliyorum; çatır çutur harcadım zaten ama o zaman 30. seviye adam-



dım; hiçbir şey bilmiyordum. Hem inanıyorum ki okuyucuların çoğu bunu ister. (Halkın sesiyim!). Sana güveniyorum Elif Ablaaa...

"Online dergi" diye başlayıp "Elif Ablaaa" diye biten bir soru yumağıyla beni baş başa bıraktığın için teşekkürler Orun. (Adın Onur olmasın sakın? Bir nüfus memurunun Neşe ismini "Şişe" diye yazdığını biliyorum da. "Şişe, arkadaşın geldi kızım." Arkadaşı da "Sürahi"ymiş mesela... Pes!) Ne diyorduk, Online oyun dergimizi beğenmemişsin, Prototype'ı beğenmişsin. İyi de biri kitapçık, biri oyun incelemesi, ikisini nasıl karşılaştırabilirdin acaba... Online oyun dergisindeki amaç, bilinmeyen oyunlarla sizi tanıştırmak. Aynı benim Anime bölümünde yapmaya çalıştığım gibi. Hanpara işini de düşüneceğiz.

2. Prototype'in ikincisi çıkar mı? Veya multiplayer için yama gibi bi şey var mı?

Prototype'in ikincisi rahatlıkla hazırlanabilir bana sorarsan. Malzeme sağlam. Oynanışı da biraz geliştirirlerse harika bir oyun olur. Yama mevzusunda ise olumlu yanıt veremeyeceğim.

3. Ailem ban hediye olarak HP Pavilion dv6-1229ET VJ841EA almış. Sizce bununla Assassin's Creed oynayabilir miyim?

Oyun editörü olduğumuz için her türlü bilgisayar modelini saniyesinde tanıyacağımızı düşünüyorsunuz, ama yanılıyorsunuz. Misal bu soruyu şöyle sorsaydın, hemen yanıt alacaktın: "Ailem bana HP Pavillion marka, 2.8 Dual Core işlemcili, 3 GB Ram'li, Radeon 4850 model ekran kartlı bir bilgisayar almış, bununla ne yaparım?"

4. Son olarak bu ayki LEVEL elime geçmedi ama sanırım istediğim oyunun tam sürümünü vermemişsinizdir. (İstediyim oyun NFS: Porsche Unleashed... Benim çocukluğumun oyunu.)

NFS: Porsche Unleashed vermedik hakikaten. Onun yerine Freedom Force vs. The 3rd Reich verdik. En az NFS kadar hızlı ve neşeli bir oyun!

5. "Hanpara'yı veremeyiz" dersenin de bari BF Funds verin.

Sana Hanpara da yok, BF Funds da. Resmen haraç kesiyor adam! Poliiis!

Okuduğunuz için çok teşekkürler. (Tabii ki okursanız) Herkese iyi çalışmalar. Ben yerinize geçince görüşürüz!

Orun Baştan

FIFA DELİSİ

Sevgili LEVEL ailesi,

Oyunların sağdan soldan geldiği şu aylarda yaptığım çok ince bir değişiklik var ve bu değişiklik doğrultusunda sorularım olacak.



NURETTİN TAN! WHAT HAVE YOU DONE?!



Uzak diyarlardan bize yazı yazan Nurettin'in bu ay neden hiç yazı yazmadığını -daha doğrusu yazamadığını- bu fotoğraftan net bir şekilde anlıyoruz ve tebriklerimizi sunuyoruz. Çok ani gelişen olaylar sonucunda kendisini jilet gibi bir damatlığın içinde bulan Nurettin, bakalım bundan sonra da rahat rahat online oyunlara gömülebilecek mi...

Abi ben yaklaşık bir buçuk ay önce, güzel denilebilecek bilgisayarımı sattım ve Xbox 360 aldım. Bu değişikliğimin altında bir sürü şey yatıyor. İlk olarak ekran kartımın "cozztt" diye yanması var. Ekran kartım yanınca aklıma şöyle bir şey geliverdi: "Ekran kartı alacağına, PC'de "Bu oyun kasti", "Şu hata verdi", "Şöyle oldu, böyle oldu" diye uğraşmaktansa, online oyunlarda sürekli sıkıntı yaşamaktansa, al bir konsol, bak keyfine! İlk defa

oyununda da muhteşem olacağına inandığım için bir şekilde ön sipariş vermeyi düşünüyorum.

Beni heyecandıran oyunlar arasında Uncartharted 2 var(dı), Bioshock 2, Modern Warfare 2, God of War 3 ve FFXIII de listemde bulunuyor. Bioshock 2, tahmin ettiğin gibi bayağı iyi olacak ama ön siparişi tavsiye etmem. Zaten oyun kısa sürede Türkiye'ye gelecektir ve bir yerlerde mutlaka bulursun.

PC için oyun demoları vermek, videoları bir DVD'de sunmak ile Xbox 360 ve PS3 için demo vermek bambaşka işler

bir düşüncem bu kadar hızlı cereyan etti. Sence mantıklı bir değişiklik mi olmuş bu yaptığım? Şu bir gerçek, ben bir FIFA'cıyım ve PC'de FIFA içler acısı. Bir futbol aşığı olarak bu aşkımi PES ile tatmin etme yoluna gittim. Xbox 360'ta FIFA'ya geri döndüm; senin bu konu hakkında yorumlarında merak ediyorum ve bu ilk sorum olacak.

1. Sence FIFA mı, PES mi?

Bence başka oyunlar Çağlar. Futbol sorusunu gittin, derginin en futboldan uzak adamına sordun. Dergideki herkes PES'le yatıp kalkıyor, o yüzden onların adına PES diye cevap vermek istiyorum. (Artık FIFA ama PES tarihe gömülüyor. - Ofis ahalisi)

2. Bioshock 2 geliyor, Modern Warfare 2 geliyor, Assassin's Creed 2 geliyor... Şu an aklıma gelmeyen ama malum bir sürü oyun çıkacak 2010'un başında ve 2009'un sonunda. Bu sıralarda seni en çok heyecandıran, "İşte bu oyun çıktığı gibi alınır!" dediğin hangi oyunlar var? Ben Bioshock'u PC'de üç defa bitirdim. Üçüncü defa oynarken bile diğer iki oynayımda atladığım hikaye detayları olduğunu gördüm. İnanılmaz bir dünya, muhteşem bir hikayesi var oyunun. Görsel ve oynanış sistemi bakımından da bambaşka bir şeyler sunduğunu düşünüyorum Bioshock'un. İkinci

3. Futbolla aran nasıl? Ciddi ciddi "Oynarım" dersin, toplayayım Avcılar'dan arkadaşları, gelirim istediğin bir halısahaya, maç yapalım. "Avcılar Gençlik", LEVEL'a karşı!

Futbolla aram o kadar iyi ki... (!) Yani o kadar! Şefik ve Firat oynayabilir ama, istersen onlara da bir sor. Ertuğrul'un oynayacağını sanmıyorum. O top yerine sana "Fireball" atabilir. Beni de topa doğru saltoyla uçmaya çalışırken görebilirsin.

4. LEVEL dergisini 2008 yılı içinde her ay aldım; neden abone olmadım kendime şaşıyorum. 2009'da ise 2 ayda bir falan alabildim. LEVEL DVD'si içerisindeki demolar hangi oyunu edinmem gerektiği konusunda yardımcı oluyordu. Geniş bir oyun dergisi LEVEL; acaba DVD'nin içerisinde Xbox'ın demolarına da yer veremez mi? Eminim ki birçok Xbox 360 kullanıcısı bunun yokluğunu çekiyordu Türkiye'de. Gerçi neden hala Türkiye'de satışı değil Xbox 360, bunu da bilmiyorum. Beni aydınlatsana, ışık tut bu soruma!

PC için oyun demoları vermek, videoları bir DVD'de sunmak ile Xbox 360 ve PS3 için demo vermek bambaşka işler. Xbox 360 demoları verebilmemiz için öncelikle Microsoft'un Xbox

360'ın burada resmi olarak satılmasına izin vermesi gerek. Böyle bir durum zaten olmadığı için Xbox 360 demolarını da çok uzun bir süreliğine unutabilirsin.

5. Benim yazıyı dergiye eklemeye karar verirken, şöyle yazının arkasına güzel bi manzara resmi ekleyiver; çok güzel olur harbiden bak! Şaka bir yana, derginin en neşe dolu bölümünde olmak bana mutluluk verir.

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

Manzara koyamadık ama mail'ini yayımladık Çağlar. Artık sen de neşeli insanların arasına katılmış oldun.

İlk olarak sana teşekkürler abi; ilgiyle okuduğun ve cevapladığın için. (Okuduğundan ve yayınladığından ne kadar eminim baksana.) Cenk ve Erdem'e de selamlar bu arada. Tüm LEVEL ailesine, neşelerini kaybetmemeleri ümidi ile... Gulu Gulu!

Çağlar Avcıoğlu

SORU BOMBARDIMANI

Selam LEVEL. İşler nasıl ofiste? Umarım iyidir. Bu size ilk mesajım değil. Daha önce saçma sapan mesajlar atıp, "Posta'ya çıkacak mıyım acaba?" diye beklerdim. Tamam tamam, fazla uzattım. Evet Tuna Abi, başlıyoruz.

1. En sevdiğin oyunlar?

Oley! Ben cevaplayacağım, ben ben! En sevdiğim oyun Final Fantasy. Eloeeeeeeey sonunda tamamıyla delirdim!

2. Doruk nasıl LEVEL'a editör oldun? Ben de olmak istiyorum da ondan sordum.

Doruk'u Hürriyet Medya Towers'ın kapısında bulduk aslında. Öyle duruyordu Yunus gülümsemesiyle. Çok sevimli geldi, aldık içeriye. Cık cık diye öterken canlandı, sayfalarımız yazıyla doldu.

4. Elif Ablan neden sürekli saçının rengini değiştirip duruyorsun?

Elif Ablan bu soruna cevap vermek yerine saçının rengini bir kez daha değiştirdi. "İyi ki hatırlattın, ben de ne eksik diyordum?" dedi ve saçını turkuaza boyatmaya gitti.

6. Bana FPS ya da RPG olmayan güzel PS3 oyunları önerebilir misin?

Öneriyorum ama bu aydan sonra süpürgeyle kovalayacağım tavsiye isteyen! InFamous, Uncharted ve Heavenly Sword.

7. Peki bana FPS ya da RPG olmayan güzel PSP oyunları önerebilir misin?

Zaten PSP'de FPS oynamak eziyet; iyi ki tavsiye istememişsin. Sana Dissidia: Final Fantasy öneriyorum. Patapon ve LocoRoco'yu da önerdikten sonra Soul Calibur: Broken Destiny diyerek işin içinden sıyrılıyorum.

Size ofiste iyi işler, iyi oyunlar dileyerek mesajımı sonlandırıyorum.

Baha Şahin

PS3 GELDİ HANIİM...

Merhaba LEVEL editörleri. Uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Bir PlayStation 3'üm var. En son Batman:

Arkham Asylum ile Need for Speed: Shift aldım. Acaba biraz daha bekleyip yeni çıkacak oyunları mı alsaydım?

Bekleyecektin de hangi oyunu bekleyecektin mesela? Yani diyorsan ki bu iki oyun yerine, aylarca bekleyip God of War III ve FFXIII mü alsaydım, o zaman diyeceğim bir şey yok fakat Batman de NFS de çok iyi oyunlar. O yüzden yanlış bir şey yapmadın.

2. PlayStation Store Türkiye'ye Türkçe olarak ne zaman gelecek?

PlayStation Store Türkiye'ye Urdu dilinde geldi de Türkçe'si mi gelmedi? Zaten gelmemiş bir oluşum hakkında niye böyle konuşuyorsun Ege? Tamam dur, şaka yaptım bırak o bıçağı yerine. PSN umuyoruz ki gelecek yıl Türkçe olarak hizmet vermeye başlayacak.

3. Bir Mirror's Edge hayranıyım. Oyunun "trophy"lerini tamamlamak için 10 kez yeniden bitirdim ama doyamadım. DLC'sini ve PS3 için özel DLC'sini de bitirdim ama hala canım Mirror's Edge gibi oyunlar oynamak istiyor. Acaba PS3 için Mirror's Edge gibi oyunlar var mı?

Elif de pek sevmişti zamanında Mirror's Edge'i. Üstelik başta sevmemiş gibi rol yapmıştı hain. (Ben pek haz etmiyorum da.) Ve fakat hiçbir oyun sisteminde Mirror's Edge gibi bir oyun yok maalesef. O yüzden ya ikincisini bekleyeceksin ya da flash oyun olarak hazırlanmış 2D versiyonunu oynayacaksın.

4. Mirror's Edge 2'nin hazırlandığını dergide görmüştüm. Acaba çıkış tarihi açıklandı mı?

Bak ne güzel bağladık iki soruyu... Maalesef ikinci oyunun çıkış tarihi henüz belli değil.

5. PSP Go'nun şu an çıkmış olması gerekiyordu ama Türkiye'ye gelmedi. Acaba gelecek mi?

Evet, 1 Ekim'de çıktı PSP Go ama birçok üründe olduğu gibi bu üründe de Türkiye'ye geliş tarihi belli değil.

6. PS3 ile Xbox 360'ın arasında fark olduğunu biliyorum. PS3 almakla iyi mi ettim, yoksa Xbox 360 mı alsaydım?

PS3 olarak güzel bir şey yapmışsın; o konuda şüphelerin olmasın. Xbox 360'ı daha çok tutuyorum ben şahsen ama yaptığın seçimi bir "hata" olarak adlandırmak doğru olmaz.

7. Xbox 360 için GTA IV'e iki tane DLC çıktı. PS3 için de DLC çıkacak mı?

Belki ileride...

8. GTA IV mü, Saints Row 2 mi?

Saints Row 2 daha eğlenceli ve daha absürt bir oyun. GTA IV ise sağlam bir senaryoya sahip olan, daha gerçekçi bir yapım. Buna göre seçimimi Pokemon: The Green Ring of Pikachu'dan yana kullanıyorum.

9. PlayStation 3 için hareket algılayan kol çıkacaktı. Ne zaman piyasaya çıkacak ve oyunların oynanışında büyük bir etki gösterecek mi?

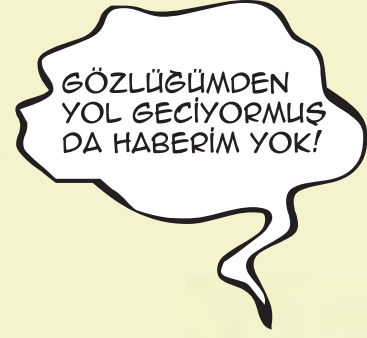
Onun da daha çıkmasına biraz var. Bu kontrol cihazına uygun oyunlar da anında piyasaya çıkacak ama bu kontrol mekanizmasını desteklemeyip eski düzende çalışan oyunlar da piyasada olmaya devam edecek.

10. Uncharted 2'nin demosunu denedim. Ben çok beğendim. Sizce nasıl?

Biz de pek çok sevdi. İncelemesini oku da daha da keyiflen...

Bu mail'i yayımlarsanız gerçekten çok teşekkür ederim.

Ege Saygılı





Fotoğraf: Adem Başaran

LEVEL LİĞİ

Ay 4

Oyun **Zombie Apocalypse**
Platform **Xbox 360**

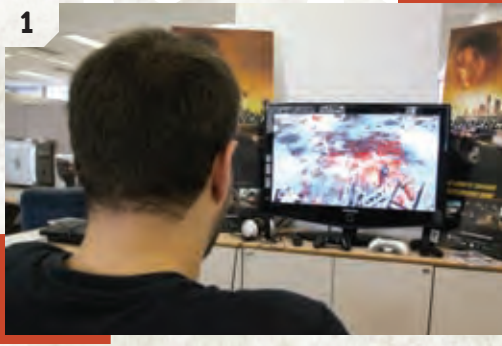
Zombilere doyamadık sayın ve sevgili okurlar! Oyun dünyasının dört bir yanını zombiler sarar da, bu kalabalık zombi ordusundan bizim ofisimiz de payına düşeni almaz mı?! Tam da Zombie Driver'a merak salmıştım ve oyunun çıkacağı günü sabırsızlıkla bekliyordum ki Zombie Apocalypse geldi, oyunu derhal Xbox Live üzerinden edindim ve LEVEL Ligi'ne meze yaptım. Oynanış olarak Geometry Wars'a fazlasıyla benzeyen oyunda en yüksek puanı kim alacak sizce? Emre mi? Elif mi? Fırat mı? Ben mi?



Puan Durumu

İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	30
Emre	10	27
Doruk C.	0	24
Elif	0	17
Fırat	8	16
Ertuğrul	0	5

1



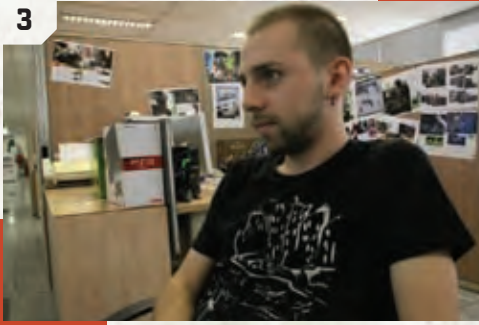
Çekilen kura sonucu eline gamepad'i, karşısına da zombileri ilk alan ben oldum. Aslında bu oyunu evde de bir kez oynamıştım ve bu nedenle çok iyi bir skor yapabileceğimi tahmin ediyordum. Ne var ki puanın nereden geldiğini son anda hatırlamam, aleyhime bir durum yarattı. 457.860 puan- dan hiçbir şey olmaz arkadaş!

2



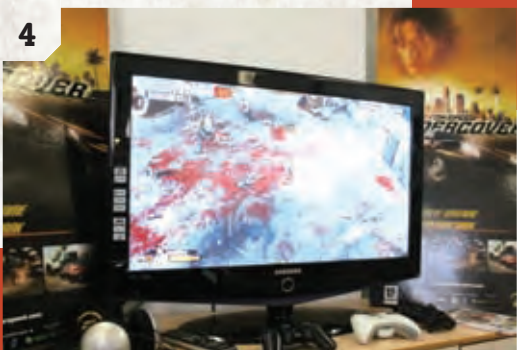
Bu karede Elif'i görüyorsunuz ve dikkatli bakarsanız, elinde gamepad olmadığını, hatta karşısında da bir zombi ordusunun yer almadığını fark edeceksiniz. Neden mi? Çünkü lige başlamamıza kısa bir süre kala zombilerden virüsü kapam Elif, hayatımızı tehlikeye soktu. Güvenlik görevlilerince zar zor zapt edilen Elif, evcilleştirilmek üzere bir zombi kampına yollandı.

3



Sırada, beni izlerken esas puanın nereden geldiğini öğrenen ve bunu lehine mükemmel bir şekilde kullanan Emre var. Zombi öldürmenin puan getirmediğini gören Emre, masum insanları kullanarak deli gibi puan toplamaya başladı. Oyun boyunca üç kez ölmesine rağmen üç de kurtarıp yapan Emre, 1.744.600 puan ile liderliği ele geçirdi.

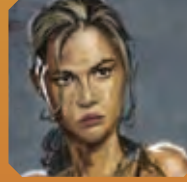
4



Son olarak konsolun başına Fırat geçti ve kısa bir antrenman sürecinden sonra zombileri avlamaya başladı. Emre'nin yararlandığı fırsattan kendisine de bahsettim ama o hayatta kalmayı ve makul sayıda zombi öldürmeyi tercih etti. Bir helikopterin pervanesine sığınıp elini tetikten çekmeyen Fırat, 472.170 puanla oyunu bitirdi ve beni geçti.

"Bana ne! Bir daha oynayacağım!" - Şefik

Oyuncular



Elif

Yaş **21**

Ülke **Beyaz Rusya**

Meslek **Aranjör**

Favori Patlayıcı **Pompa Tüfek**



Emre

Yaş **18**

Ülke **Gine**

Meslek **Ulu Manitu**

Favori Patlayıcı **Bombaatar**



Fırat

Yaş **32**

Ülke **Pakistan**

Meslek **Boss**

Favori Patlayıcı **Lav Silahı**



Şefik

Yaş **20**

Ülke **Çin**

Meslek **Muhabir**

Favori Patlayıcı **Makineli Tüfek**

Ayın Galibi

EMRE 4 DEAD

10 PUAN

Sen benden taktiği gör, ondan sonra puana puan deme! Aferin Emre, aferin! Kötü çocuk, körüü, körüü! İnsan kötü de olsa 10 puanı alabiliyor işte...

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



James Cameron's Avatar

Çıkış Tarihi: 4 Aralık 2009

James Cameron deyince akıllara ne gelir? Terminator gelir, Titanic gelir, Alien'in devam filmi Aliens gelir... Ama bir oyun gelir mi? Artık gelecek ve umuyoruz ki "film oyunlarının dandikliğı" kalıbı Avatar ile yıkılacak.

Enslaved

Çıkış Tarihi: 2010

Eylül ayının sonunda duyurulan Enslaved, Heavenly Sword'un yapımcılarının yeni "çocuğu". Bu defa firma sadece PS3 için değil, Xbox 360 için de çalışıyor. Umuyoruz ki Enslaved, Heavenly Sword kadar "takoz" olmaz.



Edge of Twilight

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Edge of Twilight, geçen seneki Tokyo Game Show'dan beri sessizliğini bozmamıştı. Sonunda geçen ay yeni ekran görüntüleri yayımlandı da biz de tekrar umutlandık.

Alpella ole



Alpella ole Karamelli Cikolata



U PARMAK Walk
U CIKOLATA.COM

Alpella ole Karamelli Cikolata

Alpella ole Karamelli Cikolata



Zombilere Karşı, El Ele!

Hepsi meğerse bir televizyon programıymış...

Capcom sonuçta bir Japon firması ve hazırladığı oyunlarda türlü gariplikler olursa, bunlara şaşmamak lazım. Bir süredir burada yer verdiğimiz Dead Rising 2'de de bu garipliklerden bolca görülebiliyor. Misal, oyunun konusu aslında kahramanımız Chuck'ın zombilerin işgal ettiği bir şehirde kalmasıyla ilgili değilmiş. Öyle ki Chuck, bir reality show'un kahramanıymış. (BBG'nin zombili versiyonu.)

Fakat konumuz bu değil. Dead Rising 2, tek kişilik modundan çok multiplayer modlarıyla eğlendirecek gibi gözüküyor. TGS 09'da gösterilen bu oyun modlarının bir tanesinde (Ramsterball) dört oyuncu, içinde buldukları

büyük topları bir arenada yuvarlıyordu ve amaçları da buldukları renge bürünerek, arenadaki "Zombie Crusher"ları harekete geçirmektir. Eğer bir başka oyuncu size dokunmayı başarsa, renk ona geçiyordu ve aletleri çalıştırmaya o hak kazanıyordu. SliCycle adındaki oyun modunda ise bir motosiklete bağlı iki elektrikli testereyle zombi avına çıkılıyor, Headache modunda ise kafasına blender taktığınız zombileri bir bir kana buluyordunuz. Pounds of Flesh ise herhalde en enteresan oyun moduydu. Burada amacınız zombileri dev bir teraziye doğru itelemek ama bunu yaparken de kafanıza taktığınız yeşik boynuzlarını kullanıyorsunuz. **■ Tuna Şentuna**



Ak Saçlı Savaşçının Öyküsü

Nier Gestalt, sadece hasta kızına şifa bulmak istemişti...

Square Enix, Final Fantasy'den başka bazı oyunlar da üretir ama bu oyunlarla pek az kişi ilgilenir. Zamanında PS2 için "Bouncer" diye bir aksiyon oyunu hazırlamışlardı mesela ama oyun pek dandikti; kimsenin ilgisini çekmedi. Square Enix, bu hezeyandan sonra da zaten elini eteğini aksiyon oyunu işinden çekti.

Ne var ki yıl 2010'u gösterdiğinde Square Enix imzalı bir aksiyon oyunu tüm PS3 ve Xbox 360 sahiplerine sunulmuş olacak. Hasta kızını tedavi etmek isteyen bir babanın hikayesini konu edecek bu oyun. Kahramanımızın adı Nier Gestalt olacak ve

beyaz saçlarıyla kötülüğü değil, iyiyi simgeleyecek.

Nier Gestalt, sahip olduğu silahlarla düşmanlarını kesecek böylecek. Bununla da yetinmeyecek, sahip olduğu büyü hareketlerinin arasına sıkıştırarak.

Ne yalan söyleyeyim, hiçbir orijinallik vaat etmiyor şu an için Square Enix'in yeni oyunu. Eğer bir Devil May Cry, bir Bayonetta gibi eğlenceli olabilirse ne ala; yoksa bir Bouncer vakası daha yaşayacağız ve Square Enix bu defa gerçekten bu işten elini ayağını çekecek. **■ Tuna Şentuna**



Serah ve Snow'un Aşkı...

17 Aralık'a bir buçuk ay kala, **FFXIII** ile ilgili yeni detaylar

O fişçe heyecanla beklediğimiz oyunları söyleyeyim: God of War III, Trico ve Final Fantasy XIII. Her ne kadar son saydığım oyun konusunda en heyecanlı olan ben olsam da oyun piyasaya çıktığında tüm ofis meraktan, oyuna bir kez de olsa bakacaktır.

17 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkacak olan oyun hakkında TGS 09'da yeni bilgiler açıklandı ve bunları tüm FF hayranlarıyla paylaşmam gerektiğine inanıyorum.

TGS'de yayımlanan fragmanın odak noktasında duran Serah Farron, Lightning'in kız kardeşi olarak karşımıza çıkıyor. Kendisi aynı zamanda Snow'un (Paltolu, bereli karakterimiz.) nişanlısı. Snow'la alakası olan bir başka yeni karakter de Hope. Kısa boylu, sarışın bir çocuk ama enteresan güçlere sahip. Fragmanda görülen bir başka yeni karakter de siyah saçlı ve bana kalırsa oyundaki en başarılı karakter tasarımlarından birine sahip olan bir kadın.

Yeni karakterlerin yanında, Snow'un paltosunun gizemli bir yönü de TGS'de açık edildi. Nora tarafından yapılan bu palto, devletin sahip olduğu bir teknolojiyi içeriyor ve bir silah olarak kullanılabilir. Çeşitli yamalarla farklı güçlere sahip olan palto, Snow'a bambaşka güçler katıyor. Garip mi geldi? 17 Aralık'ı bekleyin...

■ Tuna Şentuna



Sony Boş Durmuyor

Gears of War'un yeni rakibi, **Quantum Theory**'ye selam olsun

Dünyaya bir şeyler olduğu sırada içinde birbirinden korkunç yaratıkların bulunduğu bir kule beliyor. (Druaga no To adlı animasyonu hatırlayın.) Bu kuleyi yıkmak için Syd adındaki kaslı kuvvetli adamımız (Gears of War'dan Marcus Fenix'i düşünün.) içeri giriyor ve kısa sürede Filena adındaki bayanla tanışıyor. (Resident Evil 5'i veya Army of Two'yu aklınıza getirmek serbest.) Olayın bundan sonraki kısmıyla tamamiyle Gears of War'un kopyası.

İşin özünde yaratık avlayacağımız ve arkadaşımız Filena'yla ortaklaşa hareketler yapacağımız bir aksiyon oyunu var ama orijinallik yok. Eğer bu konuda bir sıkıntınız yoksa Tecmo'nun PS3'e özel hazırladığı Quantum Theory'yi listenize ekleyebilirsiniz. TGS 09'da görücü karşısına çıkan oyun, fazlasıyla Gears of War'a benzemesinden ötürü pek fazla dikkat çekmedi ama bu, oyunu oynamayacağımız anlamına gelmiyor.

■ Tuna Şentuna



Natal'ın İddialı Rakibi

Sony'nin renkli "marakas"ları yakında evimizde

E3'te Project Natal ile ortalığı dağıtan Microsoft, Sony'ye hiç şans vermemişti. Oysa ki Sony'nin de bir "hareket algılayan kontrol cihazı" projesi vardı. TGS 09'da bu cihazlar hakkında bilgi veren Sony, tepesindeki topuyla dikkat çeken aletlerin PS3'ün çehresini değiştireceğini söyledi.

"2010'un bahar aylarında piyasaya çıkması beklenen bu kontrol cihazları, PlayStation Eye kamerası olmadan çalışmayacak. PlayStation Eye'a

sahipseniz de destek veren oyunlarda son derece net bir hareket algılama durumu göreceksiniz." diyor Sony yetkilileri.

PlayStation Motion Controller'in destekleyeceği oyunlar arasında ise Ape Escape, Echochrome 2, Eccentric Slider, Sing and Draw (Şarkı söylerken bir şeyler mi çizeceğiz?), Motion Party ve The Shoot gibi oyunlar bulunuyor. Yani gözünüz bir God of War, bir Call of Duty aradıysa, bunları şimdilik bulamayacaksınız. ■ Tuna Şentuna



Hayaller Gerçek Olabiliyormuş

Bejeweled, Final Fantasy ile buluşuyor

Şu hayatta bıkmadan, usanmadan oynayıp sonunda aklımı yitirdiğim bir oyun varsa o da Puzzle Quest'ten başkası değildir. Ve şimdi Square Enix ile PopCap Games bir araya geliyor ve Gyromancer'ı hazırlıyor!

Aynı Puzzle Quest gibi oynanan bir oyun Gyromancer fakat Puzzle Quest'te tek bir taşın yerini değiştirme formülünün yerine, dört taşın saat yönünde dönmelerini içeren bir oynanış barındırıyor. Kahramanımız Rivel, oyunda bulunacak olan 50 farklı yaratıktan üç tanesini

yanında taşıyor ve savaşlara bu yaratıklardan birini seçerek giriyor. Yaratıkla aynı renkte olan taşlar karşı tarafa zarar veriyor ve maçın sonunda yaratığınızı iyileşmiyor. Bu da yaratıklarınızı kaybedebileceğinizin gerçeğini beraberinde getiriyor.

TGS 09'da Xbox Live Arcade ve PC için hazırlanacağı açıklanan oyunun başından kalkamayacağımızı şimdiden söyleyebilirim. 2009'un sonuna kadar boş zamanlarınızın keyfini çıkartın. **■ Tuna Şentuna**

Son Dakika!

- God of War III'ün demosunu oynamak istiyorsanız Japonya'ya taşınmanızı tavsiye ediyoruz zira inFamous paketlerinde bir adet de GoWIII demosu bulunacak. Bu demonun Avrupa'ya gelişi tarihi ise 2010'un herhangi bir zamanı olarak belirtiliyor.

- Çeşitli oyunlarla birlikte paket olarak İngiltere'de satışa sunulan 250 GB'lık PS3 paketlerinin standart versiyonlarının Amerika'da satışa sunulacağı açıklandı. Bu PS3 versiyonları büyük ihtimalle yakında Avrupa'da da satışa sunulacak.

- Left for Dead 2'nin demosu 3 Kasım'da yayında!
- inFamous'un devamı geliyor! Bunu açıklayan kişi ise yeni oyunda Cole'u seslendirecek olan David Sullivan'dan başkası değil.

- 2011'de sinemalara gelecek olan bir film var, adı da Battle: Los Angeles. Bu filmi konumuz dahiline alan olay ise film setinde yer alan Resistance 3 reklam panosu. Film 2011'de sinemalara geldiğinde, Sony aynı zamanda o sıralar piyasaya süreceği Resistance 3'ün de reklamını yapacak gibi gözüküyor.

- Rock Band iPhone'a geliyor. Nasıl oynanacak, hangi parçaları içerecek, yakında öğreneceğiz.

- Dante's Inferno'nun yapımcısı Visceral Games, yeni bir oyun üzerinde daha çalışmaya başladı. Ünlü İngiliz seri katil Karındeşen Jack'in hikayesini konu alacak olan Jack the Ripper isimli oyunda Jack, bir kahraman olarak resmedilecek. Halkı vampirlerin ve zebanilerin elinden kurtaracak olan Jack'in farklı farklı güçleri olacak.

- Adventure oyunlarından hoşlananların heyecanla karşılayacağı bir haberimiz var. Gabriel Knight'in yaratıcısının 2007 yılında piyasaya çıkması beklenen oyunu Gray Matter, 2010'un Mart ayında oyuncularla buluşacak.

- Sony'nin terk ettiği düşünülen Getaway 3 ve Eight Days'in aslında terk edilmediği ortaya çıktı. Bu oyunları bir gün görebileceğimiz umuduyla yaşayabiliriz artık!

- Project Natal'in Fable III'te kullanılabileceğini öğrenmiş bulunuyoruz.

Nasıl, neden, bunları da bir gün öğreneceğiz elbet.

- EA ve Fox, Spore'un animasyon filmini yapmak üzere harekete geçti. Ortaya kaliteli bir yapıyı çıkacağını düşünüyoruz.



Sürücü Koltuğundan Zombi Manzarası

Ölmediler, ölmeyecekler...

Tokyo Game Show haberlerinden sonra, sırada ufak bir Indie oyun haberimiz var. Bağımsız oyun firması Exor Studios'un hazırlamakta olduğu neşeli ve kanlı bir oyun, Zombie Driver yakında piyasada olmaya hazırlanıyor.

Oyunu şöyle hayal edebilirsiniz. İlk iki GTA oyununu alın, görüntü açısını biraz daha izometrik yapın ve şehri zombilerle doldurun. Zombie Driver,

sizi amaçsızca zombi öldürmeye davet ediyor!

Aracınızı farklı silahlarla donatacağınız oyunda grafiklerdeki kalite dikkat çekiyor ve özellikle zombilerin saldırılarının sonucunda parçalanması bayağı hoş gözüküyor. Konu namına oyundan bir şey beklemiyoruz ve zaten şu haliele bile oyun yeterince eğlenceli. Daha fazla bilgi ve fragmanı www.zombiedriver.com adresinde bulabilirsiniz.

■ Tuna Şentuna

Düzeltilme

Geçen ayki sayımızda yayımlanan, İCON haberinde, "İCON"; "İÜCON" olarak yazıldı. Okurlarımızdan özür dileriz.



AnkaCon'09

FRP'cilerin FRP'ye doyduğu an

Evet sevgili okurlar; 2009'un son convention'ları da art arda yapılıyor. Geçen sene ilki düzenlenen AnkaCon, bu sene de capcanlı, bir o kadar da dinamik bir şekilde ve resmi basın sponsorluğumuzda, 10 - 11 Ekim'de sevenleriyle buluştu. Onlarca FRP sever bir araya geldi. Detaylar için AnkaCon'dan; Hazar'a ve Melih'e bağlanıyoruz.

AnkaCon'09 a dair aklımıza gelen ilk şey davetiyeleri CD şeklinde tasarlamak oldu. Davetiyelerin içine katılımcı kodu, zirve konseptine uygun tanıtım dosyası ve kısa bir video koyup 10 Ekim sabahını beklemeye koyulduk. Elbette bu bekleyiş içinde planda olmayan birçok olayla karşılaşsak da sınıırz altından kalkabildik. Oyun masalarına koyduğumuz masa tanıtım kartları, her oyun yöneticisine özel hazırladığımız yaka kartlarına kadar, zirvedeki "ajan" konseptini olabildiğince güzel bir şekilde katılımcılarımıza hissettirmeye çalıştık. Oyunların başlamasından birkaç saat sonra yemek molasında yaptığımız duyuruyla tüm katılımcıların

oyunabildiği büyük satranç oyununun duyurusunu yaptık. Ellerindeki satranç taşları resmedilmiş kartlarla ve takımlarını belli eden renkli kurdelelerle insanlar basit birkaç kural sayesinde bu geniş oyuna dahil oldular. Ardından bir AnkaCon klasiği olan Nerd Testi'nin başladığını ilan ettik. İki gün boyunca devam eden testte 25 soru içinden 13 doğruyla birinci olan katılımcıya ünlü yazar Neil Gaiman'ın harika kitabı "Mezarlık Kitabı" hediye edildi. İkinci gün büyük satranç oyunu olsun, Nerd Testi olsun, zirve alanında ilk günden bu yana açılan stantlar olsun; katılımcılar oyunlar dışında da birçok aktiviteyle vakit geçirdiler. Seneye yine Ekim ayında üçüncüsünü düzenleyeceğimiz AnkaCon için çitayı yükseltmek niyetindeyiz. Herkesin keyifli vakit geçirdiğini umduğumuz AnkaCon'09 ile ilgili aldığımız yorumlardan da son derece memnunuz. Umarız seneye daha güzel ve profesyonel bir zirvede beraber oluruz.

Biz de geçmiş olan bu convention için arkadaşları tebrik ediyor, gelecek senelerde başarılarının devamını diliyoruz. **Ertuğrul Süngü**

HARRY POTTER SERİSİNİN EN İYİSİ"

- CLAY SMITH,
THE INSIDER



2 DİSK ÖZEL SEÇENEKLER

- J.K. Rowling: Hayatta Bir Yıl - Son Kitap'ın Yazılması ve Piyasaya Sürülmesine Kişisel Bir Bakış
- Oyuncularla Birlikte Montaj, Makyaj, Dublör, Set Tasarımı, Aksesuar ve Kostüm Dahil Olmak Üzere Filmin Yapım Aşamalarına Kişisel Bir Tur!
- Universal Orlando® Resort'ta Harry Potter'in Dünyasına Sihirli Bir Bakış
 - Akıldan Ne Geçiyor? - Oyuncu ve Ekip ile Soru&Cevap
 - Oyuncular Karakterlerini Bir Dakikalık Anlatım ile Özetliyorlar

BLU-RAY ÖZEL YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKÜ ÖZEL SEÇENEKLER

Warner Bros. Maksimum Film Modu!

Filmin Oyuncuları ve Yaratıcıları, Siz Filmi İzlerken Picture-in-Picture Raporajlar, Ana Noktalar Fotoğraf Galerisi ve Daha Fazlasıyla Filmin Yapım Aşamalarına Kapsamlı Bir Giriş Sağlıyor!

HARRY POTTER™ VE MELEZ PRENS ŞİMDİ BLU-RAY, DVD VE VCD'DE

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

A HEYDAY FILMS PRODUCTION "HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE" DANIEL RADCLIFFE RUPERT GRINT EMMA WATSON STARRING JIM BROADBENT
HELENA BONHAM CARTER ROBBIE COLTRANE WARWICK DAVIS MICHAEL GAMBON ALAN RICKMAN MAGGIE SMITH TIMOTHY SPALL DAVID THEWLIS JULIE WALTERS

COSTUME DESIGNER JANY TEMIME SCORE BY NICHOLAS HOOPER EDITED BY MARK DAY PRODUCTION DESIGNER STUART CRAIG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BRUNO DELBONNEL A.F.C. A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS LIONEL WIGRAM
SCREENPLAY BY STEVE KLOVES BASED ON THE NOVEL BY J.K. ROWLING PRODUCED BY DAVID HEYMAN DAVID BARRON DIRECTED BY DAVID YATES

HEYDAY FILMS





Dragon Age: Origins

BioWare'in RPG türündeki tartışmasız varlığı, bir oyunla daha kendini gösteriyor. Farklı atmosferi, karakterleri ve oynanışı ile büyük bir beklentiye yol açan oyunu ay başında oynatabileceğiz. (Oyunun PS3 versiyonu 17 Kasım'da piyasaya sürülecek.)



Call of Duty: Modern Warfare 2

Tüm zamanların en iyi FPS oyunlarından biri olan Modern Warfare, popülerlik konusunda rakip tanımıyor ve bu ay da ikinci oyunuyla hayranlarının karşısına çıkmaya hazırlanıyor.



Assassin's Creed II

Atmosferi ve bir suikastçının hikayesini içeren konusu ile popüler olan Assassin's Creed, ikinci oyunuyla ilk olarak PS3 ve Xbox 360 versiyonlarıyla piyasada olacak. Oyunun PC versiyonuysa 2010 yılının ilk çeyreğine ertelendi.

Pzt.	Salı	Carş.	Perş.
26	27	28	29
2	3		
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Band Hero ✦ Dragon Age: Origins ✦ Jak and Daxter 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ LEGO Rock Band ✦ SL: Shattered Memories ✦ SW Battlefront: ES 	
9	10		12
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Call of Duty: Modern Warfare 2 ✦ Dragon Ball: Raging Blast 		<ul style="list-style-type: none"> ✦ God is an Astronaut Konseri
16	17		
	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Assassin's Creed II ✦ Assassin's Creed: Bloodlines ✦ Chaotic: Shadow Warriors ✦ Pi 2009 ✦ Karaoke Revolution ✦ LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues 	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Left 4 Dead 2 ✦ Planet 51 ✦ The Princess and the Frog ✦ The Sims 3: World Adventures ✦ Tony Hawk: Ride 	
23			
30	1	2	3

Diğer



Assassin's Creed: Bloodlines

17 Kasım

PC, PS3 ve Xbox 360 oyuncularından sonra PSP sahiplerini de kanatları altına toplamak isteyen Ubisoft, seriyi ilk defa bu platforma taşıyarak önemli bir hamle yaptı.



F1 2009

17 Kasım

Yıllardır resmi bir Formula 1 oyununa hasret kalan oyuncular ancak ve ancak PSP ile gün yüzü görebilecekler. Codemasters tarafından hazırlanan oyunda bol bol şampanya patlatmaya çalışacağız.



Left 4 Dead 2

17 Kasım

Son dönemde zombi konulu oyunların sayısında akıl almaz bir artış yaşanıyor ve bu artışın son yıllardaki tetikleyicisi de ilk Left 4 Dead olmuştur. Piyasayı diğer firmalara bırakmak istemeyen yapımcılara ikinci kollarını oynamaya hazırlanıyorlar.



Band Hero

Guitar Hero serisiyle ortalığı kasıp kavuran Activision, DJ Hero ile de farklı bir türün kapılarını açmıştı. Guitar Hero'nun rock ağırlıklı içeriğinden sıkılanlarıysa Band Hero oynamaya davet ediyoruz.

Cuma	Cmt.	Pzr.
30	31	1
6 * SingStar: Take That	7	8
13	14	15
20	21	22
27	28	29
4	5	6



Tony Hawk: Ride

17 Kasım

Skate serisiyle tatmin olmayan Tony Hawk hayranlarına müjde! Kasım ayının ortasında Tony Hawk'ı evinize davet edebilir ve kafayı gözü kırmak için oyuna özel olarak hazırlanmış kaykayınıza atlayabilirsiniz.

TUNA ŐENTUNA & MERIŐ ERBAY

ANİME

“ Animeleri nereden bulurum?,” “Hangi animenin neye benzediđini nereden anlayacađım?,” “O kadar fazla anime var ki en iyilerini gosteren bir yerler yok mu?” gibi sorular sordunuz da sordunuz. Haklısınız; durum gerçekten görüldüđünden çok karışık. Ekranı bakıyorsunuz, liseli kızlar kıkırdıyor, internete bakıyorsunuz, anime adları almış başını gitmiş. Gülüşen kızlar kadar naif ve basit bir dünya deđil anime dünyası ve burada kaybolmak çok kolay.

Her ne kadar her ay size izlenebilecek animeler konusunda yardımcı olmaya çalışsam da, sizin de kendinizin yapabileceđi birkaç şey var. Eđer İngilizce’niz az çok varsa bu ay size tanıtacađım iki internet sitesi sayesinde kendiniz de yolunuzu bulabilirsiniz.





MISA AMANE FIGÜRÜ KAZANINI!

Sorumuzu 5 Kasım'dan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş oluruz, Gerekli Şeyler'den "Misa Amane" figürü kazanacak. **Misa'nın yer aldığı anime & manga serisi Death Note'un erkek, ana karakterinin ismi nedir?** Cevaplarınızı level@level.com.tr'ye bekliyoruz. **Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.**

Geçen ayın kazananları: Berk Özer, Uğur Özek, Özlem Karaman Kendilerine hediyeleri en kısa sürede gönderilecektir.



ANIDB (WWW.ANIDB.NET)

Amerikalıların IMDb'si ("Internet Movie Database" oluyor açılımı ve her türlü film, dizi ve hatta anime hakkında bilgi sahibi olabiliyorsunuz.) varsa animecilerin de AniDB'si var! Bu sitede yolunuzu bulmaya çalışırken dayak yemişe dönüyorsunuz ama panik yapmayın, ben size yardımcı olacağım. AniDB sitesine girdikten hemen sonra mutlaka kayıt olun; eğer kayıt olmazsanız, sitenin sunduğu birçok güzel özellikten yararlanamazsınız. Kayıt olduktan sonra "Calendar" bölümünden aylık anime yayın listesine ve Schedule ile hangi animenin ne zaman çıkacağına bakabilir veya bunları es geçip direkt olarak adını duymuş olduğunuz animmeyi "Search" kısmından aratabilirsiniz. Diyelim ki Code Geass'ı arattınız. Karşınıza hangi Code Geass'ı aradığınıza dair bir liste çıkacak ve buradan 25 bölümlük anime serisini seçeceksiniz. (İlk seçenek genelde doğru yöne götürüyor.) Ardından da Code Geass'ın tüm bilgilerinin bulunduğu sayfaya geçiyorsunuz. Burada konuyu öğrenebilir, yapımcılara bakabilir, animmeyi izleme listenize alabilir ve tüm bölümlerin bilgilerine ulaşabilirsiniz. Sayfanın aşağısında yer alan bölüm listesinde, her bölümün sol kısmında yer alan "+" tuşuyla o bölümün detaylarına ulaşabilirsiniz. Bu animeye kimler "fansub" (Bedava altyazı hazırlayan gruplar) hazırlamış, site kullanıcılarından kimlerde var ve bunun gibi detaylara tek tek ulaşmanız mümkündür.

Sitede olmayan anime yok gibi bir şey. Yıllar öncesinin animelerine bile yer verilmiş durumda ve eğer bir şeyi bulamıyorsanız, büyük ihtimalle hata sizde oluyor; sitenin içeriği korkunç derecede geniş çünkü.

Gerçek anime fanatiklerinin tek tek liste oluşturduğu ve siteyi neredeyse bir günlük gibi kullandığı AniDB, her anime tutkununun gözdesi olmuş durumda ve bu grupta siz de kısa sürede yerinizi alabilirsiniz. **TUNA**

ANIMENFO (WWW.ANIMENFO.COM)

AniDB'nin birçok anime konusunu alıntı olarak sitesine koyabilmesini sağlayan sitenin adıysa AnimeNfo'dan başkası değil.

İçerik olarak bir hayli kapsamlı olan AnimeNfo'da yolunuzu bulmanız çok daha kolay. Özellikle anime incelemeleriyle dikkat çeken site, her animenin konusunu anında sitesinde barındırması ve meraklısına tüm seslendirenlerin bilgilerini de vermesi ile işini ciddiye alan siteler arasında yer ediniyor.

Siteye girdikten sonra ana sayfada, bulunduğunuz yılın rasgele seçilmiş beş animesiyle şansınızı deneyebilir veya hemen "Anime Match" bölümüne ilerleyerek türe göre anime arayışına girebilirsiniz. Mesela son aylarda komedi animelerini fazla izlediğiniz için bilimkurguya kaymak istiyorsunuzdur ve bu türde hangi animeler olduğunu merak etmişsinizdir. Bakmanız gereken bölümün adı Anime Match ve çıkan sonuçlar gözlerinizi kamaştıracak derecede fazla olacaktır, emin olabilirsiniz.

Şayet ki türe göre aramak istemiyor ve sadece en iyileri görmek istiyorsanız, "Top 200 Anime" sizin bölümünüz. Burada kullanıcıların inceleme puanlarına göre sıralanan en iyi 200 anime yer alıyor ve son dört yıldır bu listede pek bir oynama olduğunu söyleyemeyeceğim. Misal, Rurouni Kenshin hep ilk sıradaydı ve öyle de kalacak gibi. Kimi Ga Nozomu Eien'in de inatla üçüncü sırada oturmasına da ne diyeceğimi bilemiyorum.

AnimeNfo'nun üyelik sistemi, daha çok inceleme yapmak istiyorsanız veya puanlamalarda yer edinmeye niyetiniz varsa işe yarıyor ve AniDB'deki kadar elzem bir durum değil; bu yüzden siteyi üye olmadan da tam anlamıyla tecrübe edebilirsiniz. **TUNA**



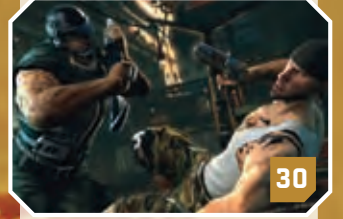
İlk Bakış

Zaman, oyun bekleme zamanı değil!

Tabii ki ilk bakış departmanımızı dergiden çıkaracak halimiz yok ama şu sıralar o kadar çok oyun piyasaya sürülüyor ki gelecek oyunlar gölgede kalıyor. Yine de oyun yağmurdan kurtulup önümüzdeki aylarda piyasaya sürülecek olan oyunları da şöyle bir gözden geçirdik.

Son zamanlarda nostaljik oyun yapısına sahip oyunların popüler olduğu bir dönem geçiriyoruz;

üstelik eski tarz oyunları direkt olarak önümüze koyup kolaya kaçan yapımcıların yanında, yaratıcılığını oyununa aktaranlar da mevcut. Braid ve Castle Crashers ile iyice alevlenen bu furyaya, şimdi de Shank adlı yapım ekleniyor. Halk arasında "ilerlemeli" olarak tabir edilen bir yapıya sahip olan oyun, oldukça renkli ve başarılı bir görselliğe sahip. Daha fazla detay içinse sayfaları çevirmeye başlayın.



30

Brink

Enemy Territory: Quake Wars'un PC versiyonunu geliştiren ekipten yeni bir FPS oyunu geliyor.



33

Elemental: War of Magic

Galactic Civilizations ile isim yapan Stardock, farklı bir strateji oyunu ile şansını deneyecek.



36

Cities XL

Şehir simülasyonu türüne yeni bir soluk getiren oyunun demo-su bizi mest etti.

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

Shank

Nostaljik oyun yapısı, stil sahibi grafikler ve maksimum şiddet!

34

1



Bu ekran görüntüsünün arka fonunu süsleyen fantastik yerin ismi Ark. Bu isim insanın aklına ister istemez Nuh'un Gemisi'ni getiriyor. Yapımcıların da Nuh'un Gemisi'nden esinlendikleri çok açık. Oyunun hikayesi Ark'ta, yani sular altında kalmış bir dünyanın tek kara parçası üzerine kurulmuş olan bir medeniyette geçiyor.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Splash Damage **Dağıtım** Bethesda Softworks **Tür** FPS / RPG **Platform** PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi 2010'un üçüncü çeyreği **Web** www.brinkthegame.com

Brink

Dünya, küçük bir kara parçasından ibaret olursa...

Geçen ay Split-Screen'e konuk olan Brink, orijinal görseelliğini sergileyen ekran görüntüleri ile aklımızı başımızdan almaya devam ediyor. Bakalım Enemy Territory: Quake Wars'ın yapımcısı Splash Damage gerçekten turnayı gözünden vurabilecek mi... **Ertekin Bayındır**

Brink'in hikayesi, Ark üzerinde hak iddia eden direniş birlikleri ve güvenlik güçleri arasındaki mücadele üzerinden akacak. Bize de bu taraflardan bir tanesini seçmek düşecek.

2

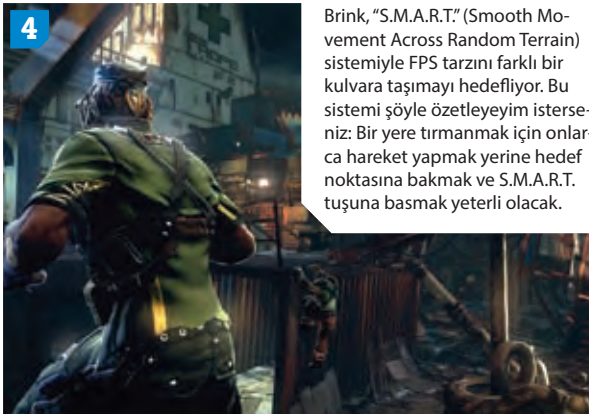


3



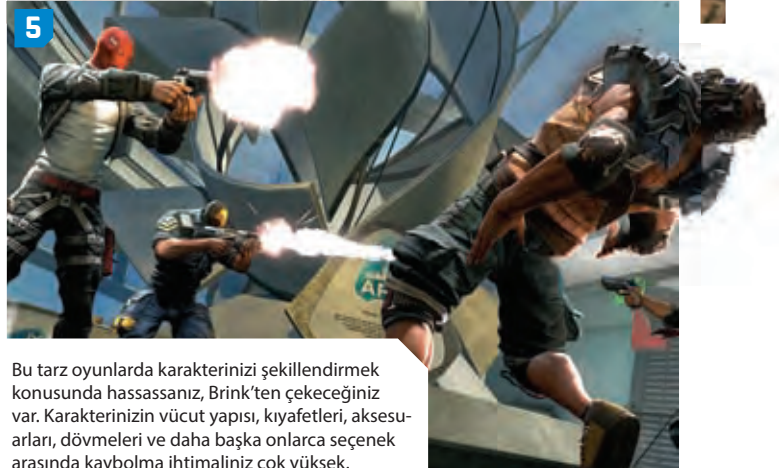
Bu görüntüde benim asıl ilgimi çeken şey şu mini tank görünümündeki araç oldu. Bu tarz araçları oyunda kullanabileceğimiz ile ilgili bir bilgi, yapımcılar tarafından henüz açıklanmadı ama böyle bir oyunda, "böyle" bir tank kullanabilmek... Hatta bir helikopter... Gerçekten heyecan verici.

4

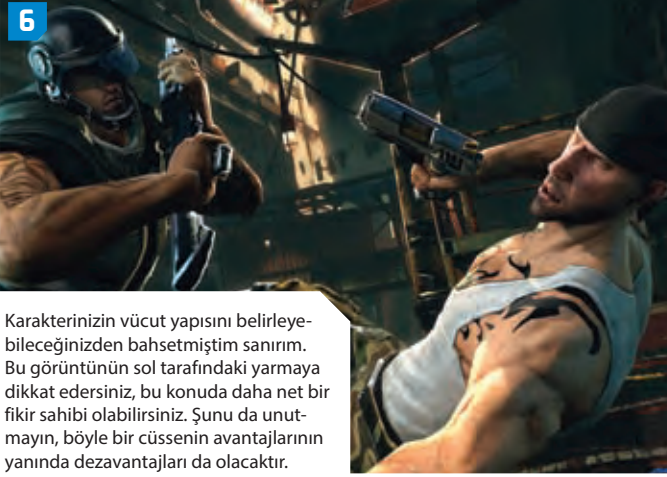


Brink, "S.M.A.R.T." (Smooth Movement Across Random Terrain) sistemiyle FPS tarzını farklı bir kulvara taşımayı hedefliyor. Bu sistemi şöyle özetleyeyim isterse-niz: Bir yere tırmanmak için onlarca hareket yapmak yerine hedef noktasına bakmak ve S.M.A.R.T. tuşuna basmak yeterli olacak.

5

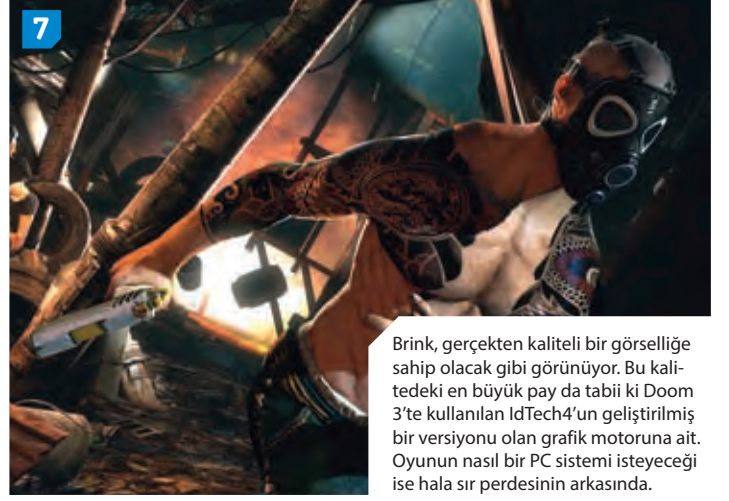


Bu tarz oyunlarda karakterinizi şekillendirmek konusunda hassassanız, Brink'ten çekeceğiniz var. Karakterinizin vücut yapısı, kıyafetleri, aksesuarları, dövmeleleri ve daha başka onlarca seçenek arasında kaybolma ihtimaliniz çok yüksek.



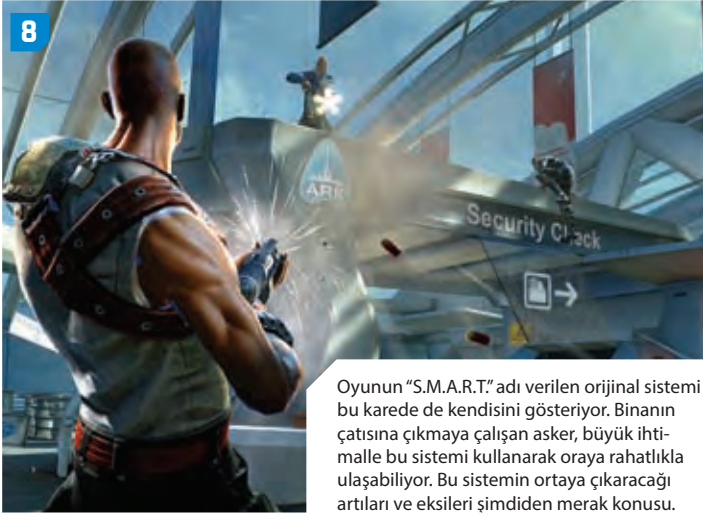
6

Karakterinizin vücut yapısını belirleyebileceğinizden bahsetmişim sanırım. Bu görüntünün sol tarafındaki yarmaya dikkat edersiniz, bu konuda daha net bir fikir sahibi olabilirsiniz. Şunu da unutmayın, böyle bir cüsenin avantajlarının yanında dezavantajları da olacaktır.



7

Brink, gerçekten kaliteli bir görselliğe sahip olacak gibi görünüyor. Bu kalitedeki en büyük pay da tabii ki Doom 3'te kullanılan IdTech4'un geliştirilmiş bir versiyonu olan grafik motoruna ait. Oyunun nasıl bir PC sistemi isteyeceği ise hala sır perdesinin arkasında.



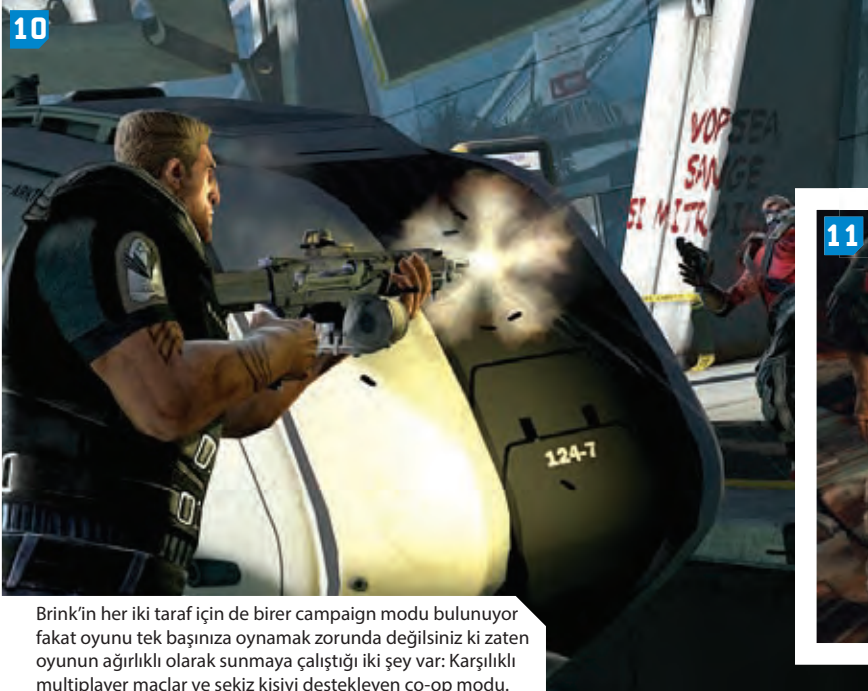
8

Oyunun "S.M.A.R.T." adı verilen orijinal sistemi bu karede de kendisini gösteriyor. Binanın çatısına çıkmaya çalışan asker, büyük ihtimalle bu sistemi kullanarak oraya rahatlıkla ulaşabiliyor. Bu sistemin ortaya çıkaracağı artıları ve eksileri şimdiden merak konusu.



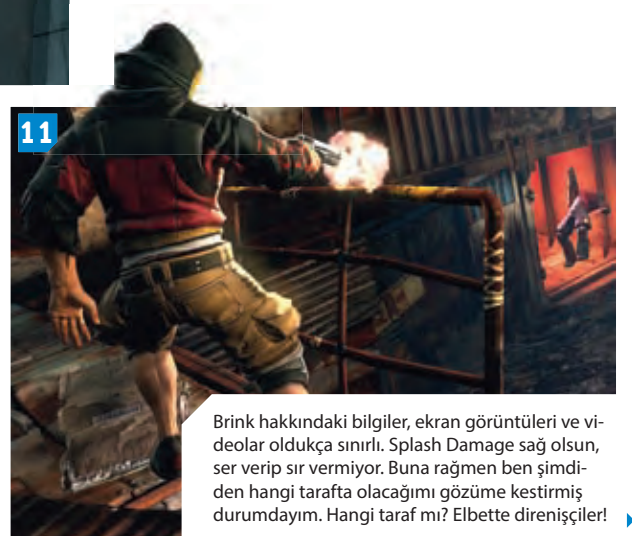
9

Bu karede güvenlik güçlerine bağlı dört askeri görüyorsunuz. Bu dördüye, dört kişi daha ekleyin ve bu sekiz kişilik nüfusla yaşayacağınız heyecanı düşünmeye başlayın. Evet, oyunun co-op moduyla yaşayacaklarınızın küçük bir kısmını hayal ettiniz az önce.



10

Brink'in her iki taraf için de birer campaign modu bulunuyor fakat oyunu tek başınıza oynamak zorunda değilsiniz ki zaten oyunun ağırlıklı olarak sunmaya çalıştığı iki şey var: Karşılıklı multiplayer maçlar ve sekiz kişiyi destekleyen co-op modu.



11

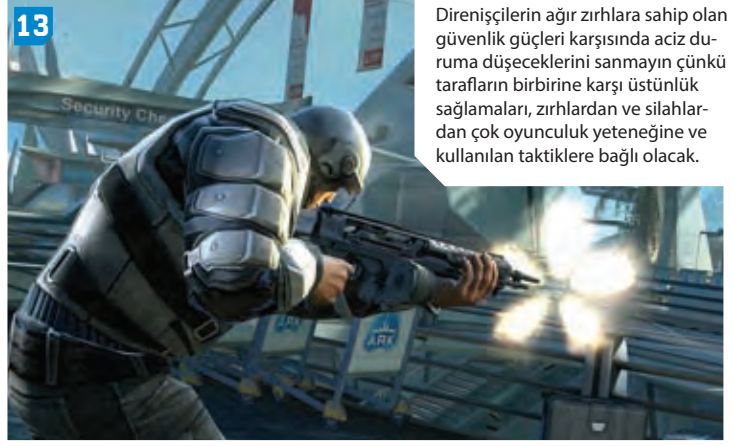
Brink hakkındaki bilgiler, ekran görüntüleri ve videolar oldukça sınırlı. Splash Damage sağ olsun, ser verip sır vermiyor. Buna rağmen ben şimdiden hangi tarafta olacağımı gözümde kestirmiş durumdayım. Hangi taraf mı? Elbette direnişçiler!

12



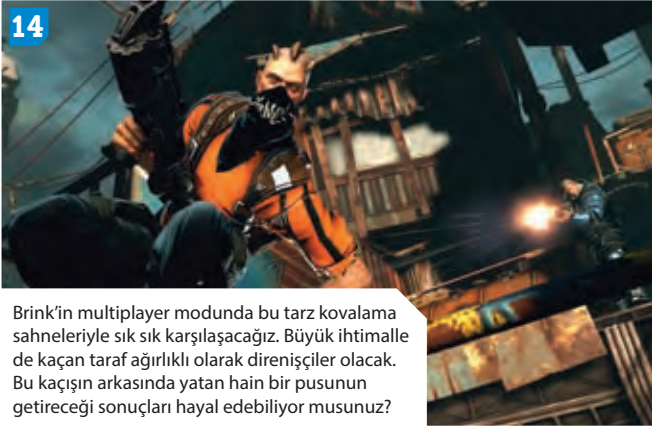
Oyunun tek kişilik campaign modunda edindiğiniz tecrübe puanlarını, yetenekleri ve ekipmanları alıp online co-op moduna veya multiplayer maçlarına taşımanız mümkün olacak. Bunun tam tersini yapmak da bir seçenek.

13



Direnişçilerin ağır zırhlara sahip olan güvenlik güçleri karşısında aciz duruma düşebileceklerini sanmayın çünkü tarafların birbirine karşı üstünlük sağlamaları, zırhlardan ve silahlardan çok oyunculuk yeteneğine ve kullanılan taktiklere bağlı olacak.

14



Brink'in multiplayer modunda bu tarz kovalama sahneleriyle sık sık karşılaşacağız. Büyük ihtimalle de kaçan taraf ağırlıklı olarak direnişçiler olacak. Bu kaçışın arkasında yatan hain bir pusunun getireceği sonuçları hayal edebiliyor musunuz?

15



Bu da oyunun görücüye çıkmış olan artwork çalışması. Arka planda Ark, kaçan direnişçiler ve baskın yapan güvenlik güçleri... Bu görsel, 2010'un yaz aylarının normalden daha sıcak olacağına bir kanıt gibi.

Legoel Odaburda

Geçen ay büyük bir coşku ve tezahürat ile başlamıştım yazıma. Bunun nedeniyse Türkiye'nin Eurobasket 2009'a müthiş bir başlangıç yapmasıydı ve -İspanya da dahil olmak üzere- önüne geleni devirmesiydi ki bu beni fazlasıyla heyecanlandırmıştı. Ayrıca bu galibiyetlerin arkasının geleceğini tahmin etmişim ve Türk dostlarımla mutluluğuna ortak olma planları yapmıştım ki...

Turnuvaya mükemmel bir başlangıç yapan ve şampiyonluğun en önemli adayları arasında gösterilen Türkiye, üst üste aldığı galibiyetlerden sonra bir anda duruldu ve bu kez de önüne gelene yenilmeye başladı. Yunanistan maçı için net bir şey söylemek güç; sonuçta maçın genelinde takımın hataları olsa da skoru hakemin belirlediği bir maçı o. Bu noktada Yunanistan'ın basketbol lobsininin ne kadar güçlü olduğu da çıktı ortaya. Diğer mağlubiyetler içinse söylenecek kelime bulamıyorum.

Takım öylesine kötü oynamaya başladı, öylesine disiplinden uzak göründü ki alınacak tek bir galibiyet bile sürpriz olurdu. Turnuva boyunca takımın en önemli oyuncusu olarak ön plana çıkan Ersan, yine yapacağını yaptı ve her maçta

lodaburda@level.com.tr

takımın skor yükünü çekti. Öte yandan takımın en kariyerli ve yıldız oyuncusu Hidayet ise bir anda sayı bulamamaya, sayı bulamadıkça kontrolden çıkmaya ve en sonunda disiplinden uzak ve kendi kendine oynar moda geçti. Bu tip durumlarda herhangi bir oyuncuyu kenara almak kolaydır ama bu oyuncu bir yıldızsa kenara almak çözüm değil, problem yaratabilir sadece.

Bir maçta kötü oynayan yıldız oyuncuların tek kurtuluşu yolu vardır, o da bulacakları tek bir basket. Hidayet de o tek basketi aradı, durdu ama olmadı, olmadı, olmadı. Sadece bir maçın sonunda patladı ama bu da yetmedi maalesef. Diğer maçlarda kötü attı, kötü attıkça ısrar etti, yine attı ama olmadı. Peki turnuvanın kötü sonlanmasının sorumlusu Hidayet mi? Tabii ki değil. Önce bir hakem problemi, sonrasında takım olarak form düşüşü ve yuvarlандıkça büyüyen bir kartopu misali kötü gidişat.



Turnuvayı kötü bir yerde tamamlamasına rağmen Dünya Şampiyonası'nda ev sahibi olma avantajıyla mücadele edecek olan Türkiye, müthiş yetenekli ve geniş kadrosu ile yine iddialı olacaktır. Çözülmesi gereken tek problemse takımın kötü gidişatı durdurabilecek potansiyeli yakalayabilmesi ve rüzgarın yönünü çevirebilmesi. Umarım bu "olgunluk" göstergesi takımınızın yanında olur ve turnuvayı mümkün olan en iyi noktada bitirirsiniz. ■

Buzun ve Ateşin Şarkısı

Oyunun ana konusu, George R. R. Martin'in "A Song of Ice and Fire" serisine çok benziyor. Bunun sebebiyse oyunun yapımcısının, aynı zamanda Stardock şirketinin CEO'su olan Brad Wardell'in bu serinin ve yazarın hayranı olması.

Tansiyon Ölçer

NORMAL

Yapım Stardock **Dağıtım** Stardock **Tür** Strateji **Platform** PC **Çıkış Tarihi** Şubat 2010
Web www.elementalgame.com

Elemental: War of Magic

Ateşi, suyu, toprağı ve havayı kontrol edin!

Son zamanlarda grafikleri fazla önemsenmeyen, arka planda fantastik çizimlere yer verip göz almaya çalışan ve çok sık olmasa da bunu başaran oyunlar moda oldu. Trine ve Braid bu oyunlara en güzel iki örnek. Braid'in başarısından yararlanmak isteyen diğer firmalar da, grafik motorunu -belki de bilerek- fazla önemsemeden iyi bir oyun yapmaya çalışıyor. Elemental: War of Magic de bunlardan biri. Şubat 2010'da piyasaya sürülmesi planlanan bu sıra tabanlı strateji oyununun beta versiyonu, ön sipariş verenlere sunulmaya başladı. Yalnız sektörde çok büyük iddiası bulunmayan Stardock'ın, oyunu yüksek bir fiyatla (49.95 Dolar) ön siparişe çıkarması, oyunun raflarda tozlanacağını düşündürüyor.

Elemental'da kral niteliğindeki ve büyü güçleriyle donatılmış bir karakteri yöneteceğiz. Bu karakter şehirde binalar yaratabiliyor, orduları yönlendirebiliyor, büyü ve ejderha gibi fantastik öğeleri kullanarak savaş kazanmaya yardım edebiliyor. Oyun, Yüzüklerin Efendisi serisindeki gibi fantastik ve gayet geniş bir evrende yer almasına rağmen, görsel olarak bu doygunluğu yaşatamıyor. Daha çok çocukken sahip olduğumuz boyama kitaplarındaki gibi çizimlerle donatılmış olması sizi oyundan soğutabilir. Ayrıca oyunun karakter yaratma sistemi de garip bir

şekilde işliyor. Şöyle ki eğer bir çiftçi / işçi yaratacaksanız, yeterli miktarda kaynağınız olması lazım ama bu kaynakları toplayabilenler sadece bu işçi karakterler olacak. Bu karakterleri yaratıp, kaynak bitince yarattıklarınızı çalışmaya gönderip tekrar aynı şekilde karakter yaratmak oyunun ilk dakikalarını sıkıntılı hale sokabilir. Sıra tabanlı olması sebebiyle birçok oyuncunun, oyunun ilk bir - iki saatinde sıkılıp oyunu silerek tarihini tozlu sayfalarına yollama ihtimali de yüksek.

Peki oyunun hiç mi iyi yanı yok? Tabii ki var. Mesela, düşük bütçe ve sınırlı bir kadro ile hazırlanmasına rağmen konusu ilgi çekiyor. Bir oyunda konu benim için en önemli öğedir; bu oyunun konusu da grafiklerine ve ağır işleyişine rağmen en az bir kere kendini oynatabilecek gibi gözüküyor. Yarattıkları evren ve yönetilebilecek ırklar, birçok romana gönderme yapıyor. Özellikle fantastik roman severlerin ilgisini çekebilecek bir konuya sahip oyun. Sonuçta kim elementleri kontrol edip ona buna ateş, su, toprak ve hava atmak istemez ki... **Onur Cengiz**





Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

“Abi geçeyim mi?”

Bacak kadar boylarıyla atari salonlarının müdavimleridir bunlar. Hiçbir zaman jeton için paraları olmasına rağmen bütün oyunların ustası olmuşlardır. “Abi geçeyim mi?”, “Bak geçemiyorsan geçeyim” gibi sözlü saldırılarda bulunurlar. Bu veletlere karşı en mantıklı çözüm, kendilerine bir jeton verip göndermektir.



Yapım Klei Entertainment Dağıtım Klei Entertainment Tür Aksiyon Platform Xbox 360
Çıkış Tarihi Belli değil Web www.shankgame.com

Shank

Insert Coin

O “çatır çatır” seslerini hala duyar gibiyim; insanların, parmakları uyuşuncaya kadar bastıkları o butonların seslerini... Bazıları kırılmış, yerinden çıkmış veya içine kaçmış yuvarlak renkli butonların seslerini... Etrafta boy boy erkek çocuğu, havada sigara dumanı var. Biraz daha yetişkin olanların arkasına sıralanmış küçük çocuklarla dolu içerisi. İşte atari salonlarıyla ilk tanışmam sonrası gördüklerim ve hissettiklerim bunlardı. Neler olup bittiğini çözmeye çalışırken, birden ben de fark ettim neden orada bulunduğumu. Orası adeta büyüü bir yerd, küçük hayal dünyanın kapıları sonuna kadar açılmıştı artık ve benim için yeni bir dönem başlamıştı. Aradan yıllar geçti, oyunlar daha da yaygınlaşmıştı, yanı başımıza, evimize kadar girmişti. Ama oranın büyüü atmosferi hala etkisini koruyordu, ta ki gelişmenin yan etkileri kendini gösterene kadar. Gittiğimiz o atari salonunun gözlerimin önünde değiştiğini hatırlıyorum. İlk başta birkaç PlayStation geldi, sonrasında değişim devam etti ve güzelim Pink Atari Salonu, artık Pink Internet Cafe olmuştu. İçeride hiç oyun makinesi kalmamıştı, mekan bilgisayar başında kulaklık takan çocuklarla dolmuştu. Diğer atari salonları da tek tek kapandı. Biz de gitmiyorduk artık. O dönem bitmişti ve farklı bir dönem başlamıştı.

Çoğu oyunun sadece ismi kaldı akıllarımızda. Bazen an geliyor, “olsa da oynasak” diyoruz ama artık onlar mı çok eski olduğundan, yoksa biz mi eskisinden daha fazlasını arzular olduğumuzdan bilmiyorum, kismet olmuyor. Shank hepimiz için yeni bir fırsat. PAX 2009’da bir bölümünün videosunu izledikten sonra beni oldukça neşelendirdi oyun.



Adı üstünde, Shank

Shank’in agresif bir görüntüsü, çizgi film karakteri gibi görünmesine rağmen sert bir duruşu var. Her yeri kan götürüyor. Kullanabildiği silahlar arasında tabancalar, pompalı tüfek, el bombaları, elektrikli testere ve tabii ki bıçaklar bulunuyor. Her silahı farklı tuşa atamış oldukları için istediğimiz silahı kullanmak istediğimizde gerekli tuşa basmamız yeterli olacak ve bu sayede gayet akıcı bir oynanabilirlik bizi bekliyor. Önümüzdeki düşmanımızı bıçaklarken aynı zamanda arkamızdakilere ateş edebilecek, ilerideki düşmanlara da el bombası atabilecek, her yönden gelebilecek saldırılara karşı çok rahat tepki verebileceğiz. Videoda gördüğümüz kadarıyla animasyonlarda hafif kopmalar mevcut fakat henüz daha oyunun çıkış tarihi bile belirlenmemiş durumda. Düşmanlarımızı tutarak etrafa fırlatabileceğiz; fakat bu, düşmanın cüssesine göre değişiklik gösterecek. (Fırlatılan biz de olabiliriz yani.)

Oynanabilirliğin yanı sıra videodaki ses ve müzikler de oldukça başarılı. Müzikler bölüm tasarımına uygun tarzda çalıyor ve

■ Elektrikli testere ile güzel bir gün batımı.





El bombalarını etrafa fırlatmanın yanı sıra, boss dövüşlerinde düşmanın ağızına sokup sahneyi kapayabileceğiz.

Birbirlerinin kopyası düşmanlarla sık sık karşılaşacağız; tam bir nostalji.

İki silahı aynı anda kullanabileceğiz.

keyif veriyor. Oyun boyunca bolca ara videoyla da karşılaşacağımızı söyleyebilirim ki bu da genellikle bölüm sonlarında gelecek boss'lara hazırlık açısından gerekli gazı verecektir.

Eski günlerin hatırına

Şu an için oyun ile ilgili tek endişem, co-op modunun olup olmayacağı ile ilgili. Umarım böyle büyük bir hataya düşüp arkadaşlarımızla oynamamıza engel olmazlar; hatta mümkünse aynı klavyeden oynayabilelim. (Daha samimi oluyor.) Henüz -Shank'in hikayesi de dahil- pek

çok bilgi sır gibi saklanıyor. Ana karakter Shank'in yanı sıra "Killer Bubbles" isminde bir bayan karakter olması muhtemel. Bu hoş görünümlü bayanın belki bir lav silahı bile olabilecek. Açıkçası Shank beni oldukça meraklandırdı. Tamam, belki yapımcılarına The Sims kadar para kazandırmayacak ya da Call of Duty kadar geniş kitlelere sahip olmayacak ama kesinlikle pek çok kişinin dikkatini çekecek gibi; özellikle de eski günleri, o altın dönemi özleyenlerin.

■ Gökhan Yılmaz



Dev Röportaj

MARIO'NUN GÖLGEDE KALAN KARAKTERLERİNİN DRAMI

Sultanbeyli'de, köhne bir kahvehanenin önündeyiz. İçeride üçlü bir okey masası var dördüncüyü aramayan. Yüzleri soluk, elleri kırış kırış hepsinin. Önlerindeki tavşan kanı çaylara dokunmuyorlar bir türlü. Tek istedikleri zamanın geçmesi; böylelikle ezilmişliğin, unutulmuşluğun acısını onlar da unutacaklar. Yavaş yavaş yaklaşıyoruz Luigi, Prenses Peach ve Yoshi'nin yanına. Yaklaştığımızı bile fark etmiyorlar.

LEVEL: İyi oyunlar. Biz Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'dan geliyoruz. Ufak bir söyleşi yapabilir miyiz sizle?

Luigi: "Oyun" demeyin, oyun değil bu. Ekran yok, bir şey yok. "Oyun" demeyin.

Prenses Peach: Sakin ol Lu, siz ona bakmayın. Tansiyon haplarını almamış o. Memnun oluruz tabii ki; bizi de hatırlayan birileri varmış. Teşekkür ederiz.

Yoshi: Miiih, ihhh, yihhh!

L: Biz sizleri Mario serisi ile tanıdık. Fakat Mario kariyerine hızla devam ederken sizleri uzun yıllardır onun yanında göremez olduk. Jübilenizi biraz erken mi yaptınız?

Lu: Vallahi kardeşim olacak olan o hayırsız, o şerefsiz,

bencil, meymenetsiz suratlı, büyür, şişko...

P: Tamam Lu, yeter artık. Lu bir türlü Mario'nun bize yardım eli uzatmaksızın işimizden etmesini sindiremedi. Benim için de travmatik olaylar bunlar ama ben atlattım. Luigi'yle evlendim; ama bir türlü çocuğumuz olmadı. Biz de Yoshi'yi evlat edindik. Konuşamıyor ama en azından varlığıyla yalnızlığımızı unutturuyor.

Lu: Ya bırak Allah aşkına kaplumbağadan çocuk mu olur; delirtme adamı.

Y: Miiih, yiiiih!!!

P: Yoshi üzülme, öyle demek istemedi. Kes artık Lu. Pardon kusura bakmayın siz de. Ne diyorduk?

L: Ne kusuru; anladığımız kadarıyla bir ihmal söz konusu. Peki, Mario sizin bu zor durumunuzdan haberdar mı?

P: Bir - iki kere Luigi arayıp para istemişti; ben bel fitiği ameliyatı geçirdim o zaman da sıkıştıktı durumumuz. Fırtapen çıkmıştı; tesisat problemleri azalmıştı evlerde. Geçmiş olsun diye aradı ama parayı yollamadı. Herhalde onun da kötüydü durumu o dönemde.

Lu: Saçma saçma konuşma kadın; nereye kötüydü. Bal gibi cimri işte. Öz kardeşine bile zırnık koklatmıyor. Sanki çok fark vardı aramızda. Sırf şansa o ilk oyunda,



ilk karakter oldu diye beni aşağıya itti. Yapımcılara arkamdan konuştu. İşsiz bıraktı beni. Sonuçta ikimiz de tesisatçınız. Ne kadar farkımız olabilirdi...

L: Peki, acınızı paylaştığımız iyi oldu. Son olarak okurlarımıza söylemek istediğiniz bir şey var mı?

Lu: Mario oyunlarını oynamasınlar; para kazandırmasınlar ona.

P: Deme öyle deme! Tüm LEVEL okurlarını manevi oğlum Yoshi'yle ve sevgiyle selamlıyorum. Mario'ya da sesleniyorum; seni hala unutamadım Mario.

Lu: Ne diyorsun sen ya?! Ne diyorsun ulan?! Geberteyim mi seni?!

Bu aile faciasının içinden sıyrılıp Sultanbeyli semalarını terk ediyoruz sevgili okurlar. Arkamızdan giren mahalleli umuyoruz ki Prenses Peach'i boğazlayan Luigi'yi sakinleştirtilmişlerdir.

■ Elif Akça



Çaya da Bekleriz!

City Life'in ardından oyuncuların tepkisini kendi sitesinde cevaplayan Phillipe Da Silva, nelerin beklendiğini ölçüp biçtikten sonra, üzerinde çalıştığı oyunun online olması gerektiğine karar vermişti. İlk kez yapılan interaktif bir şehir simülasyonu örneği Cities XL.

Yapım Monte Cristo Multimedia Dağıtım Atari Tür Şehir Simülasyonu
Platform PC Web www.citiesxl.com

Cities XL

İnşaat sektörü adamı yoruyor!

Belediye başkanı seçilme olasılığım hiç yok; gözümü açtığımda istediklerimin olması için ancak sihirli değnek vari bir şeyin gökten inmesi gerek bana. O güne kadar, şehir simülasyonlarıyla hayalimi plana dökme yanlısıyım. Hem bu kez bütün dünyayla beraber işbirliğinde de bulunabilirim oturduğum sandalyeden.

Boşalan koltuğu devralan isim: Monte Cristo

Şehir simülasyonu oyunlarının büyük bir kısmı, bugüne kadar Maxis'in kanatları altındaydı. 1989'da SimCity ile piyasaya giren Maxis, Will Wright ile başladığı seriyle Simcity 2000, Simcity 3000 ve 2003 yılında Simcity 4'le altın yıllarını yaşadı hatırlarsınız. Maxis'in Electronic Arts'a geçmesiyle, Will Wright kendisini The Sims ve Spore'a verdi. Simcity 4'ün devamı içinse Tilted Mill ile işbirliği yapılarak Simcity Societies piyasaya sürüldü. Daha çok "konsept şehir yaratma" fikrine sahip olan bu oyun, o sadık kitleyi hayal kırıklığına uğrattı ve çıkan ek paketi bile şehir simülasyonu sevenleri memnun edemedi.

Tam bu noktada, boşalan koltuğu devralmak üzere Monte Cristo firması, oyunun kurucusu Phillipe Da Silva ile City Life'i piyasaya sürdü. City Life'in aldığı olumlu tepkiler üzerine, Da Silva serinin devamı olacak olan Cities Unlimited'in çalışmalarına başladığını açıkladı. Son bir hamleyle oyunun ismi değişti ve "Cities XL" olarak raflarda yerini aldı.

Monte Cristo, tepkileri ölçmek ve bünyeyi heyecanlandırmak için

oyunun demosunu Eylül ayı boyunca web sitesinde yayımladı. Üç harita ve 22.000 nüfusla kısıtlı olan demoda da tam sürümde olduğu gibi single player ve multiplayer modlar bulunuyor.

İklim şartları ve yeryüzü şekillerine göre mevcut üç haritadan istediğinizi seçtikten sonra -çoğu şehir simülasyonunda olduğu gibi- konut, iş yeri, endüstriyel ve eğlence bölgeleri menüsü karşımıza çıkıyor. Bu bölgeleri belirlerken, oyunun sunduğu dört farklı insan sınıfını da unutmamak lazım: İşçi sınıfı, diplomalı çalışanlar, yönetim sınıfı ve zenginler. Bölgeleri buna göre düzenlemek, huzurlu bir geleceğin anahtarı şehrimiz için. Vergi dağılımına ve danışmanların ne dediğine de kulak vermek gerek tabii ki.

Monte Cristo'nun sunduğu bir başka güzelliğe de dikkatinizi çekmek istiyorum: Bu bölgeleri kare kare planlamak yerine, daha çok sizin istediğiniz gibi, mouse'unuzla yeryüzü şekillerine uygun çekip çevirme imkanı var. Ulaşım için de aynı geçerli; yolları istediğiniz açıda, isterseniz içe içe spiral şekilde tasarlayın ya da aşılması en zor dağların arasına tüneller yapın. Yaratıcılığınızı kullanabilmeniz için ellerinden geleni yapmışlar, sağ olsunlar.

Can alıcı nokta: Detay!

Grafikleri incelediğimizde, 3D motoruyla zenginleştirilmiş, cıvı cıvı detaylar göze çarpıyor. Başarılı bir optimizasyon sayesinde, ortalama bir



Minicik şehrimin manzarası pek bir güzel.





PC'de de sağlam sonuçlar alınabileceğini belirtmiş olan firma, bu ortalama PC sahiplerinin grafikleri maksimum ayarlara getirmeseler de 3D detayların keyfine varılabileceklerinin altını çizmişti. Fakat oyunu maalesef bahsettikleri kadar düşük detayda oynayabilmek mümkün değil. Zira neyin nerede, nasıl olduğunu doğru düzgün görüp anlayamıyorsunuz.

Göze çarpan detaylardan bahsedelim biraz da; mouse'unuzun scroll'ünü döndürdüğünüz anda sokaktaki bisiklet yoluna iniyorsunuz mesela. Herhangi bir insana tıklayıp, her şeyi onun bakış açısından görebiliyorsunuz. "Yürürken ya da anaokulu bahçesinde oynayan çocukların ve otobüs durağında bekleyen kalabalığın arasından arabayla şehir turu atarken, akşam güneşinin güzelliğinden gözleriniz kamaşacak" diyebilirim. Birbirinden farklı mimari detaylar da ön plana çıkıyor; Avrupa, Kuzey Amerika ve Asya mimarisi örnekleriyle şehrinizi zenginleştirilebiliyorsunuz. İlerleyen günler için etrafta dönen bir söylenti de bina modelleme sisteminin oyuncular tarafından kullanılabilirliği. Eğer bu mümkün olursa şayet, oyunculara yeni bir kazanç kapısı açılır.

Dünya bizim!

Oyunun değişilmesi gereken önemli noktası multiplayer modu. Bu modla Monte Cristo ekibi, hedefi tam 12'den vurmak istiyor. Şehir simülasyonu türünde en son akla gelecek özelliğin online mod olduğunu düşünürsek hepimiz için bir ilk bu aslında. Ekip, "Planet" adını verdiği server'larda, şehrinizi online olarak diğer kullanıcılarla beraber inşa etme olanağını sunuyor. Planet'inizi seçtikten sonra, beş tane şehir kurabilme hakkınız oluyor. Artık multiplayer seçeneğinde, seçtiğiniz bölgeniz daha fazla önem kazanıyor. Yeraltı kaynaklarınızı, enerji durumunuz da önemli faktörler. Enerji santrali yapmayacaksanız, diğer kullanıcılarla takasa girişmeniz, sizin maden kaynaklarınızdan onlara verebilmeniz mümkün kılınmış. Anlaşmalar gereği, oyundan kazandığınız jetonlarla ister insan gücü, ister doğal kaynaklar, isterseniz de enerji alanında takas yapıyorsunuz.

Sosyalleşmenin tadı bir başka

Server'daki diğer oyuncularla arkadaş olabilmemiz, chat modülü, arkadaşlarınızın şehirlerini ziyaret edebilmemiz, bu türe yepyeni kapılar açıyor.

Oyunu oynamadığınız zamanlarda bile, oyunun websitesinden güncellemeleri alıp, yenilikleri takip edebiliyorsunuz ve diğer oyuncuların size sunduğu teklifleri görebilmek ve "Blueprint" adını verdikle-

ri -Eyfel Kulesi gibi- özel binaları yapma hakkına sahip oluyorsunuz. Hem tek başınıza yapma gibi bir zorunluluğunuz da yok, iş birliğine girerek, daha az yatırımla ve daha az zamanla beraber yapabileceğiniz imkanınız var. Ayrıca oynanabilirliğin daha canlı tutulabilmesi için web sitesi tarafından sunulan yarışmalarda da başarıdan başarıya koşabilirsiniz. Oyunu multiplayer modunda oynamak için belirlenmiş rakamlar; aylık yedi, üç aylık 15, altı aylık 18 Euro. Dünyanın en çok oynanan online oyunu olan WoW'un 13 Euro'luk aylık ücretiyle kıyasarsak, bu bedel biraz ortalamanın üstünde gibi.

Bununla beraber, oyunu zenginleştirmek adına eklenti paketi modüllerini düşülmüşler. Kayak pisti veya tropik bir otele belli bir ücret ödeyerek sahip oluyorsunuz. Ek paketten ek pakete fiyatlar değişiyor. Yeni binalar, yeni tasarımlar ekleyebiliyorsunuz şehrinize. Üstelik oyunu online oynamak zorunda da değilsiniz, ana şehrinize döndüğünüzde her şey kaldığı yerden devam ediyor, ek paketle gelişime, turizme ve paraya para demiyorsunuz. İlerleyen zamanlarda, bağ evi, demiryolu işletmesi gibi farklı alanların açılması da söz konusu.

Phillipe Da Silva, City Life ile girdiği şehir simülasyonu dünyasında, Cities XL ile yeni bir sayfa açtı. Online şehir simülasyonu fikrinin ne kadar tutulacağı ise türün severleri arasında merak konusu. Oyunun geleceği, gelen istekler doğrultusunda şekillenecek gibi görünüyor şimdilik. ■ **Ayça Zaman**



■ **O kadar plaj kurdunuz. Peki ya tsunami gelirse...**

ÜMİT ÖNCEL

AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

YAZARLIĞIN KARANLIK TARAFI: YAZI GECİKTİRME SANATI

Ağustos sayımızda Tuna'nın "Bir Oyun Editörünün Anıları" isimli köşesini okuyanlar, artık her ay okudukları yazıların nasıl zorlu bir süreç sonucunda hazırlandığını az çok biliyorlar. Pek çok kişinin henüz yeterince bilmediği kısım ise yazıların yazım aşamasının önemli bir bölümünün, kendi aramızda "geciktirme", "sallama", "takma" diye tabir ettiğimiz süreçler sonrasında teslim edildiğidir. Size 19 yıl önce başlayan yazarlık tecrübelerim sonucunda bu konuda elde ettiğim bazı önemli ipuçlarını aktaracağım. Fakat şunu asla unutmayın; **burada bahsedilenler ileri seviye teknikler ve ipuçlarıdır.** Yeni yazarların asla denememesi gereken bu teknikleri uygularken yapılabilecek en ufak bir hata, yazarlık kariyerinizin başlamadan bitmesine yol açabilir.

GERÇEKLER

Tam zamanlı yazarların yazılarını geciktirme şansı ne yazık ki pek yoktur. Onlar pek çok ölümcül kılıcın gölgesinde yaşarlar ve her türlü tarihe uymak zorundadırlar. **Geciktirme teknikleri ağırlıklı olarak serbest yazarlar tarafından uygulanabilir.**

ÖN HAZIRLIKLAR

Yazısını geciktirecek kişi bu konuyu ciddiye almak zorundadır. Hafife alındığında ortaya çıkacak sonuçlar çoğu zaman tehlikeli olabilir. O yüzden en önemli tavsiye; çalışmak, çalışmak ve çalışmaktır. Yazısını ilk kez geciktiren yazarlar bu konuda son derece tecrübesizdir ve genellikle aynı talihsiz hatayı yaparlar; ilk akla gelen bahaneyi söylemek. Ne yazık ki iş bundan çok daha karmaşıktır. Bu bahaneyi söylediğiniz kimse her ay pek çok farklı yazardan sayısız bahane dinleyen ve bunların çoğuna başışıklık kazanmış bir kişidir. Bu yüzden kesinlikle ve kesinlikle **herhangi birinin düşünebileceği bahanelerden uzak durmalısınız.** Çoğu zaman inanmasa bile bahanenizin yaratıcılığınızdan etkilenip, yazınızın teslim tarihini değiştirmeyi kabul edecek bir editöre rastlayabilirsiniz.

HABERİN OLSUN

Daima çalışmalı ve yazı geciktirme konusunda kendinizi sürekli geliştirmelisiniz. Maalesef bu konuda takip edebileceğiniz bir literatür yok ama gündemi yakından takip etmek işinize yarayacaktır. Her zaman Türkiye'deki ve dünyadaki gelişmeleri yakından takip edin. **Sansasyonel olayları kaydettiğiniz bir defteriniz olsun.** Bu olaylardan doğru anda bahsetmek ve konuyu dağıtmak size kazandırabilir.

DÜŞMANINI TANI

Yazısını geciktirmeyi planlayan bir yazar için dostunu ve düşmanını tanımak çok önemlidir. Yazısını geciktirmeyi planlayan bir yazar için dostunu ve düşmanını tanımak çok önemlidir. Örneğin, cep telefonunuz en büyük düşmanınızdır. Olmadık zamanlarda çalar ve sizden yazı istemesine yol açar. Böyle durumlarda telefonu açmamak yapabileceğiniz en büyük hatadır. Yazı istemek için sizi arayan kişi bunu "saklanmak" olarak yorumlayacaktır. Cep telefonu, serbest yazarların hayatlarını zorlaştıran bir araç olsa da çaldığında cevap vermek şarttır.

DEVAMI GELECEK SAYIDA...

YASAL UYARI:

Bu sayfalar LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basılmış olan her sayıda yer almayabilir. Eğer bu sayfaları görüyorsanız, derginin içine yerleştirilmiş özel bir mikro çip sanız, derginin içine yerleştirilmiş özel bir mikro çip ile yazarlık potansiyeline sahip olduğunuz tespit edilmiştir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiştir. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiştir. Eğer tüm teknolojik önlemlere rağmen bir şekilde Farat bu yazıyı okuyorsa; yazı tamamen hayal ürünü bir mizah yazısıdır, gerçek kişiler, olaylar ve bahaneler ile olası benzerlikler tamamen tesadüftür. LEVEL Dergisi yazarları böyle şeyler yapacak tipler değildir, hepsi çok şeker insanlardır.

TOP SECRET





Runes of Magic

Oynamanız için 7 sebep...



1. Otomatik Hareket Sistemi

Bir MMORPG'de insanı hayattan en çok ne bezdirir? Oradan oraya koşturmak tabii ki. Görevi almak için koştur, göreve gitmek için koştur, görevi bitirince geri dönmek için koştur... Koştur dur... Hadi bazı oyunlarda otomatik koşturma seçeneği var ve bu seçenek sayesinde yüzlerce defa mouse'a tıklamak zorunda kalmıyorsunuz. Ama sonuçta yine de gözünüzü ekrandan ayırmamanız gerekiyor zira eğer siz yön vermezseniz karakteriniz bodoslama, dümdüz koşuyor. Runes of Magic'te ise durum farklı. Tek yapmanız gereken şey haritada gideceğiniz yere tıklayıp "Hareket et" seçeneğini seçmek. Ondan sonra gidin çay / kahve yapın, TV'ye göz atın, tuvalete

gidin. (E bir yerden sonra gitmek lazım değil mi...) Karakteriniz tipis tipis belirttiğiniz noktaya gidecek. "E haritadaki düşmanlar ne olacak peki?" diye sormakta haklısınız. Kendinize güveniyorsanız, karakteriniz durmadan koştuğu için bir - iki darbeden sonra düşmanlar peşini bırakacaktır. (Hele ki altınızda bir bineğiniz varsa işiniz daha da kolay.) Eğer "Yok, beni kesin yerler" dersiniz de karakterinizi haritadaki ana yol üzerinden hareket ettirin. Kimseye bulaşmadan, rahat rahat yol alacaktır. ▶





2. Kapsamlı Harita Menüsü

Oyundaki harita sisteminin sunduğu tek kolaylık bu değil. Diyelim ki bir görev aldınız, görevle ilgili karakterlerin (NPC) isimleri haliyle görev text'inde mevcut. Haritada bir sağa, bir sola koşup durdunuz ama görev için bulmanız gereken NPC'yi ya da kesmeniz gereken yaratık(lar)ı bulamadınız. Ne yaparsınız? Büyük bir ihtimalle çoğunuz "Eeeh" diyerek oyuna ara verir ve buzdolabına yönelir. (Yani, sanırım ben buzdolabına yöneliyorum genelde.) "Ne gerek var ki böyle şeylere?!" demiş Runewaker; iyi de demiş. Demekle de kalmamış; görev text'lerine hemen hemen tüm NPC'lerin ve kesilmesi gereken yaratıkların link'lerini yerleştirmiş. Diyelim ki X kişi için örümcek zehri mi toplamanız gerekiyor;

görev text'inde hem örümceklerin, hem de zehri isteyen kişinin link'leri var. Siz tıklıyorsunuz, karakteriniz otomatik olarak tıkladığınız kişi ya da yaratık grubunun bulunduğu yere gidiyor. "Eh abartmışlar ama" demeyin zira online oyunlara harcadığınız saatlerin büyük bir kısmını yollara harcamak size bir şey kazandırmaz. Aksiyona harcayın o vakti.

Bu arada -WoW'un add-on'undaki gibi- sadece görev için değil, herhangi bir amaçla haritada bir NPC'nin yerini öğrenmek isterseniz harita ekranındaki arama motoruna ismini yazarak konumunu direkt harita üzerinde görebilirsiniz.



3. Çift Sınıf Seçeneği

Benim offline RPG'lerde en çok takıntı yaptığım nokta ırk ve sınıflardır. Her beş dakikada bir kendi kendime "Ulan Elf değil de Orc olsaydım şimdi neler olacaktı", "Burada Druid olmak vardı be" gibi serzenişlerde bulunurum. Bu yüzden de zaman zaman gözümün yaşına bakmadan oyunun sonlarına yaklaşsam bile kafayı kırıp yeni bir ırk ya da sınıf la oyuna baştan başlarım. Ama benim gibi sırf bu yüzden oyuna baştan başlayan insan sayısı bir elin parmağını geçmez herhalde. Sonuçta ortada "üşengeçlik" gibi güçlü bir

kavram var. Runewaker bu meseleye de el atmış ve bir karakterle iki class zevkini aynı anda yaşama olanağı tanımış. Karakteriniz 10. level'a geldiğinde Varanas şehrindeki sınıf eğitimcilerine gidiyorsunuz ve kendinize ikinci bir sınıf seçiyorsunuz. Böylelikle içinizde hiç ukde kalmıyor. Sınıflar arası geçiş tek tuşla, pratik bir şekilde tasarlanmamış belki ama yeni bir karakter yaratıp oyuna baştan başlamaktan kurtulduktan sonra gerisi boş.





4. Türkçe ve Bedava Olması

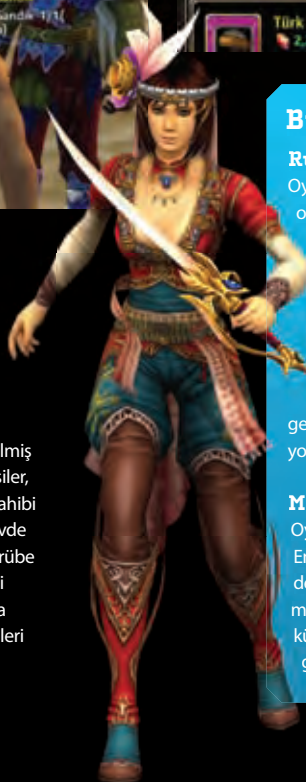
Online oyun dünyası son bir - iki yılda akıl almaz derecede büyüdü. Sektörün bu gelişiminde bedava online oyunların sayısının artması çok büyük bir etken. Türkiye bu gelişime çok iyi ayak uyduruyor; oyunların Türkiye operasyonlarını yürüten ve Türkiye dağıtıcılığını yapan bazı firmalar zahmetten kaçınmayarak bu oyunları bir de Türkçe'ye çevirerek oyuncuların ilgisini katbekat daha fazla çekiyor. K2 Network Türkiye de bu firmalardan biri. Runes of Magic gibi be-

dava bir MMORPG'nin bu kadar detaylı ve görsel olarak kaliteli olmasının yanında K2 Network Türkiye, oyunu en ince ayrıntısına kadar Türkçe'ye çevrilmiş bir şekilde oyuncularla buluşturuyor. İlk başta yaratık isimleri ve bazı cümleler, ezelden beri RPG'leri İngilizce oynayan bir kesime biraz garip gelebilir ama zamanla alışılıyor her şeye. Ayrıca İngilizce bilmeyen oyuncuların sayıca bilenlere göre fazla olduğunu da hesaba katarsak, bu hamlenin çok önemli olduğunu rahatça söyleyebiliriz.



5. Türk Kültürü'ne Ait Eşyalar

Türk kültürüne ait eşyalar, MMORPG'ler için bir ilk değil belki (ÖR: İstanbul - Kıyamet Vakti) fakat hem bu kadar detaylı, hem de geniş bir oyun için bir ilk. Bedava, Türkçe, paralı MMORPG'ler kadar detaylı... Bu özellikler zaten yeterliydi Runes of Magic'in yayılması için ama demek ki K2 Network Türkiye için yeterli değilmiş zira oyundaki eşya pazarından oyuncular, Türk kültürüne ait giysiler, silahlar ve evlerinde (Ultima Online'daki gibi her oyuncu bir ev sahibi olup çok çeşitli eşyalarla bu evi döşeyebiliyor, arkadaşlarını bu evde ağırlayabiliyor ve bazı eşyalar sayesinde evde otururken bile tecrübe puanı kazanabiliyor.) kullanabilecekleri eşyalar alabiliyorlar. Belki bu çok önemli bir özellik değil (Mesela benim için hiç değil.) ama oynadığı oyunda kendi kültürüne ait objeler görmek ve bu objeleri kullanabilmek çoğu oyuncu için oyunla kuracağı duygusal bağ üzerinde etkilidir. ▶



Bunları da unutmayalım

Rune'lar ve silah / zırh çeşitliliği

Oyunun adından da anlaşılacağı gibi rune'lar (Değişik özellikteki taşlar) oyunda önemli bir yere sahip. Bu taşlar sayesinde silahlara, zırhlara ve diğer aksesuarlara ekstra özellikler ekleyebilirsiniz. Bu da silah ve zırh çeşitliliğini artırıyor doğal olarak.

Tutorial

Hayatında hiç MMORPG oynamayanlar için böyle geniş bir dünyaya adım atmak korkutucu olabilir. RoM'a girişte ise rahat olmakta fayda var çünkü oyunun başında, genel olarak neler yapmanız gerektiğini adım adım anlatan bir tutorial bölümü mevcut. (İhtiyacınız yoksa pek tabii ki bu bölümü atlayabiliyorsunuz.)

Meslekler

Oyundaki meslekler hiç de öyle göstermelik eklenmiş meslekler değil. En yüksek seviye olan 50. level'a ulaştığınız bile meslek gelişiminiz devam ediyor. Özellikle nalbantlık, marangozluk, terzilik ve zırh yapımı meslekleri ile neredeyse sonsuz çeşitli silah ve zırh üretmeniz mümkün. Tabii ki bunun için bu mesleklerle biraz zaman ayırıp kendinizi geliştirmeniz gerekiyor haliyle.



6. Yüksek Detay Seviyesi

Daha önce de belirttim; online oyun dünyası resmen coştı. Bu yüzden Runes of Magic'in önünde ücretli ya da ücretsiz bir sürü rakip MMORPG var. Fakat RoM birçok özelliği bir arada topladığı için rakiplerinden kolayca sıyrılabilir. Çoğu ücretsiz MMORPG, RoM kadar detaylı değil mesela. Ve çoğu detaylı MMORPG, RoM gibi bedava değil. "Detay" derken her anlamdaki detaydan bahsediyorum. Haritaların detayı, grafiklerdeki detay, mesleklerdeki detay, silah ve eşyalardaki detay... "Bedava ya o yüzden çok detaylı değil" anlayışını yıkıyor RoM.



7. PvP Sistemi

Bu kadar özelliğin yanında PvP es geçilmemiş. PvE server'larında istediğiniz oyuncuyla düellonuzu yapabileceğiniz gibi "1 vs. 1", "3 vs. 3" ve daha büyük grupların birbiriyle çatıştığı Kaloşi Kanyonu'na geçiş

yapıp PvP'nin tadını çıkarabilirsiniz. PvP server'larında ise kan gövdeyi götürüyor ve diğer oyunculara karşı kazandığınız zaferler doğrultusunda çok çeşitli şöhret seviyelerine ve unvanlara sahip olabiliyorsunuz.

19-22
Kasım

INTEL GAME

Türkiye'nin en büyük oyun festivali kapılarını açıyor

Lütfi Kırdar Fuar Merkezi, Harbiye / İstanbul



COMPEX
34. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR VE TÜRETTİCİ ELEKTRONİK Fuarı
www.compex.com.tr

LEVEL
www.level.com.tr

FIRAT AKYILDIZ

Fotoğraflar: Adem Başaran

FIRAT'TAN

PES TAKTİKLERİ

Ayın Sözü

"Sende soru

çok bağlantı yok man!"



Staff'ı Graf

Unutma ki PES 10'da geliştirilen şeylerden biri Master League evlat. Peki nedir Master League'deki değişiklikler? Evladım, oyun yazarı mıyım ben? Neden bana soruyorsun? Aç oku Şefik'in yazısını, aç oku! Neyse... Staff'ını aç bırakma, çorba parası at Garibaldiler'e ara sıra. Özellikle Coach'a yatırım yap. Yararını göreceksin. Bir de Scout diye bir çocuk var orada, dayımgilin yakını o. Kolla onu. (Takip edeceğim.)

Radaralom

Radar ya da radarmamak! İşte bütün mesele bu! O zaman ne yapıyorsun, bi' koşup gidip köşedeki bakkaldan tam görünür bir radar alıyorsun evlat! Öyle transparan falan delikanlıyı bozar hacı! Radar dediğin tam görünecek. Ve gözün sürekli olarak radarda olacak. Orta sahadan uzun top mu çıkaracaksın? Radara bakıp forvetinin defansın arkasına sarkmasını bekle ve "kavrama noktası"nda topu ayağından çıkar. O ayakkapları da çıkar ayağından, leş gibi olmuş!

Dağdan Gelecek Bir Kız Döne Döne

Evlat! 360 derecelik kontrol sistemi çok şeyi değiştirdi PES'te. Artık öyle topu alıp altına cetvel koymuşsun gibi gitmek yok! Aklını başına devşir! Adam gibi oyna! "Peki ama nasıl adam gibi oynayacağım hocam?" dediğini duyar gibiyim. İşte cevabın evlat: Defanstan kısa paslarla çık! Top sürerken dikkatli ol! Terli terli de soğuk su içme! Afferin koçuma!

Gol Yemem, Sörf Yerim

Evlat! Unutma ki kaleci candır, baba yarısıdır. Kalecin Hayrettin Demirbaş'sa istediğin kadar oyna, son gol düşer kaleye! O zaman kalecini seçerken nelere dikkat etmen gerekiyor? Oyun içinde kalecini nasıl yönlendirmelisin? Her sakallı kalecin mi? Here are your answers man: Bir defa kalecinin çevik (Oyuncu istatistiklerinde var bu.) olmasına dikkat et. Öyle Volkan Demirel gibi yattığı yerde kalmasın; Hacıyatmaz karakterinde kaleciler seç. Ek olarak oyun içinde de paso Üçgen'e basıp rahatsız etme adamı. Bazı şeyleri akışına bırak. Bırakınız atsinlar. Yaşasın liberalizm!

AYIN MAÇI

FIRAT

EMRE

VS

6

4

MAN.UTD

MAN.UTD



AYIN TALİHSİZİ

Ş.A. (26)

Bu ay FIFA oynamaktan PES'e fazla zaman kalmadı sevgili okur ama bir - iki maç yaptım PES 2010'da ve bir maçta Ş.A.'yı 6 - 1 ile geçtim. Ş.A.'nın tek golünü Ş.A. kaydetti.

LEVEL PES LİĞİ

PUAN DURUMU

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	233	163	33	44	604	297	522	307	2,240
Emre	170	76	38	67	207	191	266	16	1,564
Gökhun	167	55	43	79	199	225	208	-26	1,245
Şefik	164	42	38	123	169	209	164	-40	1,000
Doruk	135	30	16	89	145	308	106	-163	0,780

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

AYIN HİLESİ

Orta yuvarlağa Uçan Daire indirme: Daire,

Daire, Daire, Daire, Daire, Daire



FLORENSIA

Ücretsiz oynanan MMOG



Luxplena sunucusunda Türk topluluğuna katılın! ÜCRETSİZ eşyalar kazanın!



burda:ic

Ücretsiz oynamak için
www.florensia-online.com/level

NETTS

İnceleme

Yaaağmuuur, yaaağmuuur, yaaağmuuur, yaaağmuuur... (x20)

Sonbahar aylarının gelişiyle birlikte -her yıl alışık olduğumuz üzere- oyun yağmuru da yeniden yağmaya başladı, hatta sel olup bizi saatler boyunca bir oraya, bir buraya sürükledi. FIFA 10 mu oynasak, Pro Evolution Soccer 2010'un ne kadar hayal kırıklığı yarattığına mı yansak, Borderlands ile silah seçimi yaparken kafaya mı sıyrısak, DJ Hero ile mekanın altını üstüne mi getirsek, Brütal Legend ile Tim Schafer'in önünde bir kez daha

saygıyla mı eğilsek...

Ekim ayında piyasaya sürülen tüm oyunlara hakıyla yer ayırmaya kalksak 300 - 400 sayfalık bir dergi çıkarmamız gerekirdi herhalde. Saya saya, oynaya oynaya bitiremedik bu ayki oyunları. Üstelik biz oyunları bitiremeden Kasım ayında da birçok bombayla karşı karşıya kalacağız. Bir günün 24 saat olması -şu sıralar- hiç de yeterli olmuyor; oyun oynayacak daha fazla saate, güne, haftaya ihtiyacımız var!



50

FIFA 10

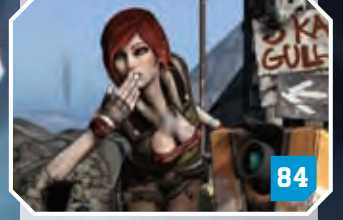
EA Sports, Pro Evolution Soccer serisinin yıllardır süren liderliğine son vermek için bir hayli sıkı çalışmış.



74

Uncharted 2: AT

Nathan'ın yeni macerası eskisine göre çok daha heyecanlı. PS3 sahipleri yaşad!



84

Borderlands

Yıllardır 600.000'dan fazla sayıda silahın yer alacağını söyleyerek reklam yapan yapımcılar, sonunda tüm cephaneyi evimize yığdılar.

Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak ijinin 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.

Brütal Legend

Bir oyunun altında Tim Schafer imzası olur da o oyun kötü olur mu?

68

DEVLER LİGİ

FIFA 10, Şampiyonlar Ligi'ne doğrudan katılıyor



Bu bir aşk hikyesidir. Herkeşçe bilinen, dilden dile dolaşan...

Oğlanla kız, bir kiş günü tanışır. Kız güzeldir, hoştur. Oğlan da bir o kadar... Önce flört eder, sık sık bir araya gelirler. Oğlan deneyimsizdir; arkadaşlarından duyduklarını uygular, mesafeli ve kötü davranır kıza. Kızsa her şeyden habersizdir,

kendisini sevdirmeye çalışır, çaresizce.

Günler haftaları, haftalar ayları kovalar. Oğlan kontrolü kaybeder, unuttur duyduklarını; kızdan öte bir şey düşünmez olur, arkadaşlarına ondan bahsetmeye başlar sürekli olarak. Kızı hayatının bir parçası haline getirir, ona kalbini verir, çekinmez. Ve uzun yıllar sürecek olan güçlü bir ilişki başlar aralarında. ▶





Yapım **EA Sports**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii, PS2**
Web **www.fifa10.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



► Oyunda kafa topu almak gerçekten çok zor ancak bu, yalnızca kafaya nasıl çıktığınıza değil, nasıl orta yaptığınıza da bağlı.

► Kimisi der ki "Basketbol hızlı oyun, futbolsa yavaş ve sıkıcı. Basketbolda her an sevinir, ayağa kalkarsın. Futbolda ise uzun süre gol beklersin."

Kimisi der ki "11 kişinin bir topun peşinde koştuğu bir oyun işte, ne anlarsınız, anlamam."

Kimisi der ki "Kendini neden bu kadar hırpalıyorsun; takımın kazanınca sana para mı veriyorlar?"

Kim ne derse desin, bu oyunu seviyorum. Çocukluğumdan beri futbol var hayatımda. Hayatımın her alanında... Yenildiği zaman bazen kızıyorum takımıma; uzun süre izlemiyorum maçları ama içim içimi yiyor. Sevdiğim bir arkadaşımınla kavga etmişim gibi sanki, küsüyorum futbola. Çevreme "İlgilenmiyorum artık" diyor ama yalan söyledüğüm o kadar belli oluyor ki... Kendimi kandırıyorum. Takımımı seviyorum, bu oyunu seviyorum. Hem izlemeyi, hem oynamayı... Kim ne derse desin.

İtiraf ve yüzleşme zamanı arkadaşlar... Futbola aşık olduğum için futbol oyunlarını değerlendirirken hatalar

yaptım; birçok şeyi görmezden geldim ve kendimi kandırdım. Elimde başka futbol oyunu yok diye... PES... Yadsıyamam; hayatımda büyük yer tutuyor. Çok anım var bu oyunla. Hiç unutmuyorum, Gökhan'la Vogel'de mahsur kalmıştık ofiste, kar yüzünden. Üst üste 40 maç yapmıştık PES'te, sabaha kadar oynamaştık. Ya Şefik'le yaşadığım Master League maceraları... Sabaha karşı koltukta uyuyakalmıştım bir defasında; Hamsun, Lemming gibi taça çıkmıştı. Fonda çalan Big City Life'ı "Büyükşehir Belediyesi" olarak çevirmiştik. Çok şey var aklımda PES'e dair ama işte... Geriye baktığımda görüyorum ki kendimi kandırmışım PES konusunda; alternatifim yok diye hatalarını görmezden gelmiş, herkese karşı savunmuşum onu. Sinirimi bozduğunda "Olur öyle" deyip geçmişim. Halbuki ne kadar sorunlu, ne kadar sınırlı bir oyunmuş PES; ne kadar yormuş beni. Ama bu filmi izlemiştim önceden. Yıllarca FIFA oynayıp PES'e geçtikten sonra "Vay be, FIFA oyun moyun değilmiş demek ki" demiştim. Gün

PC'de FIFA10 İşkencesi

FIFA 10'un PlayStation 3 ve Xbox 360 versiyonları, yeni nesil teknolojinin nimetlerinden tamamen yararlanıyor gibi. Zaten EA Sports da bu konu üzerine yaptığı açıklamalarda, yeni nesil versiyonuna daha fazla ağırlık verdiğini belirtiyor. Aylar önce bir açıklama yapan yapımcılar, yeni nesil versiyonundaki FIFA'nın PC'de çalışabilmesi için yüksek kapasiteli sistemlere ihtiyaç duyulacağını, halilüe oyunun PC ve yeni nesil versiyonları arasında fark olduğunu belirtmişlerdi. Şu ana kadarki satış rakamlarıysa EA Sports'un PC'ye yatırım yapmasına gerek olmadığını gösteriyor. Şöyle ki sadece PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının ilk hafta satışıyla oyun tarihinin en hızlı satış yapan ikinci oyunu unvanını kazanmış

durumda FIFA 10. Yorum gerek var mı...

Yine de hor görülen, aşığılanan ve pek de umut bağlanmayan PC versiyonunu gözden geçirmekte fayda var. Daha önce oyunun demosunu da oynamış biri olarak, FIFA 10'un PC versiyonundan zevk aldığımı söyleyemem. Hele ki ilk önce yeni nesil versiyonunu oynadıktan sonra PC versiyonuna geçmek...

Öncelikle 360° top sürme özelliğinin PC versiyonunda da yer aldığını belirtiyim. Böylece serinin oynanabilirliği üzerine önemli bir değişikliğe imza atılmış. Top sürme sistemi dışında, top kapma mücadeleleri de daha çetin geçer hale getirilmiş ancak yeni nesil versiyonundaki fiziksel mücadele olayının

PC versiyonunda olmaması büyük bir eksiklik. Bunu iki konu dışında FIFA 09'a göre pek bir yenilik yok FIFA 10'da. Pekli PC'de olup da yeni nesil versiyonunda olmayan bir şey var mı? Evet; Rusya Ligi...

Aslında lafı çok da fazla uzatmanın manası yok. FIFA 09'a göre var olan iki - üç fark dışında FIFA 10'un kayda değer bir yapım olduğunu söyleyemem; hatta oyunu oynamaya başladığım ilk dakikalardan itibaren kusmamak için kendimi zor tuttum. Yeni nesil versiyonu varken, PC platformu için PES 2010 gibi bir rakibi de varken FIFA 10'u PC'de oynamak, intihar etmenin farklı bir yöntemi olabilir sadece. O halde ne diyoruz: FIFA 10'u PS3'te ya da Xbox 360'ta oynayın ama PC'de sakın hal! **Notu: 5,0**



Virtual Pro modunda yarattığımız oyuncuya, Game Face sistemiyle kendi yüzümüzü aktarabiliyoruz.

oldu, devran döndü ama; şimdi aynı şeyleri PES için söylüyorum: Yıllarca kandırılmışsın bizi be PES; Placebo vermişsin bize. Futbol oyuncu oynadığımızı zannetmişiz. Aşk olsun sana PES, aşk olsun.

Yazdığım en zor yazı olacak belki de çünkü çok sevdiğim bir şeyden, PES'ten vazgeçmemin ilanı bu, bana yardımcı olun lütfen.

Öncelikle, oyundaki önemli yeniliklerden biri 360 derecelik kontrol sistemi. Yeni sistem, istediğiniz yöne gidebilmenizi, pas atabilmenizi ve istediğiniz gibi şut çekebilmenizi sağlıyor. Bu gerçekten de devrimsel bir yenilik, haliyle konunun üstüne gitmek gerek.

Şimdiye kadar yeni nesil tüm futbol oyunlarında sekiz yön kullanıldı bildiğiniz gibi. Yani ara yönlere ne hareketlenebiliyor, ne de pas atabiliyorduk. Bu kontrol sisteminin büyük dezavantajları vardı, oyunları sınırlandırması ve tekrara neden olması gibi. Diğer yandan görsel anlamda da önemli bir sorundu sekiz yön çünkü oyuncular robot gibi hareket ediyordu. Futbol oyunlarının 2010 versiyonları çıkana kadar fazla göze batmadı bu zaaf ancak özellikle FIFA 10'u oynadıktan sonra çok şey kaçırdığımızı fark ettim.

İlk yıl sorunsuz geçer. Ne kavga vardır, ne gürültü... İlerki yıllarda ise kavgalar başlar. Nedensiz kavgalar... Oğlan, kıza ağza alınmayacak laflar eder, hatta vurur ona; kız ses çıkarmaz. Oğlan gündün güne hırçınlaşır, gündün güne uzaklaşır kızdan ve üçüncü yılın sonunda çok şeyin bittiğini fark eder. Ama kalbini vermiştir bir kere. Kız her şeye rağmen sıkı sıkı sarılır ona; oğlansa kafasına koyar, kalbini geri almayı.

360 derecelik kontrol sistemi sayesinde, FIFA 10'da -okurken sıradan geliyor belki ama- topu istediğiniz yere atabiliyorsunuz. Konuyu biraz açalım: Rakip baskı yaparken topu üstünüze gelen iki oyuncunun arasından, ilerideki, zor pozisyondaki oyuncuya atabilirsiniz. Onla da -yüzünüz kalenize dönükken- dönüp terse, çaprazdaki arkadaşınıza pas verebilirsiniz. Bu şekilde sol stick'ten parmağınızı çekmeden uzun pas zincirleri kurabiliyorsunuz. Sadece yakınınızdaki oyuncuya değil, sahanın herhangi bir yerindeki herhangi bir oyuncuya -yerden ya da havadan- pas atabilirsiniz. Az basarsanız ▶





■ Oyunda boş kaleye vururken bile yön belirmeniz gerekiyor.

► en yakındaki, daha fazla basarsanız ilerideki, çok fazla basarsanız en uçtaki adama atabilirsiniz topu. PES 10'da da yeni kontrol sistemi kullanılıyor, evet ama FIFA 10 ile PES 10 arasındaki önemli fark, FIFA 10'daki diğer yeniliklerin sistemi tamamlaması. Örneğin animasyonlar... Eğer animasyonlar bu kadar çeşitli ve fonksiyonel olmasaydı oyun bu kadar akıcı olmazdı. Futbolcular -fizik kuralları çerçevesinde- hemen hemen her pozisyonda pas verebiliyor, orta yapabiliyor ya da şut çekebiliyor. Yani futbolcular, PES 10'dakiler gibi tutuk değil. Animasyonlar, yeni kontrol sistemiyle müthiş bir uyum içinde çalışıyor. Öyle ki oyunun grafikleri PES 10'dan daha kötü olmasına karşın (Evet, bu kez öyle.) FIFA 10, PES 10'dan en az 10 kat daha gerçekçi görünüyor.

"Havadan paslar"dan devam edelim. Oyunu PES'ten

Sadece paslarda değil, her türlü vuruşta güç belirtmeniz gerekiyor FIFA 10'da

-ya da PES 10'dan- ayıran en önemli özelliklerden biri bu. FIFA 10'da, aynı yerden paslar gibi, havadan paslar da rahatça yerini buluyor. Özellikle gelişine paslar... Oyunu yavaşlatmadan, ara yönler dahil olmak üzere, her yöne havadan pas atabiliyorsunuz. Yani FIFA'da

İKİNCİ GÖRÜŞ

Dile kolay, tam 11 yıl... FIFA 99 ile sonlandırdığım kariyerime FIFA 10 ile geri dönüyorum. Yıllarca bıkmadan usanmadan oynadığımız PES, meğerse gözümüzü boyamış. EA Sports'un bu yıl yaptığı atak ile bir futbol oyununun nasıl olması gerektiğini görmüş olduk. Ama EA Sports bunun sinyallerini geçen yıldan beri veriyordu.



havadan pas atmak bir seremoni gerektirmiyor. Eğer ileride, boşta bir adam varsa, ters ve sıkışık bir pozisyonda olsanız bile -hava pasıyla- topu ona ulaştırabiliyor ya da atağın yönünü değiştirebiliyorsunuz.

Peki nasıl hava pası atılıyor? L2 ile Daire'ye (orta tuşu) aynı anda basarsanız, top havada süzülerek takım arkadaşınızla buluşuyor. R2 ile Daire'ye aynı anda basarsanız, top çok havalanmıyor ve doğrudan hedefe gidiyor. Özellikle kanat değiştirirken R2'yi tercih ediyorum çünkü top daha hızlı yerini buluyor ama eğer rakip takım sahanın bir bölümüne yığıldıysa L2 tuşuyla topu "şişirmeniz" gerekiyor; aksi halde topu kaptırabilirsiniz. Daire ise sadece orta yapmaya yarıyor FIFA 10'da. Yani bu tuşla pas vermeye çalışırsanız topu kaptırmanız olası.

Kafa pasları da önemli bir yer tutuyor oyunda; R2 ile

DURAN TOP CANDIR

FIFA 10'un seriyeye getirdiği yeniliklerden biri de kendi duran top organizasyonumuzu tasarlayabiliyor olmamız. Belki de özellikle online maçlarda keyif verecek olan bu sisteme Arena'dayken Back/Select tuşuna bastığımızda gelen menüden ulaşıyoruz. Editöre girdikten sonra ilk olarak, duran top organizasyonunun başlayacağı bölgeyi seçiyoruz.

Bölgelerden ikisi korner vuruşlarını, diğer altısıya serbest vuruşları temsil ediyor. Bölge seçimini de yaptıktan sonra taktiğimizi işlemeye başlıyoruz. Sol stick ile oyuncuları yönlendirirken, sağ stick ile de oyuncu tercihi yapıyoruz. Pozisyonun başında sabit duran oyunculardan birini seçtikten sonra B/Daire tuşuna basıp "kaydı" açıyor ve futbolcumuza bir koşu

yolu çiziyoruz. Benzer işlemi istediğimiz kadar futbolcuya yapıp aklımızdaki pozisyonu hazırladıktan sonrası Y/Üçgen tuşuyla koşu yollarındaki hareketlenmeleri izlemek mümkün. Bölümün en eğlenceli kısmıysa A/Çarpı tuşuna basarak organizasyonu test etmeye başladığımızda başlıyor; hele ki organizasyon golle sonuçlanırsa inanılmaz bir haz duyuyor insan.



Şefik Akkoç



havadan pas attıktan sonra kafa pasıyla topu -terse- indirip atağa kalkabiliyorsunuz ki PES'te kolay kolay yapamayacağınız bir şey bu. (Bu her futbol oyununda bulunan sıradan bir özellik aslında, haliyle PES 10'da da var ama FIFA 10'daki gibi işlemiyor.)

Orta konusuna da değinmek gerek. Öncelikle belirtmeliyim ki oyunda ortayla gol atmak çok zor. Futbol oyunlarında genelde ortayla kolay gol atıldığını düşünürsek yerinde bir değişiklik bu. Peki ortayla gol atmak için ne yapmanız gerekiyor? PES oyuncularını garipseyecek ama Daire tuşuna çok basmanız gerekiyor. FIFA 10'da "çok basmak", "topun o kadar havalanması" anlamına gelmiyor. Topa ne kadar şiddetli vurursanız, top o kadar "uzağa" gidiyor. Bu da topu özellikle arka direğe atmak istediğinizde işe yarıyor. L1 + Üçgen kombinasyonu -PES'te olduğu gibi- koşu yoluna havadan pas atmanızı sağlıyor. (Bu arada kontrol şeması olarak "New Alternate"i baz alıyorum.) Ancak top tek ▶



KALEDEN KALEYE GOL OLMAZ

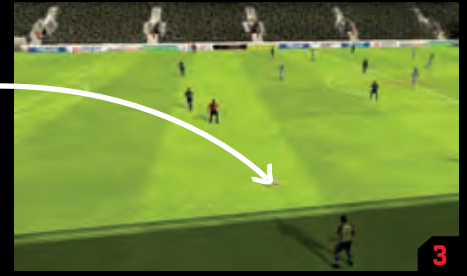
Sizin için kolayca gole gitmenizi sağlayacak bir fotoroman hazırladım. Fenerbahçe - Galatasaray maçı üzerinden anlatacağım bu örnekte, Volkan Demirel'den başlayan bir hücumun Daniel Güiza'ya kadar uzanan sürecine tanık olacaksınız. Oyunun tuş kombinasyonlarını bol bol kullanacağınız bu pozisyonun gol garantisi var mı? Orası Güiza'nın takdiri...



İlk olarak kalecinizden stoperinize yerden bir pas atın ve oyuna kontrollü başlayın. Burada dikkat etmeniz gerekense rakip forvetlerin pres yapıp yapmadıkları. Hele ki bir arkadaşınıza karşı oynuyorsanız, stoperlere pas vererek gole davetiye çıkarmış olursunuz.



Top stoperinize ulaştı ve rakip de avar avar size bakıyor. İlk olarak bir yan pas yapın ve diğer stoperi de oyuna sokun. Yapacağınız bu paslaşma, rakibin de hem yavaş yavaş üzerinize hamle yapmasını, hem de hücumunuz sırasında boş alan bulmanızı sağlayacak.



Soldaki stoperiniz rakibin dikkatini çekmişken, orta tuşuyla sağ bekteki oyuncunuza topu aktarabilirsiniz. Evet, orta tuşuna basarak bunu yapmak mümkün. Korkmanıza gerek yok; çünkü orta tuşunu sadece gole giderken değil, sahanın her yerinde efektif olarak kullanabiliyoruz.



Önce sol, sonra sağ derken rakibin kafasını hafif hafif bulandırmaya başladık. Tam da sağdan geleceğimize inanan rakip takımı bir kez daha dağıtmak için göbeğe doğru çıkış yapabilirsiniz. Bu sayede hücum bölgesini daha iyi gözlemleyerek opsiyonları gözden geçirebilirsiniz.



Rakibinizin hala dağılmadığını düşünüyorsanız, bir kez daha sağ kanada akarak sağ kanattan geleceğiniz izlenimini kuvvetlendirebilirsiniz. Sağ açığın ileriye çıkış yaptığı anda ara pas tuşuna basıp topu önüne açtığınızda takımınız da ileriye doğru hareketlenecektir.



Tabii ki hayır! Siz bile sağ kanattan ilerleyeceğimizi sandınız ama yanıldınız! Bir kez daha ortaya, göbekteki son adama topu verin ve hücumun yönünü sola doğru çevirmeye başlayın. Bu noktada pres yapan rakibinizise sağ stick ile çalımlayarak oyundan düşürme şansınız var.



Yine korkmadan orta tuşuyla topu sola aktarabilirsiniz. Bu noktada üç seçeneğiniz var: Sadece orta tuşunu kullanmak, LT/L2 ile orta tuşunu (Bu şekilde topu şişirebilirsiniz.) kullanmak ve RT/R2 ile orta tuşunu (Bu şekildeyse topu daha alçaktan ve sert atabilirsiniz.) kullanmak...



Gole gitmek için elinizden gelen her şeyi yaptınız; bundan sonrasıya ortayı yapmak ve Güiza'nın gol becerisini (!) ortaya koymasını beklemek. Orta tuşuna uzun basmaktan çekinmeyin ki topu rakibin rahatça karşılama şansı azalsın.



Ve top Güiza'ya gelir, beceriksiz İspanyol da topu dağlara taşlara vurarak golü kaçıır. Olayın bizim için üzücü tarafıysa o kadar kafa karıştırıcı hamlenin ve tuş kombinasyonun boşa gitmiş olması... Yine de bu yöntemi diğer forvetlere yönelik olarak kullanırsanız golü bulabilirsiniz.

► bir doğrultuda hareket etmediğinden -eğer doğru şiddetle vurursanız- topu arkadaşınızın önüne atmanız olası.

Sadece paslarda değil, her türlü vuruşta güç belirtmeniz gerekiyor FIFA 10'da. Yerden, havadan paslarda, kafa paslarında, şutlarda... Aynı zamanda yön de belirtmeniz gerekiyor. Doğru şiddetle doğru yöne vurursanız top yerini buluyor ki bu da oyuna tamamiyle hakim olmanızı sağlıyor. PES 10'da 360 derecelik kontrol sisteminin tek getirisi hareket serbestliği iken FIFA 10'da sistem hem pasları, hem de şutları yönlendiriyor.

Başka bir "koruyucu" arar oğlan. Tek başına çıkar, içer barlarda, bir - iki kıza tanışır; umduğunu bulamaz. Sık

sık dışarı çıkar; kıza ilgilenmez, yüzüne bakmaz. Yeni birini arar her yerde ama bulamaz. Biçare eve döner, kızına sarılır. Kızı da ona... Onla ilgilenmeye başlar yine, sevmeyi öğrenir yeniden kızını. Onla zaman geçirir eskiden olduğu gibi; hatalarını, kusurlarını kabul eder ya da görmezden gelir. Zaman geçer.

Oyunu FIFA 09'dan ayıran önemli yeniliklerden biri omuz omuza mücadeleler. FIFA 10'da ikili mücadeleye girilebiliyor. Bu hem oyunun gerçekçiliğini artırmış, hem de oyunu renklendirmiş. Özellikle uzun toplarda topu kapmak için yaşanan ikili mücadeleler oyunun çehresini değiştirmiş. Maçın her anında omzunuzu kullanmanız gerekiyor. (L2 ile hava toplarında öne geçme şansınız var.) Top

sürerken de oyuncuların fizikleri öne çıkıyor. O nedenle doğru bir zamanlamayla topu ayağınızdan açmalı ve öne geçmeniz gerekiyor. Aynı şekilde, savunma yaparken de sadece omzunuzu kullanarak topu saklamanız ve taça çıkmasını sağlamanız olası. Hücumda da zaman geçirmek için köşe gönderine gidip R1 ile topa basabiliyorsunuz. R1'de basılı tuttuğunuz sürece adamınız, rakip nereden geliyorsa top terse çekiyor.

Oyun defans yaparken de size oldukça yardımcı oluyor. Top ya da rakip hiçbir şekilde içinizden geçmiyor. Doğru zamanda doğru hamleyi yaparsanız topu kapabiliyorsunuz ki bu iyi savunma yapanlar için iyi bir haber. L2, geri geri gelmenizi ve pozisyonunuzu kaybetmemenizi sağlıyor. Savunmada kafa



Alternatif
Pro Evolution Soccer 10 (7,5)
FIFA 09 (8,3)
FIFA 08 (6,0)

vuruşları da çok işe yarıyor. Bilginiz olsun; kafa topuna çıkarken Kare'de ne kadar basılı tutarsanız adamınız kafasını o kadar geriye atıyor.

Oyunun önemli avantajlarından biri de yapay zekanın topsuz alanda doğru pozisyon alması. Gerek savunmada, gerekse hücumda, oyuncular sahaya olması gerektiği gibi yayılıyor. Örneğin savunma yaparken adamlarınız geriye doğru hızla koşarak açıklarını kapatıyor. Aynı şekilde hücumda da oyuncularınız sürekli

olarak hareket halinde. Biri soldan, diğeri sağdan bindiriyor; biri size yaklaşıyor, diğeri yalancı koşu yapıyor. Ve en önemlisi, hiçbiri teklemiyor. Kalecilerin de yapay zekaları geliştirilmiş ve aynı futbolcular gibi, kaleciler de çok iyi pozisyon alıyorlar. Ayrıca refleksleri de FIFA 09'a göre çok daha iyi. "Kale çizgisinden top çıkarma" gibi yeni animasyonlarla kaleciler neredeyse ("Neredeyse"nin açılımını yazının sonlarında yapacağım.) kusursuz bir hal almış.

FIFA 10'da, FIFA 09'da eksik olan hemen her şey yerli yerinde. Bunlardan biri de PES'in elindeki kozlardan biri olan top. Top bu kez epey sorunsuz. Özellikle şutlar oldukça geliştirilmiş FIFA 09'a göre. Uzaktan şutlar daha fazla kaleyi buluyor. Bu da oynanabilirliği artırıyor haliyle.

Menajerlik modunda da değişiklikler var. En önemli değişiklik ise form düzeyleri. Aslında bunu ▶



ÇIKAN OYUNCU PES GİREN OYUNCU FIFA

1. Kaleciler



PES

PES'in en büyük problemlerinden biri, hiçbir işe yaramayan ve gerçekçilik açısından da problem yaşayan kalecilerdi. Oldukları yerde uçuş animasyonu sergileyen ve bu nedenle köşelere giden hiçbir topa uzanamayan kaleciler, sert şutları da sürekli olarak rakip forvetlerin önüne sektirerek insanı çileden çıkarıyor, gamepad kırdırıyorlardı.

2. Fizik Kuralları



PES

Yıllardır görüyoruz ki bu seride fizik kurallarından eser yok. Durum öylesine saçma bir hal almıştı ki 1.60 metre boyundaki cılız bir "cüce" ile, 2.00 metre boyundaki "kapı" gibi bir adamdan kolayca sıyrılabiliyor, hiçbir şey olmamış gibi top sürmeye devam edebiliyorduk. Bugüne kadar dert etmediğimiz bu problem, FIFA 10 sayesinde iyice su yüzüne çıktı.

3. Paslar



PES

Bugüne kadar aralıksız olarak oynadığımız PES'in, paslar konusunda genel olarak problemli olduğunu söyleyemem ama pas çeşitliliği ve istenilen pasların atılabilmesi konusunda sıkıntı olduğu bir gerçek. Ofiste yaptığımız hemen hemen her maçta "O adama atmadım kil" şeklinde feryat ettiğimizi söylemem, problemin temel noktasını size aktarabilmek açısından önemli bir detay olacaktır.



FIFA

FIFA'da ise -özellikle FIFA 10 için yapılan geliştirmeler sonucu- kaleciler mükemmel performanslar sergiliyorlar. Özellikle karşı karşıya pozisyonlarda devleşen kaleciler, yaptıkları müthiş kurtarışlardan sonrası deliler gibi seviyorlar. FIFA 10'daki tek problemse kalecilerin fazla açılması olabilir ki bu problem de iki kez Y/Üçgen tuşuna basarak çözülebiliyor.



FIFA

FIFA 10 ile birlikte seriye eklenen en önemli yeniliklerden biri, oyuncuların fiziksel özelliklerinin oynanışa direkt olarak etki edebilmesi. Bu sayede defans oyuncularının omuz omuz mücadelelerde ayakta kalabilmesi ve kendilerinden fiziksel olarak dezavantajlı olan oyunculara üstünlük kurabilmesi, tüm oyuncuların da hava toplarında gerçekçi mücadeleler sergileyebilmesi sağlanmış.



FIFA

FIFA 10'daki pas sistemi hem çeşitlilik, hem de istenilen ortaya konabilmesi açısından mükemmel seviyede. Yerden pas, havadan pas, ara pas... Bu kadar mı? Havadan atılan paslar için farklı kombinasyonlar mevcut; haliyle sadece orta yaparken değil, oyun kurarken de bol bol havadan pas kullanabiliyoruz. Koca 90 dakikayı sadece paslaşarak geçirmek bile insana keyif veriyor.

4. Goller



PES

Sıkıldık, sıkıldık, sıkıldık! PES'te ne yaparsak yapalım, hücumu nereden başlarsak başlayalım hep aynı pozisyonlar, hep aynı goller oluyor. Hele ki orta yapmayı seven biriyseniz, yapacağınız tüm ortalarda yön belirtmeden bile kafa golü atabiliyorsunuz. Nerede oyuncular arasındaki fark? Nerede serbest kontrol sistemi? Nerede defans anlayışı?

5. Lisans



PES

Bugüne kadar sabrettik ama yeter! Koca Konami, yıllardır PES serisi için ala ala beş lig ve iki turnuva lisansı alabildi, onlar da yarım yamalak. Yıl olmuş 2009, oyunların 2010 versiyonları çıkmış ve hala London FC, hala North London. Nerede Chelsea? Nerede Arsenal? Ondan sonra yamaları bekle de çıksın... Hem konsol sahipleri ne yapacak? Koca sezonu London FC ile mi geçirecekler!

6. Menajerlik Modu



PES

Yıllardır Firat ile Master League oynardık ve birçok şeyi iyi yapabilmemize rağmen, transfer sisteminin anlamsızlığı yüzünden acı çekerdik. Bu yılsa Master League'i gerçekçi kılacak birçok geliştirme yapılmış ama bu kez de dar veritabanı yüzünden problem yaşıyoruz. Ne oynanacak lig sayısı yeterli, ne de oyuncuların bonservis ücretleri dengeli...



FIFA

FIFA 10'da atacağınız hemen hemen tüm goller, bir şekilde birbirinden ayrılıyor ve farklı şekilde cereyan ediyor. Oyunun sağladığı serbestlik sayesinde sayısız şekilde hücum geliştirmek ve gole gitmek mümkün. Fiziksel mücadele sistemi sayesinde yapılan ortalarda ciddi mücadelelere girişiyor ve gol atmak için yoğun çaba sarf ediyoruz. Öyle her kafa şutu gol olmayor!



FIFA

FIFA serisinin her yıl süregelen lisans avantajı, bu yıl da kendini gösteriyor. Oyunda Brezilya'dan Türkiye'ye, Belçika'dan Kore'ye kadar birçok ülkenin ligi ve takımları resmi olarak yer alıyor; haliyle oynayabilecek takım sayısı da bir yıl boyunca hepsini test edemeyeceğimiz kadar fazla. Alın size Manchester City, Man Blue değil!



FIFA

Sırtını lisans avantajına yaslamakla kalmayan FIFA, geçen yıldan itibaren menajerlik modunu bir hayli geliştirmişti. Bu yıl da Manager Mode'u oynamak büyük keyif; üstelik o kadar çok seçenek var ki bir menajerlik oyunundaki birçok detayı FIFA 10'da bulmak mümkün. Bir de Legendary zorluk seviyesinde üç - beş maç kaybedip Aziz Yıldırım'dan tekme yi yemesek...



► "form düzeyi" olarak adlandırmak doğru değil çünkü oyuncunun puanı sadece form düzeyine göre değil, moral ve yorgunluk durumuna göre de artıyor ya da azalıyor. Diyelim ki Fenerbahçe ile bir maça çıkıyorsunuz. Yine varsayalım ki Alex'in puanı 80 ve oku yeşil. (PES'teki "kırmızı"ya denk geliyor.) İlk devreyi geçtikten sonra -yorulacağı için- Alex'in puanı düşüşe geçecek. Eğer oyundan çıkarırsanız, çıkarken puanı o anki puanından daha yüksek olacak, yani dinlendirdiğiniz için puanı yükselecek. Sonraki maçları da düşünmeniz gerekiyor Manager modunda. Sürekli olarak aynı dizilimle sahaya çıkar ve değişiklik yapmazsanız yedeklerin puanları düşer ama örneğin Semih'i, 70. dakikadan sonra oyuna sokarsanız (başarılı da olursa) sonraki maçlarda puanının artması olası. Özellikle galipken mutlaka rotasyon yapın kadroda çünkü galipken rakip savunma çok açık veriyor, haliyle rahat kaç gol pozisyonu buluyorsunuz. Yedek oyuncular için iyi bir fırsat bu.

Live Season modunda da birkaç yenilik var. Bunlardan ilki gerçek skorlarla oynama şansı. Eskiden sadece gerçek liglerdeki

oyuncu puanları oyuna yansıtılırken, FIFA 10'daki Live Season modunda -gerçek liglerdeki- puanlarla beraber; skorlar, kart cezaları ve sakatlar da oyuna aktarılıyor. Oyunda satın alabileceğiniz ligler; İngiltere, Fransa, İtalya, İspanya, Almanya ve Meksika.

Her şey güzel, hoş, peki hiç mi kusuru yok FIFA 10'un? Var tabii ki, olmaz mı? Ama oyunu sekteye uğratan sorunlar değil bunlar. Öncelikle, aşırı vuruşların çok kolay olduğunu belirtmeliyim. Hemen hemen her oyuncu aşırı vuruş yapıyor ve genelde top kaleyi buluyor. Üstelik kaleci de otomatik olarak açılıyor ve dönmesini sağlamak için art arda Üçgen'e, -Xbox 360'ta "Y"ye- basmanız gerekiyor ki kritik pozisyonlarda bunu her zaman yapamayabiliyorsunuz. Topa kötü vurulsa bile kaleciler topu içeriye tokatlayabiliyor ki bu golden çok yedim ve attım.

Bir diğer sorun radarda; aşağı taç çizgisine yakın pozisyonlarda radar otomatik olarak şeffaflaşıyor ve hiçbir şey anlaşıl-

Avantajlara sahip olsalar da yıldız oyuncular, PES 10'da olduğu gibi topu alıp sahayı kat edemiyorlar.

Kaleciler FIFA 09'a göre epey geliştirilmiş. Özellikle bire bir pozisyonlarda çok iyi alan kapatıyorlar.

Top artık balon değil; özellikle ortalarda ve şutlarda çok gerçekçi hareket ediyor.

mıyor. Üstelik bunu engellemenin bir yolu da yok. Benim gibi gözü sürekli olarak radarda olanlar için ciddi bir problem bu. "2D" ve "3D" seçeneği koyulmuş ama "sabitlenme" seçeneği koyulmamış ne yazık ki.

Son olarak, Manager modunda birkaç eksi çarptı gözüme. Yönetimin hakkınızda yaptığı yorumlar biraz ezber gibi. Örneğin, beş maç üst üste kazandıktan sonra "Bu lig sana göre değil" gibi bir yorumla karşılaşılabiliyorsunuz. Üstelik size olan güvenleri de azalıyor. (Bunun için bir bar var Manager modunda.)

Evet... PES'le yaşadığım onca şeyden sonra kabullenmek zor ama FIFA 10, PES 10'dan katbekat daha iyi. Bu kaçınılmaz bir sondu çünkü Konami yerinde sayarken EA, hızla açıklarını kapattı. Ve EA'nın yaptığı en önemli şey ne, biliyor musunuz? Rakibini kabul etmek, onu iyi analiz etmek. Öyle ki PES'in tuş dizilimlerini oyuna dahil etmekten çekinmiyorlar.

Kim ne derse desin, FIFA 10 futbol tarihinin en iyi oyunu. Uzun süre de tahtta kalacak gibi görünüyor. Önyargılarınızdan sıyrılmazsanız, çok şey kaybedersiniz.

Altıncı yılın sonunda oğlan yorgundur, hayatı zorlar. Ara sıra kıza bakıp gülümser zorla. Ve bir gün bir mucize olur; yeni bir kıza tanışır oğlan, afallar. Kız o kadar güzel ve o kadar zekidir ki karşı koyamaz ona, aşık olur. Yemeden içmeden kesilir, geceleri uyuyamaz. yeni kıızı düşünür, durur. Kızıyla arasındaki farkları görür net bir şekilde. Sonra, kızını bırakır. Bir anda... Altı yılı bir anda siler, unuttur; hiç yaşanmamış sayar.

Bu bir aşk hikayesidir. Üstelik hiç farkı yoktur diğerlerinden; basit, sıradan, ucuz bir aşk hikayesi... ■ Fırat Akyıldız

FIFA10

- + Başarıyla uygulanan 360 derecelik kontrol sistemi, müthiş pas ve şut sistemi, akıcı oynanış, kolay oynanabilirlik, lisans zenginliği, Manager ve Live Season modu
- Aşırtma vuruşlar, radar, Manager modundaki birkaç sorun

9,6



Yapım **Konami**
Dağıtım **Konami**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP**
Web **www.konami-pes2010.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Pro Evolution Soccer 2010

Sabaha kadar oynasalar kazanan değişmez

Önce beta versiyonu, sonra preview versiyonu ve sonunda tam sürüm. Pro Evolution Soccer serisinin son oyunu PES 2010'un gelişim sürecine birebir tanıklık ederek geçti son üç ayım. Önce Konami'nin ilk meyvelerinin tadına baktım; neler olmuş, neler olmamış, tek tek inceledim ama her zaman tam sürümü beklemem gerektiğini bilerek temkinli davrandım. Buna rağmen PES 2010'un demosunu oynadıktan sonra hayal kırıklığına uğradığımı geçtiğimiz haftalarda hem dergide, hem de LEVEL Online'da dile getirmiştım. Hayal kırıklığının esas kaynağıysa PES 2010 değil, FIFA

oyuncunun hangi rotayı izleyeceğini tahmin edebiliyorduk. Bunun nedeniyle oyuncuların görünmez tren hatlarında gider gibi gitmesiydi. Şimdiyse karşımızda bomboş bir arazi var ve direksiyonu istediğimiz yöne kırabiliyoruz. Tam da bu noktada savunma yapmanın zorlaştığını düşünebilirsiniz ama hayır, PES 2009'a göre en ufak bir zorlanma yok. Çünkü topa müdahale etme, pres yapma ve genel savunma anlayışında hemen hemen hiçbir fark yok. Peki ne işe yaradı bu yeni top sürme sistemi? Hiç...

Gerçekçi futbol demek, futbolcuların komutlara daha geç tepki vermesi demek mi şimdi?

10'du aslında. İşte bu yüzdendir ki derdimi bir türlü anlatamadım size. (Kimileri de anlamak istemedi aslında...) FIFA 10'u gördükten sonra PES 2010 için kurduğum cümlelere "Geçen yıl 97 vermişsiniz ama!" şeklinde yorumlar aldım. Halbuki birkaç ay önce PES 2009'un güncel incelemesini yazmış ve oyuna 80 vermiştim. Bu bile sizi ikna etmeye yetmedi. O halde detaya inme zamanı geldi.

Her yere koşabiliyorum!

Konami'nin bu yıl seriyeye kattığı en büyük yenilik, FIFA serisinin de en önemli yeniliklerinden biri olan 360° top sürme yeteneği. Bu özellik sayesinde oyunu yön tuşlarıyla oynamak demode hale geliyor. Neden mi? Çünkü artık sadece dört, altı ya da sekiz yöne değil, 360 derecelik çemberdeki her yöne doğru koşabiliyoruz. Bu yeniliğin en büyük artıysa artık her bir PES oyuncusunun ezberine aldığı rotaların ortadan kalkması. Örneğin; kenardan bindirme yapan bir

Maç motoru

Yeni versiyonun ilk özelliğinin hayal kırıklığıyla sonuçlanmasının ardından oyunun diğer özelliklerini masaya yatırmak istiyor, bizi en çok ilgilendiren konu maç motoru olduğu için konuya saha içinden bahsederek devam ediyorum. PES 2010'u oynarken PES 2009'a göre devrimsel hiçbir yenilikle karşılaşmadım. Ne oyuncu animasyonları, ne şutlar, ne paslar, ne kaleciler, ne de hücum yöntemleri konusunda -genel anlamda- hiçbir yenilik yok. PES 2009'da ne yapıyor ya da yapabiliyorsanız, aynısını PES 2010'da da yapabiliyorsunuz.

Gelelim maç motorunun en önemli detayına, Konami'nin



Alternatif

FIFA 09 (8,3)
FIFA 10 (9,6)
PES 2009 (8,0)



bağıra bağıra dile getirdiği "Artık PES'i simülasyon türündeki köklerine geri döndürüyoruz!" iddiasına. Yalan! Şöyle ki oyunun elimize geçen ilk beta versiyonu, PES 2009'a göre gerçekten ağır bir oynanışa sahipti; böylece maçların daha gerçekçi bir havada akması sağlanmak istenmişti. Aslında bu değişiklik fena olmamıştı; çünkü PES 2009'da paldır küldür koşabiliyor, istediğimiz an istediğimiz yere doğru yön değiştirebiliyor ve sanki birer futbolcu değil de, robot yönetiyorduk. Yavaşlatılan maç motoruysa bu kötü yönlerin ortadan kaldırıldığını gösteriyordu ki preview versiyonunda daha hızlı bir maç motoruyla karşılaştık. Yetmedi, biz bu "sözünden dönmenin" tartışmasını yaparken hem demo, hem de tam sürüm versiyonlarında gördük ki her şey eskisi gibi, aynen PES 2009'daki gibi. Değişen tek şeyse futbolcuların tepkime süreleri ki bu da oyunu gerçekçi kılmıyor, tam tersine saçma sapan bir hale getiriyor. Gerçekçi futbol demek, futbolcuların komutlara daha geç tepki vermesi demek mi şimdi? Hal böyle olunca oyunun başlarında bol bol top kaptnıyor, yeni -ya da eski diyebileceğim- maç motoruna alışmak için kısa bir süreye ihtiyaç duyuyoruz. Sonuç olarak yerinde sayan bir maç motorundan bahsedebiliriz ama bu da her şeyin kötü olduğu anlamına gelmiyor. Sonuçta bir yıl boyunca PES 2009 oynadık ve seriyi ihanet etmek istemem ama...

Başkan soyunma odasına iner...

Konami'nin ön plana çıkardığı ikinci konuya taktiksel zenginlik. FIFA serisine FIFA 09'da eklenen Custom Tactics sisteminin basitleştirilmiş bir versiyonu, PES 2010'da yenilik olarak karşımıza çıkıyor. Geçen ay detaylıca bahsettiğim üzere, takımın genel taktik anlayışında -belli başlıklar altında- değişiklik yapmak mümkün. Artık paslaşırken takımın birbirine daha yakın oynaması şeklinde talimat verebilir, pres oranını insani boyutların dışına taşıyabilir ve defans hattını orta sahaya kadar çekebiliriz. Ne var ki mevcut sistemin FIFA 09'dakinden bile sade olması, bunun bir yenilik olmadığı kararına varmama neden oldu. Yine de PES serisinden kopamayanlar için önemli bir artı olarak değerlendirilebilir. Taktik konusundaki ikinci yenilikse -yine geçen ay bahsettiğim- yetenek kartları. Artık futbolcuların ön plana çıkan özelliklerini, sahip oldukları kartlardan rahatça takip etmek mümkün. Üstelik bu kartlardan bazılarının etkileşimli olması, futbolculara bireysel olarak müdahale etmemize olanak tanıyor. Örneğin; bir futbolcunun sahada savunma ya da hücum ağırlıklı oynaması yönünde ona talimat vermek mümkün. Top cambazı oyuncularaysa topla daha çok oynamaları ve yeteneklerini sergilemeleri konusunda serbestlik tanyabiliriz. Ancak topa sahip olan oyuncunun bizim kontrolümüzde olduğunu göz önüne alırsak, verdiğimiz ikinci örneğin havada kaldığını söyleyebilirim.

PES 2010'un Master League konusundaki yeniliklerinden geçen ay detaylıca bahsetmişim. Şöyle bir üstünden geçmek gerekirse artık Master League'de gerçek para birimleri ve gerçekçi bütçe rakamları söz konusu. Öyle üç - beş maçta alınacak galibiyete muhtaç takımlar yok artık ve transfer konusunda daha serbest hareket etmek mümkün. Ayrıca sponsorluk anlaşmalarına imza atarak bütçeyi arttırmak da mümkün. Öte yandan bugüne kadar takımımızı oluşturan o tanıdık isimler (Castolo olsun, Ruskin olsun...) artık genç takımımızı oluşturuyorlar; bu da demek oluyor ki artık bir altyapımız var ve oradan futbolcu yetiştirebiliyoruz. Bu genç oyuncularla birlikte as takımındaki oyuncuları da antrenmanlarla geliştirebiliyor, hatta ▶



Döviz

Master League'da kullanılan dört para birimi Dolar, Euro, Sterlin ve Yen olarak belirlenmiş. Yıllardır spor basınından alıştığımız üzere -anlaşılabilirlik açısından- Dolar kullanımını öneriyorum.



Oyundaki en ve belki de tek belirgin yeni animasyon, plase vuruşlar.

2010

Messi'nin motion capture seansı, Şampiyonlar Ligi finalinden 48 saat sonra, Barcelona'da yapıldı.

Messi'nin oyuna en zor aktarılan yeri "kapçık" ağızı olsa gerek.

Ünlü futbolcunun üzerine 50 adet mocap kamerası yerleştirildi.

ES 2010

Motion capture için Messi biraz fazla hızlı bir canlı. Ama Konami bu işin de üstesinden gelmiş.

PES'te hala her iyi orta
gol getiriyor, kaleciler
de bön bön bakıyor.



- ▶ taktik ekranındaki her bir kart için özel olarak çalıştırabiliyoruz. Tabii ki bu çalışmalar için yeterli bir ekibe de ihtiyaç var ki bunu da dengeli harcamalar yaparak sağlamak mümkün. Sonuç olarak eskisine göre daha gerçekçi ve detaylı bir Master League

Öyle üç - beş maçta alınacak galibiyete muhtaç takımlar yok artık ve transfer konusunda daha serbest hareket etmek mümkün

var artık. Eğer bu modun bir hayranıysanız, 2010 yılı boyunca uğraşacak çok fazla şeyiniz olacak demektir.

Ya maç sonrası?

Şimdi... Yıllardır PES'i övüp FIFA'yı yerden yere vurdum, değil mi? Aslında makasın iki ucunu o kadar da uzak tutmamıştım. Sonuçta FIFA 09'a da 83 vermiş bir insan var karşınızda. Bugüne geldiğimizdeyse makası bir hayli açacağım arkadaşlar. FIFA 10'daki gelişimi gördükten sonra, PES 2010'u tek bir devrimsel yenilik için göklere çıkaramam. Bunu tabii ki PlayStation 3 ve Xbox 360 sahipleri için söylüyorum; PC sahipleri için FIFA serisinin çok da yenilikçi olmadığı bir gerçek. Yine de PES 2010'dan

çok fazla etkilendiğimi söyleyemem; çünkü bir sürü maç yaptıktan sonra PES 2009 oynuyormuş gibi hissetmem, beni fazlasıyla hayal kırıklığına uğrattı. Yine de PC sahipleri için tek seçeneğin PES 2010 olduğunu belirtir, dostça bir sezon olmasını temenni ederim.

■ Şefik Akkoç

Pro Evolution Soccer 2010

- + Yeni 360° top sürme sistemi, grafikler, artan taktik çeşitliliği, geliştirilen Master League
- Dar veritabanı, yetersiz lisans, rakibine göre oldukça dar animasyon yelpazesi, monoton maç motoru

7,5

Daha Güçlü Bir Kadro

Master League'de kadronuzu güçlendirmek için farklı yollar izlemeniz mümkün; karar vermeniz gerekense paranızı nasıl harcayacağınız.



- Daha güçlü ve zinde bir takım için öncelikle teknik ekibe yatırım yapmalısınız. Daha iyi birer Coach ve Athletic Trainer için ise kesenin ağzını açmanız gerekiyor.

- Eğer altyapınıza güveniyorsanız, yeterince geliştiğine inandığınız genç oyuncularla profesyonel kontratlar imzalamanız ve onları as takıma çıkarmanız mümkün.

- Kendinizi Arap ya da Rus yatırımcılar gibi hissetmek içinse paranızı transfere harcayabilirsiniz. Oyundaki en pahalı futbolcuya Rio Ferdinand (7.965.000\$) nedense...



Demosu
LEVEL
DVD'de





Yapım Double Fine Prod.
Dağıtım EA Games
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.brutallegend.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat



Brütal Legend

Metal müzik ile Tim Schafer'in mükemmel karışımı



Piyasayı; "Ha çıktım, ha çıkacağım" diyerek sallamayı başarabilen bir oyun Brütal Legend. İlk videosu yayımlanincaya kadar biz oyuncular arasında "Tim Schafer yapıyorsa iyi olacaktır" gibi muhabbetlere sebebiyet verdi. İlk bakışta metal müzik ile harmanlanmış bir oyun olduğunu fark ettim. Sonrasında ise ana karakter ne kadar da Jack Black'e benziyor diye düşündüm. Ve öğrendim ki zaten her şeyin başında Jack Abi'miz varmış. Eddie Riggs, yani oyundaki başrol karakterimize hem sesini vermiş, hem de kendisinden bir şeyler katmış. Öyle ki İngilizce'niz iyiyse bolca eğleneceksiniz. Yoksa da "Hemen bir kursa yazılın" derim.

Heh, hele bir açalım oyunu

Taktık DVD'mizi, açtık oyunu. O da ne ne? Hemen Jack Black çıktı! "Bu kadar da olmaz" demeyin. Eğlence bu oyunun her yerinde! Gayet bir film edasıyla kameramanla -yani bizimle- konuşarak bir müzik dükkanına giriyoruz. İçeride çok gizli ve dinlemeye cesaret edemeyeceğimiz bir albüm olduğunu iddia ediyor Jack Abi'miz ve koyuyor albümü masaya. İşte oyunun "Start Game" seçeneği de tam olarak burada.

Bastık Start tuşuna ve girdik oyuna... Hemen bir video karşılıyor bizi. Bu video aynı zamanda da oyunun ana senaryosuna giriş niteliğinde. Sakın geçmeyin o yüzden. Ben yine de geçecek arkadaşları hesaba katarak kısaca anlatayım: Eddie Riggs, tam olarak bir heavy metal

tutkunudur. İçinde bulunduğu müzik sektöründe ise metal müzik yön değiştirmiş ve bünyesine turntable gibi cihazlar katmıştır. Hal böyle olunca karakterimiz depresyona girer ve "Keşke geçmişte yaşayabilseydim" der. Bu esnada gerçekleşmekte olan konserde; tepeye çıkan grup elemanını kurtarmak için kendini öne atan Eddie, malunuz yeni yetme müzisyeni kurtarır ama kendisini kurtaramaz. Göçük altında baygın bir şekilde yatıyorken vücudundan sızan kan, kemer tokasına doğru akar. (Kemer tokasına dikkat!) Uyandığında ise hiçbir şey bıraktığı gibi kalmayacaktır.

Tim Schafer işleri

Belirtmekte fayda var ki birçok detay ve önemli olan nokta, Tim Schafer tarafından ziyadesiyle ön plana çıkarılmış. Ayrıca bütün oyun iğnelemeye dayalı diyebiliriz. Karakterlerin repliklerinden, metal ve metalcinin durumuna kadar her şeyde göndermeler var. Misal, Lars isimli karakterin bir tepede, elleri bağlanmış ve kamera zoom yapınca aniden dönerek bizimle göz göze gelmesi... Bu ve buna benzer bolca dokundurma mevcut oyunda.

Nereden başlasam acaba... O kadar zor ki! Hah tamam. "Dünya" diyelim. Yarattılan dünya o kadar canlı ve o kadar güzel ki içerisinde kaybolmaktan başka yapabileceğiniz bir şey yok. Koskoca bir dünya keşfedilmek için sizleri bekliyor. Üstelik bu dünya ▶

Yaşasın Relic

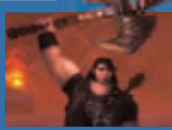
Relic'lerden öğrendiğimiz güçlerimizi aktive etmek için, hemen ekranın üzerinde açılan tuşlara doğru şekilde ve zamanda basmamız gerekiyor. Evet, bildiğiniz bir mini Gitar Hero. Farkı ise GH'da bile bulunmayacak kalitede mini sololar. Unutmadan; relic güçlerinizi kullandığınız zaman, -her ne kadar öyle görünmese de- düşmanlar size zarar verebiliyorlar. Dikkatli olun.



Bir balta ve bir de gitar...
Acaba Tim Schafer burada da mı bir işnelemeye başvurmuş?

Lars karakteri, kendini tamamen buradaki insanları kurtarmaya adanmış. Gerektiğinde gözünü kırpmadan tehlikeye atılan bir bünye kendisi

İşte her şeyin başlangıcı tokamız. Bedenimizden sızan kan sonucu bizi buralara kadar getirdi.



Silah

Bir balta, bir de gitar... Bir metalcinin neyine yetmeyecek! Unutmayın; "A" tuşuna basık tutarak bloklanamaz bir vuruş yaparken, "X" tuşuna basık tutarak düşmanımıza bir ateş topu yollayabiliyoruz. Bu ateş topuyla oyunda açılmayı bekleyen ejderha statüleri de açacak olduğunuzu unutmayın!

► sadece süs için yaratılmamış; iki önemli unsur sayesinde oyunun dünyası ile sürekli etkileşim halindedesiniz. Bu unsurlardan birincisi relic'ler. Oyun haritasına dağılmış durumda bulunan bu yapıları, tek tek bulup aktif hale getirmek zorundayız. "Zorundayız" dedim çünkü oyuna çok büyük etkisi olan ve gitarla çalınan buff'ları ve farklı yetenekleri kazanmanın başka yolu yok. İkinci unsur ise mağara şeklindeki fabrikalar. Haritada gözükmeyen bu mekanları tek tek bulmaktan başka çaremiz yok. Zira bütün upgrade'lerimizi bu binalardan yapabiliyoruz. Upgrade'leri bulmak içinse yapmanız gereken şey etrafı büyük kırmızı çiçeklerle çevrili, yarı gömülmüş yarı hurda benzeri mekanlarda durmak ve bu binaları aktif hale getirmek. Bir kez aktive edildikleri takdirde her zaman haritanızda upgrade'lerin yerini görebileceksiniz. Peki, bu binalardan içeri girdiğinizde sizi ne bekliyor? İşte bir kez daha Tim Schafer! Guardian of Metal; lavalardan dönüştürerek bir insan bedenine giriyor. Sizce kim bu Guardian of Metal? Tabii ki Ozzy Osbourne! Bir anda karşısında görünce afallıyor insan. Fakat sonrasında Ozzy bize silah satmaya çalışınca bu şaşkınlığın yerini kahkahalar alıyor. Silah satma kısmı aynı zamanda oyunun upgrade menüsü. Ozzy'yle kendimizi geliştiri-

yoruz resmen. (İroninin böylesi...) Yaptığımız ana ve yan görevlerden gelen puanları (metaller) burada gönül rahatlığıyla harcıyoruz. İlk başlarda az sayıda ve kapalı olan upgrade'ler, yeni görevler tamamladıkça açılmaya başlıyor.

Ana görevler Tim Schafer kalitesinde ilerliyor ve bizi bir yerden, başka bir yere sürüklüyor. Fakat asıl yan görevleri dikkate almamız gerekiyor. "Haritamızda beyaz bir sopa şeklinde görünen yan görevleri. mesafelerine aldırmandan gidip tamamlayın" derim. Çünkü her bir yan görev 25 puan değerinde. Ana görevlerden ise genelde 30 puan alabiliyoruz. Ortalama bir upgrade'in 40 - 80 puan ve birçok sayıda upgrade olduğunu düşünürsek ana görevleri rahatça yapabilmek ve oyunun derinlerine inmek için yan görevleri es geçmemek lazım.

Fakat benim yan görevlerle ilgili bir derdim var; madem bu kadar önemli bu yan görevler, neden biraz daha çeşitlendirilmedi? Çok sitem etmeden yan görevleri anlatayım genel hatlarıyla.

En çok karşınıza çıkacak ve bir noktadan sonra sıkacak olan; Ambush görevi var mesela. Biz ya



Alternatif

Psychonauts (9,0)
Batman: Arkham Asylum (9,1)
Fable II (8,9)

da bize eşlik eden takımımızdan en az bir kişinin hayatta kalması şartıyla, düşmanı yok etmemiz gerekiyor. "Kule olmaca" bir diğer yan görevimiz. Arabamızla bir platforma yerleştirildikten sonra, gelen düşmana karşı ateş açarak kule görevi yapıyoruz. Düşmanı vurma hissiyatı ya da silahın verdiği zarar biraz daha gerçekçi ve "tok" olsaydı bu yan görev gurubu çok eğlenceli olabilirdi. Ne yazık ki vuruyor muyum, yoksa müttefiklerim mi öldürüyor belli değil. Beni en çok eğlendiren yan görev serisi yarışlar. Birçok bölgede, farklı birçok parkurla kaşımıza çıkıyor bu görev serisi ve tam bir mini oyun edasında ilerliyor. İnsana sürekli, heyecanla "Bir sonraki yarış nerede" dedirtiyor. Yarışlara bağlı olarak yaptığım bir diğer görev ise sahildeki partiye bira taşımak oldu. Aracı sarsmadan, belirli bir süre içerisinde teslim etmeye çalıştım. "Sahil" demişken; taşıma görevini yaptığınızda sahile gelmiş oluyorsunuz. Orada bir

tane daha görev olacak. Sakin atlamayın. Kızlarla konuşmaya çalışan ama karizmatik motorcular tarafından yanlarına yaklaşamayan bir headbanger'e yardım etmeye çalışıyoruz. Görev başladığında kamera kuş bakışı açısına geçiyor ve bir gurupla beraber gelen motorcuları engellemeye çalışıyoruz. Tam bir Crimsonland!

Kumanda

Hack&slash türündeki birçok oyun gibi Brütal Legend'daki kontroller de gayet rahat ve kullanışlı. Sonradan öğrenilecek tuş combo'ları da gayet kolay. Oyunun demosunda ufak tefek sorunlar yaratan kamera, tam sürümünde sorunsuzca çalışıyor. Eğer illa ki bir eksiklik bulacaksak, zıplama tuşunun bulunmamasından dem vurabiliriz. O da çok gerekli mi? Bence değil. Zira kontrollerin geri kalanı sığ değil. Oyun, yapı gereği takımları komuta etmemize olanak tanıyor. ▶

■ Sana da metal pis heykel!



► Headbangers, Razor Girls ve Thunderhag gibi yönetebildiğimiz birçok ünite mevcut. Takım kontrol ettiğimiz zamanlarda; gidecekleri yeri işaretleyebiliriz ve onları bu bölgeye yönlendirebiliriz, ek olarak "dur, yürü, saldır" gibi komutlar verebiliriz. .

Oyun içinde oyun

Brütal Legend öyle bir oyun ki hem ufak ve eğlenceli görevleri bünyesinde bulundurmuyor hem de ana senaryosunun içine bir nevi DotA yapısı katmayı başarmış. Ana senaryo esnasında; düşmanımız ve ordusuyla karşı karşıya geliyoruz. İlk başlarda sadece savunma yaparken, ileriki aşamalarda saldıranın da tadına varıyoruz. Gireceğimiz savaşlar için öncelikle bir sahne (Aşlında kale.) kuruyoruz. Sonrasında fan toplamaya başlıyoruz. Bunun için bulduğumuz "Fan Geysers"leri düşmandan arındırıp, hemen "Fan Tribute Solo" çalıyoruz ve t-shirt vs. gibi eşyaları satan bir kule meydana geliyor. (Bu arada fanlar, bildiğiniz ölü.) Yani bir anlamda düşman yıkmadan buraları eline geçiremiyor. Bu savaş alanlarında yapmamız gereken önce ordularımızı üretip, sonra da yönetmek. Oyun ilerledikçe bize katılan birimlerde üretebildiğimiz bir menü söz konusu. Buradan sürekli takviye birim yapmalıyız. Aksi takdirde bir anda ünitesiz kalıyoruz. Bu arada uçabildiğimizi söylemiş miydiniz? Evet, uçabiliyoruz fakat uçarken herhangi bir saldırı yapmamız söz konusu değil. Uçabiliyor olmanın getirdiği avantajlar; birimleriniz gidinceye kadar düşmanlar tarafından ele geçirilecek bir bölgeye hızlıca gidebilmek ya da tıpkı bir strateji oyunu oynar gibi, haritanın en uç noktasına kadar emir verebilmek. Birçok ünitemizle interaktif olarak

UPGRADE EĞLENCESİ



Brütal Legend upgrade'leri ile daha eğlenceli ve oynanması çok daha rahatlayan bir oyun. İlk başlarda birçoğuna puanınız yetse de sonlara doğru sıkıntı çekmeye başlayacaksınız. Bu sebepten puanlarınızı çar çur etmeyin derim. Birazda upgrade'lerden bahsedelim.

Primary Weapons: Aracımıza ekleyebileceğimiz ana silahlar.

Secondary Weapons: Aracımıza ekleyebileceğimiz yan silahlar. Örneğin; mayın.

Deuce Upgrades: Deuce yani aracımızın ta kendisi. Bu menüden; daha güçlü noss, daha güçlü motor ya da daha ağır zırh gibi eklentiler yapabilmekteyiz.

Mt Rockmore Effigies: Biz dahil oyundaki bir çok karakterin statülerini satın alabileceğimiz seçenek.

Special Attacks: Bilimum combo ve farklı varyasyonlardaki saldırıları buradan öğrenebiliriz.

Axe Treatments: Kesicimi olsun yoksa elektrikli mi? Buyrun, baltanızı istediğiniz gibi kullanın.

Guitar Strings: Gitarımızla yaptığımız saldırılara eklenti yapabilmemiz için gitar telleri kullanabiliriz.

Paint Jobs: Bir metalcinin vazgeçilmezi... Güzel aracımız Deuce'yi birbirinden farklı boyamalar (dövme) ile süslemek için.



yardımlaşabiliyoruz. Misal; Headbangers birimlerini etrafımıza çember yapabiliyor ve aynı zamanda iki katı zarar vermesini sağlayabiliyoruz. Ya da Razor Girls'lerimizi omzumza alarak voltran oluşturabiliyoruz.

Ya dur bi' paşam ya!

Gelelim fasulyenin faydalarına. Brütal Legend genel hatlarıyla güzel ama gözümün içine içine giren, sinir bozucu noktalar da mevcut. Öncelikle sormadan edemeyeceğim. Neden her seferinde arabamızı kullanmak için aynı melodiyi çalmak zorundayız? Ya da arabamız neden sürekli yok oluyor? En azından farklı melodiler olsaydı da hem farklı şeyler duysaydık, hem de farklı tuşlara bassaydık. Oyun içinde sürekli arabayla gezindiğimizi varsayarsak, bu durum bir noktadan sonra insanı çileden çıkarmaya yetiyor.

Sadece bu da değil; oyun, her ne kadar zengin ve rengarenk bir dünyaya sahip olsa da modellemelerin her yerde copy / paste olması bir noktadan sonra göze batıyor. "En azından düşman farklı olsaydı" dedirtebiliyor. (Ben mutluyum yine de.) Daha önce de söylediğim gibi; yan görevlerin birbirilerini tekrar ediyor olmaları da hakikaten sıkıyor. Puan kazanmak için yapılması gerektiğini biliyor insan ama içten içe; "Ya gene mortar görevi çıkarsa" diye hoşnutsuz ilerliyor yoluna. Sanki istense, daha çok ve daha farklı yan görevler yapılabilirmiş gibi geldi bana.

Kamera açısı sorunu genel olarak çözülmüş durumda fakat nadir de olsa saçmalayabiliyor. Özellikle karakterimiz olmadık yerlere tikanıp kaldığında, yüze çarpacak soğuk bir su aratıyor kamera sistemi. Son olarak; eğer hiç yan görev yapmaz ve normal senaryoya kilitlenirseniz, oyunu biraz fazla hızlı bir şekilde bitirebiliyorsunuz.

Nirvana

İyisiyle, kötüsüyle bir kez daha çok beklenen bir oyunun yazısının sonuna geldik. Brütal Legend birçok oyunun yapamadığını



yaptı ve vaatlerinin çoğunu yerine getirdi. Sırf bu açıdan bile gözümde 10 üstünden 10'luk bir oyun. Odaklandığı kültürü ince eleyip sık dokuyan oyun, aynı güzellikte bir kurguyu ve bu kurgunun işleniş kalitesini de es geçmemiş. Ben şahsım adına bu kadar güzelliğin yanında, oyunun eksilerini görmezden gelebiliyorum. Fakat ben görmezden gelsem de eksikler de kabak gibi ortada. Neyse efendim, yazının en başında ismi geçen şahsiyet; Tim Schafer... O yüzden tüm yorumların yerini saygıya veriyor; "Ellerine sağlık" diyoruz. ■ Ertuğrul Süngü

■ Aman Allah korusun! Bu ne yahu!?

Brütal Legend

+ Kaliteli kurgusu, eğlenceli oynanış sistemi, müziklerdeki kalitenin en üst seviyede olması, Jack Black, Tim Schafer, Ozzy Osbourne, Lemmy...
- Tekrar eden yan görevler, aracamızı her defasında bir daha çağırma zorunluluğu, gereğinden fazla kısa ana senaryo

9,0



Yapım **Naughty Dog**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3**
Web www.unchartedthegame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**



❑ Zırlı bir kamyonun sizi kovaladığı bu bölüm, zamanında Dreamcast için çıkan Sonic Adventures'dan araklama gibi ama heyecanı pompalamadığını söyleyemem.



Uncharted 2: Among Thieves



PS3 sahibi olmanızı gerektiren bir başyapıt

Oysaki ne kadar kolay atmıştı... Sanki kaldırıma yer etmiş ufak bir su birikintisiydi koca kanyon. Onun gibi olmak istemişim o an... Korkusuz ve hırslı.

Ya da... O kadar da emin değilim aslına bakarsanız. Kurşunların önüne atlamak beni aşar. Hem teoride, hem de pratikte. Fakat o... Neydi adı? Drake. Nathan Drake. "Nate" diyor Chloe ona. "Ortağım" lafına "Orti" demek gibi bir şey.

Nate ilk bakışta içindeki o cevheri asla gösterecek bir tip değil. Sıradan bir Amerikalı gibi gözüküyor ama karakteri bundan çok daha fazlasına işaret ediyor.

Ne demiştik? Korkusuz. Evet, Nate fazlasıyla korkusuz. Birkaç saniye sonrasını bile düşünmüyor. Sadece hareket ediyor. "Ne kadar hareket, o kadar heyecan" ve "O kadar heyecan da o kadar bela" demek onun için.

Amacı net: Marco Polo'nun gizli hazinesini bulmak. Buraya kadar sorun yok. Sorun, işin içine Rus mafyasının, mafya patronu Lazarevic'in karışmasıyla karışıyor.

Lazarevic bildiğiniz mafya patronlarından değil. İtalyan mafya liderleri gibi fötr şapka ve takım elbi-

sesiyle bir masanın arkasında oturmuyor; aksine direkt olarak olayların içinde yer buluyor kendine. Sahip olduğu adamlar da çapulcular, takım elbise giyip kendini adam sanan mafyatik semboller değil; paralı asker olarak nitelendirebileceğimiz bir orduya sahip bu adam. Acımasız, sabırsız ve katil ruhlu. Lazarevic, şu an karşınızda görmeniz herhangi bir kütlenin arkasına saklanmanıza neden olacak bir "cellat."

Peki ya Chloe? İkili oynuyor ama neyse ki bizim tarafımızda. En az Nate kadar atletik, çevik ve cesur. Yalnız kadın olmasından mütevellit, daha sağlamcı. Nate gibi kahramanlıklara soyunmuyor, sadece istediğini elde etmek için, kendi çıkarları doğrultusunda hareket ediyor. Bu yüzden de Nate'le biraz ters düşüyor.

Bu ikilinin ortak düşmanı ise... Hayır, Lazarevic değil. Bilhassa maceranın kendisi. Öylesine büyük bir maceraya atılıyor ki Nate ve Chloe, tüm dünyanın yükü, bir milyon insanın toplam hayatı boyunca yaşadığı heyecan onların sırtına biniyor. Bir saniye ▶





Mesela bu üç adamın ortasına atlamak da olmaz. Saklanın ve süprizi izleyin...

► bile yerlerinde durmayan çift, atlıyor, zıplıyor, birbirinden ayrılıyor ama amaçlarından sapmıyor. Hırsızların arasında iki hırsız, dünyanın dört bir yanını tek bir amaç için dolaşılıyor: Marco Polo'nun bulunduğu düşünülen, paha biçilemez Cintamani taşı...

Hayranlık

Yazının bundan sonraki aşamasında, "Yahu bu nasıl oyun?", "Gözlerime inanamadım!", "Oynarken öylesine eğleniyordum ki kız arkadaşım beni terk etti!" gibi cümleler göreceksiniz; lütfen sıkılmayın, usanmayın ve heyecanımı mazur görün.

Böylesine heyecanlı ve gözü dönmüş olmamın tek bir nedeni var o da hayatımda böyle bir oyun oynamamış olmam. Bakın burada mübalağa, istem dışı haykırma, beyin fonksiyonlarının yitip içgüdüsel hareketlerin ortaya çıkması gibi bir durum yok. Yıllardır oyun oynuyorum ve ben böyle bir oyun oynamadım. Altını çizerek yazardım ama baskıda çıkmaz.

Naughty Dog, her şeyi, hiçbir detayı göz ardı etmeden, "tam" yapmış. Size bir film hazırlamış önce. Bayağı oturup film senaryosu yazmış adamlar. Klişe olup olmaması önemli değil; sürükleyici bir hikaye çıkartmışlar ortaya. Film olsa oturup izlersiniz yani, o denli.

Daha sonra bu filmi, bir oyuna dönüştürmüşler. Ama hayır, "film oyunu" olmamış. Aksine, bir film oyununu olması gereken şey ortaya çıkmış: Size kahramanlık hissini yaşatacak,

İKİNCİ GÖRÜŞ

İlk Uncharted'ı oynadığım günü dün gibi hatırlıyorum. Oyun o dönem için çok iyiydi fakat bu kadar iyi değildi. Uncharted 2, resmen "oyun" olmuş. Evet, orijinal değil. Evet, devrimsel bir yenilik sunmuyor. Ama şu ana kadar oyunlardan beklediğiniz hemen hemen her şeyi size veriyor.



Elif

heyecanı sonuna kadar hissettirecek, sürükleyici bir eser. (Reklam kuşağı.)

sadeceKaan

Dergiden Kaan, benden önce oyunu bitiren bir insan. Ama onun bitirme şekli biraz farklı olmuş. Oyunu başkası oynamış, o izlemiş.

Bilirsiniz, çoğu oyunda tekrarlar söz konusu olduğu için izleyiciler bir noktadan sonra olan bitenden sıkılır. Önüne Final Fantasy XIII koysanız bile bu, böyle olacaktır. Ne var ki Uncharted 2'yi herhangi bir veya bir grup insan, rahatlıkla oturup izleyebilir. Verin ellerine patlamış mısırı, içeceği, otursunlar izlesinler. (İzleyicilerin bir noktadan sonra oyunun kontrolüne geçmek isteyeceğinden de emin olabilirsiniz.)

Tüm bunların, benim oyuna hayran kalmamın, oyunla

Buradaki bulmacayı çözmek için heykelin kollarını, Select tuşuyla ulaşabileceğiniz not defterinizdeki çizimle eşleştirmeniz gerekiyor.



Alternatif

Tomb Raider: Anniversary (8,3)
Hevanly Sword (7,0)
Prince of Persia (7,0)


alakası olmayan insanların bile Uncharted 2'ye rağbet edecek olmasının sebebi, Naughty Dog'un her kesime hitap edebilecek, şahane bir iş başarmış olması.

İlk bakışta basit bir Indiana Jones kopyası gibi gözüküyor Uncharted 2 ve oyunda göndermeler olduğu da bir gerçek ama olay zaten senaryodaki veya oynanıştaki orijinallikte değil. Paha biçilemez bir taşın peşinden koşan bir grup insanın hikayesi konu ediliyor ve konu bu kadar da basit. Olay ise bu noktadan sonra başlıyor.

Bu taşın ulaşmanın yolunu arıyor kahramanımız Nathan Drake. Bir hazine avcısı kendisi ve inventory'sinde sadece üstüne giydiği kıyafetler var. Ne kırbaç taşıyor, ne de bir silah. Nathan, sadece kendi gücünü ve etrafında bulduklarını kullanıyor. Tabanca mı gerekiyor? Silahlı bir adamı yakalıyor, etkisiz hale getiriyor ve silahını kapıyor. Metrelerce ötedeki bir tetikçi soru mu çıkartıyor? Hemen bir "Dragon Sniper" silahı buluyor ve... Üstelik o silaha sıkı sıkıya sarılması da gerekmiyor; dört bir tarafı düşmanlarla sarılı olduğu için öyle ya da böyle ▶

Bu kadar gerçekçi animasyonlar ve modeller kendinizi oyunda değil, bir filmdeymişsiniz gibi hissettiriyor.

Chloe, "bayanlar önden" anlayışını oyuna yansıtmış.

A screenshot from the game Uncharted 4: A Thief's End. Nathan Drake is shown from a third-person perspective, leaping through the air. He is wearing his signature green jacket, blue jeans, and a brown leather harness with a rifle slung over his shoulder. His arms are outstretched, and his body is in a dynamic, mid-air pose. The background features a dramatic landscape with snow-capped mountains under a cloudy sky. In the foreground, there are several buildings, some of which are partially destroyed or in ruins. Debris, including wooden planks and metal fragments, is floating in the air around him. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, emphasizing the action and the detailed environment.

Görsellikteki kaliteyi ve detayı anlamak için silahın ayrıntılarına bakmak yeterli.

Nathan'ın tam bir aksiyon adamı olduğu bu hareketinden açıkça belli oluyor.



Ganimet!

Hem dolayışınız mekanlar biraz anlam kazansın, hem de tek bir noktaya doğru ilerlemeyin diye oyuna 100 adet gizli hazine eklenmiş. Bu hazinelerin bir çoğu saçma sapan ve ulaşılmaz zor yerlerde bulunuyor. Bazılarını, parladıkları için uzaktan seçebiliyorsunuz fakat çoğunu bulmak için bayağı bir çaba sarf etmeniz gerekiyor.

Bu ganimetler, oyun boyunca kazandığınız "Trophy"lerle birlikte size para olarak geri dönüyor ve bu paralarla da çeşitli ekstraları PSN üzerinden açabiliyorsunuz.

► bir yerlerden istediğine ulaşıyor...

Oyunun ilerleyişi hakkında biraz ipucu verdiğime inanıyorum. Şimdi size tüm detayları anlatacağım...

Kamera, motor, ekşin!

Aynı bir film mantığıyla düşünün. Aksiyon filmlerinde ne olur; bir kadınla bir adam, içi düşman dolu bölgeye girmeden önce konuşur, plan yapar. Buna Uncharted 2'de ara sahne diyoruz. Bu ara sahnelerdeki oyunculuk, seslendirme ve görsellik tek kelimeyle inanılmaz; fazla söze gerek yok. Plan yapıldıktan sonra sahne değişir ve bu ikilinin gizlice o bölgeye girdiği görülür. Bu noktada da oyun kontrolü size bırakıyor.

Silahlı askerlerin bulunduğu ortamlarda, genellikle iki şekilde ilerleyebilirsiniz. Ya sürekli siper alıp gözükmeyen bu adamları haklıyorsunuz, ya da silahınızla ortalığı velveleye veriyorsunuz.

Fark edilmeden hareket etmek her zaman için daha garantili. Bu şekilde ilerlerseniz, ölme riskiniz bir hayli düşüyor ama bulduğunuz havalı silahları kullanmaktan da mahrum kalıyorsunuz. Bir düşmanı sessizce ortadan kaldırmak için arkasından dolanmanız, size doğru gelirken saklandığınız yere yakın durduğunda Kare tuşuna basmanız veya bir yerlere tutunuyorsanız ve düşmanınız üstünüzdeyse, yine ilgili tuşla onu aşağı çekmeniz (www.penny-arcade.com'da bununla ilgili çok komik bir

karikatür var; arşivden geriye giderek bulabilirsiniz.) yeterli.

Silahlı çatışmalarda ise durum bayağı tehlikeli bir hal alabiliyor. Oyunun zorluk seviyesine göre kurşunlara karşı dayanıklılığınız değişiyor lakin genellikle fazla dayanamıyorsunuz. O yüzden siper almak ve doğru anı kollayıp ateş etmek en mantıklısı. Oyun neyse ki düşmanlarınızı kafadan vurmanızı da değerlendiriyor. Böylece elinde pompalı tüfekte size tek atışta 10 kilo kaybettirecek zırhlı adamları, kafalarından birkaç kez vurarak yere indirebiliyorsunuz.

Eğer elinizde silah varsa ve düşmanlarınız sizi fark ettiyse, onlara ateş etmek en güvenli çözüm gibi gözüküyor ama yakın dövüşe girmek de sizi sonuca götürebiliyor. Yakın dövüşte sadece "Kare" tuşunu kullanarak saldırıyorsunuz ve çoğu dövüşte düşmanınız bir noktada sizin elinizi, kolunuzu, bir yerinizi büyüyor ve bu noktada zaman yavaşlıyor. Eğer "Üçgen" tuşuna basarsanız karşından gelecek olan güçlü saldırıyı savuşturuyor ve Kare ile nakavt vuruşunu yapıyorsunuz ama Üçgen'e basmakta geç kalırsanız, ekrandaki renkler bir anda soluyor ve kalp atışınız hızlanıyor. Bu, hiç de iyi bir şeyin işareti değil. Artık çoğu oyunda olduğu gibi burada da bir sağlık çizgisine sahip değiliz. Yaralandığımızı renklerin solmasından ve kalp atışımızın hızlanmasından anlıyoruz. Eski sağlığınıza kavuşmak içinse bol bol balık yiyip süt içeceğiz arkadaşlar heyooo, çok yazmaktan sonunda delirdim tam şu an!



Nathan

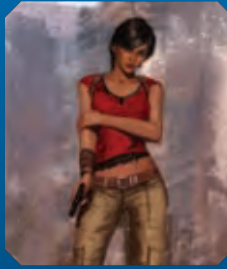
Indiana Jones halt etmiş. Nathan Drake, Jones'un cesaret ettiği her şeyi ve daha fazlasını yapıyor, üstelik de kırbaç mırbaç kullanmadan!

Duvarda çıkıntı yapan her türlü fazlalığa metrelerce öteden atlayarak tutunabilen Drake, eline geçirdiği her türlü silahı da uzmanlıkla kullanabilmektedir. Yani özetle:

Yetenekleri: Düz duvara tırmanabilmek. Silahlara çocuk oyuncuğu

müdahalesi yapabilmek. Ortalama 60 kilo olan her türlü canlı varlığı, saatte 12 Km ile gelirken tutup uçurumun kenarından çekebilmek.

Hobileri: Hırsızlık. Kahramanlık. Yerden en az 25 metre yukarıda olmak ve bu sırada en fazla bir ayak genişliğinde olan bir cismin üzerinde durmak.



Chloe

"Her başarılı erkeğin arkasında bir kadın vardır." sözündeki güçlü kadın, Chloe oluyor. Amaca yönelik hareket eden ve gerektiğinde son derece acımasız olan Chloe, Nathan'la bir ilişki içerisinde ama o nasıl bir ilişki ben pek çözebilmiş değilim. Ayrıca tasarımcı amcaların kendisini son derece "dişi" bir şekilde hayata geçirmiş olması

da gözden kaçırılacak gibi değil.

Yetenekleri: Nathan'ın arkasını toparlayabilmek. Rol yapmak. Yalan söylemek. Silah doğrultmak.

Hobileri: Silah doğrultuktan sonra ateş etmemek. Çeşitli erkeklerle kur yapıp onlara istediğini yaptırmak. Sinir yapmak.

İkinci yarı

Evet. Yaralandık, bir yerlere sığınip iyileştik. Etrafaki adamları da istediğimi yöntemle temizlediğimize göre, filmin devamına gelebiliriz. Herhangi bir aksiyon filminde, yoğun bir çatışmadan çıkan ikili, gitmeleri gereken bölgeyi ufukta görür ve hatta orası genellikle yüksek bir binadır. İkili koşmaya başlarken kamera yavaşça yükselir ve...

Eğer Uncharted 2'nin %40'ı çatışmayla geçiyorsa, geri kalanı yükseklik korkusuyla baş etmeyle geçiyordur.

Nathan eğer çatışmada değilse, ya tırmanıyordur ya da

incecik bir tahtanın üzerinde, yerden metrelerce yüksekte yürümeye çalışıyordur.

Prince of Persia'dan iyi olmasın, Uncharted 2'nin içerdiği atlama - zıplama - tutunma - sallanma (Sallanma derken? - Elif) bölümleri de fazlasıyla başarılı. Nathan, korkusuzca tırmanabildiği ve her türlü çıkıntıyı avantajına kullanabildiği için, bir kapı önünde kapanırsa onu bir şekilde aşmayı başarıyor. Bu tip bir aktiviteye girdiği anda da bulmaca niteliğindeki bir platform bölümüyle karşılaşılıyorsunuz. Bulmaca diyorum çünkü atlamanız, tutunmanız ve gitmeniz gereken yönü siz tayin ediyorsunuz. (Başarılı kamera açılar da size yardımcı olmuyor değil gerçi...) Yanlış bir yöne atlamanız, ▶



Bu gördüğünüz İstanbul manzarasıdır. Benziyor mu size?



► ölümünüz demek ama bu konuda da sıkıntıya mahal vermiyor oyun çünkü oyunun checkpoint sistemi çok sık devreye giriyor, en yakın noktadan tekrar oyuna dahil oluyorsunuz.

Bu bölümlerde zaman zaman bazı karakterler de size yardımcı oluyor. Tibet'teki bölümde sağa sola

Hiçbir mekan boş değil. Hiçbir mekan rastgele orada değil. Her yerde yaşanmışlık hissi hakim

halat atarak yardımcı oluyor biri; bir başka bölümde ise Chloe'nin yukarı çıkmasına yardım ederek kendinize de yol açmış oluyorsunuz.

İnsanüstü bir çaba

Büyük bir macerada yer aldığınız, uzun soluklu bir oyun Uncharted 2. Bu vesileyle de oyunun kahramanının

yetenekli, cesur ve güçlü olması gerekiyor. Tabii bu seçim, oynanışta da insanlar rahat etsin diye yapılmış biraz da. Yani Nathan bir silahı aldığı anda kullanmak için zaman harcarsa, iki dakika tırmanmak için 15 dakika dinlense biraz saçma olurdu.

Ne var ki oyunda karşımıza çıkan, bunun tersi durum da biraz abartılı olmuş. Örneğin Nathan, 50 metre yüksekte öyle hareketler yapıyor ki... Zaten yükseklik korkum var, ellerim titreyerek oynadım. İncecik bir çıtanın üzerinde ilerleyip metrelerce ötedeki kayalıklara atlıyor ve şansına, buradaki bir çıkıntıya tek eliyle tutunup yuvarlanarak ölmekten kurtuluyor. Bunu geçtim, kocaman bir boşluğa koşarak atlayan bir kadını da tek eliyle havada yakalayıp yukarı çekmeyi başarıyor. Android olmasından şüphelendim Nathan'ın ama yaptığı esprilerle ne kadar insan olduğunu belli ediyordu. Anlayacağınız bu tip durumlar biraz "gerçek dışı" olmuş ama böyle olmasaydı da oyunun

Eğer gidecek bir yer kalmadığını düşünürseniz ve yanınızda yardımcı bir karakter varsa, mutlaka onu bir yerlere itelemeniz gerekiyordur.

BURASI İSTANBUL...



Oyuna adım attıktan sadece birkaç dakika sonra, içinde Nathan ve Chloe'nin de bulunduğu bir hücumbot görülüyor ve bu bot, hiç de yabancı olmadığınız bir ülkenin karasularında ilerliyor...

Ekranında İstanbul yazısını gördüğümde bayağı şaşırdım çünkü oyunun daha ilk dak-

kasında Türkiye'yi görmek, sanki Türk yapımı bir oyundaymışım hissiyatı uyandırdı. İstanbul'daki bir müzede soyguna giden ekip kısa sürede müze bekçileriyle karşılaşıyordu ve işte bu noktada biraz yüzüm düştü.

Müze koruması olarak adlandırabileceğimiz bu silahlı adamların kafalarında yeşil birer bere vardı ve hepsi kara kuru, sakallı adamlardı. Tamam, Türk halkı bundan pek farklı değil ama bu korumalar bayağı Irak saray muhafızlarını andırıyor. Seslendirmelerinin çoğunun Türkler tarafından yapıldığı beklentiler, maalesef Türkiye'nin şu anki durumunu pek yansıtmıyor ama birkaç yıl sonrasının bir habercisi olacak derecede de ileriyeye dönük tasarımlar...

tadı hiç çıkmazdı.

Oyunla ilgili bir diğer sıkıntı ise çatışmalarda ortaya çıktı. Vuruş hissiyatı bana pek iyi gelmedi. Bir Resident Evil 5'e baktım, bir Uncharted 2'ye ve bu konuda kazanan RE5 oldu. Vurulan düşmanların aynı animasyonla eğilip bükülmeleri, kafaları dışında vuruldukları yere göre tepki vermemeleri ve vurduğunuzdan emin olduğunuz anlarda bile rakiplerimize bir şey olmaması, zaman zaman canımı sıkmadı değil. Fakat bu da çok büyük bir mesele değil; hatta oyunun mükemmeliğinin yanında sadece ufak bir detay.

Gördüklerine inanamamak

Oynanış, senaryo ve görsellik... Bu üçünün tam anlamıyla iyi bir şekilde bir araya geldiği yegane oyundur herhalde Uncharted 2. (Kendi türünde.) Senaryo ve oynanışa değindiğime göre, PS3'ün

neredeyse tüm gücünü kullandıran grafiklere geldi sıra.

Şimdi yine ağızdan salyalar akacak ama arkadaş, bu nasıl bir görselliktir... Modellemelerin ve kaplamaların başarısından bahsetmiyorum, mekan tasarımları ve buna uygun olarak hazırlanan detaylar öylesine fazla ki... Hiçbir mekan boş değil. Hiçbir mekan rastgele orada değil. Her yerde yaşanmışlık hissi hakim. inFamous bile yıkılmış şehir imajını buradaki kadar iyi verememişti. Tibet'teki yeraltı tapınağının tasarımı ise... Bakın ikide bir sözlerim yarım kalıyor çünkü kelimeleri bulamıyorum. Oyunun bir saniye bile yavaşlamıyor oluşu, yanlış veya kötü kaplamaların hiçbir yerde karşınıza çıkmaması, karakterlerin eksik tasarımdan dolayı bug'lara takılmaması, bunlar şapka çı-

Böylesine heyecanlı ve gözü dönmüş olmamın tek bir nedeni var o da hayatımda böyle bir oyun oynamamış olmam

kartılacak güzellikler. Aslında her oyunun bunlara sahip olması gerekiyor ama çoğunda böylesine büyük bir özen gösterilmiyor maalesef.

8 sayfa boyunca PS3'ün en iyi oyununun tanıtımını okuduğunuz için teşekkür ediyorum. PS3 sahibi olup da bu oyunu almamak olmaz; bunu unutmayın. Sadece bu oyunu oynamak için PS3 alınır mı? Ona da cevabım evet. Rüyalarım kadar giren, soranlara "fanboy" kıvamında gözlerinden parıltılar saçarak bir şeyler anlatmama neden olan, ağzı açık TV ekranına bakmamı sağlayan bu oyuna ve yapımcısı Naughty Dog'a ne kadar teşekkür etsem az olur... ■ Tuna Şentuna

Uncharted 2: Among Thieves

+ Sürükleyici senaryo, rahat oynanış sistemi, her türlü alanda göze çarpan özen, grafiklerdeki detay seviyesi
- Vuruş hissiyatının yeterince gerçekçi olmaması

9,6

SINIRDA KİŞİLİK BOZUKLUĞU



BORDERLANDS



Yapım **Gearbox Software**
Dağıtım **2K Games**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.borderlandsthegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Biterken...

Galeyana gelip oyundaki her yaratığı 80 kez öldürmezseniz, oyunu yaklaşık 35. seviyede bitireceksiniz. (Spoiler!) Lakin oyun burada bitmiyor; çünkü yeni oyuna, 50. seviyeye ulaşma sevdasıyla bir kez daha başlayabiliyorsunuz. Üstelik tüm silahlarınız, yetenekleriniz ve ne kazandıysanız hepsi yanınızda geliyor. Oyunda yer alan yaratıklar da seviyenize göre ayarlanıyor ve böylece aynı tadı, bir kez daha alabiliyorsunuz.

Bir adama sordum, "Neden buradasın?" diye. Bana bakmadı bile; sadece ateş etti. Şirin bir köpek yavrusu gördüm. Bana tıslıyordu, sesindeki davetkar tonla. Başını okşamak için yanına gittim, ağzını dört yöne doğru açtı, bana uzun diliyle tehditkar bir bakış attı. Vurdum onu; ağzının tam ortasından. Ve ağladım bardaktan boşanırcasına...

Serüvenim bitmemişti. Sadece yeni başlıyordum. Bir robota bu konuda neler hissettiğini sormak istedim. Yanına gittiğimde bana bakmadan birkaç cümle kurdu ve dans etmeye başladı. Asabım bozulmuştu; ona da ateş ettim. Yere düştü, ağladı. Robotların ağladığını bilmiyordum. Meğerse ağlamıyormuş, yakıt tankı delinmiş...

Yılmadım, ilerlemeye devam ettim. Gökyüzüne baktım. Masmavi rengeyle özgürlüğün anlatıyordu adeta... Bir anda gökyüzünün 10'a yakın kuş doldurdu. Göçmen kuşlar sandım onları; selam ettim havaya birkaç el ateş edip. Bir tanesi dönüp bana baktı. Sonra bir diğeri ve bir diğeri... Ardından hepsi bana doğru süzülmeğe başladı. "İşte özgürlüğün yansıması!" diye nara atacaktım ki topu birden bana saldırmaya başladı. Mecburen hepsine ateş etmek zorunda kaldım. Yarısı



yere düştü, yarısı üstüme. İki dakika silkelendim ve arabama atladım.

Nereye gitmem gerektiğini bilmeden sürdüm, sürdüm ve sürdüm. Kimse çıkmadı önüme. Ne bir kuş, ne bir böcek. Derken garip renklerin olduğu ilginç bir bölgeye geldim. Yengeç benzeri bir canlı karşıladı beni. "Selam uzaylı, ben dostum!" diye espriyi patlattım. O patlamanın şiddetiyle yaratığın 27 adet arkadaşı da uyanıp bana baktı. Ve o an anladım ki gerçek, zaten hayallerimizde kurduğumuzun sadece tek piyeslik bir gösterisiymiş...

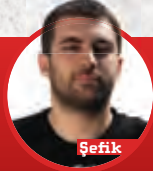
En uzak nokta

Ölmek çok kolay bu oyunda. Bir bakıyorsun varsın, bir bakıyorsun kurda kuşa yem olmuşsun. Gerçek anlamda söylüyorum, elin mutasyona uğramış hayvanı seni iki lokmada yutabiliyor. Bu yine iyi; gitmemen gereken bir noktaya doğru şöyle hafifçe



İKİNCİ GÖRÜŞ

Vallahi Cem anlattı, ben dinledim, Cem anlattı ben dinledim, sonra ben de oynadım ve oyuna hasta oldum. Uzun süredir FPS adı altında bu kadar RPG kokan ve detaylı bir oyun oynamamıştım. Oyunun cel-shade grafikleri, son Prince of Persia oyunuyla lekelenen bu görsel tarzı temiz çıkarır cinsten. "Geniş" demenin hafif kalacağı silah yelpazesiyse gözlerimi yaşarttı. Hala oynuyorum!



bir zıplama da bak o zaman ne oluyor...

Şimdi bu zıplama efektini film gibi yaşayın. Düşünün ki bir adam, elinde silahıyla, atlayabileceğini sandığı bir kaya bloğuna (O neyse artık.) doğru hamle yapıyor ve tam zıpladığı sırada görüntü donuyor. Adamın sesi arka plandan geliyor ve diyor ki, "Fakat bundan önce size neler olduğunu anlatayım..." Adamın hayatı, hızla geçen görüntülerle geriye doğru sarılıyor ve hikaye en başından başlıyor.

"Kim olduğumu bilmiyorsun ama bana inanmak zorundasın." diyor gizemli bir ses. Yüzünün sadece bir kısmı gözüküyor bu kadının ve söylenenleri yapmanızı istiyor. "Kasaya, büyük bir teknoloji barındıran kasaya ulaşmalısın." sözleriyle sizi maceranın içine çekiyor bu kadın. İsteseniz de, istemeseniz de dediklerine kulak veriyor ve başlıyorsunuz Borderlands'in uçsuz bucaksız dünyasında dolanmaya.

Bir BioShock gibi hikayeye dört koldan sarılan bir oyun

değil Borderlands. Daha çok Diablo gibi, arka planda hikayeyi işletip asıl işi oynanışa bırakan bir FPS. Ne oldu? FPS dedim, kıpırdadınız değil mi yerinizde...

Yalan söyleyecek değilim, oyunu oynamadan önce içeriğinde bu denli RPG öğesinin olacağını ben de tahmin etmemiştim. Sonuçta FPS dediğin, Serious Sam gibi koşturup adam vurduğun oluşumun adıdır. Borderlands'de ise hem adamı kafasından vuruyor, hem de tecrübe puanı kazanıyorsunuz; olacak iş değil!

Burası bir yol ayrımı arkadaşlar. Eğer FPS oynarken bir adamı vurduğunuzda üstünden puanlar dökülmesi, öldükten sonra mavi bir eşya düşürmesi ve buna sevinilmesi, X yaratıktan Y sayıda öldürmeniz gerekmesi size ters geliyorsa bu oyundan uzak durmalısınız. Şayet ki şu maddeler size çekici geldi ve RPG oyunlarıyla zaten ilgiliseniz, o zaman

Zindansız bir RPG, içinde araç olmayan yarış oyununa benzer

hemen yanındaki boş yere oturun zira şu oyunu oynayacak birini bulamadım. (Oysa ki multiplayer pek zevkli.)

Silah deposu

Dört farklı karakter tipinden birini seçerek oyuna başlıyorsunuz ve -bir varsayımda bulunmam gerekirse- ileride çıkacak olan DLC'lerde yeni sınıflar oyuna eklenecektir. Hunter, Soldier, Siren ve Berserker olarak dörde ayrılan karakter sınıflarının her biri birbirinden farklı özelliklere sahip. (Bun-

■ Berserker'la Psycho karşı karşıya. Bu dövüşü izlemek lazım.



Silah kutuları oyunda çok fazla karşınıza çıkmıyor ve karşılaştığınızda bir sevinç kaplıyor içinizi. Kutuyu açtığınızda gördüklerinizse çoğunlukla paslanmış silahlardan ibaret oluyor.

Hunter, başarısına bakıyor. Elinde tuttuğu tabancayla bu işi başarmış olması pek mümkün değil ama zaten yanında bir adet Siren var.

Kanlar içinde yatan yaratık, Borderlands'in evcil (!) hayvanlarından Skag. Ve evet, oyundaki her türlü yaratık böyle kanlar içinde yere yığılabiliyor.

▣ “Gelmişim kaçınıcı seviyeye, hala tabanca mı kullanıyorum?” demeyin. Tabancaları oyunun sonunda bile kullanıyor olacaksınız.



▸ ların ne olduğunu da bu sayfalarda bulabilirsiniz.) Kendinize uygun karakteri seçtikten hemen sonra da Borderlands'in "cel-shade" grafikli dünyasına adım atabilirsiniz.

İlk bakışta bana da biraz ters geldi grafik stili ve bunun beni niye rahatsız ettiğini hemen anladım. Cel-shade grafik tekniğini daha önce daha "hafif" oyunlarda gördüğümüz

Yalan söyleyecek değilim, oyunu oynama- dan önce içeriğinde bu denli RPG öğesinin olacağını ben de tahmin etmemiştim

için, böylesine kapsamlı bir oyunda ne işi olduğunu sorguluyoruz haliyle. Ayrıca sıkı RPG oyunlarının hepsi, daha "normal" grafik teknikleriyle inşa edildiğinden cel-shade yine alışılmışın dışında kalıyor. Ne var ki bu grafik tekniği oyunu hiçbir şekilde bozmadı ve hatta oyuna bir karakter getirerek, olası rakiplerinin arasında sıyrılmasını sağlamış.

Oyun, post-apokaliptik (Ne kötü çevirdim, yazarlığımıza



Alternatif

Call of Duty 4: Modern Warfare (9,5)

Fallout 3 (9,3)

Marvel: Ultimate Alliance 2 (-)

tüküreyim!) bir dönemi konu aldığı için görsellik de bu yönde şekillenmiş. Pastel tonlar, daha da pastel renklerdeki Borderlands habitatıyla (Dilimizi öldürmeyelim!) buluşmuş ve oyunun atmosferine son derece uygun bir ortam oluşmuş.

İşte biz de bu ortamda hayatta kalmaya çalışan ve seviye atlayarak güçlenen bir karakteri canlandırıyoruz. Dr. Ned'le tanışıyoruz ilk olarak; bize basit bir görev veriyor ve bunu tamamlayıp geri döndüğümüzde tecrübe puanlarıyla ödüllendiriliyor.

Bir şeyleri haklamak, kasa açmak ve görev tamamlamak bize hep tecrübe puanı olarak geri dönüyor; dolayısıyla Borderlands dünyasında dolanmak, yan görevleri yapmak ve her türlü gizli öğeyi bulmak gerekiyor. Bulalım ki güçlenelim ve hikayenin zorunlu kıldığı görevleri yaparken zorlanmayalım.

Madem görev dedik; bu konuda birkaç kelam edeyim. Görevlerde bir çeşitlilik söz konusu ama şu ana kadar türlü oyunlarda gördüklerimizden çok da farklı

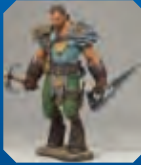
Etrafınız bu yaratıklarla çevrildiyse... Kurtuluş umudunuz pek olmamalı.



Düşmanlarınızla bu denli haşır neşir olacaksanız, üstünüzde iyi bir kalkan olmasına dikkat edin.



Tyr Figürü Kazanın!



Sorumuzu 5 Kasım'dan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş okurumuz, Gerekli Şeyler'den "TYR" figürü kazanacak.

Forgotten Realms dünyasında, Menzo-

berranzan bölgesinde yaşayan ırkın ismi nedir?

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

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

Geçen ayın kazananları: Ali Bartu Şermet, Arın Berk Yıldız, Yunus Uğurlu
Kendilerine hediyeleri en kısa sürede gönderilecektir.

DÖRT SİLAHŞÖRLER



HUNTER

Kimdir: Sinsi taktiklerle düşmanlarını uzaktan avlayan kişiye "Hunter" denir. Hunter'lar genellikle yanlarında komodo iguanası, long island terrier veya ejder papağanı gibi egzotik hayvanlar taşır.

Ne yapar: Tetikçi tüfeğiyle rakibini alnının çatından vurur, sonra da gider bir yere saklanır çakaal... Hunter dediğin pis oynuyor arkadaş; bir bakıyorsun 100 metrede durmuş kurşun saydıyor, bir bakıyorsun üstüne hayvanını salmış, sırtıyor.

Nasıl oynar: Sağlık puanı az olduğu için kaçak oynar. Özel yeteneği Bloodwing kuşuyla düşmanın kafasını didik didik eder. Yakın dövüşe girmez, girerse de çıkamaz zaten.



SIREN

Kimdir: Büyücü taklidi yapan bir hırısızdır kendisi. Ayrıca hoş bir görüntüsü vardır; bu karakteri seçen insanları kız sanmak da doğal bir erkek iç güdüsüdür. Yazık bize valla...

Ne yapar: Ateş eder, görünmez olur, insanı sinir eder. En az Hunter kadar sinir bozucu bir karakter olabiliyor zaman zaman. Tabii ki düşmanlar için; bizim için hava hoş.

Nasıl oynar: Phasewalk yeteneği sayesinde görünmez olabiliyor bu hoş bayan ve arkasından yaklaştığı düşmanlara dört kat fazla zarar verebiliyor. Ondan sonra da biraz savunmasız kalıyor tabii ki, dikkat etmek lazım.

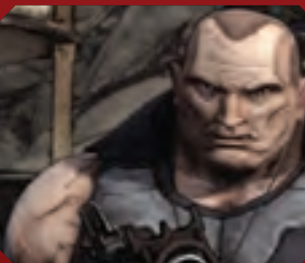


SOLDIER

Kimdir: Marcus Fenix'tir, Captain Price'tir, Serious Sam'dir... Her türlü silahı büyük bir ustalıkla kullanır, acımasızdır.

Ne yapar: Ateş eder, durur, yine ateş eder. Ateş etmediği zamanlarda bir yerlerde enerjisini tekrar toparlamak için soluklanıyordur ancak.

Nasıl oynar: Berserker'la birlikte ön saflarda yer alabilir. Yine de çok güçlü olmadığı için düşman sayısı arttığında Scorpio Turret gücünü çalıştırmalıdır. Bu taret, ilerleyen saflarda yakındakileri iyileştirme ve cephane sağlama gibi özellikler de sağladığı için Soldier'ı bir anda takımın gözdesi yapar.



BERSERKER

Kimdir: Arnold Schwarzenegger (Bunu bir seferde doğru yazdığımı inanmıyorum!) veyahut bir başka kas yığını arkadaşımızı Berserker'a benzetebiliriz. Güçlü olduğu kadar kanlı canlıdır da tosuncuk.

Ne yapar: Soldier kadar olmasa da silahlarla arası bayağı iyidir; fakat iş yakın dövüşe geldiğinde Berserker'dan iyisi bulunamaz.

Nasıl oynar: "LFG Tank" sözcüğünün karşılığına denk geldiği için ön saflarda duvar görevi görür. Ayrıca Berserk moduna geçtiğinde hem çok hızlı bir şekilde enerjisini yeniler, hem de yumruklarıyla düşmanlarını ağılatır.



► şeyler sunulmuyor. Bir yaratık tipinden X sayıda öldürmek, "A", "B", "C" olarak işaretlenmiş düğmelere basmak, belirli bir isimdeki adamı veya yaratığı öldürmek, zindana girip çiçek bulmak...

Ana görevler, genellikle hikayede yer eden karakterler tarafından veriliyor. Yan görevleri ise sağda solda bulabileceğiniz bazı karakterlerden ve "Bounty Hunt" ekranından alıyorsunuz. Bounty Hunt bölümü, bana Final Fantasy XII'de yer alan hanın içerisindeki panoyu hatırlattı. FFXII'de büyük yaratıkları avlamak için panoya bakıyorduk, burada da zindanları karıştırmamızı sağlayan görevler alıyoruz.

Zindan!

Zindansız bir RPG, içinde araç olmayan yarış oyununa benzer. Borderlands'in zemin katı bayağı büyük bir araziye kapsıyor olsa da asıl şenlik bodrum katları, yani zindanlarda.

Daha birkaç seviye atlamışken ilk zindan keyfinizi yaşayacaksınız ve buraya hazırlıksız girerseniz... Aslında bir şey olmuyor; çünkü her zindanın girişinde bir kayıt noktası ve alet edevat alabileceğiniz birkaç adet cihaz bulunuyor. Zindanın içerisinde de dilediğiniz zaman

bu noktaya geri dönüp paranızın yettiği ölçüde alışveriş yapabiliyorsunuz.

İlk zindan maceranız, birkaç güçsüz yaratıkla başlıyor ve bölüm sonu boss'uyla sonlanıyor. İki adet zırhlı köpeğe sahip olan bu boss, deli bir mafya liderini canlandırıyor ve kesinlikle Borderlands dünyasına yaraşır bir şekilde tasarlanmış. Onu öldürdükten sonra üstünden dökülen binbir türlü eşyayı toplayıp tecrübe puanınızı almak üzere, size görevi veren kişiye dönüyorsunuz.

"Binbir türlü eşya" kelime öbeğini bilerek kullandım, orada bir mübalağa yok. Bu oyun tamamıyla eşya toplamak ve bu eşyaları kullanmak üzerine şekillenmiş. Her silah kutusunu açtığınızda içinden ne çıkacak diye meraklanıyor, elinizdeki silahın daha iyisini bulup bulamayacağınızı merak ediyorsunuz. (Şayet ki etmezseniz, oyunu çıkarıp bir köşeye atıyorsunuz.)

Ve oyunda o kadar fazla silah çeşidi var ki... Her biri birbirinden farklı ve bazen tercih yapmakta çok zorlanı-

► **Borderlands'in halkı biraaaz... Garip, evet.**

The Zombie Island of Dr. Ned



■ Ne görüyorsunuz? Bir tarafta sizin takım, diğer tarafta zombiler. Peki bu görseli poster olarak versek duvarınıza asmaz mısınız? Ben asmakla kalmam, çerçevesini bile yaptırırım açıkçası... Anladığımız kadarıyla kanlı, eğlenceli ve aksiyonu bir hayli yüksek bir macera bu. Üstelik sadece 800 Microsoft Puanı'na veya 10\$'a! (Tüm sistemler için.)



■ Bu amcamız, karşılaştığımız fantastik zombilerden sadece bir tanesi. İndirilebilir içerikte aynı zamanda yeni görevler, mekanlar ve elbette ki toplanacak eşyalar bulunmakta. Üstelik tüm bu içeriği dört kişi oynayabiliyorsunuz!



■ Jakob burada da karşımıza çıktı. (Lost'taki yetmiyormuş gibi.) Konu şöyle geliyor: Oyundan tanıdığımız Dr. Ned, birtakım deneyler yaparken koskoca Jakobs Cove halkı zombiye dönüşüyor. Siz de onları eski haline getireyim derken hepsini bir bir öldürüyorsunuz... Ne anladım bu işten?



► yorsunuz. İlk başta sadece iki silah arasında geçiş yapabiliyorsunuz ama bu daha sonra dörde kadar çıkıyor. Silahlarınızdan bir tanesini otomatik tüfek, bir diğeri pompalı, ötekisini tetikçi tüfeği ve sonuncusunu da güçlü bir tabanca yapmak, sizi her durumda kurtaracak bir seçim olabilir mesela.

Silahların çeşitliliği sizi bir süre sonra sıkacakmış gibi gelse de durum hiçbir zaman böyle olmuyor. Oyunda biraz zaman geçirdikten sonra zaten neyin ne olduğuna iyice alışıyor ve yere düşen bir silahın iyi mi, kötü mü olduğunu anında anlıyorsunuz. Oyunun bu noktada son derece güzel bir özelliği de ortaya çıkıyor aslında: Bir silah yerdeyken onu almadan tüm özelliklerini görebiliyorsunuz; hatta çeşitli ibarelerle size bu silahın elinizdekinden iyi veya kötü olduğu da belirtiliyor. Bu durum multiplayer oyunlarda çok daha büyük bir anlam ihtiva ediyor zira dört kişi anlaşmalı oynadığınız oyunlarda, herhangi bir "loot" kuralı belirlemediğiniz için yere düşen silahı önce kim görürse o kapıyor. Bunu niye anlatıyorum... PSN'e veya Xbox Live'a bağlanıp da oyunu tanımadığınız adamlarla oynamayın. Millet ihtiyacı olmayan eşyayı bile alıyor anlamsız bir şekilde. Bilinçsiz oyunculuğa hayır! (Konu nerelere geldi.)

Roadkill

Düşünsenize, ya World of Warcraft'ta binekler olmasaydı! Kaos! Her tarafa koştur dur. Bir haftaya kalmaz oyunda adam kalmazdı. 2K Games'in binasını yıkmasınlar diye de firma oyuna araçlar eklemiş. "Araçlar" diyorsam, aslında bu tek tip; sadece silahları değiştiriyor. Uzak mesafelere gitmek için kullanabileceğiniz araç, aynı zamanda gayet sağlam bir silah görevi de görüyor. Güçsüz düşmanları bir hamlede ezebiliyor ve üstündeki silahla -isabet oranı düşük bir biçimde- ateş edebiliyorsunuz. Multiplayer oyunlarda da bir kişi sürücü koltuğuna oturuyor, diğeri de silahın başına.

Oyunla ilgili daha fazla bir şey anlatacak değilim; gerisini görüp tecrübe etmelisiniz. Onun yerine size biraz tavsiye vermek istedim.

Seçeceğiniz sınıf hangisi olursa olsun, coşmayın ve temkinli hareket edin. Düşmanlarınız genellikle tek tek hareket etmiyor; bir tanesi saldırdıca arkasından başkaları da geliyor.

Ölmemeye dikkat edin. Ölüp canlanmak para demek ve para da pek kolay kazanılmıyor.





Yerdeki silahları toplamayı ihmal etmeyin ve onları satmak için geri dönmeye de üşenmeyin. Ne demiştik; para önemli.

Yetenek puanlarını dağıtırken çok dikkatli ol...mayın. "Olun" diyeceğimi sandınız ama bu o kadar da önemli bir konu değil zira belirli bir ücret karşılığında tüm yetenek puanı dağıtımını sıfırlayabiliyorsunuz. (Oyunun gelişmiş MMORPG'lerin birçok iyi özelliğini kullandığına şahit oluyoruz.)

"Aaa şurada ne varmış?" diye girdiğiniz mekanlarda, eğer düşmanlarınızın tepesinde bir kurukafa görürseniz, oradan hemen uzaklaşın. Aynı şekilde turuncu renkteki görevleri de yapmak için uğraşmayın; sonuç hüsrana dönüşüyor.

Başarabiliyorsanız, bu oyunu arkadaşlarınızla oynayın. Ekranı ikiye bölerek de oynayabilirsiniz, internet üzerinden de. Oyunu arkadaşlarınızla oynarsanız, yaratıkların seviyeleri de

ona göre belirleniyor ve daha güçlü bir hale geldikleri için daha iyi eşyalar düşürüyorlar.

Ve son olarak, bu oyunu alın arkadaşlar. Kesinlikle paranızın karşılığını veren bir oyun. Saatlerce oynuyorsunuz, bitmiyor. Hele ki her şeyi bulacağım diye uğraşırsanız, asla sonuna gelemiyorsunuz. Tarz ve atmosfer olarak da çok sağlam. Alın diyorum yahu! **■ Tuna Şentuna**

Borderlands

+ Sağlam atmosfer, RPG'cilere hitap eden eğlenceli oynanış

- Zırh seçenekleri yok, yeteneklerde çeşitliliğe gidilebilirmiş

8,9





Aion

Bir MMORPG hiç bu kadar güzel görünmemiştir...



Tanrı Aion'un yarattığı Atreia, bir zamanlar barış dolu bir yerdi. Bizim dünyamızın aksine Atreia'da, insanlar dünyanın iç tarafında yaşarlardı ve Tower of Eternity'nin ışığında hayatlarına devam ederlerdi. O zamanlar ne Asmodianlar, ne de Elyolar vardı; herkes sadece insandı. Bir gün Aion, Atreia'ya Drakenları gönderdi. Güçlü, korkusuz, vahşi, acımasız Drakenlar... İnsanların onlar karşısında saklanmaktan başka yapacak bir şeyleri yoktu. Zamanla Drakenlar arasından beşi, komutalarını ele aldı. Beş ejder lordu güçlerini organize edip bir ordu kurdu ve kendilerine "Balaur" ismini takti. Saldırdılar, kendilerine boyun eğmeyenleri yok etmek için

saldırdılar ama güce olan açlıkları o kadar fazlaydı ki bununla da tatmin olmadılar ve Aion'dan sahip olduğu güçleri istediler. Onları yaratan, Atreia'nın tanrısı Aion'dan... Aion bunu reddettiğinde her şey kontrolden çıktı. Balaurlar Aion'a baş kaldırdılar, Tower of Eternity'ye saldırmak için toplandılar. Aion karşılık vermek için "Empyrean Lordları" adında 12 figür yarattı. Ve Aether'den yapılmış olan Tower of Eternity çevresinde oluşturulmuş kalkanı; insanları korumak, Atreia'ya eski günlerini geri getirmek için... Tüm güçlerin kaynağı "Aether" denilen maddeydi. Lordlar o zamana kadar



Yapım NCsoft
Dağıtım NCsoft
Tür MMORPG
Platform PC
Web uk.aiononline.com



Türk Oyuncular

Aion'da Asmodian tarafında Gorgos, Elyo tarafında ise Spatalo sunucularında bir Türk toplama söz konusu. Tabii ki diğer sunucular da belirli oluşumlar var ama karakter açmayı düşünürken bu durumu aklınızın bir köşesinde bulundurun. Hah, bir de Türkçe Aion forumlarına göz atmayı unutmayın. Ben mi? Ben Gorgos'ta oynuyorum; tabii ki Asmodian olarak...

► görülen her şeyden çok daha güzel ve güçlüydüler. Ve savaş başladı... Bin yıl savaşları... Zamanla insanlar Aether'i kullanmayı öğrendiler, güçlendiler, "Daeva" olarak anılmaya başladılar ve lortlarla beraber savaşlara katıldılar. Artık insanlar, eskiden silahlarının işlemediği ejderleri öldürmeyi öğrenmişlerdi.

Empyrean Lortları'ndan Lort Israphel, bir gün barış yapılması gerektiğini söyledi. Savaşın amacı Balaurları yok etmek değildi. Aion'u korumak adına her şey başlamıştı. Lortlar arasında büyük bir tartışma oldu. Karanlığın efendisi Azphel, tiksindiği Balaur ile barış fikrini bir türlü içine sindiremiyordu ama en sonunda kule muhafızları olan iki lort bunu kabul edince barış görüşmeleri başladı. Beş ejder lorduna saygı göstergesi olarak, kulenin etrafındaki kalkan indirildi. İçeri doğru yürüyorlardı ama birden bir şey oldu ve ejder lortlarından Vitra düştü! Kargaşa başladı. Bunun üzerine Balaur, bir anda Tower of Eternity'ye saldırmaya başladı. Kulenin duvarlarını büyük pençeleriyle parçalamaya başladılar. Azphel gibi bazı lortlar savunma yapmak için kuzeye gitti, Ariel ve onu destekleyen lortlar ise güneye... Kule muhafızları kuleyi tek parça halinde tutmak için çok çalıştılar ama olmadı... Tower of Eternity ve Atreia ikiye ayrıldı. Kuzeye gidenler

bir daha güneşin yüzünü hiç göremediler; ciltleri karardı, pençeleri çıkmaya başladı, Asmodian oldular. Güneye gidenlerse güneşle beraber güzelleştiler, Elyo oldular.

Ama artık Atreia'nın mutluluk, huzur ve barış dolu günleri geride kaldı. Geçmişte yaşananların hiçbir değeri yok. Zaten artık kimse o günleri hatırlamıyor. Asmodianlar ve Elyolar tek bir halk oldukları, tek bir amaç ve tek bir inanç için çabaladıkları zamanları çoktan unuttular. Şimdi her iki tarafın da birbirinden nefret etmek için ayrı sebepleri var. Acımadan saldırıyor, öldürüyorlar. Artık Atreia iki parça... Suçlananlar, sebepler veya gerçekler herkese göre farklı... Ve eğer sen de Aion oynamayı düşünüyorsan tarafını seçmek zorundasın.

Satış rekorları

Açıkçası Aion, olabilecek en iyi zamanda piyasaya çıktı. 3.2 yaması sonrasında WoW oyuncularının oyundan soğuduğu,



Alternatif

Runes of Magic (-)
Warhammer Online: Age of Reckoning (8,5)
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (9,5)

❑ Karakter yaratma menüsü neredeyse The Sims'teki kadar detaylı.



iki ırk olmasına karşın o kadar geniş bir modifiye opsiyonu var ki bir Asmodian olarak oyunda bu karakter ekranında yaratılmış Gnome ve Dwarf'ların dışında, Draneilerden Orclara kadar neredeyse tüm WoW ırklarını gördüm. Bazı internet sitelerinde bununla ilgili yarışmalar bile düzenleniyor; ünlülerin Aion hali adı altında... Ortaya çıkan sonuçlara mutlaka göz atmalısınız. Benzerlik karşısında gerçekten şaşıracaksınız ama emin olun ki oyuna girdiğinizde göreceğiniz grafikler sizi daha da fazla şaşırtacak, göz bebeklerinizi kocaman yapacak. Karakter ve çevre detayları, büyüler ve zırhlar, her şey bekleyebileceğinizin çok daha fazlasıyla güzel... Evet, çölde yürürken kavurucu sıcaklığı, karların içinde koştururken buz gibi havayı iliklerinizde hissedeceksiniz.

Burada akla gelen ilk soru, "Benim bilgisayarım böyle bir grafik karşısında titrer mi, gözlerimden yaşlar gelir mi?" şeklinde olabilir ama eski bir WoW oyuncusu ve dizüstü ile oyun oynayan biri olarak size şöyle bir örnek verip gönüllerinize su serpebilirim: WoW'da bazı raid'lerde fps sorunu nedeniyle minimum ayarlarda bile oyundan düşen ben, Aion'u orta düzey grafik ayarlarında herhangi bir takılma veya oyundan düşme olmadan rahat oynayabiliyorum. Rahatladınız mı? Tamam, o zaman devam edebiliriz.

NCsoft, CryENGINE ile yapmış Aion'u... Tüm içeriğinden, PvP veya craft sisteminden bahsetmeden önce buradan başlamak lazım sanırım konuya...

yan biri olarak size şöyle bir örnek verip gönüllerinize su serpebilirim: WoW'da bazı raid'lerde fps sorunu nedeniyle minimum ayarlarda bile oyundan düşen ben, Aion'u orta düzey grafik ayarlarında herhangi bir takılma veya oyundan düşme olmadan rahat oynayabiliyorum. Rahatladınız mı? Tamam, o zaman devam edebiliriz.

Dövdükçe dövesim geliyor!

Klasik bilgilerimizi vererek başlayalım oynanış tarafını anlatmaya... Oyunda toplamda üç, oynanabilirse iki adet ırk bulunuyor. Elyolar ve Asmodianlar seçebileceğiniz, Balaur'lar ise dövebileceğiniz. Dört farklı sınıftan birini seçiyorsunuz; Priest, Mage, Warrior ve Scout... Her sınıfın da iki alt sınıfı bulunuyor. İlk 10 level'da bu sınıflardan biri olarak hayatınıza ▶

herkesin yeni bir şeyler aradığı bir zamanda... Ön satışta 400.000 adet satarak dünya rekoru kırdı. Piyasaya çıktığı ilk günde üç buçuk milyon adet sattı. Aion, Blizzard'ın World of Warcraft ile domine ettiği MMO piyasasına işte bu rakamlarla giriş yaptı geçtiğimiz ay. Aslında Aion dediğimiz bu güzeller güzeli oyun, biz daha adını duymadığımız zamanlarda (Ki bazıları biliyorum ki o sunucularda da oynuyordunuz.) Kore'de piyasaya sürülmüştü ve oynanmaya başlamıştı. Yani yeni bir oyun değil, aşağı yukarı bir senelik bir geçmişi var. Şu ana kadar -başta grafik olmak üzere- birçok alanda ödül de toplamış durumda.

Ama bir MMORPG bu kadar güzel görünemez!

NCsoft, CryENGINE ile yapmış Aion'u... Tüm içeriğinden, PvP veya craft sisteminden bahsetmeden önce buradan başlamak lazım sanırım konuya; çünkü kendi adıma daha önce bu kadar güzel görünen bir MMORPG ile karşılaşmamıştım hiç. (Ya da Aion'a yaklaşabilenle...) Karakter yaratma ekranında başlıyor grafik detaylarıyla yaşayacağınız macera. Karakterin her şeyine müdahale edebilirsiniz. Burnunun ne kadar büyük olacağından, ne kadar kalkık olacağına, omuzlarının geniş olup olacağına, 50'ye yakın saç modelinden hangisini kullanacağına, bir renk paletinden göz, saç ve ten renginin ne olacağına ve hatta sesinin tonuna kadar aklınıza gelebilecek her şeye... Yani aslında



► devam ediyorsunuz, 10. level'a yükseldiğinizdeyse sizden bir karar vermeniz isteniyor. Priest'ler ya Cleric ya da Chanter, Mage'ler Sorcerer veya Spiritmaster, Warrior'lar Templar ya da Gladiator, son olarak Scout'lar ise Assassin, olmadı Ranger olarak hayatına devam ediyor. Hepsinin farklı oynanışları, farklı büyüleri ve özellikleri bulunuyor. Bu arada unutmadan şu zırh meselesine bir açıklık getireyim: Cloth giyen Mage dediğimiz insanlar, WoW'dan alışık olduğumuzun aksine gerçekten tülbent giyorlar; yani bir Sorcerer iseniz size gerçekten dokunmamaları lazım. Dört vuruşluk, bilemediniz iki vuruşluk, en fazla tek sıkımlık canınız var.

Oyunda ulaşabileceğiniz en yüksek level 50! Ama bu oyunun Kore yapımı olduğunu tekrar hatırlatmakta fayda var, yani bu 50 level pıt diye bitmiyor ve emin olun ki tüm görevleri yapmak da yeterince tecrübe puanı vermiyor. Tekrarlanabilen görevler var bu anlamda; yaratıkları kesip kesip, aynı adama gidip ödülünüzü alacağınız... Ya da kendinizce rahat kesebildiğiniz yaratıkların olduğu yerlerde "grind" dediğimiz işlemi gerçekleştirerek bol bol

tecrübe puanı kazanabilirsiniz. Gerçi bu konuya NCsoft bir çözüm getirmek üzere. Gelecek yeni yama ile görevlerden alınan tecrübe puanının %400 - %500 gibi çok yüksek oranlarda arttırılacağı söyleniyor. NCsoft, görev tarafından oyuncuların bir anlamda elinden de tutmuyor değil. Görev içinde kesmeniz gereken yaratığın veya konuşmanız gereken zibidinin nerede olduğunu internetten aramak veya bunu gösteren bir eklentiye bilgisayarınıza yüklemek zorunda değilsiniz. Görev yazılarının içinde kişilerin, yerlerin ve yaratıkların isimleri mavi ile işaretlenmiş durumda. Üzerine tıklayıp "Locate" tuşuna bastığınızda, haritaya çarpı koymak koşuluyla oyun size nereye gideceğinizi gösteriyor.

Dövüş sistemi için "Chain" dedikleri güzel bir sistem oluşturmuş NCsoft. Zincirleme reaksiyon gibi bir nevi... Yani bir büyüyü attıktan sonra, sadece onu attıktan sonra kullanabileceğiniz yeni bir büyü açılıyor. İlk attığınız büyüün tekrar kullanılabilir hale gelmesini (Global Cooldown) beklerken bu büyüyü kullanabiliyorsunuz.

Sınıflar



Warrior

"Plate" olarak adlandırdığımız en ağır ve dayanıklı zırhları giyorlar.

Gladiator: Oynaması kolay ve dayanıklı bir sınıf. DPS yapıyor, eline geçen hemen her silahı kullanabiliyor.

Templar: Oyunun "tank" dediğimiz sınıfı. DPS yapmaktan çok, savunmaya ve agro üretmeye yönelik özellikleri mevcut. Kalkan kullanıyor ve kolay kolay hasar görmüyor. Tıpkı Gladiator gibi hemen her silahı kullanabiliyor.



Scout

Deri giyen bu arkadaşlar DPS tarafında oldukça iddialı.

Gizlenebilme yetenekleri de var.

Ranger: Hem uzak, hem de yakın saldırı yeteneklerine sahip ama bir Ranger iseniz düşmanınızı yakınınıza yaklaştırmayın.

Assassin: Deri giyiyor ve arkadan saldırıyor. Vurduğu zaman oldukça can yakıyor, dagger ve sword kullanıyor.



Mage

"Cloth" dediğimiz bez parçasını giyiyor. Tam anlamıyla bir sıkımlık canı var ama DPS konusunda çok iddialı.

Spiritmaster: Oyunun "Summoner"ı... Ateş, su, toprak, hava elementlerini kullanarak pet'e sahip oluyor. "DOT" dediğimiz büyülere sahip.

Sorcerer: Elementlere hükmederek karşındakine ağır hasarlar verebiliyor; ancak yakın dövüşte çok etkisiz. Ama tabii ki menzilli birçok büyüü bulunuyor.



Priest

Oyunun "Healer" sınıfı. "Chain" dediğimiz, "Plate"ten sonra ki en güçlü zırhı giyiyor. Staff, topuz ve kalkan kullanabiliyor.

Cleric: Oyunun ana "healer" sınıfı. Zırhı kuvvetli ve uzak dövüşte başarılı ama tabii ki ne bir Scout, ne de bir Mage kadar DPS yapamıyor.

Chanter: Oyunun "Buffer" sınıfı... Çevresindekilere kısa süreli de olsa özelliklerini arttıran büyüler yapabilir. Aynı zamanda Cleric kadar olmasa bile "heal" de atıyor.



Bir WoW'daki animasyonlara bakın bir de buradakine...

Uçsan da, kaçsan da benimsin!

Uçuyoruz! Resmen kanatlarımız çıkıyor ve uçuyoruz. Gerçi sadece bir dakika, çeşitli yükseltmelerle de en fazla iki dakika ama olsun. O kadar güzel görünüyor ki... Daevalı olmamızın ardından karakterimizin sırtından kanatlar çıkıyor. Uçmaya izin verilen alanlarda çıkarabildiğiniz bu kanatların rengi Elyolarda beyaz, Asmodianlarda ise siyah ama işin görsel tarafı bir yana, bu uçuş işi özellikle oyunun PvP tarafını apayrı bir boyuta taşıyor. Level 25'ten sonra oyuncuların girebildiği ve "Abyss" denilen bölgede Elyolar ve Asmodianlar havada karada birbirine giriyor. Ve tabii ki işin bu hava kısmı dengeleri de değiştiriyor; yani bir Assassin, havada uçan bir Sorcerer'ı -sözgelimi- eskisi kadar kolay yakalayamıyor. Alışmak lazım tabii ki. (Şahsen ben daha alışmadım.)

Oyunun içinde PvE düşkünlerini fazlasıyla çekecek kadar macera, hikaye ve keşfedilecek bir dünya olsa da, Aion ağırlıklı olarak bir PvP oyunu. Asmodian iseniz Elyo öldüreceksiniz bol bol, Elyo iseniz Asmodian; başka yolu yok! Hah, bir de Balaur'lar var ve onların kafasına kafasına vurunuz yeri geldiğinde.



Tamirci çırağı olmak istedim, onlar beni Weaponsmith yaptılar...

Aion'un en iddialı olduğu yerlerden biri de meslek sistemi... Mesleklerde ilerlemek için topladığınız değerli materyalleri kullanmanıza gerek yok. "Work Order" denilen eğitimcilerden alınan görevleri yaparak, sadece meslek satıcılarından satın alabileceğiniz materyallerle bile kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Bu şekilde en yüksek seviyeye kadar mesleğinizi ilerletmeniz mümkün. Oyunda toplam sekiz adet meslek bulunuyor. Bunlardan ikisi zaten toplama (Extract) meslekleri. "Vitality" dediğimiz, yolda gördüğünüz madenleri, çiçekleri veya balıkları toparlayarak geliyor, diğeri ise havada gördüğünüz ve sadece uçarak toplayabildiğiniz Aether'leri topladıkça gelişen Extract Aether... Bunların dışında Alchemy ile iksirler yapabilir, Tailoring ile deri ve bezden kıyafetler dikiyor, Weaponsmith ile silahlarınızı hazırlayabilir, Armorsmith sayesinde kendi zırhınızı kendiniz dövebilirsiniz. Cooking malum, yemek yapmaya, Hadicrafting ise küpe ve kolye gibi aksesuarlarınızı hazırlamanıza yarıyor.

Aion'un müzikleri ve ses efektleri ise başlı başına bu oyunu oynamanıza için bir sebep. Tamam, belki Blizzard gibi bir orkestra ile çalışmıyor bu anlamda NCsoft ama ut, kanun ve darbuka gibi bize fazlasıyla tanıdık gelen enstrümanlardan çıkan seslerle oyunda karşılaşmak fazlasıyla şaşırtıcı. Ayrıca sessiz sakin giderken ve güzel güzel ambiyans müziği dinlerken, bir anda dövüşe başladığınızda bir aksiyon müziğine geçiş olması çok hoş bir ayrıntı. NCsoft sadece müzik tarafında değil, her anlamda Aion'un en küçük detayına kadar oyunu düşündüğünü gösterdi bana. Bence siz de ona bir şans verin; çünkü şu anda ondan daha iyisi yok!

■ Burak Aydoğan

Aion

- + İnanılmaz grafikler, kanatlar ile üçüncü boyuta taşınan PvP, Türk ezgili müzikler, dövüş sistemi
- Fazlasıyla kalabalık ve yetersiz görünen chat paneli

9,4



Yapım **Piranha Bytes**
Dağıtım **Deep Silver**
Tür **RPG**
Platform **PC, Xbox 360**
Web **risen.deepsilver.com**



Risen

Medeniyet düzen ile başlar, özgürlük ile büyür, kaos ile ölür...



Tava!

Oyunda bir evin içinde bulacağınız tava sayesinde herhangi bir kamp ateşinde balık tava keyfi yapabilirsiniz! Hamsi olsaydı da "hamsi tava" diyebilseydim.

Çok uzun zaman önce yeryüzünde nedeni bilinmeyen ve bulunamayan büyük bir karışıklık ortaya çıkar ve bu karışıklık sonucu yeryüzündeki tüm tanrılar yok olur; bir süre sonra da tropik bir ada olan Faranga Adaları'nda volkanik hareketlenmeler görülmeye başlar, bu hareketlenmeler sonucu yeraltından çeşitli harabeler yer yüzüne çıkar. (Oyunun adı da buradan geliyor.) Bu hareketlenmeyi fark eden ve kendilerine "Inquisitors" (Araştırma yapan kimseler.) adını veren bazı insanlar, Faranga Adaları'na yelken açarlar. Sizin de kaçak olarak içinde bulunduğunuz gemi, yolculuk sırasında aniden kopan şiddetli fırtına yüzünden alabora olur. İsimsiz bir kahramanı yönettiğiniz Risen'da, kendinizi Bandit, Mage ve Inquisitor olmak üzere üç farklı tarafın olduğu bir adada bulursunuz. Böylece oyunumuzun hikayesi de başlar.

Taraf olmak önemlidir!

Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra kendinize şu soruyu soruyor olmanız kuvvetle muhtemel: "Acaba hangi tarafı seçmeliyim? Kural tanımayan haydutlardan mı (Bandit), yoksa ölümcül araştırmacılardan mı (Inquisition) olmalıyım?" Karşılaştığınız ilk NPC'ler, Banditler'in doğru bir tercih olacağı yönünde sizi ikna etmeye çalışabilirler; ancak zamanla bu karar kendi tecrübelerinizin sonucu vermeniz gerektiğini anlayacaksınız. Adadaki bu iki tarafın da amacı aynı; adaya egemen olmak. Inquisition tarafı

bunu başarabilmek için, adaya ayak basan herkesi kendi tarafına katılması konusunda baskı altına alıyor. Banditler ise volkanik patlamalar sonucu ortaya çıkan harabeleri yağmaladıktan sonra çeşitli hazineleri ve para eder eşyaları karaborsada satarak para ile Faranga Adaları'na hakim olma düşüncesinde. Bu noktada sizin yapacağınız seçim oyunun gidişatı bakımından önem taşıyor. Öyle ki yapacağınız seçim doğrultusunda oyunun ilerleyen bölümleri şekilleniyor; böylece Risen'in güzel yanlarından biri daha (Yeniden oynanabilirlik.) ortaya çıkıyor.

Görev yapmak hayat kurtarır!

Oyunun görev sistemi oldukça sağlam. Her ne kadar NPC'lerle olan konuşmalarınız ve bu konuşmalar sırasındaki kamera açıları çok kötü olsa da, görevler birbiriyle ahenk içinde. Oyunu geliştiren Piranha Bytes, Faranga Adaları'nın ortaçağ zamanında bulunduğunu belirtiyor ve o çağa uygun silahların, kıyafetlerin ve büyülerin olduğunu söylüyor. Oyuna girdiğinizde siz de fark ediyorsunuz ki gerçekten bulduğunuz bir kılıcın diğer RPG'lerin aksine oldukça düşük hasar verme oranı var; bu da oyundaki gerçekçiliği ve zorluğu biraz olsun arttırıyor. Zorluk demişken, oyunun ortalama oynanış saatinin de 60 saat olduğunu belirtelim.



Alternatif

Neverwinter Nights 2: SoZ (9,0)
Gothic III: Forsaken Gods (4,0)
Lost Odyssey (8,1)



Acaba nerede yanlış yaptım?

Risen'i farklı kılan noktalardan bir diğeri de oyunda ahlak yapısının olmayışı. Verdiğiniz kararların ya da yaptığınız hareketlerin oyuna ahlaki açıdan hiçbir olumlu ya da olumsuz etkisi yok. Sadece yapmanız gereken görevler ve bu görevlerin sonucu önemli. Risen, kararlarınızın sizi ya da dünyanızı değiştirmesine izin vermiyor. Bir başka deyişle Risen'da ahlaksızlık temel ahlak!

İssız bir adada tek başına olmak...

Risen, yaptığınız her bir harekete göre şekillenen bir oyun. Oyunun başlarında karşılaşacağınız bayanı orada bırakıp giderseniz, NPC'ler size karşı daha saldırgan ve soğuk bir tutum takınacak; eğer bayanı da yanınıza alırsanız yine aynı NPC'ler size karşı daha sıcak olacak ve sizinle uzlaşma yollarını arayacak.

Risen'i third person kamera açısından oynamak zaman zaman oldukça zahmetli; çünkü ani bir hareketinizde kamera bu refleksinizi yakalamakta zorlanıyor ve hatta bu tepkiyi karşılayamıyor bile. Oyun içi savaşlar ise oldukça amatörce. Mouse'un orta tuşuyla silahınızı çekiyor ve sol tuşla da saldırıya geçiyorsunuz. Grafiklerse orta halli Risen'da. Xbox 360 kullanıcılarının isyan ettiği kadar olmasa da, vasatın üstüne de çıkamayan grafiklere sahip bir oyun. Karakterimizin zıplaması gereken yerlerdeyse insanın o an oyunu kapatması geliyor açıkçası. MS-DOS oyunlarından kalma zıplama animasyonu oldukça gülünç olmuş.

Oyun ekranında gerçekçiliği baltalamamak adına küçük bir haritanın olmaması hoş karşılanabilir belki; ancak haritayı açtığınızda da bu kadar karışık bir durumda kalmak can sıkıcı bir unsur. Nerede olduğunuzu bulmak, nerede görev veren NPC'ler olduğunu görmek ya da hangi görev üzerinde olduğunuzu anlamak Risen'da tam bir işkence. Görev yapmak yerine Faranga Adaları'nı keşfetmeye niyetliyorsanız bu durum pek de sorun olmayacaktır. RPG'lerin temelini oluşturan level ve meslek sistemi ise Risen'da biraz acılı işliyor. Özellikle level atlama meselesi sizi oldukça uğraştıracaktır; çünkü oyunda level atlamak çok da hızlı gerçekleşen bir olgu değil ne yazık ki. Ayrıca level atladıkça öğrenmeniz gereken -kılıç ve büyü kullanımı gibi- yeni yetenekler ortaya çıkıyor ki bunları öğrenmek için de altın gerekiyor

OYUNDAN ENSTANTANELER



İşte her şeyin başladığı yer! Bu tropik adadaki maceranızı başlamak için hazır mısınız? Faranga Adaları'nın gizemini keşfedin, karakterinizi geliştirin ve birbirinden tehlikeli yaratıklarla ölüm kalım savaşı verin!



Risen'da kılıç - kalkan kombinasyonu yapabileceğiniz gibi, çift elle kullanılabilen silahlar da tercih edebilirsiniz; ancak bu silahlarla savunma yönünüzün bir hayli düşeceğini de unutmayın.



Nargile keyfi, sadece Doğu medeniyetlerinde değil Faranga Adaları'nda da varmış! İyi, güzel de arkadaşım, düzgün bir yere otursaydın keşke. Kapının girişine olmuş mu hiç?!

ve Risen'da altın bulmak, çölde su bulmakla eşdeğer. Varın gerisini siz düşünün.

Sonuç olarak Risen, oldukça emek ve zaman isteyen sıkı bir RPG. Türün hayranı değilseniz Risen'i oldukça yavaş ilerleyen ve sıkıcı bir oyun olarak görebilirsiniz. RPG hayranlarınsa arşivlerinde bulundurmaları gereken bir oyun olmuş. Hepinize bu ıssız ve gizemli adada bol maceralar dileriz.

■ Kudret Bilen

Risen

+ 60 saati aşan oyun süresi, oyunun gidişatının sizin hareketlerinize göre şekillenmesi

- Orta seviye grafikler, türe yabancı oyuncular için oldukça yavaş ve karışık oyun yapısı

7,0





Yapım **Visual Concepts**
Dağıtım **2K Sports**
Tür **Spor**
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP**
Web www.2ksports.com/games/nba2k10
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Yapım **EA Sports**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Spor**
Platform **PS3, Xbox 360**
Web nba-live.easports.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**





NBA 2K10

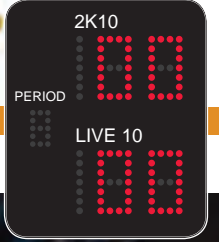


Son şampiyondan iddialı başlangıç!

2 K Sports'un EA Sports'tan yıllar önce aldığı liderlik, bu yıla kadar son sürat devam etti. Üstelik NBA 2K serisinin PC platformuna da taşınması, yapımcıların hakimiyet konusundaki iddiasını bir kez daha ortaya koydu. Önceki oyun olan NBA 2K9'u uzun süre PC başında oynadım, üstelik Chicago Bulls ile bir sezona da başladım, hatta bu sezonu LEVEL Online'a eklediğim mini bir siteyle sizlere de sundum ama ne işten, ne de güçten zaman bulamayarak sezonu yarım bıraktım. Bu seneye her

maçın 48 dakika olacağı koca bir sezonu bitirme konusunda daha iddialıyım. Tabii ki bunun için çok iyi bir slider setine ihtiyacım var. NBA 2K9'da iyi bir set bulmak için aylarca testler yaptığımı göz önüne alırsam, bu yıl da beni uzun bir sürecin beklediğinin farkındayım; çünkü NBA 2K10'un standart, bir diğer deyişle varsayılan ayarları çok fazla basket olmasına neden oluyor. Öyle ki Toronto Raptors'ın %72 ile şut attığı bir maç oynadım ve maçı kaybetmek beni bir hayli kızdırdı!

MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA DIŞI > SON PERİYOD



NBA Live 10

Bu sezon da mı hayal kırıklığı...

A çıkçası NBA 2K serisiyle tanıştığım günden beri NBA Live serisini pek bir ihmal ettim. Tabii ki bu konuda tek suçlu ben değilim; EA Sports da payına düşeni yapmadı ve NBA Live'i PC platformundan da çekerek küçülmeye gitti. Üstelik serinin gerçekliği de her geçen yıl biraz daha düştü ama buna rağmen NBA Live 09 ile olumlu bir adım atıldığını da söylemem gerekiyor. Bu yılsa geçen yıldan gelen umutlarla NBA Live 10'a şans tanımak istedim ve ilk

olarak oyunun demosunu test ettim. Demoda gördüklerimse beni zaman zaman olumlu, zaman zaman olumsuz yönde düşüncelere boğdu. Oyun için tam da "bu kez olmuş" diyecekken bir olumsuzlukla, bir başka anda "rezalet" derken etkileyici bir şeyle karşılaşıyorum. Bu sürekli gelip gitmelerden sonrası NBA Live 10'u çok daha konsantre ve uzun süre oynamam gerektiğini anladım. Sonuç mu? Oyunun ve yeni özelliklerin test edildiği bir sürü maç ve... ▶

Howard'ın "hayvani" fiziği, pota altından oynayanlar için büyük bir avantaj.



► NBA 2K serisinin grafik kalitesi, seri yeni nesil platformlara geçtiği günden beri oldukça iyiydi zaten. Bu yıl da grafik departmanını boş geçmeyen ekip, oyuncular üzerinde birçok rötüş yapmış. Yakın çekimlerde göze çarpan ilk özellik oyuncuların dirsek kıvrımları ve şişkin damarlarının ortaya çıkarılması ve böylece daha gerçekçi birer görünüme kavuşmaları. Formaların ve filenin salınımı gibi ince detaylar aynen korunurken, topun fiziğindeki mükemmelliği de bir nebze olsun bozmamışlar. Şutlarda topun elden çıkışından tutun da, panya ve çember ile etkileşimine kadar her şey mükemmel. Zaten NBA 2K serisini NBA Live serisine göre daha değerli kılan en

önemli unsurlardan biri de bu yıllardır. Öte yandan NBA 2K10'da görsel problemler de yok değil. Örneğin; geçen yılki versiyonda da yer alan ara sahnelerde frame-rate problemi olduğu yerde duruyor. Tamam, bunu görmezden gelemim ama zaman zaman tuhaf problemler de ortaya çıkıyor. Topu olduğu yerde sektiren iki adım geriye ışınlanan, nadiyen de olsa top sürerken titreyen ve yürüme hızından koşu hızına "küt" diye geçen oyuncular gördüm. Geçen yıl yoktu bunlar yahu, nereden çıktı şimdi?! Neyse... Öte yandan 2K Sports, mevcut frame-rate problemi ve bu problemten kaynaklı diğer sorunlar için bir yama hazırlığında olduğunu açıkladı.



MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA > SON PERİYOT



Noah'a geçen sezonki bazı maçları nedeniyle "mongol" sıfatını takmıştım.

Her yıl olduğu gibi bu yılda görselliğinden ziyade oynanışına konsantre olmak istediğim NBA Live serisi, yeni oyunda inişli çıkışlı bir grafik çiziyor görsel anlamda. Öncelikle NBA Live 10'daki animasyonların NBA 2K10'a göre daha esnek olduğu bir gerçek ama haddinden fazla esnek olması da rahatsız edici. Oyuncuların şutlara kalkarkenki hareketleri çok iyi ama neredeyse tüm oyuncuların aynı atletiklikte şuta kalkması çok saçma. (Sadece Dwight kalksa neyse değil mi... - Elif) Tamam, mesela Kobe'yi anladık ama Shaq'ın atletik bir şekilde havalanması... Gerçekten fantezi basketbol... Üstelik oyuncular bacaklarını o kadar savuruyorlar ki sanki uçaktan atılmışçasına

saçma görüntüler ortaya çıkıyor. Yine de genel anlamda NBA 2K10'a göre daha estetik bir görüntü olduğunu söyleyebilirim.

Oyuncuların genel anlamdaki görselliğiye NBA 2K10'un yanında oldukça kötü. Öncelikle ten detayları NBA 2K10'a göre daha düşük ve nedense oyuncularda bir "plastik bebek" görüntüsü var; yani parlamaları ve pürüzsüz görünmeleri çok kötü. Ayrıca ten rengi en koyu oyuncular bile bu nedenlerle -neredeyse- beyazmış gibi görünüyor ki bu da çok saçma. Öte yandan birbirini savunan ve iten - kakan oyuncuların, zaman zaman birbirlerinin içinden geçmesi, en azından kolunu - bacağına geçirebilmesi de...



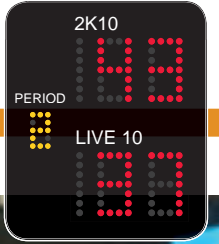
Serinin en beğendiğim yönlerinden biri de takıma hakimiyet ve istediğim basketbolu sahaya yansıtılabilmek. Özellikle ikili oyunların çok iyi işlediği (Zaman zaman oyunu da kolaylaştırabiliyor tabii ki.) taktik seçenekleri, yeni oyunda da aynen korunmuş. Ayrıca maç sırasında verilebilen hızlı taktik sistemi de aynen muhafaza edilmiş; böylece maçı bir an olsun durdurmadan takıma hükmetmek, yapay zeka kontrolündeki takım arkadaşlarımızdan yardım almak ve maçı kazanmak için mümkün olan her şeyi yapmak mümkün. Tabii ki molalarda takıma daha detaylı taktikler verebilir, özellikle rakip takımı inceleyerek kararlar alabiliriz.

Oyunun maç motoruysa geçen yıla göre az da

olsa geliştirilmiş. Özellikle de animasyonların birbirine olan bağlantısındaki başarı, maçın akışında herhangi bir problem yaşanmamasını sağlıyor. (Az önce saydığım birkaç hata dışında.) Tabii ki şut animasyonlarının daha zengin olmasını dilerdim ama çok da şikayetçi değilim.

NBA 2K10'daki tek şikayetimsi mevcut slider ayarlarının oynanışı gerçekçilikten uzaklaştırması. Özellikle şut yüzdelerinin haddinden fazla olması, zayıf bir takıma karşı oynarken bile çok sayı yemenize ya da zorlu bir rakibe karşı oynarken çok fazla sayı bulmanıza neden olabilir. Bu konuda yapımcılardan umudu kestim, umudumu tamamen oyunculara bağladım. (2K Share özelliği sayesinde en beğenilen setleri görmek, hatta indirmek mümkün.)

MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SADE RİSİ > SON PERİYOT



Görsel açıdan beni tam anlamıyla memnun edemeyen NBA Live 10, oynanış sistemi konusundaysa önemli adımlar atmış seri adına. Öncelikle DNA olayının ön plana çıktığı oynanışta, takımdaki oyuncuların birbirine uyumuna fazlasıyla dikkat etmemiz gerekiyor. "Takım kimyası" söyleminin üzerine giden EA Sports, her bir oyuncuya özel DNA verileri hazırlamış ve farklı DNA'lara sahip oyuncuların bir araya getirdiği takımlar için de bu farklılıkların etkilerini ön plana çıkarmış. Aynı takıma hem Stephen Jackson, hem Ron Artest, hem Tyson Chandler, hem de Anderson Varejao gibi isimleri dahil ederseniz... Bir dakika! Aslında isyankar yönleriyle mükemmel bir takım olabilir! (Günlük ve güncel DNA

verilerini EA Sports sunucularından temin etmek mümkün.)

Hem sol, hem de sağ stick kombinasyonu ile top sürmenin oldukça eğlenceli hale geldiği NBA Live 10'daki en önemli yeniliklerden biriyse pas sistemindeki Freestyle Passing opsiyonu. Bu sistem sayesinde Icon Passing'e göre hamle sayısı azalıyor ve sadece L2 / LT tuşuna basılı tutarak stick ile belirlediğimiz yöndeki takım arkadaşımıza pas verebiliyoruz. Tabii ki Icon Passing sistemi de ortadan kaldırılmamış ve tercih oyuncuya bırakılmış. Öte yandan pick & roll üzerinde duran yapımcılar, hakemlerin faullü perdelerle göz yumması konusunda da düzenlemeye gitmişler. ▶

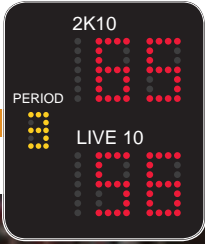


▣ **NBA 2K10'un kapak yıldızı Kobe ile sayı bulmak hiç de zor değil.**

▸ NBA 2K9'da yer alan tüm modlar NBA 2K10'da da mevcut. Modlardan geliştirme adına nasibini alansa her yıl olduğu gibi Association. İstedığımız bir NBA takımına tam anlamıyla hakim olabildiğimiz bu mod, diğer modların yanında oldukça fazla zaman ayrılması ve kafa patlatılması gereken seçenek olarak ön plana çıkıyor. Association'a bir takım seçerek başlıyor ve ilk olarak takım üzerindeki kontrol şemamızı belirliyoruz. Bir NBA takımında kontrol edilebilecek o kadar çok kalem var ki bazılarını yapay zekaya bırakmak en iyi tercih olacaktır. Sonraki aşamaysa takımdaki oyunculara dağıtacağımız roller. Bu noktada verilecek kararlar, takımın geleceği ve oyuncuların memnuniyeti açısından önem

teşkil ediyor. Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonraysa tam anlamıyla bir NBA takımı patronu olarak takımı yönetiyor, kadroyu şekillendiriyor ve maçları kazanarak şampiyonluk kovalıyoruz.

Oyundaki diğer modlardan en ilgi çekici olanıysa yıldızları sokaklara taşıyan NBA Blacktop. Bu mod altındaki başlıklardan Dunk Contest'i seçerek görkemli bir smaç yarışmasında sahanın tozunu atmaya çalışıyoruz. Bu modda yeniyseniz önce Dunk School'a gitmenizi ve smaçların nasıl basılacağını öğrenmenizi tavsiye ederim. Seriyeye yeni eklenen NBA Today sayesinde gerçek NBA maçlarının gün gün oynama şansımız oluyor.



MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA DIŞI > SON PERİYOT



Yeni sezonda da NBA Live'in modları, NBA 2K'nin geniş yelpazesi yanında yavan kalıyor. EA Sports'un tüm yoğunluğunu Dynasty'ye vermesi, daha fazla mod üzerinde çalışılması için zaman kalmamasına neden olmuş anlaşılır. Dynasty Mode'da, seçeceğimiz bir takımın patronu oluyor ve takımımızı istediğimiz şekilde yönetiyoruz. Bu modda oyuncu takası, kontratlar, maçlar, teknik kadro düzenlemeleri ve antrenmanlar gibi birçok seçenek yer alıyor. Her şey bir yana, antrenman sistemiyle çok eğlendim doğrusu. Antrenman salonunda boş boş gezen oyunculardan biriyle koçun yanına gitmek, sonra da ondan yapmak istediğimiz antrenmanı talep etmek, sonrasında da verilen hedefe ulaşmak için çaba sarf etmek oldukça eğlenceli.

Üstelik antrenmanların etkileri oyuncular üzerinde anında fark edilebiliyor.

Veritabanında milli takımları da barındıran NBA Live 10, FIBA World Championship sayesinde bize dünya şampiyonasına katılma şansı da tanıyor. Belki de son turnuvayı beklenmedik şekilde kötü bir yerde noktlayan basketbol milli takımımızı zirveye taşıyacak kişi siz olabilirsiniz.

Benim en eğlenceli bulduğum mod ise Fantasy Teams. Bu modda istediğimiz oyunculardan kurulu iki takımı karşı karşıya getirebiliyoruz. Steve Nash, Kobe Bryant, LeBron James, Kevin Garnett ve Yao Ming beşini Chicago Bulls formasıyla United Center'da görmek... Böyle bir şey de Shaq'ın atletik hareketleri gibi ancak fantezi olabilir.



Bu yıla kadar üzerine titredığım NBA 2K serisi, NBA 2K10 ile bir kez daha çitayı yukarıya taşıyor ama ufak tefek detaylar yüzünden "kusursuz" sıfatına yine ulaşmıyor. Görsel açıdan rakibinin kat kat üstünde olan, bu yılki salon atmosferi hamlesiyle maçların çok daha keyifli geçmesini sağlayan NBA 2K10, mevcut slider setiyle sıkıcı hale gelebiliyor. Tabii ki bu durumun üstesinden gelinir ama herkesin de bu kadar detayla uğraşacak sabrı yok. Öte yandan saha içi detayları konusunda önemli geliştirmeler yapıldığını söylemek güç; özellikle de geçen yılki frame-rate probleminin üzerine gidilmemiş olması, görmezden gelinen bir hata olarak öne çıkıyor. Oynanış konusundaysa NBA 2K10'a kusur bulmak güç, az sayıdaki tuhafıklar dışında. Ayrıca NBA 2K10: Draft Combine mini oyununda yarattığımız

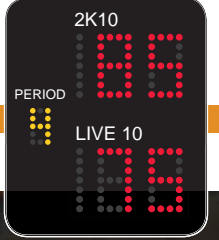
oyuncumuzu NBA 2K10'a aktarabilmek ve tek bir oyuncuyu kontrol edebilmek eğlenceli. Mini oyunu almayanlar da My Player moduna girerek işe sıfırdan başlayabilirler. Sonuçta eksileri ve artıları ile bir kez daha rakibini deviren NBA 2K, 2009 - 2010 sezonunda da basketbol severleri ekran başına kilitleyecek. PC sahiplerinin tek seçeneği olması da 2K Sports adına önemli bir avantaj.

NBA 2K10

- + Yeni animasyonlar, My Player modu, salon atmosferi
- Gerçekçiliği azaltan "varsayılan" slider ayarları, ufak tefek animasyon hataları, problemli online modu

8,5

MAÇ ÖNCESİ > GÖRSELLİK > OYNANIŞ SİSTEMİ > SAHA DIŞI > SON PERİYOT



FIFA 10 ve NBA Live 10'un yeni nesil konsol versiyonlarını gördüğüm andan itibaren EA Sports'un bir atılım gerçekleştirdiğini düşünmüştüm ama bu konuda NBA Live 10 beni yanılttı maalesef. Oyuna şöyle bir bakınca her şey güzel görünüyordu ama detaya inildiğinde oyunun dezavantajları ortaya çıkıyor. Öncelikle oyuncuların plastik bebek gibi görünmesi göze batarken, animasyon zenginliği bunu örtebiliyor. Fantasy Teams gibi renkli bir modun getirdikleriyse mod sayısının az olması gölgeliyor. Sonuçta güzel bir sunum, başarılı bir giriş ama maçı kazanmaya yetmeyecek bir performans. NBA Live 10'un en önemli silahıysa oyuna yeni eklenen Dynamic Season. Bu yenilik sayesinde NBA takımlarının

gerçek hayattaki performansını oyuna taşıyıp kendimizi gerçekliğe karşı test etme şansımız var. Peki bu, NBA Live 10'u bir yerlere getirmek için yeterli mi? Maalesef. Sonuçta saha dışında gayet iyi ama saha içinde problemli bir oyun olmuş NBA Live 10. Yine de farklı bir tat arayanları kendine has yapısıyla memnun edebilecek bir oyun var karşımızda.

NBA Live 10

- + Detaylı DNA sistemi, Freestyle Passing sistemi
- Plastik görünümlü oyuncular, başarısız top fiziği

7,5

Şefik Akkoç



**Fizik kuralı: Ayağı parçalan-
nan dev robot düşer.**



Yapım **Krome Studios**
Dağıtım **LucasArts**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, Wii, DS**
Web [www.lucasarts.com/games/
theclonewars_republicheroes/](http://www.lucasarts.com/games/theclonewars_republicheroes/)
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



Görmez Olaydım

Gelmişiz HD çağına, neden oyunun PC, PS3 ve Xbox 360 versiyonlarını PS2 görüntüsünde, PS2 versiyonunu da PSOne klasmanında hazırlıyorsunuz ki? Elinde adam mı yok, heves mi yok... Bunlar bizi ilgilendirmez zaten, biz gördüğümüzle ilgileniriz ve gördüklerimiz, içinde bulunduğumuz çağın standartlarından çok uzakta...

Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes

Çağlar öncesine ait bir Yıldız Savaşları oyunu bulundu!

A Ayıp artık ama ya! Şu güzelim evreni küçük oyunlarınıza alet etmeyin be kardeşim. Agresif tavırlar sergiletmeyin şu güzel Pazar gününde.

(Şortla dışarı çıktım, o derece iyi bir havaydı.)

Küçük yaştaki oyuncular için oyun hazırlamak çok güzel bir düşünce ama "Nasıl olsa anlamazlar yae, salla gitsin hacı!" şeklinde ağzı kaydırarak yapılan söylemlerle oyun hazırlanmaz, hazırlanırsa ona göre davranırım ben de!

Ruh yok, ruh!

Star Wars: The Clone Wars'un televizyon dizisinin oyunu olarak nitelendiriyorum bu oyunu ve dahasını söylemek istemiyorum. Bir Jedi'ları, bir Clone Trooper'ları alıp ortalıkta koşturduğumuz ve önümüze geleni vurduğumuz bir oyuncuk sonuçta. Küçümsüyorum evet, çünkü hiçbir şey mi zevkli olmaz bir oyunda ya!

Üç ana bölüme ayrılmış olan oyunda tanesi 10 dakika süren görevleri yerine getirip getirip duruyoruz ve bunlardan sadece üç tanesini yapmak bile yetiyor. Jedi'ların ışın kılıçlarıyla droid kovalamak ve Clone Trooper'larla bomba atıp lazer silahıyla ateş etmek o kadar çabuk monotonlaşıyor ki kutucukta bahsettiğim android kullanımı bile durumu kurtaramıyor. Senaryo zaten çok zayıf, o konuya girmiyorum. Oynanış da sıkıcı. Eh, geriye grafiksel anlamda bir şey de

BİNEK ANDROIDLER



God of War III'te Cyclops'lara binip onları sağa sola çekebileceğiniz gibi gözüküyor. Eğer GoWIII'ü bekleme-ye sabrınız yoksa Star Wars'da da androidlere binebilirsiniz. Evet, Jedi'lar bu oyunda androidlerin üstüne binip onları kontrol edebiliyor. Androidin tipine göre yerlere mayın döşeyebiliyor, lazer silahlarını kullanabiliyor ve bu makineleri çeşitli bulmacaları çözmek için kullanabiliyorsunuz. Bulmaca çözüme işi biraz can sıkıcı olsa da düşmanlara karşı etkili olduklarını söyleyebiliriz.

kalmadığına göre, bu oyunu oynamak için bir sebebiniz kalmıyor.

Daha da kötüsü, oyuna eklenen platform öğeleri o kadar iç karartıcı ki... Ancak belirli yerlerden atlayıp zıplayabildiğimiz için, o belirli alanların dışında hareket ederseniz direkt olarak aşağı yuvarlanıyoruz. Yoda, zavallım bize yardımcı olmak için sağdan soldan fırlıyor ama zaten o da bir süre sonra kabak tadı veriyor.

Anladığımız üzere bu oyuna para vermeye değmez. Küçük kardeşinizi memnun etmek istiyorsanız da LEGO Star Wars adında şahane bir yapım var, onu hediye edin, mutlu olsun çocukçağınız. Kimseye kabus yaşatmak istemiyorsanız, bu oyunu bu noktada bırakın ve hayatınıza devam edin. ■ **Tuna Şentuna**



Alternatif

LEGO Star Wars (9,2)
Mini Ninjas (-)
Star Wars: The Force Unleashed (7,1)

Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes

+ Televizyon dizisinden tanıdığımız seslendirmeler
- Rezalet oynanış sistemi, grafikler ve senaryo

4,5



Yapım **Rockstar Leeds**
Dağıtım **Rockstar Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PSP, DS**
Web www.rockstargames.com/chinatownwars
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (PSP)

“Çin” dediğin, bir kentten fazlası mı ki?

Varan 1: Bu oyunun adına inatla “Chinatown Stories” diyorum. Varan 2: Bu oyuna ilk 10 dakika yabancı bir hayvan gibi baktım ve... Varan 3: Meğerse oyun şahaneymiş! Fakat bazı ufak eksikliklerin olduğu da bir gerçek.

Minik adamlar

İlk ve ikinci GTA oyunlarını oynayan şanslı kitlenin içerisindey-seniz, bu oyuna da saniyesinde alışacaksınız. Nedeni basit; Chinatown Wars, (Bak yine Stories yazıyordum.) kuşbakışı görünüşten oynanan, ilk iki oyunun ruhunu barındıran ve kendisiyle dalga geçen bir oyun. GTA IV gibi ciddiyet aramayı burada; diyaloglarda ve tüm ilişkilerde esprili durumlar söz konusu.

Babası çok zengin olan Huang Lee'nin Liberty City'ye gele-rek babasının yerine geçmesi konu ediliyor oyunda. “Mafyatik” birtakım durumlar yüzünden Lee'nin babası vefat ediyor ve

amacısıyla işi yürütmeye çalışıyor kahramanımız. Bunu da türlü türlü “pis işler” yaparak hallediyor. Zaten GTA'nın hiçbir oyununda polisçilik oynamıyorduk. (Hemen sayfayı yırtıp dergiden ayırmayın ey ebeveynler!)

Peki oyunda ne yapıyoruz? Araçlara biniyoruz, koşuyoruz, uçan tekme atıyoruz, farklı farklı silahlar bulup ortalağı dağıtı-yoruz. Üstelik artık polislerin üstümüze yapıştırdığı yıldızlardan kurtulmak için saklanmıyor, direkt olarak peşimizdeki polisleri ortadan kaldırıyoruz. Böylece arama seviyemiz dört yıldız olsa bile kurtulma şansız olabiliyor.

70'ten fazla görevin bulunduğu, yan görevlerle iyice coşan, son derece eğlenceli bir oyun olmuş Chinatown Wars. PSP'nin en iyi oyunlarından biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Borderlands oynamıyor olsaydım şu an bunu oynardım. Unc-harted 2 de bitti zaten. Ne güzel oyundu o da yahu...

■ **Tuna Şentuna**

UMD, Dijital Karşı

Her görevden sonra devreye giren otomatik kayıt, eğer oyunu UMD olarak satın aldıysanız tam 17 saniye sürüyor. Bu sırada içeri gidip bir şeyler atıştırabiliyosunuz. Normal kayıt da 10 saniye... Lakin oyunu PSN'den dijital olarak indir-seniz, otomatik kayıt sadece birkaç saniye sürüyor ve normal kayıt da tam bir sani-yede tamamlanıyor. Kahrolsun UMD! (Yok canım; kutulu oyunun keyfi bir başka.)



Alternatif

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (-)
Marvel Ultimate Alliance (-)
Pursuit Force: Extreme Justice (8,0)

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

+ Rahat oynanış, birbirinden farklı birçok görev, eski GTA ruhu
- DS'te yer alan bazı özelliklerin tuşlarla yapıyor oluşu, biraz uyduruk olan araç kontrolü

9,1



■ **Ne kadar büyük kaos, o kadar çok para, o kadar büyük şöret.**

Yapım Polyphony Digital
Dağıtım Sony
Tür Yarış
Platform PSP
Web www.gran-turismo.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral İthalat

Bazı pistler görsel açıdan gerçekten çok iyi.



60 fps

Polyphony Digital'ı bir açıdan tebrik etmek lazım. Adamlar görsellik konu olduğunda kesinlikle kaliteden şaşmıyor. Zamanında PSOne için hazırladıkları aksiyon oyunu Omega Boost'ta da aynı performansı göstermişlerdi. Şimdi de PSP'deki Gran Turismo'ya bakıyor ve oyunun 60 fps'de çalıştığını görüyoruz.

Gran Turismo (PSP)

PS3 versiyonunu hazırlamak yordu tabii...

Daha Need for Speed: Shift ile işim bitmemişti ki Gran Turismo geldi; hem de Shift'ten büyük bir artışı vardı: PSP'de, her zaman yanımda olabilecekti!

Ne var ki bu olmadı. Gran Turismo'yu bırakın yanımda taşımayı, görebileceğim bir yere bile koymadım. Bir oraya attım, bir buraya savurdum. Neden böyle yapıyordum? Yoksa yavaş yavaş aklımlı mı kaçırmak üzereydim? Kendime bir kadeh şarap koydum ve şöminenin başında, yüzüm mehtaba dönük oturdum. Kafamı yavaşça koltuğa yasladım ve düştüm. Varlığını sorguladım; bu oyun gerçekten var mıydı, yoksa Sony'nin hayallerinin denizdeki bir yansıması mıydı...

Bir nedenim olsa...

Geçen ay incelediğimiz Soulcalibur: Broken Destiny'de büyük bir sorun vardı: Oyunda bir hikaye modu yoktu. Dövüş oyunu için ölümcül bir eksiklik sayılmasa da bir yarış oyununda kariyer modunun olmaması demek, o oyunun sonu demektir.

Gran Turismo'da 800'e yakın araç, 50 civarında pist var ama tüm bunların hiçbir anlamı yok; çünkü ehliyet sınavları (Driving Challenges olarak geçiyor adı.) dışında, birbirini takip eden hiçbir yarış modu yok! Ancak tek tek yarışlara katılıyor ve bunların sonunda para kazanıp yeni araçlar alıyorsunuz ve oyunda yapabilecekleriniz bununla sınırlı kalıyor.

Oysa ki araçların kontrolü GT4'teki kadar iyi, görsellik ta-

Alternatif

Burnout Dominator (-)
MotorStorm: Arctic Edge (-)
SEGA Rally Revo (-)

van yapmış durumda ve bir aracı alıp ileriye taşıyabileceğiniz olanaklar da sağlanmış. Ne olurdu o tek yarışları art arda dizeseniz de bir şeylere ulaştığımızı sansak...

Dört

Kariyer modunun olmaması yetmezmiş gibi, yapay zekanın sizi hiçe sayarak pistte ilerlemesi ve oyunun Infrastructure yerine sadece Ad-Hoc ile dört kişilik oyun desteklemesi de pek kabul edilebilecek gibi değil.

Büyük bir Gran Turismo fanatığı olsanız bile bu oyundan pek fazla zevk alacağınızı sanmıyorum. Başka yarış oyunlarına doğru akın, hatta son derece iyi olan MotorStorm: Arctic Edge'i tercih edin ve bu oyuna yaklaşmayın. **Tuna Şentuna**

Gran Turismo

+ Bir ton araç, kaliteli grafikler
- Sıkıcı kariyer modu, berbat yapay zeka

5,8





RunMan: Race Around the World

Koşun ama tökezlemeyin

Koşmak güzeldir. Hele bu fiili "parkour" şeklinde gerçekleştirirseniz, işte o zaman her şeye meydan okuyabileceğinizi hissedeceksiniz.

RunMan de böyle hissedeni sarı bir "cisim". Çok hızlı koşuyor, koştuğunda adrenalini salgılıyor ve bu bir bar olarak resmediliyor. Ne kadar çok adrenalini, o kadar çok puan... Tabii ki düşmanları da var RunMan'in; aynen

Mario'daki gibi mantar benzeri yaratıklar onu durdurmaya çalışıyor ama o durmuyor ve hatta Amerikan futbolcusu gibi onlara omuz atıp ulaşması gereken noktaya hızla ilerliyor.

Kontroller ve akıcılık çok iyi sağlanmış. Bağımsız bir oyun olmasına rağmen milyon Dolarlık oyunların çuvalladığı oynanış burada yerli yerinde. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Platform
Yapım **Tom Sennett & Matt Thorson**
Web www.whatareyouwait.info **8,7**



RedRive

Japon yapınca böyle oluyor...

RedRive adındaki bu oyunu Uzak Doğu halkının bir üyesi değil de daha batıdaki bir bağımsız oyun yapımcısı üretseydi, ortaya daha sönük ve daha sakil bir oyun çıkardı.

Elin Japon'u basmış efekti, basmış müziği, basmış renkleri ve "kare çizip bir resmi bölüm bölüm açma" oyununu çok daha eğlenceli hale getirmiş. Bir gemiyi kontrol ediyoruz oyunda ve düşman gemilerini ortadan kaldırmak için onları kareler, dikdörtgenler içine almaya çalışıyoruz. "Z" tuşuna basarak çizdiğimiz bu kareleri ne kadar ufak yaparsak, o kadar çok puan kazanıyoruz. İlerleyen bölümlerde düşmanlar

iyice zıvanadan çıkıyor ve ölüm yanınıza yapıyor. Başarılı olmak için hızlı hareket edip öncelikle ateş gücü yüksek düşmanları temizlemelisiniz. Dikkatinizi de tam olarak vermeyi başarırsanız bayağı ilerlersiniz. Bu arada oyunun açılışında "Ayarlar" menüsü ekrana geliyor. Bir çözünürlük seçtikten sonra aşağıda yer alan dört seçenek kutusundan en soldakini seçip oyuna başlayacaksınız. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Aksiyon
Yapım **RebRank**
Web www.rebrank.org/products/redrive **8,2**

Particle

Renkler ve hayaller...

Deneysel oyunların çoğunda bir renk hadisesi var. Düşmanları renklere göre vuruyor, renklere göre hareketler yapıyor ve renklere göre kapıları açıyoruz.

Biz renksiz bir cisim Particle'da. Oyunun adındaki gibi bir "parça" yız. Amacımız diğer renkli parçaların üstünden geçerek onların renklerini almak ve bu renge tepki veren kapıları açmak. İşimiz hiç kolay değil zira rengini çalmamız gereken parçalar da, kapılar da hareketli ve zaman zaman fazlasıyla hızlı. Üstelik çoğu zaman bir renge geçiş yapmak için o renkteki birden

fazla parçayı yakalamamız gerekiyor. O renkte kalma süreniz de bir hayli az olduğu için diğer parçaya son derece hızlı ulaşmanız lazım. Basit ve eğlenceli bir oyun Particle ama pek fazla kişinin ilgisini çekeceğini sanmıyorum. Sadece oyun yapmaya hevesli insanlara bir önerim var; oyun yapımcılığına Particle gibi oyunlar tasarlayarak girin. Emin olun ki çok şey öğreneceksiniz... ■ **Tuna Şentuna**

Tür Puzzle
Yapım **flowfase**
Web www.flowfase.com/projects.php **7,5**

Bullet Candy Perfect

Ateş edin, edin ve etmeye devam edin

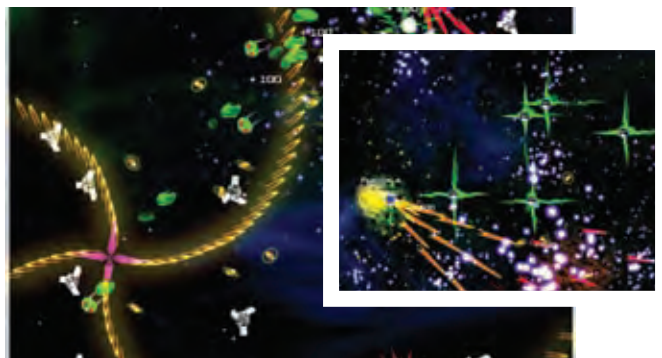
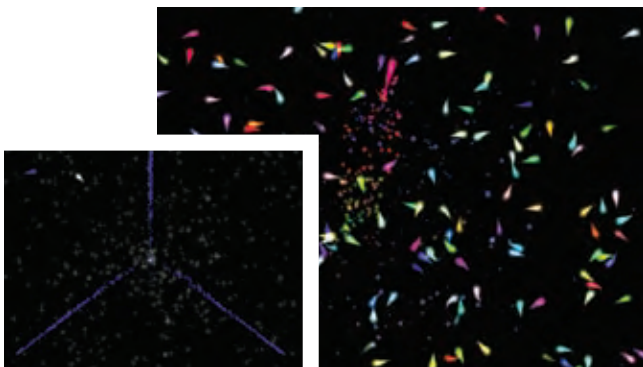
Tyrian vardı zamanında. Ne güzel bir shoot'em up'ti. O oyunla birlikte "shoot'em up" sözcüğünü gördüğüm her noktada heyecanlandım ama bu türdeki hiçbir oyun Tyrian kadar zevk vermedi bana.

Bullet Candy Perfect'in türünün de shoot'em up olduğunu görünce yine istemeden heyecanlandım fakat bağımsız bir yapım olduğunu bilerek yaklaştığım için hazırlıklıydım. Beni kare bir alan içerisinde

sürükleyebildiğim gemim karşıladı. Gemime ateş eden pis düşmanlar vardı ama ben de onlara ateş edebiliyordum. Bazıları birkaç atışta ölüyordu, bazılarıysa daha çabuk. Bir sonraki bölümde bir baktım, altın gibi cisimler ortada yüzüyor. Hepsini topladığım anda ise tüm düşmanlar hasetinden ortadan ikiye bölündü ve bölüm bir anda sonlandı. İşte o zaman anladım ki bu altınları toplamak iyi bir şey...

Birkaç bölümden sonra oyun tekrar etmeye başlıyor. Haberiniz olsun. ■ **Tuna Şentuna**

Tür Shoot'em Up
Yapım **Charlie's Games**
Web www.charliesgames.com **7,1**



HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL
EDEMİYORUM!"

İÇİMDEKİ ŞEYTAN

(Başka bir deyişle; HASAN vs. HASAN: Rezale'n't Evil)

HASAN DİYOR Kİ

Resident Evil, kendi adıyla özdeşleşmiş olan "survival horror" çizgisinden her geçen yıl biraz daha uzaklaşıyor. RE 5'te korkutucu denebilecek tek şey işlevsiz, kifayetsiz kontrol mekanizması. Artık iyiden iyiyi kabak tadı vermeye başlayan, hantal oyun arabirimi de cabası. RE 5 kesinlikle serideki en zayıf halka. Bakmayın siz Hasan'a!

HASAN DİYOR Kİ

Resident Evil 5, seriyi ilk oyundan beri takip edenler için leziz yeniliklerle birlikte geldi. Her şeyden önce grafikler hiç olmadığı kadar gerçekçi ve üstün. İki kişilik yardımlaşma modu devrim niteliğinde. Eski oyunlara nazaran daha hızlı hareket eden zombiler aksiyon ve gerilim dozajını yükseltiyor. RE 5 seriyi taptaze bir soluk kazandırdı. Bakmayın siz Hasan'a!

Ve Hasan'lar ülke gündemine bomba gibi düşecek olan "Resident Evil açılımı"na girişirler...

- Bir kere o kontrol mekanizması nasıl bir kabustur öyle? Zaten mermiler kısıtlı, silahları işlevli kullanmak gerek. Fareyle düşmanların zayıf noktalarına nişan almaya çalışıyoruz, olmadık yerlere gidiyor mermiler.
- Hmmm... İlk başlarda sıkıntı yaşamış ama sonradan alışmıştık anımsarsan.
- İyi de 20 küsur yıldır sektörde olan firmaya yaklaşıyor mu böyle tırı vırı kontrolleri olan oyun? En basitinden hemen her FPS'de bulunan hedef sistemini alıp kullanmak zor mudur?
- Doğrusun ama sonuçta RE5 aslen konsol tabanlı bir oyun. Haliyle PC versiyonunda her şeyin dört dörtlük olmasını beklememek lazım.
- Left For Dead, Gears of War, Dead Space ve hatta epey eski The Thing... Bu oyunlarda böyle bir sıkıntı var mı? Hadi kontrolleri geçtik, peki menü arabirimi, envanter ekranı, silah, mermi vs. paylaşımı, nesnelere kullanılışı... Her şey ilk RE'daki gibi kötü olmak zorunda mı arkadaş!
- E ama başından beri bıkmadan, usanmadan RE oynayan belirli bir kitle var sonuçta. Capcom'daki amcalar bu sadık RE'cuları üzmemek istemiyor.
- Capcom'daki amcalar halen ilk iki oyunun ekmeğini yiyor bence. Vaktiyle formülü tutturdular ya, sonrasında az-biraz makyajla aynı oyunu ısıtıp ısıtıp önümüze koyacaklar akıllarınca. İşin tuhafı artık oyun korkutmuyor. Oysa bir Batman: Arkham Asylum'da bile çok daha fazla tırsmış, yer yer de birbirimize sarılmıştık üstelik.
- Hehe, hatırlamaz mıyım...
- Zombiler zombiden çok, ülkeyi "Sizde insan hakları ve demokrasi eksikmiş" diyerek sömürmeye gelmiş Amerikan askerlerini hacamat etmek isteyen üçüncü dünya ülkesi vatandaşlarına benziyor. Ayrıca RE serisinin en korkunç unsurları olan bölüm sonu patronları bile aynı fabrikadan çıkmış gibiler. Hem o "Wesker" denen hırt serinin her oyununda ölmüş olmasına rağmen halen ne yüzle, nasıl ve neden karşımıza çıkıyor?
- Tamam, birtakım kusurları var oyunun ama hakkında hiç mi güzel bir şey söyleyemiyoruz? Grafikler ve sesler takdiri hak ediyor. Hem iki kişi aynı anda oynayabilmemizi sağlayan yardımlaşma modu da harika bence.
- Gerçekçi olmak gerek. Tüm gürültü patırtının ardından "The End" ekranına ulaştık, büyük bir oyun bitmişlik hissine kapıldık mı? Elbette hayır! Oyunu iki kişi aynı anda bitirsek ne fark edecek ki? İmece usulü zombi avlamak isteyen kişiler paşa paşa Left For Dead oynasınlar.
- Yaaa ama Resident Evil bu sonuçta...
- "Adı var" diyorsun yani. Peh! Bu gidişle adından başka da bir şeyi kalmayacak Hasan'cığım.
- Galiba haklısın...

Böylece Hasan'lar arasındaki korkunç rekabette Hasan bir kez daha galip gelmiştir. Darsı diğer zombilerin başınıdır...

HASAN BAŞARAN



VIDEO KURS

A'DAN Z'YE KENDİ PC'NİZİ KENDİNİZ TOPLAYIN

DVD **Kablosuz elektrik aktarımı**
CHIP geleceğin teknolojisine ışık tutuyor

Video Kurs: A'dan Z'ye PC toplama rehberi

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:14 • 2009/11 • 6.50 TL

CHIP

11/2009 www.chip.com.tr TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

MEGA PC KURSU-2
HARVARD UNIVERSITY
Kendini Bilgisayarını Kendin Topla

TAM SÜRÜM

İş yerinde İngilizce
İngilizce

Video eğitim
İş İngilizcesi

TAM SÜRÜM

G Data Internet Security 2010

En güncel sürüm
1 yıllık antivirüs

TAM SÜRÜM

VIDEO EĞİTİM
Silverlight Eğitimi

Daha önce görülmemiş sistem optimizasyonu ipuçları

Süper PC

CHIP'in ipuçları ile bilgisayarınızı ilk günkü performansına kavuşturabilir ve daha verimli hale getirebilirsiniz. Tüm gerekli araçlar CHIP DVD'de!

Gizli sörf için ipuçları

Gezdiğiniz internet sitelerini meraklı gözlerden saklayın

Teknomarketler kıyasıya yarışıyor
Yine gizlice araştırdık! Yılın en iyisi olmaya hak kazanan kim?

Dikkat: SSD sabit diskler tehlikede!

XP & Vista, diskin ömrünü tüketmeden bu önlemleri alın!

Veri kayıplarına son

Diskinizi hızlandırın, daha güvenilir ve sağlam

Netbook vs Notebook

Hangisine kadar zorladık!
Hangisi gerçekten başarılı mi?

CHIP **KİTAP DOLU DOLU TAM 176 SAYFA**

A'dan Z'ye Windows 7

Problemsiz & hızlı bir şekilde yeni sisteme terfi edin

En iyi Windows 7 araçları CHIP DVD'de:

- Windows 7 Kurulumu
- Windows 7 Geliştirme
- Windows 7 Optimizasyonu
- Windows 7 Güvenlik
- Windows 7 Sorun Giderme

TAM SÜRÜM

Herkes
Video eğitim
Microsoft Silverlight
TAM SÜRÜM

DVD Kasım 2009

Çizgi TAGEM İşbirliği ile
MEGA PC KURSU-2
Harvard Extension Bilgisayar Dersleri
Video Eğitim: PC Toplama Rehberi

3 TAM SÜRÜM YAZILIM VE MÜHTEŞEM VIDEO EĞİTİM
G Data Internet Sec. 2010
WindowsOptimizer 2010
abc.net Duplicator Finder
Microsoft Silverlight

İş yerinde İngilizce kullanımı
İNGİLİZCE EĞİTİMİ
Tüm dünyanın ortak konuştuğu dile yabancı kalmak istemeyenler için eğitimi serimiz devam ediyor...

Güvenli veri silme yazılımları, netbook araçları, PC soğutma yazılımları, virus tarayıcılar, veri kurtarma araçları, Windows XP ve Vista için SSD optimizasyon yazılımları

CHIP DVD, Kaspersky Internet Security 2009 yazılımı tarafından korunmaktadır

19-22 Kasım Lütfi Kırdar Uluslararası Kongre Ve Sergi Merkezi

COMPEX

Kasım sayısı
bayilerde!

DB

GUINNESS REKORLAR KİTABI 2010

VIDEO OYUNLARI & YAŞAM

★ HAKKINDA

Mayıs 1951... Sir Hugh Beaver, İrlanda'da, Kuzey'de bir av partisine gider. Partide, Avrupa'nın en hızlı av kuşunun keklik mi, yoksa Altın Yağmurkuşu mu olduğuna dair bir tartışma başlar ancak konuyla ilgili resmi bir kaynak olmadığından tartışma sonuçsuz kalır.

Her gece İrlanda'daki ve İngiltere'deki barlarda benzer tartışmalar yapılmakta ama tartışmalar sonuçsuz kalmaktadır. Neden ayıdır: Kimin haklı olduğunu kanıtlayan resmi bir kaynak yoktur.

Bir gün sahibi olduğu birahänenin çalışanı Christopher Chataway, Beaver'a iki öğrenci tavsiye eder: Norris ve Ross McWhirter... Londra'da, bir ajansta "gerçek araştırma" bölümünde çalışan ikizler, Guinness

Rekorlar Kitabı için görevlendirilirler. Ağustos 1954'te kitap, 1000 kopya basılıp dağıtılır. Ağustos 1955'te yayınlanan 197 sayfalık ikinci versiyon, İngiltere'de En Çok Satanlar listesine girer. İzleyen yıl Amerika'da yayınlanan kopyası ise tam 70.000 adet satar.

Ve Guinness Rekorlar Kitabı, 50'lerden bugüne dek gelir. Unutmadan... Beaver'ın birahanesinin adı "Guinness"ti.

Bu sayfalarda Video Oyunları ve Yaşam alanındaki rekorları bulacaksınız. Video Oyunları sekmesindeki rekorlar, Guinness Rekorlar Kitabı'nın 2010 baskısından alınmıştır. Yaşam sekmesindeki rekorların ise Guinness Rekorlar Kitabı'nın hiçbir baskısıyla ilgisi yoktur. ▶

VIDEO OYUNLARI



★ EN HIZLI RESIDENT EVIL 4

Derek Taylor (İng.) 31 Ekim 2008'de, İngiltere Nottingham'daki Nottingham GameCity etkinliğinde Resident Evil 4'ü (Wii) 2 saat 12 saniyede tamamladı.

YORUM

Evladım yavaş oynayın şu oyunları, yavaş oynayın! Başım ağrıyor zaten, koşturmayın etrafta! Almışsınız elinize de Harry Potter gibi beyaz asayı, bir oraya - bir buraya sallıyorsunuz! Oyun dediğin ağır ağır oynanır bir defa, mideye oturur yoksa. Hadi bakayım, yaramazlık yapmayın.

★ EN PAHALI EV UÇUŞ SİMÜLATÖRÜ KOKPİTİ

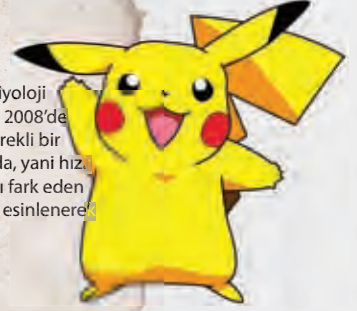
Matthew Sheil (Avustralya) sekiz yılda, 747-400'ün kokpitini temel alan bir ev uçuş simülatörü kokpiti yarattı. Maliyeti 300.000 Dolar olan bu proje, hareketleri, sesi ve simülatörü kontrol eden 12 bilgisayar içeriyor. Hareket, kokpite monte edilen hidrolik sistemle sağlanıyor.

★ BİR VIDEO OYUNUNUN ADINI ALAN İLK PROTEİN

Japonya, Osaka Bölgesi, Suita'daki Osaka Biyoloji Bilimleri Enstitüsü'nün biyologları Temmuz 2008'de görsel bilginin beyne etkin aktarımı için gerekli bir protein buldu. Bu proteinin kinetik vizyonda, yani hızla hareket eden objeleri tespit etme yeteneğini fark eden biyologlar, yüksek hızıyla ünlü Pikachu'dan esinlenerek adını pikachurin koydular.

YORUM

Gün gelecekte Pikachu çizgi film sektörünün yanı sıra bilim alanında da seçilecekti elbet. Darısı Seçilmiş Birinci Tekil Şahıs Neo'nun başına!



EN GENÇ PROFESYONEL OYUNCU

En genç profesyonel video oyuncusu Lil Poison'dır. 6 Mayıs 1998'de doğan Lil Poison lakaplı Victor De Leon III, iki yaşındayken oyun oynamaya başladı ve ilk yarışmasına dört yaşında katıldı. Büyük lig oyun kurucuları tarafından altı yaşındayken Profesyonel Oyuncu ilan edilen Lil Poison, dünyanın en genç profesyonel oyuncusu oldu.

YORUM

Oha! 1998 doğumlu insan mı olur? Diyelim ki var, oyun mu oynuyor? (Oynuyor, değil mi?) Diyelim ki oynuyor, profesyonel mi? (Profesyonel, değil mi?) En azından altı yaşında profesyonel olmuş ki bu içimi rahatlatır; dörtte falan olaydı o zaman görürdük gününü o bacaksız! (Bacağı da vardır onun şimdi!)



EN FAZLA RESMİ GERÇEK DUBLÖRLÜ VIDEO OYUNU

Kanlı canlı en fazla dublör, Tomb Raider serisinde kullanılmıştır. Lara Croft, 1996 yılından beri resmi olarak İngiliz aktris Rhona Mitra ve TV sunucusu Nell McAndrew dahil 10 farklı model tarafından canlandırıldı. Şu anki Lara Croft ise İngiliz jimnastikçi / manken Allison Carroll'dır.

YORUM

Dublörlerin kanlı canlı oldukları konusunda şüphem yok zira söz konusu olan -etine buduna dolgun- Lara Croft; Amy Winehouse değil. Sık sık dublör değiştirilmesi konusunda ise "Lara Croft olunmaz, Lara Croft doğulur, lölölölöl" demek istiyorum.

★ EN ÇOK SATAN OYUN SERİSİ (STEALTH)

En çok satan stealth video oyunu, piyasaya sürüldüğü 1987'den Mart 2009'a kadar 20 yılda 22 milyon kopya satan Metal Gear serisidir.

★ EN GENİŞ OYUN MÜZİĞİ ALBÜMÜ

Grand Theft Auto IV'ün 214 lisanslı şarkısı var. Bu rakam, GTA: San Andreas'ın 156 lisanslı şarkıyla kırdığı önceki rekoru geride bırakıyor. GTA IV aynı zamanda dünya genelinde 310 milyon Dolarlık ilk gün satışıyla en başarılı eğlence ürünü lansmanı unvanını da elinde tutuyor.

EN ÇOK İNDİRİLEN SAVAŞ OYUNU

42,611,601 ile America's Army en çok indirilen savaş oyunudur.



★ STREET FIGHTER IV'TE EN UZUN SÜRELİ GALİBİYET SERİSİ

Zack Bennett (İng.) 20 Şubat 2009'da İngiltere, Londra, Oxford Caddesi, HMV'de üst üste 108 Street Fighter IV maçında galip gelmeye başladı.

YORUM

Ben de Gökhan'ın PES'te 28 maç üst üste yendim ama bas bas bağırmadım sağda solda, Guinness'i aramadım, "Hafız gelin de tasdik edin rekorumu" diye. Peh...

★ ORJİNAL DONKEY KONG'DA (ATARI) EN YÜKSEK SKOR

En yüksek skor, Billy Mitchell (ABD) tarafından 16 Temmuz 2007'de 2 saat 29 dakikalık bir oyunda elde edilen 1.050.200'dür. Mitchell, önceki rekor sahibi Steve Wiebe'yi (ABD) sadece 1.100 puan farkla geride bıraktı ama Wiebe'in aksine oyunu sonuna kadar oynamadı. Bu oyun devleri arasındaki savaş, 2007 yapımı King Kong filmine de konu oldu. İlk Donkey Kong skoru dünya rekorunu 1982'de kiran Mitchell, 2007 Klasik Oyun Fuarı'nda kendisini yenene 10.000 Dolar vereceğini söyledi.

YORUM

Arkadaşlar bu rekor sürekli olarak değişiyor; en son baktığımda rekor Steve'deydi, tekrar Billy almış ki Billy pepenin teki, tipinde hayır yok. Biz Steve'yi seviyor ve rekoru tekrar kıracağına inanıyoruz.



★ EN HIZLI SONIC THE HEDGEHOG 3

İngiltere, Kent, Maidstone'dan James Richards (İng.) 9 Ağustos 2008'de Sega Genesis / Mega Drive'da Sonic karakterine bürünerek Sonic the Hedgehog 3'ü 49 dakika 1 saniyede bitirdi.

YORUM

Bence rekordan ziyade Sonic the Hedgehog kostümünün doping sayılması gündeme getirilmeli. Ben nereden bileceğim o kostümün içinde ne olduğunu? Bak Ninja Kaplumbağalar'daki Beyin Adam'a; her şeyi ortada, gizlisi saklısı yok. Adam beyin ve bunu saklamıyor; spekülasyonlara mahal vermiyor. Ayrıca 49 dakikayı anladım da 1 saniye ne oluyor?!



★ YENİ REKOR ● GÜNCELLENMİŞ REKOR

★ EN POPÜLER MMORPG OYUNU

World of Warcraft, Ocak 2009 itibarıyla, 11,6 milyon abonesiyle online abone sayısı bakımından dünyanın en popüler MMORPG'sidir. Blizzard Entertainment'a göre WoW, Avrupa'da 2 milyon, ABD'de 2,5 milyon ve Asya'da da 5,5 milyon aboneye sahiptir.

YORUM

Sorarım sana okur, en popüler MMORPG oyunu WoW olmayacaktı da ne olacaktı? WoW olacaktı tabii ki! 11,6 milyon kişiyi bir yana koyun, koskoca Emre oynuyor bu oyunu, Emre! Ha benim Emre'me, ha!

★ EN GENİŞ OYUN SİSTEMLERİ KOLEKSİYONU

Richard Lee (ABD), Ağustos 2008 itibarıyla aralarında konsollar, el oyunları ve portatif LCD oyun sistemleri dahil olmak üzere 483 farklı oyun sistemine sahipti.

★ EN HIZLI H2OVERDRIVE

H2Overdrive (Arcade 2009)'ın Donmuş Tundra Etabı'nı En Hızlı Tamamlama Rekoru, 27 Ocak 2009'da İngiltere, Londra, Earls Court, Uluslararası Atari Tircaret Sergisi'nde kaydettiği 1 dakika 34,35 saniyelik dereceyle Kevin Williams'a (İng.) aittir.

YAŞAM

★ YENİ REKOR
● GÜNCELLENMİŞ REKOR

★ BİR AYDA EN FAZLA YAZI YAZAN KİŞİ

Tuna Şentuna adındaki LEVEL yazarı, bir ay içerisinde tam 67 sayfa yazarak rekor kırdı. Bir yerden sonra Tuna Şentuna'ya teslim tarihi vermeyi bırakan yöneticiler, Tuna Şentuna'nın bir nevi Messi olduğunu ancak Messi'nin daha yakışıklı olduğunu belirttiler. Tuna Şentuna'nın ise "ama sevimli" olduğu açıklandı.

● OMUZ ÜSTÜ KAMERALI İLK İNSAN

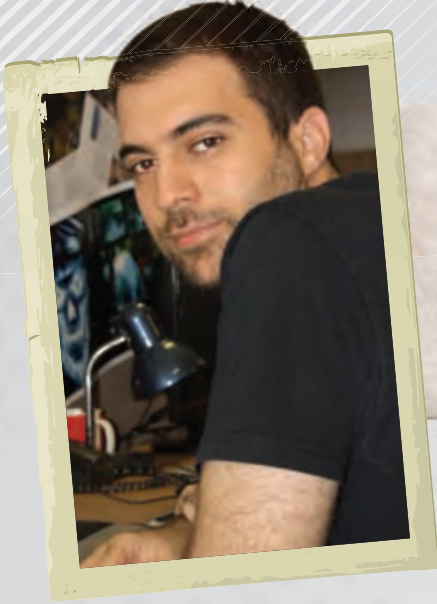
Omuz üstü kamerası ilk kez 2007'de, Şefik Akkoç üstünde kullanılmıştır. Amerikalı bilim adamları, çevresinde olan biten her şeye kayıtsız kalan Şefik Akkoç'a K9 modeli bir omuz üstü kamerası takmışlardır. Bu kamera sayesinde arkasında savaş çıksa bile, Şefik Akkoç, kafasını (kamarasını) hafifçe çevirip "N'oluyor ya" diyebiliyor. Vatandaşlar "vurdumduymaz!" efektiyle Şefik Akkoç'un ensesine vurarak tepkilerini dile getirmişlerdir

★ EN ERKEN ÖNE SÜRÜLEN BAHANE

Gökhun Sungurtekin, 2009'un Ekim ayında ilginç bir rekora imza atmıştır. PS3 gamepad'ine alışkın olan Gökhun Sungurtekin, LEVEL editörlerinin Xbox 360'da PS3 gamepad'i kullanılmasını sağlayan bir dönüştürücü alacaklarını duyunca, daha cihaz ofise gelmeden, "Şimdi o PS3'teki gibi çekmez" diyerek insanlık tarihinin en erken öne sürülen bahanesine imza atmıştır. (Bu rekor bazı bölgelerde "Doğmamış çocuğa bahane biçmek" olarak anılır.)

★ EN UZUN SÜREYLE SIRT ÇANTASINDA EN FAZLA XBOX 360 TAŞIYAN KİŞİ

Emre Öztinaz, 2 Ekim 2009 ile 9 Ekim 2009 arasında sırt çantasında toplamda yedi farklı Xbox 360 taşıyarak rekor kırmıştır. Aynı zamanda Soyadı Kombinasyona En Açık Kişi ("Öztinaz", "Öztinar", "Öztuna", "Özpınar" vb.) unvanına sahip olan Emre Öztinaz, bir hafta boyunca bir Xbox 360'ı alıp diğerini bırakmış ve Hürriyet Medya Towers güvenlik kameralarına takılmıştır. Öztinaz'ın Xbox 360'lar ile ne yaptığı bilinmemekte ancak Beyaz Xbox 360 Ticareti yaptığı sanılmaktadır.



★ EN UZUN SABAHLAMA

Dergide komün halinde sabahlama ve sürünme rekoru yedi kişi ve dört gün ile LEVEL Dergisi'ne aittir. Sabahlama süresince editörlerde / yazarlarda halisünasyon başta olmak üzere birçok semptom gözlemlenmiş, hatta Yazı İşleri'nden Şefik Akkoç'un bir ara "Ölü insanlar görüyorum hocam" dediği kayıtlara geçmiştir. Ayrıca editörler / yazarlar açlıktan birbirlerinin kollarını da kemirmişlerdir.

★ MASASINDA EN UZUN SÜRE TAHTA SPATULA BULUNDURAN KİŞİ

LEVEL Dergisi'nin Yayın Direktörü Gökhan Sungurtekin, ofisteki masasında yaklaşık iki yıldır tahta bir spatula bulundurmaktadır. Gökhan Sungurtekin, sıkıldığı zaman spatulayı alıp odasından çıkarak şap-şap diye eline vurmakta ve tam bir tur attıktan sonra odasına dönmektedir. Gökhan Sungurtekin, "spatulayı masasında bırakmaya devam ederek" rekorunu geliştirmektedir.



★ EN UZUN SÜRE YIKANMAYAN ÇAY MAKİNESİ

LEVEL ofisindeki bir çay makinesi -kullanıldıktan sonra- tam 160 gün boyunca yıkanmamıştır. Bu olay aynı zamanda uzaydan dünyaya bir portalin açılmasına ve yaratıkların dünyamızı istila etmesine neden olmuştur. 160 gün sonra dolabın kapısını açan Fırat Akyıldız ise 160 Gün Boyunca Yıkanmamış Bir Çay Makinesinin Bulunduğu Dolabı Açıp Headcrab Saldırısına Uğrayan İlk Kişinin unvanını elinde tutmaktadır.



● FARKLI YİYECEK TÜKETME

Bu rekor, 30 farklı çeşitle Elif Akça'ya aittir. Elif Akça, 10 Eylül 2008'de, aynı gün içinde; tost, sandviç, çorba, çikolata, çatal, pizza, kebab ve benzeri 30 farklı yiyecek tüketerek rekor kırmıştır. Elif Akça yaptığı açıklamada "Bu rekor tarihe altın harflerle kazındı, midem de hala kazınıyor. Ne yapacağımı bilmiyorum" dedi.



★ YAZISINI EN GEÇ TESLİM EDEN YAZAR

LEVEL Dergisi'nin Mart 2009 sayısında yayımlanması gereken yazıyı 2009'un Ekim ayında teslim eden Hasan Başaran, bu alanda kırılması zor bir rekora sahiptir. Hasan Başaran'a en çok yaklaşan kişi ise "1 ay gecikme" ile Ümit Öncel'dir.



★ EN UZUN SÜRE WOW OYNAYAN GRAFİKER

Emre Öztınaz, yazının yayına hazırlandığı güne dek tam 13.552 saat WoW oynayarak En Uzun Süre WoW Oynayan Grafiker unvanını kazanmış ama işini kaybetmiştir.



★ EN FAZLA ÜST ÜSTE PES MAÇI

En fazla üst üste PES maçı, 19 Şubat 2009'u 20 Şubat 2009'a bağlayan gece, 62 maçla Fırat Akyıldız ile Gökhan Sungurtekin arasında yapılmıştır. Bir gecede 62 maçın yapılmasından şüphelenen Federasyon yetkilileri olay hakkında soruşturma başlatmış ancak kurala aykırı herhangi bir eyleme rastlamamıştır. Bunun üstüne rekor, Guinness tarafından onaylanmıştır.



YAŞAM

★ YENİ REKOR
● GÜNCELLENMİŞ REKOR★ BİR KAPAK ÜSTÜNE EN
ÇOK GEYİK ÇEVİREN KADRO

LEVEL Dergisi'nin Ağustos 2009 sayısının kapağına (Mass Effect) spot bulmak için Emre Öztınaz'ın başına toplanan LEVEL editörleri, Yayın Yönetmeni'ne tam 109 farklı geyik spot önerisi sunarak kovulmaya çok yaklaşmış ancak rekoru kırmışlardır. Öneriler içinde Şefik Akkoç'un "Aya benzer yüreğim" önerisi akıllara kazınmıştır.

★ EN ETKİLİ YUMRUĞU
MASAYA VURMA AKSİYONU

Ailesinin ve arkadaşlarının, hakkında "Çok sakın çocuktur, karıncayı bile incitmez" diye konuştuğu Emre Öztınaz, 6 Ağustos 2009'da yumruğunu masaya vurarak "Bu sayfaya ya böyle olacak ya da olmayacak" demiş ve En Etkili Yumruğu Masaya Vurma Aksiyonu rekorunu elde etmiştir.



★ EN İLGİNÇ HİKAYE

Burak Aydoğan, LEVEL Rock Band Günleri'nin çıkışında, sandviççide anlattığı Takla Atan Kedi hikayesi ile bu rekoru elinde tutmaktadır. Burak Aydoğan, bu hikaye ile Kar Adamı Yeti efsanesini geride bırakarak haklı bir rekor elde etmiş, hikayeyi anlatırken verdiği çarpıcı detaylarla Guinness görevlilerini dumura uğratmıştır.



★ SABAH LARKEN EN FAZLA PİZZA YEME

Bu rekor 256 dilimle LEVEL Dergisi'ne aittir. 30 Kasım 2008'de bir dergi sabahlamasında tam 256 dilim pizza tüketilmiştir. Üstelik bu 256 dilimin 246 dilimini Elif Akça tek başına tüketmiştir. Geriye kalan 10 dilim ise LEVEL editörleri arasında paylaşılmıştır. Son 10 dilimi aynı anda yemek için hamle yapan Elif Akça ise Guinness görevlileri tarafından etkisiz hale getirilmiştir.

● DVD'DEN SABİT DİSKE
AKTARILAN İLK İNSAN

Bu rekor 8,5 GB'lık DVD'den 500 GB'lık sabit diske aktarılan Recep Baltaş'a aittir. Recep Baltaş'ın sonradan, sabit diskten tekrar taşınabilir bir mecraya, Blu-ray'e aktarıldığı iddia edilmiş ancak kanıtlanamamıştır.



● BİR GÜNDE EN ÇOK SÖYLENEN KİŞİ

Şefik Akkoç, 28 Aralık 2008'de Bir Günde En Çok Söylenen Kişi unvanını kazanmıştır. Şefik Akkoç -sırasıyla- bilgisayara, işe, ailesine, sevgilisine, telefona, PES'e ve son olarak da hayata kızıp bir araba söylenmiş ve bilgisayarına tekme tokat girişmiştir. Şefik Akkoç bu hareketiyle aynı zamanda Bilgisayarına Kafa Atan İlk Kişi olma rekorunu elde etmiştir.



★ EN ÇARPIK UYUYAN KİŞİ

Elif Akça, bir ofis sabahlaması sırasında, L şeklindeki masasının üstüne U şeklinde kıvrılarak En Çarpık Uyuyan Kişi unvanını elde etmiştir. Elif Akça aynı zamanda uyurken akıttığı salyalarla farkında olmadan bir rekor daha kırmıştır: Uyurken En Fazla Salya Akıtan Kişi (90 metreküp).



● EN JASON LEE İNSAN

Kayıtlara geçen en Jason Lee insan, Ertuğrul Süngü'dür. Ertuğrul Süngü, kareli gömlek giyerek ve tek kaşını kaldırarak rekorunu geliştirmeye çalışmaktadır.



★ PES LİGİNDE EN AZ MAĞLUBİYET ALAN KİŞİ

Bu kişi Elif Akça'dır. Elif Akça, herkes birbiriyle maç yaparken ligi uzaktan izlemiş ve yalnızca iki maç yaparak bir mağlubiyet almıştır. Bu da onu PES Ligi'nde En Az Mağlubiyet Alan Kişi yapmıştır.

Takım	O	G	B	M	AG	YG	P	A	Başarı
Fırat	197	139	14	45	530	294	419	234	2.127
Emre	86	37	8	41	138	171	119	-33	1.884
Donuk	87	27	10	30	131	201	91	-70	1.048
Şefik	83	25	8	51	122	178	83	-58	1.000
Gökten	120	34	14	71	179	275	115	-99	0.957
Elif	2	0	1	1	2	1	-1	-1	0.900
	573	259	54	258	1108	1109		-1	

	Do	Em	Fı	Gö	Şe
Do	X				
Em		X			
Fı			X		
Gö				X	
Şe					X



★ EN ÇOK İSTANBUL'A GELMEYEN KİŞİ

Tuna Şentuna, yaklaşık bir yıldır düzenli aralıklarla "Alo, ben İstanbul'a geliyorum" gibi ifadeler kullanmakta ancak İstanbul'a gelmemektedir. Tuna Şentuna o ya da bu nedenle en az 12 defa İstanbul'a "gelmemiş" ve kırılması zor bir rekor elde etmiştir. Bu saatten sonra Tuna Şentuna İstanbul'a gelse de yatacak yeri yoktur, gelmezse gelmesindir.

EN UZUN CÜMLE

En Uzun Cümle rekoru, 19 satırla Cem Şancı'ya aittir. 19 satır boyunca nefes almaksızın cümle kurmayı ve cümleyi anlamlı kılmayı başaran Cem Şancı, rekoru kırdıktan sonra masasından sedyle alınıp hastaneye kaldırıldı. Cem Şancı yaptığı açıklamada "Genç yazarlarımız evde uzun cümle kurmayı denemesinler" dedi ve "Ayrıca kadınlar var ya..." diye devam etti.

SADECE KAAN

BEN LİSEYİ DÜZ LİSEDE, KİTABA DEF-
TERE DOKUNMADAN DÜMDÜZ OKUDUM.
PENCERE TARAFI, MONTLARIN ASILDIĞI
DUVAR TARAFI, BİR DE BU İKİSİNİN OR-
TASINDA KALAN KISIM VARDIR YA HANI...
HAH, İSTE BEN ORTANIN EN ARKASIN-
DAYDIM. KİMSEYLE YÜZ GÖZ OLMADAN,
ETLİYE SÜTLÜYE BULASMAODAN, DEFTE-
RE KİTABA ÇİZEREK GEÇTİ GÜNLER HEP.
EVET, KOPYAYLA SINIF GEÇTİM. ELİNDE
TAHTA PERGELLE GEZEN DAYAKÇI (VE
ŞİMDİ BURAYA YAZAMAYACAĞIM KÜFÜR-
LERİ HAKEDEN) HOCALARA AVUCUMU
AÇTIM. O SİS ELLERLE SINIFIN PERDE-
LERİNİ TAKTİM (BOY 1.87 OLUNCA TABİ,
HALİYLE). TUVALETE ÇEKİLDİM, OKUL-
DAN KAÇTIM... ASLINDA OKULDAN
SADECE LİSE 1'E GİDERKEN KAÇTIM.
İLK GÜN GİTTİM, SINIFA DAHA ADİMİMİ
ATTIĞIMDA NEFRET ETTİM! SONRAKİ 9
GÜN İSE HİÇ GİTMEYİP. OKULA DİYE
ÇIKTIM EVDEN, ATARI SALONUNA GİTTİM.
ÖBLENİYDİM. MİLLET O ESNADA MATE-
MATİK DERSİNDEYKEN BEN AKSAMA
KADAR ATARI SALONUNDA, ADUKETLE,
DEP DEP DUKETLEYDİM... NASIL TİK-
SİNDİYSEM OKULDAN, HOCALARDAN,
SINIFTAKİLERDEN... ŞİMDİ BİLE HATIR-
LAYINCA LİMON YEMİS MAX PAYNE
GİBİ OLUYOR YÜZÜM...

NEYSE... 9 GÜN ÜST ÜSTE KAÇINCA TABİ
OKULDAN EVE BİR KAĞIT GİDİYOR,
"ÖBLUNUZ OKULA GELMİYOR, HABERİNİZ
OLSUN" DİYE... O KAĞIT EVE GİTMESE,
AİLEMİN HABERİ OLMASA KAÇTIĞIMDAN,
BEN BÖYLE DEVAM EDECEKTİM YİNE...
"DEVAMSIZLIK HAKKIM 20 GÜN. 19'DA
BIRAKIRIM, ÖYLE GİDERİM" DİYORDUM
Kİ EBEVEYNLER TUTUP KOLLARIMDAN
ŞÖYLE BİR SİLKELEĐİLER BENİ "OLUM
NAPİYOSUN, DELİRDİN Mİ SEN?" DİYE...
ÜSTÜNE Bİ DE ARA TATILDE 4 TANE ZAYIF
GETİRİNCE (-Kİ ORTAOKULU TEŞEKKÜRLE
GEÇEN BEN, TAKDİRİ 3 PUANLA KAÇIRAN
BEN) TİTREDİM BİR KENDİME GELDİM.
RESMEN SINIFTA KALMA NOKTASINA
GELMİŞTİM. DÜŞÜNDÜM... SINIFTA KALIP
1 SENE DAHA BU İBRENÇ YERDE Mİ
OLMAK İSTERSİN YOKSA EFENDİ GİBİ
OKULUNU OKUYUP 3 SENEDE MEZUN
OLUP KURTULMAK MI?... 2. SEÇENEK
TABİ Kİ. ZATEN BENİM LİSE HAYATIM
HEP BİR GÜN MEZUN OLUP KURTULACA-
ĞIM GÜNÜN HAYALİNİ KURMAKLA GEÇTİ...
NEYSE 2. DÖNEM TOPARLANDIM. ATARI
SALONUNA DA GİTMEYİP HİÇ... OKULDAN
EVE, EVDEN OKULA...

DERKEN BİR MUCİZE OLDU?... OKULUN NERDEYSE TAM KARŞISINA (ŞİMDİ İSMİNİ VERİP REKLAM ETMEYELİM) BİR ATARI SALONU AÇILDI. MUHTARLIĞIN OPDAKI ARA SOKAKTA, PASAJ GİBİ BİR YERDE, MERDİVENLERDEN İNİNCE ALT KATTA... *DUP BİR GİDELİM BAKALIM NASIL BİR YER, HANGİ OYUNLAR VARMIS* DİYE GİTTİK OKUL ÇIKIŞI ARKADAŞLA. DÜKKANLAR BOŞ, CAMLARI GAZETE KABİTLERİYLE KAPLI HEP. BAZILARI DEPO OLARAK KULLANILIYOR FALAN. APARTMAN ALTINDA, GARİP, İSSİZ BİR YER. AMA BÜTÜN LİSE O YOLDAN GİDİP GELDİĞİNDEN SÜPER İSLEK BİR SOKAK AYRICA. MUHTARLIK DEDİM YA, ORANIN ARKA TARAFI ZATEN TOPLAŞMA, SİĞARA İÇİLME, PAÇON KESME YERİ. DÜKKANI GÜZEL YERE KONDURMUŞLAR ANLAYACAĞINIZ...

NEYSE GİTTİK. DAHA MERDİVENLERDEN ASAĞIYA İNEPKEN BİR GARİP OLDUM BEN. HARİKALAR DİYARINA GİDEN TAVŞAN DELİĞİNDE İLERLİYORMUSUM GİBİ... KAPIYA YAKLAŞTIKÇA SESLER YOBUNLAŞIYOR, ORTAM KARARIYOR, OKSİJEN AZALİYOR... O SİYAHA BOYANMIŞ AĞIR KAPIYI AÇIP BİR GİDİK Kİ İÇERİYE... AMAN YARABBI! KOSKOCA BİR MEKAN, GİCİR GİCİR MAKİNELER, O DÖNEM HİÇBİR YERDE GÖREMEYECEĞİNİZ OYUNLAR, UCUZ JETONLAR, *İSTE BENİM YENİ YUVAM!* DEDİM İÇİMOEN... ATARI SALONU KÜLTÜRÜ OLAN BO TAYFASI İYİ BİLİR. BÖYLE YERLERDE KALİTE ARANMAZ. OYNAĞIĞINIZ MAKİNADA EN KRİTİK TUS BOZUKTUR AMA YAPILMAZ. *YAPIN BUNU* DİYEMEZSİN ÇÜNKÜ SAHİBİ MANYAKTIR. JETONUNU YUTAR MAKİNA, *YUTTU* DERSİN KÜFFEDER GERİ YOLLAR SENİ VS... ŞİMDİ KIYASLAMA YAPACAK OLURSAK, BU YENİ MEKANDA 20 TANE MAKİNA VAR VE BİR TANESİNDE BİLE BOZUK TUS YOK. BAZEN AYININ BİRİ ÇİVİ ÇAKAR GİBİ TUSA ABANDIĞINDAN BOZULURDU, HOP HEMEN TAMİR EDİLİRDİ YANIMIZDA. *JETONUMU YUTTU* DERDİK SORGUSUZ SUALSİZ YENİ BİR JETON VERİRDİ. İŞİN SERSERİLİĞİNDE OLAN, HARAÇ KESMEYE GELEN, ÇIKIŞTA ADAM DÖVMEK İÇİN BEKLEYEN FAYDASIZ TIPLERİ UZAK TUTARDI ORANIN SAHİBİ. GENİŞ AİLE DİZİSİNDEKİ DEVİR ABL GİBİ *GENÇLER! EFENDİ GİBİ OYUNUNUZU OYNAYIN, GİDİN. HUZURSUZLUK ÇIKARMAYIN HER DAİM* DERDİ VE OLAY BİTERDİ... GÜZEL BİR MEKANDI YANİ. HATTA TÜRKİYE' DEKİ EN KALİTELİ UNDERGROUND ATARI SALONUYDU BANA GÖRE. EVİME DE 10 DK. UZAKLIKTAYDI. NE GÜZEL LAN, OKUL YAKIN, ATARI SALONU YAKIN... DEVAMSIZLIK YAPMAMA DA BEREK YOKTU. HER ŞÜN EVDEN 1 SAAT ERKEN ÇIKIYORDUM. OKUL SİPAYA GİRENE KADAR OYUN OYNUYORDUM. OKUL ÇIKIŞI DA EVE GİDİP KİMSEYİ TEDİRGİN ETMEYEN ÜSTÜMÜ DEĞİŞİP YİNE SALONA GİDİYORDUM. BU DÜZENİ OTURTUNCA BİR DAHA DEVAMSIZLIK YAPMADIM HIÇ. LİSE-DEN MEZUN OLANA KADAR (9 ŞÜN HARİCİNDE) 1 ŞÜN DAHİ OKULDAN KAÇMADIM YADA GİTMEMEZLİK YAPMADIM. TEK MOTİVASYONUM DERSTEN SONRA ATARI SALONUNA GİDECEĞİMİ BİLMEKTİ. ORASI DA OLMASAYDI OKUL KATLANILACAK BİR YER DEĞİLDİ BENİM İÇİN...

İŞTE HAYATIMIN YÖNÜNÜ DEĞİŞTİREN YERDİR BU ATARI SALONU. ERGENLİĞİME DAİR TÜM ANILAR OPDA... VE OKURSANIZ BU SAYFALARDA SİZLERİ BEKLİYOR OLACAK... ŞİRİZGAHI BÖYLE YAPALIM, ÖNÜMÜZDEKİ AY KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM EDERİZ. ŞİMDİLİK HOŞÇAKALIN...

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



HERKESE ROBERT PATTINSON 100 PARÇALIK PUZZLE TWILIGHT POSTER EKİ

blue JEAN

KASIM 2009 SAYI 111 HİZZET 10 TL 400 BİTLİK

METAL DERGISİ HEADBANG + POP DERGISİ POP UP

HERKESE POSTERİ

TÜRKİYE'NİN YENİ JÖNLERİ

AYBEN BENİM HİKAYEM

ÖZEL RÖPORTAJ TEOMAN 50 CENT

BÜYÜK FUTBOLCU DOĞU YÜCELİN KALEMİNDEN: FUTBOL VE MÜZİK

MASKOTT NATALIE IMBRUGLIA FIRAT BUDACI BREAKING BEN JAMIN SUGABABES BACKSTREET BOYS

SHAKIRA

44 İÇİNDE BİR KURT VAR 77

HERKESE POSTERİ

POP UP

Hadise ve daha çokları

Waverly Büyüdü! Yaşadığı Artık o da film oluyor!

Bradley James Merdiven Yağışları

TÜRKİYE'NİN YENİ JÖNLERİ

Sazgi Mengi İbrahim Kendirci Alper Saldıran

MODA Ashley Greene gibi giyinmek

Yeni Versiyonla Britney

Sabahın İlk Eski Akıllıca Günlük Nispeten Neşeler!

W.A.C.P. 19 KIRKIM'DA TEKERRER İSTANBUL'DA

HEADBANG

SLAYER

W.A.C.P. 19 KIRKIM'DA TEKERRER İSTANBUL'DA

UHI-ROCK EXTREME FESTİVAL'DE NE OLDU?

TWILIGHT
POSTER
EKİ

HERKESE
100 PARÇALIK
PUZZLE

blue Jean

blue Jean

blue Jean

Puzzle 100

Robert Pattinson

blue Jean Robert Pattinson 240x340 mm

KS

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

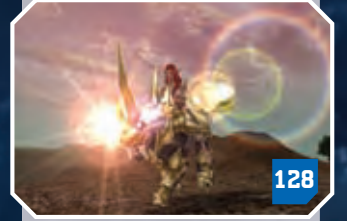
DB
DÜNYA BİLGİ DERGİSİ

Online

Be online or be dead!

Online oyunların duru durağı yok sevgili okurlar. Her gün yeni bir isimle karşılaşırken sadece birkaç yıl önce "MMORPG" denilince akla gelen ilk isim, World of Warcraft, fazla kan

kaybetmeden ayakta durmaya çalışıyor. WoW dünyasındaki son durumdan haberdar olduktan sonra geçen ay giriş yaptığımız Türkçe ve bedava MMORPG Son Destan ile ilgili detaylara geçebilirsiniz.



128

Son Destan

Türkçe MMORPG'lerin en yeni üyesi, daha fazla bilgiyle karşınızda!

World of Warcraft

MMORPG devi, yeni oyunların gölgesinde mi kaldı?

132

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkarın



Son Destan

Geçen ay giriş yaptığımız bu "destan"a merceğimizi biraz daha yaklaştırıyoruz

Asmara dünyasındaki Brocion kıtası, bu yazılmamış "son destan"a ev sahipliği yapıyor. Kıta, dünya tarihi ve Asmara'nın oluşumu hakkında ırkların ve hatta dinlerin farklı mezheplerinin kendilerine göre teorileri mevcut. Ancak teoriler bir yana, değerli bir maden olan Kor kaynağının kullanımıyla birlikte ırkların gelişiminin de -savaşlarla birlikte- hızlanıyor olması bir gerçek. Kor madeni topraktan çıkarılıyor ve yetenekli zanaatkarlar -ya da belki sizler- tarafından işlenerek oyunda kullanılan neredeyse tüm eşyalara ham madde oluyor. Olaylar da doğal olarak bu değerli cevher etrafında şekilleniyor. İyinin ve kötünün çatıştığı Asmara'da hapsedilmiş Karanlık Tanrısı'nın varisi, Yenilmez Skidd'in baş

müridi, kötülerin imparatoru Hass, varisin mührünü kırmak ve onu serbest bırakmak için büyük miktarda Kor enerjisine sahip olması gerektiğini öğreniyor. Amacına ulaşmak için direkt olarak Yenilmez Skidd'in nişanlısı Karanlık Kraliçesi Kera'dan emir alan İmparator Hass belli ki karanlık zihnine giren her yolu deneyecek. Kor enerjisi sadece ırkların kaderini etkilemek dışında dünyanın yapısı üzerinde de mistik bir etkiye sahip. Kor'un yoğun olduğu bölgelerde bunu bizzat hissedeceksiniz zaten.

Dinamiğim, etkileşirim!

Guild Wars'daki zindan sistemine benzer bir yapıya sahip Son Destan'da avlanmaya çıkarken, bazı alanlara sadece ve -görev

icabı- zorunlu olarak beş kişilik gruplar ile girebileceksiniz. Zorunlu olmanız bu parti avlarına kaçınılmaz olarak katılmak durumunda olduğunuz anlamına geliyor. Ancak merak etmeyin, yapmanız gereken görevler dışında da kafanıza göre takılabilecek, grup halinde veya yalnız olarak da avlara çıkabileceksiniz. Şu ana kadar Son Destan'ı farklı kılan bir şey söylemedim sanırım. Peki o zaman, zindan kelimesinin önüne hepimizin sevdiği "dinamik" ve "etkileşimli" kelimelerini getirelim. Grup üyelerinin karakter özelliklerine, yetenek ve seviyelerine bağlı olarak zorunlu olsun ya da olmasın neredeyse tüm zindanlar devamlı bir değişim içinde. Bu tip dinamik zindanlara her girdiğinizde kendinizi tama-

Yapım Galaxy Gate
Dağıtım NHN

Türkiye Operasyonu SHR / Joygame
Çıkış Tarihi Kasım 2009 (Kapalı Beta)



miyla farklı bir ortamda, farklı canavarlara karşı kılıç sallarken bulacaksınız. Bir zindan görevi tamamlandığındaysa karakterler aynı zindanın farklı ve zor bir sürümüne ulaşmak için büyümlü bir bilete sahip olabilecek. Sıra "etkileşim" kısmına geldi. Zindanın en uç ve karanlık noktalarına seyahatiniz sırasında bastığınız ve hatta basamadığınız yerlere dikkat edin; yolculuğunuz hiç ummadığınız bir biçimde sona erebilir, yolunuzu kaybetmeniz ve hatta mahsur kalmanızsa cabası.

Son Destan'da iki tip meslek mevcut: Balıkçılık ve madencilik. Oltanız sırtınıza vurup el değmemiş ormanlar arasında sakın bir manzaranın keyfini çıkartırken balık tutabilir yahut da zorlu tepelerin ardına saklanmış zengin Kor yataklarına ulaşabil-

mek için yer şekilleri kadar Asmara'nın vahşi doğasıyla da başa çıkmanız gerekebilir.

Bana katıl! Birlikte imparatoru yok edebiliriz!

Şu an için beş ırktan üçü açıklandı: İnsanlar, İblisler ve Seroineleler. İnsanoğlu gerçek dünyada olduğu gibi çakal, kurnaz, sinsî ve kıl. Doğal hayata yüksek fiziksel uyumu olan, her konuda iyi kötü bilgi ve beceriye sahip olan İnsanlık yine bizim boyutumuzda olduğu gibi hızlı üreme becerisine sahip olmasından dolayı kısa zamanda Asmara'nın dominant ırkı haline gelmiş. Zekası belli bir seviyede olsa da insanlar kas gücüne güveniyor ve çift elli büyük, enli kılıçlarla ağır mızrakları tercih ediyorlar. Seroineleler'se

güzel, tatlı, sakın ve çevreci bir ırk. Hükmetmek ve güç peşinde koşmak gibi hırsları geride bırakmış olan bilge halk Seroineleler, İnsanlar'la dost olarak zaten bir hata yapmış, ikinci bir hatayı da Kera'nın ve Skidd'in "Karanlık Güçleri"ne karşı savaşan dostlarına katılarak yapacaklarmış gibi gözüküyor. Halbuki suya sabuna dokunmamakta fayda var, bırakacaksınız yesinler birbirlerini. Doğa ile sihirselsel bir iletişime sahip olan Seroine halkı büyü ve menzilli dövüş yeteneklerine sahipler. İblisler ise adlarının aksine güzel, gururlu ve vakur bir ırk. Faşist olduğunu düşündüğüm İblisler insanlarla uzun yıllar savaşmış ancak Hass'ın güç kazanma uğruna tekrar hareketlenmesi üzerine zorla da olsa eski düşmanlarıyla ittifak yapmak ▶

JOYGAME

Oyunun Tadını Çıkar



► durumunda kalmışlar. Kanında kadim büyüler taşıyan İblisler büyü bilgilerini nesiller boyu kan yoluyla taşımış ve zekaları da bundan nasibini almış. Rakibini çabucak halletmek için neresine nasıl vuracağını gayet iyi bilen İblislerin hançerlerini, gözle takip etmenize imkan

MADENCİLİK

Madencilik hemen hemen her oyunda, riskli ama riskli olduğu kadar karlı bir iş olmuştur. Son Destan'da da durum farklı olmayacak. Kor uğruna gereğinden fazla kan dökülebilir ki bu çıkartılan cevherin değerini bir o kadar arttıracaktır.

yok. Son Destan'da dokuz ana sınıf ve 36 alt sınıflık yelpazeden yararlanarak yaratacağınız karakterinizle klanlar arası savaflara ve 1000 kişilik kale kuşatmalarına katılabilecek ve Kor enerjisine hükmetmek için diğer oyuncularla kozlarınızı paylaşabileceksiniz.

Pleaseee help meee!

Son Destan, adı gibi tamamı (Teknik destek, yardım ve seslendirmeler dahil.) Türkçeleştirilmiş bir oyun. Fakat bazı özel karakter ve yer isimleri, hikayenin ve yaratılan dünyanın büyüsünü bozmamak adına orijinal halleriyle kullanılmış. Orijinal adı Karos Online olan yeni destanımızın çeviri işlerini, yine sunucu ile Türkçe teknik destek de sağlayan SHR

üstlenmiş ve seslendirmelerse profesyoneller tarafından, son teknoloji stüdyolarda gerçekleştirilmiş.

Yeni bir başlangıçla sona erecek destan...

"Neden, bilmem kaç küsuruncu seviyeye eriştiğim canım karakterimi bırakıp Son Destan oynayayım?" diye sorabilirsiniz. Son Destan'ın dünyasına girmek için oynadığınız diğer oyunlardan ya da karakterlerinizden vazgeçmenize gerek yok. 700 MB'lık dosyayı indirip 2 GB'lık kurulumu tamamlayıp biraz da az uyuşmanız her şey tamamdır. Tamamıyla Türkçe ve ücretsiz bir oyunu geri çevirmeniz için hiçbir nedeniniz yok. ■ Güneş Can Çapanoğlu

COMPEX®

34. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI




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

Sizi oyuna getiriyoruz!

Gelişen teknolojinin hızı çıldırtıcı, oyunlar baştan çıkarıcı...
Bu yıl da COMPEX'i kaçırmayın!



 www.compex.com.tr

RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

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

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

WORLD OF WARCRAFT

MMORPG devinde son durum...

World of Warcraft, Guild Wars, Aion, Lord of the Rings Online, Runes of Magic... Piyasadaki MMORPG listesi uzamaya devam ediyor. Piyasaya yeni giriş yapan oyunların fazlalığına nispet yaparcasına üye sayısını arttırmaya devam eden WoW bile artık sorgulanmaya başlıyor diyebiliriz. Öte yandan 2008'in Eylül ayındaki resmi açıklamaya göre 10.000.000 olarak duyurulan kullanıcı sayısının, 2009 Ağustos ayı itibarıyla 13 milyona ulaştığı söyleniyor. Şimdiye asıl soruya geliyoruz: WoW bile olsa, kral tahttan iner mi?

En son söylenecek cümleyi baştan söyleyelim. Hayatını WoW'a adanmış olanlar merak etmesin; WoW'a hiçbir şey olmaz, oyun büyümeye devam eder, içerik güncellemeleri düzenli olarak oyunu zenginleştirir ve tabii ki her sene ayrı bir eklenti paketini elimize alırız. (Blizzard, bu son dediğimi başarmayı özellikle çok istiyor.) Şimdi bu tartışmalara küçük bir ara verelim ve geçtiğimiz ay WoW dünyasında neler oldu, ona bir bakalım...

Icecrown Citadel: The Frozen Halls (5-man)

BlizzCON 2009'dan bu yana çok kısa bir zaman geçmişken, üçüncü eklenti paketi Cataclysm'in getireceklerini sindirmeden hemen detaylar arka arkaya sıralanmaya başladı. Worgenler'i, Goblinler'i, Deathwing'i ya da en önemlisi Kalimdor ve Eastern Kingdoms üzerinde uçacağım günleri düşünen

birden 3.3 güncellemesiyle Icecrown Citadel ve son boss Arthas ile karşılaşmamız duyuruldu. PTR test realm'lerinin de açılmasıyla detaylar arka arkaya gün yüzüne çıkmaya başladı.

"The Forge of Souls", "Pit of Saron" ve "Halls of Reflection" adıyla üç ayrı kanattan oluşan bir zindan yapısı, Jaina Proudmoore (Alliance) ve Sylvanas Windrunner (Horde) eşliğinde yaşayacağımız epik bir hikaye ve Arthas. Her biri ayrı bir dungeon olarak sunulacak olan zindanlara, bir öncekini bitirmeden devam edemeyeceğiz ve Halls of Reflection'in sonunda işte o beklediğimiz an gelecek. Arthas'ın öldürülebilir olup olmayacağı konusunda bir belirsizlik var ama ben öldürülmemesi, hatta süründürülmesi taraftarıyım.

Icecrown Citadel: The Frozen Throne (Raid)

Resmi açıklamaya göre senaryo şu şekilde başlıyor: Tirion Fordring ve Argent Crusade bir tarafta, Darion Mograine ve Knights of the Ebon Blade bir tarafta "Ashen Verdict" isimli bir koalisyon kuruyor. Bu koalisyonla birlikte yürüyen Alliance ve Horde kahramanlarıysa Icecrown Citadel'in kapısına dayanıyor.

Buradan sonra Scourge ile olan en efsanevi savaşınıza hazır olun. Gerçeklere dönersek, yine 10 ve 25 kişilik raid'lerin her birinde 12 farklı encounter olacak. Bu raid'den payımıza düşecek ganimetse üç farklı level değerine sahip. 10 kişilik normal mod level

251, heroic mod ve 25 kişilik normal mod level 264 ve son olarak 25 kişilik heroic mod bir raid level 277 item veriyor olacak.

Raid'imiz üç ana bölümden oluşuyor. Grand Entrance of the Citadel ile Scourge birliklerinin arasından geçerek "The Wings of Icecrown Citadel" olarak geçen üç ana kanadı temizlememiz gerekiyor; Frostwing Halls, The Plagueworks ve son olarak The Crimson Hall... Sonra ne mi var? Tabii ki The Frozen Throne!

Tier 10

"Wrath of the Lich King'in son raid'i açıklanır da oradan bir tier set düşmez mi" demeyin! İşte karşınızda yeni, sıfır kilometre Tier-10 armor setler. PTR testleri devam ettikçe yenilerini de dizi dizi göreceğimize bu setlerden benim şu anda gördükleri Death Knight, Druid, Hunter ve Warrior setleri. Emin olun ki bu yazıyı okuduğunuzda hepsini görmüş, hatta üzerinize giymiş bile olacaksınız. Küçük ama önemli bir detay; Warrior seti değil, setlerine ait resimlerle karşılaşacağız ve yanılsım yoksa artık faction-based kırmızı ya da mavi armor setlerimiz de olabilecek.

World of Warcraft : The Rise of The Lich King (The Movie)

Sonunda WoW üzerine yapılacak olan ilk filmle ilgili bir ışık görüldü. Şimdiye kadar tek bildiğimiz,

Cataclysm gelince burada çektiği-
niz işkenceler bitecek.



Örümcek Adam'a hayat veren Sam Raimi'nin yönetmen koltuğuna oturacağıydı. Ne isim, ne senaryo, ne kast, her şey belirsizdi. Şu anda IMDb, Lord of the Rings'ten bu yana en çok beklediğim film olan WoW için 2011 yılını vizyon tarihi olarak gösteriyor. Film için yayınlanan isme baktığımızda, "aynı isimle Christie Golden tarafından yazılan ve büyük beğeni toplayan kitabın beyazperde uyarlaması olduğunu görebiliyoruz" diyecektim yazıyla başlarken ama Sam Raimi, MTV'ye verdiği bir röportajla bu yanlışlığı düzeltti. Warcraft dünyası ile ilgili bir haber bile yazmak ne kadar zor, görüyorsunuz. Raimi'nin sözleriyle hikaye bir ana karakter etrafında kurulabilir ya da kurulmayabilir ama kesinlikle bir kitap uyarlaması olmayacak, buna emin olabilirsiniz. Ekipte ilgili son onaylanan isimse Robert Rodat. Er Ryan'ı Kurtarmak filmiyle Oscar adayı olarak gösterilmiş bir isim olan Rodat, filmin senaryosunu yazacak.

Son bir hatırlatma yaparak sizi bir miktar heveslendirmek istiyorum. Spider-Man'ın ilk çekildiği zamanlarda Sam Raimi, -tüm Örümcek Adam hayranlarını düşünerek- filmin sahnelerinde yer alabilmek için halk başvuruları alınmasını sağlamıştı. 13 milyon hayranı olan ve gelmiş geçmiş en büyük hayran kitlesine sahip bir oyunun filmi için biz sıkı hayranlarını yine hatırlayacağına eminim.

Asıl konumuza dönelim...

MMORPG'ler ve türün geleceği üzerine bir analiz yapacak ve "Aion, WoW'un tahtını sallarmı?" sorusu üzerine bir yazı yazacaktık ama WoW dünyasında neler oldu diye incelemekten bu soruya net bir cevap verme fırsatı bulamadık.

Oyun firmalarının (Blizzard dışında,) dünya genelindeki en önemli sorunlarından biri, standart bir oyuncunun gün içerisinde düzenli olarak oyun

oynamaya ayırabileceği zamanın neredeyse tümünün WoW tarafından ele geçirilmiş olmasıdır. Tüm alternatif oyunların amacı da bu zaman pastasından mümkün olabilen en büyük dilimi alabilmektir. MMORPG'ler, bu pastanın büyük kısmına -yapıları itibarıyla- fazlasıyla zaman yatırımı gerektiren oyunlardır. Bu yüzden -bir koltuğa iki karpuz sığmaz misali- MMORPG oyuncularının büyük bir yüzdesi, bir ana oyun ve bir alternatif MMORPG oynayabilmektedirler. Bu tip bir oyuncu, bunun dışında en iyi ihtimalle arada bir PES oynar, FIFA oynar; haliyle Aion gibi, Guild Wars gibi, Age of Conan gibi çok başarılı prodüksiyonlar piyasaya çıksalar bile ana oyun statüsüne oturmak için çok zor bir süreç onları bekler. Genel kaniye katılıyor; Aion çok başarılı bir evren yaratmış ve satış rakamlarında ilk sıralara oturarak ne kadar ilgi gördüğünü ve göreceğini ispatlamış durumda ama hangimiz WoW karakterimizi 3.3 yamasına, Icecrown Citadel raid'ine ya da yeni çıkacak Cataclysm eklenti paketine hazırlamak için sahip olduğumuz o kıymetli saatlerimizi bırakıp baştan bir Aion karakterine yatırım yapmaya başlarız ki? Cevap veriyorum: End-game olmuş ve sistemden ya da oyundan sıkılmış olanlar için bu bulunmaz fırsat ama hardcore bir WoW oyuncusu, her gün sistemli olarak login olup daily quest ve daily heroic gibi adının başında sihirli "daily" kelimesi olan işlerini yapmak için bile en az bir - iki saat harcamak zorunda.

Özetlemek gerekirse WoW'dan sıkılanlara, "olabilecek her şeyi oldum, yapılabilecek her şeyi yaptım" diyenlere ve "çok ama çok vaktim var" diyenlere Aion'u şiddetle öneriyorum. WoW'un tahtını sallarmı ama tabii ki yıkamaz. Yalnız dikkat edin; Blizzard, WoW'un yanına yakın

zamanda yeni bir MMORPG piyasaya sürecektir ve WoW kendi alternatifini kendi yaratıyor gibi bir his var içimde. Yakın bir zamanda Blizzard evrenine hapsolmuş bir dünyamız olabilir, dikkatli olun.

Son olarak; WoW'un yeni eklenti paketi Cataclysm çıkana kadar her şey serbest. Gidin, her MMORPG'yi deneyin ama mutlaka geri dönün!

■ Ömür Topaç





KEZBAN

RAPORU

CEM ŞANCI



ımarık, çok bilmiş, ukala, kendini beğenmiş, bütün erkeklerin onu arzuladığını düşünen kezban kızların arasında çarçur olan, heba olan dostların ve tatlı dudaklarından bal akan, alaycı gülücüklerinde zeka parlayan sevgili afet-ül dilberler. Hayran olduğum güzel kızlar. Kulak verin buraya.

Oyun dünyasını gizli gizli ele geçirmeye kalkışmış kezbanları deşifre ettiğimiz Kezban Raporu'nda bu ay size sanki "Starbuck gibi kadın"mış gibi görünen ama ruhunun derinlerinde koca popolu bir ev kızceğizi, bir kezban saklayan bir hanım kızceğizimizi tanıtacağım. Evet, hepiniz hatırlayacaksınız onu; Red Alert'tan Tanya hanım kızceğizimiz.

Hatırlayacağınız üzere Tanya tek atışta kocaman komandoları deviren, başlı başına ordu gibi bir yevrückeğizimizdi. Ruslar'a güven, müttefiklere korku salıyordu. Üstelik de o kadar güzel bir kızdı ki hepi-

miz ona hayrandık. Ama hiç kendinize sormadınız mı, bu kadar güzel bir kızın nasıl olur da yüreği boş kalır? Bir tek sahnede bile bir adama hayran olduğunuzu, aşık olduğunuzu görmedik. Değil mi? Siz gördünüz mü? O güzel gözlerinde aşkın parladığı, yüreğindeki hüznü fark ettiğiniz bir sahne hatırlıyor musunuz? Hayır. Soğuk kanlı bir katilden başka bir şey yoktu. Peki bu Tanya'nın olayı neydi?

İşte açıklıyorum dostlarım. Tanya frijitti. Evet, alay etmeyin kızceğizle; hasta olmak ayıp değil. Frijitti çünkü babanesinin dedesinin dedesi Kırım Muharebesi sırasında Ruslar'a esir düşmüş bir Osmanlı yeniçerisiydi. Sonra savaş bitince Çar, bu Osmanlı esirlerini saldı ama Tanya'nın dedesi esir kampının aşçısının kızına çoktan aşık olmuştu.

Aslen Kastamonulu olan Rızık Efendi, aşçının kızını Allah'ın emri ve Peygamber'in kavli ile istedi ve iki aşık Rusya'da yaşamaya başladılar. Elbette ailede

hep Osmanlı gelenekleri hüküm sürdü. İşte Tanya'yı da annesi böyle yetiştirdi ve Tanya bütün erkeklerin onun değerli hazinelerini çalmak isteyen tehlikeli canlılar olduğuna inanarak büyüdü. Çevresindeki bütün kız arkadaşları erkeklerle çekinmeden arkadaş olup yakınlaşıırken Tanya namuslu bir aile kızceğizi olarak terbiyesinden ve namusundan asla ödün vermedi. Arkadaşlarının çirkin münasebetler yaşadığını gördükçe o daha çok içine kapandı. Kapandıkça kapandı.

Sonra bir gün, gelecekte bir salak gelip Hitler'i öldürünce, biliyorsunuz, İkinci Dünya Savaşı çıkacağına, Red Alert oldu ve minik Tanyacı da şizofren karakterine en uygun işi buldu. Erkek düşmanı, tetikçi feminist kadrosundan işe girdiği Rus ordusunda, bileğinin hakkıyla yükseldi. Devamını biliyorsunuz. Biliyorsunuz ama farkında değildiniz. Oyunları dikkatli "okuyun" dostlarım. ■



İki Kitap, DVD ve CD hediyeyle PCnet Kasım sayısı bayilerde!

DEV HEDİYE PAKETİ: 2 KİTAP+1 DVD+1 CD

PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Kasım 2009 • Yıl:13 • Sayı:146 • Fiyat: 6.50 TL www.PCnet.com.tr



**FULL
OYUN**



**ANTI
VİRÜS**

PC'ni hızlandır

Bilgisayarınızın saniyeler içinde açılmasını ve gözle görülür biçimde daha hızlı çalışmasını istiyorsanız reçeteniz bizde! Sisteminizi para harcamadan hızlandırmanın en etkili ve kolay 50 yolunu anlatıyoruz

Sorun çözen 40 araç

**Her
DVD
içinde**



Dosyalarınızı organize eden, verilerinizi yedekleyen ve ince ayar yapmanızı sağlayan 40 ücretsiz yazılım bu dosyada

Dizüstüler için konforlu stantlar

Taşınabilir bilgisayarınız bir süre sonra dizlerinizi yakıyor ve belinizi ağrıyorsa dosyamızdaki ürünler tam size göre!



Hata mesajları ve çözümleri

Bilgisayarda en sık karşılaşılan hata mesajlarının anlamlarını ve çözüm yollarını açıklıyoruz



**PCNET
EDITÖRLERİNİN
SEÇTİĞİ EN İYİ
50
BLOG**

Anakartları test ettik

AMD'nin yeni nesil 785G yonga setli anakartlarını sizler için yakından inceledik



Siber komploteorileri

Bilgisim Alemi'nin en ünlü dedikodularını inceliyor ve gerçeği kurgudan ayırıyoruz



Her şeyiyle harici diskler

Depolama sorunu çözen yüksek kapasiteli taşınabilir diskleri tanıyoruz



2009/11
1172488
ISSN 1301-8772
Fiyat: 6.50 TL



PCnet'LE

- ✓ 2 KİTAP
- ✓ FULL OYUN
- ✓ DVD
- ✓ ANTİVİRÜS CD'Sİ

HEDİYE!

Donanım

Su uyur Recep uyumaz

B Bu ay PS3 Slim'i en ince ayrıntısına kadar inceleyen Recep yorgun düşeceğine, AMD Radeon HD 5870 ile enerjik hatta hiperaktif oldu. Onu Teknik

Servis'te cevapladığı sorular da durduramayınca pes ettik ve bitmek bilmeyen DVD'den sabit diske aktarmına devam ettik. Kalan süre: 1256729 dakika...



139

PS3 Slim

PS3'ün yeni versiyonu bakalım "ince"liğinin yanında neler sunuyor...



141

Teknik Servis

Ömür biter, donanım soruları bitmez.



AMD Radeon HD 5870

Ve tanrı DirectX 11'i yarattı...

140



PlayStation 3 Slim

Zayıflayıp çakı gibi bir konsol olmuş...

Piyasayı az çok takip eden kullanıcılar, PS3 Slim ile ilgili dedikoduları ve haberleri mutlaka duymuşlardır. Bu dedikoduların çoğu, zamanında Sony tarafından yalanlansa da sonunda firma fabrikadaki baklayı çıkardı ve nur topu gibi bir PS3 Slim'imiz oldu. Bilmeyenler için Slim'in anlamını açıklama gereği duyuyorum: İngilizce'de ince, zayıf anlamına geliyor bu kelime. Peki, incelen sadece konsol mu, yoksa işin ucunda eksilen ya da yeni gelen özellikler de var mı? Örneğin; eskiden bir elektrik canavarı olan PS3, görmeyeli ne kadar tasarruflu bir konsol haline geldi? Ya da PS3 ilk versiyonu gibi hala her şeyi yapabiliyor mu? Tüm bu sorularınızı cevaplamak için PS3'ü ameliyat masamıza yatırıyoruz.

Görmeyeli çok değişmişsin Nalan

Japonya'da kaldığı sürede pilavı çubukla yediğinden olsa gerek, PS3 epeyce forma girmiş. Ameliyat masamızda yer alan 120GB'lık sürüm görmeyeli %33 incelmış ve 3.1kg ağırlığı ile %36 oranında daha hafif bir duruma gelmiş. Açıkçası eski PS3, yaklaşık 5kg olan ağırlığı ile bir konsol için fazlasıyla ağırdı. İncelen konsolu dik konuma getirdiğimizde de kolayca ayakta durabildiğini gördük ama isterseniz 50 TL harcararak bir konsol ayağı da satın alabilirsiniz. Bağlanılabilirliğe baktığımızda yeni modellerden pek fark olmadığını görüyoruz; sadece iki adet USB 2.0 portu ve ne yazık ki 300 Mbit (Draft-N) desteği olmayan 802.11b/g kablolu ağ. BD-ROM sürücüyü baktığımızda değişen herhangi bir şey

olmaması hoş zira Xbox 360'ta olduğu gibi bir tepsi olsaydı, orijinal bir diski yanlış yerleştirmeniz size 180 TL'ye mal olabilirdi. Öte yandan hız olarak BD diskleri hala 2x'te okuması pek hoşumuza gitmedi. Malum, Xbox 360'ı olan arkadaşınız sizi bekleyeceğine çoktan bir ordu öldürmüş olacaktı. Konsolun güç kablosunun da topraklama bağlantısından arındırıldığını görüyoruz. Bu kablo artık birçok dizüstü ve PS2 ile ortak kullanıp kullanmamak size kalmış. Yine konsolun arkasındaki açma / kapama düğmesi de kaldırılmış ki seri üretim hesaplaması yaparsanız sadece bu düğme bile toplam maliyette gözle görülür bir düşüş sağlamış olabilir, kim bilir. Optik okuyucunun hemen üstünde yer alan ve konsolu dik konuma getirdiğinizde çevirebildiğiniz logo da artık sabit. Her ne kadar bu logoyla uğraşan kişi sayısı tartışılır olsa da -anlaşılan- logoyu sabitlemek de konsolun üretim maliyetini etkilemiş. Yine logonun artık renklerinden arındırılıp sadece beyaz geldiğini de belirtelim. Optik okuyucunun etrafındaki değişiklikler bununla da sınırlı değil. Dokunmatik düğmeler kaldırılmış ve yerine standart mat ve basılabilen düğmeler yerleştirilmiş.

Konsoldaki en büyük değişikliklerden biri de yeni mat gövde. Ofisteki diğer arkadaşlar ne düşünürlere bilemeyeceğim ama bana sorarsanız eski parlak yüzeyi ben daha çok beğeniyordum. (Parmak izi oluyordu be Recepl! - Şefik) Her ne kadar ön panel ve kenarlar parlak olsa da ve yeni konsol çiziklere karşı daha dayanıklı olsa da, eski PS3 kendini bir canavar gibi ortaya koyup 1000

Sabit disk değişimi



PS3'ün sabit diskini değiştirmek artık çok daha basit ve ağrısız bir işlem. Öncelikle eski diski sökmek için kasanın altındaki vida kapağını kaldırıp kapağın altındaki mavi vidayı sökmeniz, daha sonra ön paneli kaydırmanız ve metal kapağı dışarıya almanız gerekiyor. Sonra eski diski SATA arabirime sahip 2.5 inçlik herhangi bir diskle değiştirebilirsiniz; hatta isterseniz SSD bile takabilirsiniz. Bu durumda Blu-ray oyunlar için performansta bir fark olmayacak ama internetten indirdiğiniz oyunların yüklenmesi ve bu oyunların çalıştırılması veya ara geçiş hızları esnasında %40'a varan bir performans artışı söz konusu oluyor. Disk değişiminden önce verilerinizi eski sabit diskten yenisine aktarmayı da unutmayın. Bu işlem için Sony'nin destek sitesinden gerekli yazılımı bilgisayarınız indirip kurabilirsiniz. Daha sonra bir de yeniden firmware indirmeniz gerekebilir. Bu tür bir sorunla karşılaşmamak için USB belleğinizde PS3 > UPDATE klasörü oluşturup indirdiğiniz güncellemeyi buraya kopyalamanız ve istendiğinde takmanız gerek.



Cılız, şişko ve ince; peki aradaki fark ne?

	120 GB PS3 Slim	160 GB PS3	80 GB PS3
Ürün Kodu	CECH-2000A	CECH-Pxx	CECH-Kxx / CECH-Lxx
Renk	Mat Siyah	Piyano Black (Parlak)	Piyano Black (Parlak)
Sabit Disk	120GB 2.5 inç SATA	160GB 2.5 inç SATA	80GB 2.5 inç SATA
Boyutlar	11.42 x 2.56 x 11.42 inç	12.75 x 3.86 x 10.8 inç	12.75 x 3.86 x 10.8 inç
Ağırlık	3.1kg	5kg	5kg
Güç	250W	280W	280W
Dikey Ayak	Opsiyonel (50 TL)	Gerek yok	Gerek yok
Uyumluluk	PSOne	PSOne, Linux	PSOne, Linux
PS2 Uyumu	Yok	Yok	Yok
BRAVIA Senk.	Var	Yok	Yok
Paket	Kablosuz DualShock 3 gamepad	Kablosuz DualShock 3 gamepad, Uncharted: Drake's Fortune, PAİN indirilebilir oyun kuponu	Kablosuz DualShock 3 gamepad

TL'lik fiyatını insanın gözüne çarpyıyordu. Eski konsolun en büyük özelliklerinden biri de Linux işletim sistemini desteklemesiydi. Belki de birçoğunuzun hiç kullanmadığı bu özellik yüzünden Sony inanılmaz bir zarar etti. Konsolun içinde yer alan sekiz çekirdekli Cell işlemci, bilimsel araştırma yapan kurumların iştahını kabartıyordu ve bu kurumlar toplu halde PS3 satın almaya başlamışlardı. Konsol satışlarından zarar edip oyun satışlarından komisyon alan Sony, bu yüzden yeni konsoldan Linux desteğini çıkardı. Aslında medyada pek sözü geçmese de bunun bir nedeni daha var: Cell işlemcisi o kadar güçlü ki ekran kartının yapabildiği hesaplamaları bile yapabiliyor. Tek eksiğe işin programlama kısmıydı ki oda son zamanlarda tamamlandı sayılır. Bu durumda korsan oyun çalıştırılmasını engellemek için Linux altında ekran kartına erişimi kapatan Sony, durum değişmeye başlayınca çareyi OtherOS'i komple kapatmakta buldu.

PS3'ün çıkışından beri konsol sürekli olarak kırılmaya maruz kaldı. İki adet USB portu, kart okuyucu ve SACD oynatma desteği, konsoldan çıkarılan ilk özelliklerdi. Fakat tüm bu özelliklerden hiçbirini geriye dönük PS2 desteğinin kaldırılması kadar büyük yankı uyandırmadı. Şüphesiz ki PS2, gelmiş geçmiş en büyük oyun gamına sahip olan konsol ve kullanıcılar için geriye dönük uyumluluk da büyük önem taşıyordu. Burada anladığımız şu ki Sony ya henüz Cell mimarisinde PS2 oyunları çalıştıranın bir yolunu bulamadı ya da bunun bir güvenlik açığı oluşturacağından korkuyor. Öte yandan konsola fazladan PS2 çipi takmaksak ek masraf olacağı için Sony bunu aklının ucundan bile geçirmiyor. Yine de firma, daha pahalı fakat PS2 desteği olan bir oyun konsolu yaparsa kullanıcılar ikinci el sitelerde PS2 aramak yerine bu PS3'e ekstra para dökmeyi tercih edeceklerdir. ■ **Recep Baltaş**

PS3 güç tüketimi

Ak	İm (Amper)		Güç (Watt)	
	60 GB PS3 Klasik	PS3 Slim	60 GB PS3 Klasik	PS3 Slim
Fişe Takılı ve Kapalı	0.05	0.06	2	1
XMB'de Gezinme	1.44	0.7	170	79
PS Store'dan İndirme	1.49	0.7	175	81
LittleBigPlanet Yükleme	1.40	0.64	162	74
LittleBigPlanet Oynama	1.54	0.78	181	89
Killzone 2 Oynama	1.67	0.86	196	100
Blu-ray İzleme	1.44	0.68	167	75

Isı ve gürültü

PS3 Slim, 45nm Cell işlemcisiyle güç tasarrufu konusunda gerçekten de parlak bir tablo çiziyor. Her ne kadar yeni "şişko" PS3'lerle karşılaştırıldığında pek fark olmasa da, ilk çıkan 90nm PS3'lerle karşılaştırdığımızda yarı yarıya düşük bir güç tüketimi görüyoruz. Cihazın güç tüketimi düşerken yaydığı ortama gürültü de azalmış durumda. Örneğin; oyun oynarken gürültüde iki ila üç desibel, film izlerken ise 10 desibel oranında bir düşüş gözlemledik. Öte yandan iki cihazın ısı konusunda pek fark göstermediklerini söyleyebiliriz. Benzer koşullarda yaptığımız denemelerde her iki sürüm de 41 derece civarında seyretti.

PS3 Slim ile artık kayıpsız TrueHD ve DTS-HD MA ses biçimlerini alabileceğinizi de

belirtelim. Oyuncular için bu özelliğin pek bir anlamı yok ama PS3'ün evin eğlence merkezi olarak kullanılarak için kayda değer bir özellik. Yine Sony'nin Bravia LCD TV'leriyle artık PS3'ünüzü senkronize edebilirsiniz. 32 inçlik bir LCD'yi HDMI portu üzerinden bağladıktan ve Sistem Ayarları > Kontrol menüsünden gerekli ayarlamayı da yaptıktan sonra televizyon kumandası ile PS3'ün XMB'sinde cirit atmaya ve video oynatma işlemlerini kumanda ile kontrol etmeye başladık. Bunun dışında yine her iki sistemi birden kumanda ile kapatabilmeniz dışında herhangi bir yenilik olmadığını da belirtelim. Öte yandan PS Store'da kumanda ile dolaşmak, gamepad olmadan pek de mümkün değil.



AMD Radeon HD 5870

Huzurlarınızda DirectX 11 ve dünyanın en hızlı GPU'su!

AMD, geçtiğimiz günlerde dünyanın en hızlı GPU'suna sahip ekran kartı Radeon HD 5870'i görkemli bir lansman ile basın mensuplarına tanıttı. Tanıtımda firma, yeni ekran kartının sahip olduğu özellikleri ve oyuncuların bu yeni GPU sayesinde tecrübe edecekleri performans gözler önüne serdi. Bu yeni GPU'ya ve HD 5870'e oyuncu gözüyle yakından bir bakalım.

HD 5870 ve oyun performansı

"Cypress" kod adına sahip olan HD 5870, dünyanın ilk DirectX 11 destekli ekran kartı olma özelliğine sahip. Her ne kadar piyasada henüz DirectX 11 destekli bir oyun olmasa da, DirectX 9 ve 10.1 destekli oyunlarla yaptığımız testlerde de performansını gözler önüne sermeyi başardı HD 5870. Öte yandan 2010 yılı içinde piyasaya çıkacak olan oyunlarla birlikte DirectX 11'in altın çağını yaşayacağını söyleyebiliriz. HD 5870'in işlem gücüne baktığımızdaysa 2.7 TeraFLOP gibi çok yüksek bir değer görüyoruz ki bu da ekran kartının saniyede 2.7 trilyon kayar nokta hesabı yapabildiği demek. Sahip olduğu bu gücü çoklu monitör desteğiyle de birleştirebilen HD 5870, sonuç olarak 24 mega piksellik HD oyun keyfi ile oyunun kitabını yeniden yazıyor diyebiliriz. Üstelik tüm

bu yapıları yaparken eski nesil ekran kartlarına oranla daha yüksek güç tasarrufu yapmayı da ihmal etmiyor. 40nm fabrikasyon teknolojisi, GDDR5 bellekler, 2.15 milyar transistör ve 850 Mhz çekirdek hızı kartın ön plana çıkan teknik özellikleri arasında. Yine üzerinde de 1600 adet stream işlemci yer alan HD 5870, 1200 Mhz bellek frekansına sahip. AMD'nin yaptığı performans testlerine baktığımızda HD 5870, yine tek GPU'lu rakibi GTX 285'e göre en az %20, ortalama %40, bazı oyunlardaysa %120'ye varan performans artışı sunuyor. Örneğin; Left 4 Dead, Company of Heroes, Crysis ve FarCry 2 gibi oyunlarda %40 daha yüksek performans gösteren HD 5870; Prey, Devil May Cry 4, Lost Planet: Colonies, Stormrise, Enemy Territory: Quake Wars ve Chronicles of Riddick oyunlarında ise GTX 285'e göre %100 daha fazla performans sunarak rakibini fps manyağı yapıyor. LEVEL Test Merkezi'nde yaptığımız testlerde de HD 5870'in, GTX 285'ten %10 ila %60 arasında daha performanslı olduğunu gözlemledik. Tabii ki tüm bu testlerin yapıldığı esnada ATI'nin sürücülerinin fırından yeni çıktığını da belirtmekte fayda var zira ATI'nin test için yolladığı sürücülerin durumuna bakılırsa nVidia'nın Kasım'da çıkaracağı yeni GPU'ya karşı AMD'nin sürücü güncellemesiyle dahi büyük bir fark yaratabileceği ortada. Kartın DirectX 11 desteğine karşın henüz piyasada DirectX 11 destekli oyun yer alması, gerçek gücünü açığa çıkaramamasına neden oluyor. HD 5870'in bir başka dikkat çeken özelliği ise güç tüketimi. Bir önceki nesil kartlara göre güç tüketiminde

AMD Radeon HD 5870



- + DirectX 11 desteği
- + Windows 7 ile CPU gibi çalışabilmesi
- + Düşük güç tüketimi
- + Düşük ısı

Fiyat: 420 - 500 Dolar + KDV

İthalat: AMD

Web: www.amd.com

Puan: 9,5/10

inanılmaz bir ilerleme kaydeden AMD, kart boşta iken saat frekanslarını sorunsuz bir biçimde aşağıya çekebilecek teknolojiyi uzay çağına taşımış. Bunun sonucunda kartın boşta iken güç tüketimi 20 vattın altında seyrediyor. Ortalama yükte 120 vat civarında tüketen kart, yükte iken de yaklaşık 140 vat tüketiyor. "Ben kartı insan gibi kullanmayacağım" dersiniz de güç tüketimi 200 vattı biraz geçiyor ki bu da aynı performansı sunduğu HD 4870 X2'den 170 vat daha tasarruflu çalışması demek. Kartın sunduğu performansa karşın tükettiği gücü oranladığımızdaysa ortaya çıkan sonuç şaşırtıcı: Dünyanın en verimli ekran kartı. **Recep Baltaş**

Çözünürlük	Kart	3D Mark Vantage Extreme / Performans	FarCry2 Ultra High, HDR+Bloom, 8xAA	World in Conflict Very High, 4xAA/4xAF	Left 4 Dead High, 8x MSAA, 16x AF	Crysis Very High
1920x1200	HD 5870	8014	51	56	114	33
	GTX 285	5819	44	49	84	21
1280x1024	HD 5870	15900	71	72	150	49
	GTX 285	12080	57	61	120	32



Teknik Servis

Bu ay sizlerden gelen mail yağmuru karşısında gözlerim yaşardı sevgili donanım müdavimleri. Şunu bilmenizi isterim ki bana mail atan her mutsuz okur, mail attıktan sonra hayatına mutlu bir şekilde devam edecektir.

S: Dün Prototype'ı aldım ama biraz oynadıktan sonra oyun kapanıyor. Bunun sebebi ne olabilir? Ekran kartım güncel. Sistemim de 1 GB RAM 800 Mhz, GeForce 8500 GT Silent Magic, Core Duo 2 E6550 2.33 Ghz 1333 Mhz. *Taylan Özdemir*

C: Sevgili Taylan, sorun ekran kartından kaynaklanıyor. 8500 GT Silen Magic, pasif soğutmalı ve aslında HTPC sistemler için üretilmiş bir karttır. Fakat güzel ülkemizin bakkaldan bozma bilgisayarları aslında sadece video izlemek için üretilmiş bu kartları oyun oynamak için satınca ortaya böyle vahim durumlar çıkabiliyor. Kartına bir fan

takmalı veya kartını daha iyi bir model ile değiştirmelisin.

S: Benim Asus M51Va253 marka bir dizüstü bilgisayarım var. Oyun oynarken ısınıp kapanıyor ama hiçbir hata da vermiyor. Fandandır diye serviste fanını değiştirttim ama 10 dakika sonra yine kapandı. Sadece fişini çekip bataryayla oynadığım zaman kapanmıyor hatta hiç ısınmıyor. Elektrikten diye evin elektriğini ölçtürdüm ü farklı elektrikçiye ama "Sorun yok" diyorlar. Bilgisayarın giriş çıkışlarını ölçtürdüm, onlar da sağlam. Bilgisayarı ilk aldığım üç ay yazın sıcaklığında

oynarken hiç kapanmıyordu ancak bir yıl oldu sürekli kapanıyor. Bu sorun niye oluyor? Çözümü nedir bu sorunun? *Umutcan Turan*

C: Sorun ısınmadan dolayı kaynaklanıyor. Dizüstü bilgisayarın pilde olduğunda, ekran kartın PowerPlay teknolojisini kullanarak tasarruf moduna geçer ve saat frekanslarını otomatik olarak düşürür. Bu da kartın ısınmasını engellerken pili de daha az tüketmesini sağlar. Şarja taktığında ise kart tekrar saat frekanslarını çıkartıp tam güce geçer. Tabii ki yüksek frekansta çalışan kart doğal olarak ısınır ve bu ısı zarar verici

► seviyeye ulaştığında sistem kendini kapatır. Sana üç tavsiyem var: İlki dizüstünün kasanın açıp ekran kartının üstündeki soğutucuyu söküp termal macunun yenilemen. İkincisi BIOS güncellemesi yapman. Bu sayede dizüstünün fan algoritması değişecek ve daha etkili bir soğutma sağlanacaktır. Sonuncusu ise Catalyst Control Center kurarak şarjda da ekran kartının PowerPlay modunda çalışmasını sağlamak olacak. Bu sayede kart daha az ısınacaktır. İlk ve ikinci seçenek zorunludur ve çözüm getirmese üçüncü seçenek de uygulanmalıdır.

S: Son üç aydır şiddetini artıran birkaç sorunla uğraşıyorum. Ben bir World of Warcraft müptelasıyım. Daha öncesinde kablolu modem kullanmaktaydım. Apartmanda kablosuz modem olduğunu öğrendiğim gibi Zyrell NWD271N adaptörünü aldım. O günden sorunlar başladı. Sadece WoW'a girdiğim zamanlarda internet bağlantısı kopuyor ve oyun "disconnect" hatası veriyor. Kablolu bağlantıda bu hiç olmuyordu. Öyle anlarda hemen oyunu kapatıp Ağ Paylaşım Merkezi'ne ya da Zyxel'in sürücüsüne girmeyi denediğim zamanlarda hiçbir şekilde açılmıyor. Sadece bilgisayarın klasörleri arasında gezinti yapabiliyorum. Bağlantıya dair hiçbir şey kalmıyor ortada. Üstüne tuz - biber olan şey ise bunu yaşadığım zaman, PC'ye reset atmayı denediğimde bilgisayar "Kapatılıyor" ekranında öylece donup kalıyor ve kapanmıyor. Tek yapabildiğim şey, makineye zarar verdiğini bile bile güç düğmesinden kapatmak oluyor. Bağlantının "disconnect" hatası vermesinin sebebi nedir? Tüm bu sorunları nasıl çözeceğimi hiç bilemiyorum. Zyrell NWD271N adaptörünün üçüncü kattan aldığı sinyal gücünü "zayıf" olarak nitelendiriyor. Bağlantı hızı 54 Mbps. Sinyal kalitesinin ve gücünün düşük ya da fazla olmasının doğurduğu sonuçlar tam olarak nedir? Bu soruyu sormamın sebebi her iki türlü sinyal şekliyle de bağlantı hızları değişmiyor. Kafam karıştı doğrusu. *Tayfun Kayacık*

C: **Sevgili Tayfun; öyle gözüküyor ki sorunun**

en büyük nedeni, bağlandığın modemin farklı bir katta yer alması. WoW, sürekli paket alış-verişinde bulunan ve bağlantı ihtiyacı yüksek olan bir oyun diyebiliriz. En azında çok bant genişliğine ihtiyaç duymasa da ping süresi düşük olması gereken bir oyun. Bağlandığın "kablosuz ağ erişim noktası"nın bilgisayarına uzak olması da bağlantıdaki en büyük sorun diyebilirim. Aradan bir insan bile geçse o esnada, bağlantıda sorunlar yaşaman gayet doğal. Bu durumda sana üç çözüm önerim var: İlki bağlandığın modeme ethernet kablosu satın alıp o şekilde bağlanman ki bu çözüm pek pratik değil. İkincisi Zyrell NWD271N'nin sürücüsünü güncelleme. Üçüncüsü ise sorun hala devam ediyorsa Zyxel'i satın yerine TP-Link TL-WN422G alman.

S: Benim sistemim şöyle: MSI K8N NEO4 anakart, AMD Athlon 64 3000+ işlemci, 512 MB bellek. Açıkçası sistemden fazla bir beklentim yok; internet için kullanıyorum ama yine de işlemci çok yavaş kalıyor. Bana bu anakarta uyumlu en iyi işlemciyi söylersen çok sevinirim. Teşekkür ederim. *Umur Demir*

C: **Öncelikle yeni işlemci takmadan önce bir BIOS güncellemesi yapmanı tavsiye ederim. Bu sayede anakartın daha fazla işlemci destekleyecektir. Bana anakartının tam modelini söylememişsin ama ben örnek teşkil ettiği için Neo4-F modeline baktım. Takabileceğin en iyi işlemciler arasında Athlon 64 X2 Dual-Core 4800+ ve altının yanında AMD Opteron 180 ve altı işlemciler yer alıyor.**

S: Ben yeni bir oyun sistemi topluyorum özellikleri: Gigabyte X58 yonga setli GA-EX58-Extreme anakart, Intel core i7 Extreme işlemci, 2 x 1 TB Sata II SSD, Windows 7 Ultimate 64 bit işletim sistemi. Bu bilgisayar için RAM olarak OCZ Blade DDR3 2133 Mhz 6 GB Kit (3 x 2 GB) mi almalıyım, Corsair XMS3 Dominator 6 GB mi almalıyım, yoksa başka bir RAM mi önerirsin? Bu sistem için hangi ekran kartını almalıyım minimum 1 GB arıyorum. Bu sistemi doyumak

için ne kadar güç kaynağı olan bir kasa lazım ve ek güç kaynağı gerekir mi. Bu bileşenler arasında uyumsuzluk problemi yaşar mıyım?

Berkay Bolkan

C: **Sevgili Berkay öncelikle bu sisteme 6 GB bellekler daha uygun olacaktır. Belleklerin frekansı konusunda ise sen ne kadar yüksek alsan da overclock yapmadığın sürece bellekler 1066 Mhz hızında çalışacaklar. Bu durumda 975'e 1000 Dolar verip paranı çöpe atacağına 920 de alabilirsin. Ekran kartlarını GB'ına göre değil GPU'suna göre değerlendirirsen daha iyi seçimler yapabileceğine inanıyorum. Tavsiyem HD 5870 almandır. Malum DirectX 11 ve Windows için iyi bir tercih. Bu sistem için 750 Watt yeterli olacaktır. Bileşenler arasında herhangi bir uyumsuzluk problemi yaşayacağını zannetmiyorum.**

S: Ben oyun oynamak için güzel bir bilgisayar toplamak istiyorum ve bunun için de 22 Ekim'de Windows 7'nin çıkmasını bekliyorum. Sana sorum şu: Windows 7 oyun için uygun mudur, değil midir? Bilgisayar toplayacağım ama kafamda ne tür bir bilgisayar toplayacağıma dair bir fikir yok. Yaklaşık 2000 - 2500 Dolar arasında bir şey düşünüyorum bana bu konuda da birkaç fikir verirsen sevinirim. *Berk Erkara*

C: **Sevgili Berk, Windows 7, DirectX 9, 10 ve 11'i bir arada sunmasının yanında beraberinde gelen DirectCompute teknolojisinin de avantajı ile oyunlar için gelmiş geçmiş en iyi işletim sistemi olma özelliğine sahip. Özellikle de 2500 Dolar vereceğin bir PC'de DirectX 11'li HD 5870X2 gibi bir ekran kartı kullandığımı düşünürsek, Windows 7 ile inanılmaz bir performans alabilirsin. Toplayacağın sistem için ise Phenom II X4 965 BE işlemci, 4 GB bellek ve Gigabyte 790 yongalı anakart tercih edebilirsiniz. ■**

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

En Saçma Donanım Soruları

MSN'de beni engelleyenleri nasıl öğrenirim?

Bill Gates'e sormanız gerek. Ben bilmiyorum. Bu soruyu kendi listemde olan birçok insan bana soruyor. İnsanlar sizi engellemişlerse bunun bir nedeni vardır mutlaka. Belki siz farkında olmadan bir halt ettiniz, belki de karşıdaki kişi biraz kafasını dinlemek istiyor. Bırakın, rahat olun, umursamayın!

"X" oyunu oynayamıyorum ne yapmalıyım?

Bilgisayarı aldığın yere geri ver ve "Ben bilgisayarla ilgili yaşadığım sorunları, düzgün bir şekilde dile getiremeyecek kadar cahilim" de. Yanlış anlaşılmasın;

burada, soruda salt olarak X oyunu oynayamadığını yazan kişilere sitem ediyorum. Sistemin nedir, oyun orijinal mi, oyunu yamaladın mı, oyun ne hata veriyor, işletim sistemin nedir... Tüm bunları bana söylemezsen ben nereden bileyim sen oyunu neden oynayamıyorsun. Kahin değiliz ki... Böyle bir soru sorduğunda da emin ol hiçbir cevap alamayacaksınız.

XP mi, Vista mı?

Yahu sana "DirectX 11" diyorum, "DirectCompute" diyorum, "OpenCL" diyorum, "AeroShake, AeroPeak" diyorum, sen gelmiş bana taş devrinden bahsediyorsun. Üstüne üstlük bir de oyuncuyum diye geçiniyorsun. Bi' kere unut XP'yi. 2002'de

çıkan işletim sistemini kurmuşsun, ondan sonra gelmişsin 2009'da çıkan oyun ve donanımlardan performans bekliyorsun.

Bundan sonra sana ne XP var, ne de Vista!

N'artık Windows 7 kulleneceksin. Evin uslu çocuğu, oyuncuların de en iyisi oleceksin.



Sistem Gereksinimleri



Pro Evolution Soccer 2010

Futbol oyunlarında ortada pek bir malzeme olmadığı için sistem gereksinimleri de pek yüksek olmuyor. Bu durumda PES 2010'u oynamak için 2.0 Ghz hızında çalışan standart bir çift çekirdekli işlemcinin yanında DirectX 9 destekli

orta sınıf bir ekran kartı yeterli olacaktır. Yine sisteminizde 2 GB bellek olması da oyunun akıcılığı için önemli. Son olarak oyunu kurmadan önce sabit diskinizde 8 GB boş alan ayırmayı unutmayın, PES 2010'a yer açın!



Aion

Benim için bir PC oyundaki en önemli etkenlerden biri de grafiklerdir. İşte bu yüzden PS3 veya Xbox 360'ın tekdüze grafikleri beni hep sıkıdır. Bu bağlamda Aion'un sitsem ihtiyaçlarının düşük olması oyundan beklediğim grafik kalitesine gölge düşürüyor.

Çift çekirdek işlemci ve 2 GB bellek kabul edilebilir fakat grafikler için GeForce 7600 veya HD 2600 tavsiye ediliyorsa ben yokum. 30 GB sabit disk alanı kaplayacak oyunda DirectX 10 yok mu?



FIFA 10

Yıllardan beri pek de köklü bir değişime uğramayan grafikleriyle FIFA 2010 "Standart Yurdum Bilgisayarı"nda rahatça çalışabilecek ihtiyaçlara sahip. Tek çekirdekli 3.2 Ghz veya çift çekirdekli 2.4 Ghz işlemci, 2 GB bellek, DirectX 9 ve Shader Model

2.0 destekli nVidia 7800 veya ATI X1800 ekran kartı oyunu akıcı oynamak için yeterli. Kartonluktan çıkıp üçüncü boyuta geçen seyircileri ve Rooney'i daha gerçekçi görmek için ise nVidia 9 veya ATI 4 serisi ekran kartı tercih edebilirsiniz.



Borderlands

Her ne kadar oyun için açıklanmış sistem gereksinimleri olmasa da Unreal Engine 3 kullanacağını dikkate aldığımızda 2.5 Ghz hızında çalışan çift çekirdekli işlemci, 4 GB bellek ve 8800 GT veya HD 3850 ekran kartı akıcı

bir oyun için gerekli olacaktır. Oyunun evrenini de dikkate aldığımızda da gerçek anlamda görsellikte oyunu oynayabilmek için Shader Model 4.1 ve DirectX 10 destekli bir ekran kartı iyi bir tercih olacaktır.



NBA 2K10

Bu ay belki de sistem ihtiyaçları en düşük olan oyun diyebiliriz. Malum saha küçük, oyuncu ve seyirci sayısı da az olunca ekran kartına da pek yük binmiyor. Tek çekirdekli 2.4 Ghz işlemci, 1 GB bellek (inanılmaz) ve X1300 veya GeForce 6600 ekran kartı

oyunu çalıştırmak için yeterli. Oynamak için ise çift çekirdek işlemci, 2 GB bellek, DirectX9 ve Shader Model 3.0 destekli ekran kartı ve 10.5 GB'lık disk alanı gerekiyor.



Cities XL

Oyunun düzgün çalışabilmesi için 8800 GT veya HD 3850 istendiğini görünce inanın oyuna olan saygım arttı. Her bilgisayarda çalışıp çok satacağım diye grafikleri çöp adam seviyesine indirmek-tense onurunu koruyup "beni bu halimle kabul et" demesi, Montecristo'ya olan saygımı

artırdı. Çift çekirdekli Core 2 Duo veya Athlon 64 X2 işlemcinin yanında 2 GB belleği meze olarak tüketen oyun, sisteme rahatça yerleşebilmek için 8 GB'lık bir köşe istiyor kendine. Saygıda kusur etmen gari!

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti (PCI Exp 2.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4850 / 4870	HD 5870 X2 / HD 5870 / GTX 285 / GTX 295
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows 7 Starter	Microsoft Windows 7 Home Premium	Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



ERDEM

ÇENK

HASTA: İSİMSİZ

sevgili lewil aylık mecmua'sı, doktorlar isimli acayip bir sinir hastalıkları tedavi merkeziniz var, ama resminizde testere çekiş vs ne arıyor? bunlarla hastaları nasıl tedavi ediyorsunuz? bunun için bakirköy ruh ve sinir falan hastanesine gittim ve onlara da sorumu yönelttim, beni kızılık sopalarıyla dövdüler, bunun için lewil mecmua'sını sorumlu tutuyorum ve sus payı olarak 9999999\$ istiyorum, eğer vermezseniz şirketinize hayali arkadaşım bug'yi yollarım, değil mi bugi? ha kim konuştu? hahaha*arararagghhblöarg* "ağızdan köpük çıkma efekti"

- SUS PAYI İSTEYEN BİRİ İÇİN NE ÇOK KONUŞUYOR DEĞİL Mİ?
- TESTERENİN NE İŞE YARADIĞINI GÖSTERSEK Mİ?
- HAYIR HASTA NUMARASI YAPARAK DERGİDE GENİŞ YER KAPLAMAK İSTEYENLERE NE YAPTIĞIMIZI GÖSTERELİM.
- YOOO!!! XYANI...
- EVET AYNNEN O. SİZ BAŞLAYIN BEN DEVAM EDERİM.

HASTA: DİYARCAN YIMAZ

Olm bakın benim acayip sinirime dokununuz dolicam aa.nese şincik anam benim van tu tri sorum var.
1-hiş party time yapionmuz mu?beni de çarşanıza lan nolu nolur noluur
2-hişimçeto olcaanız aa hahaha
3-party time never die billionuzmu?lan zirtolar hahahah

- DİYARCAN ABİMİZ GELMİŞ.
- HMMM DELİ DİYARCAN.
- DİYAR DİYAR GEZİP PARTİ YAPMaktan KAFADA GRI HÜCRE KALMAMIŞ, BEYİN KELİ OLMUŞ.
- GRI HÜCRELER ÇOK SIKICI ZATEN. ONLARIN YERİNE KARANLIKTAKİ PARLAYAN FOSFORLU HÜCRELER TAKALIM.
- HMMM DİSKODA BLACKLIGHT ALTINDA ÇOK HAYALİ OLUR.
- PARLAK DİYARCAN.

EMERGENCY
PARAMEDIC

BÜDÜ

EMERGENCY
PARAMEDIC

HASTA: VOLKAN BAŞAN TOIÇI

sizden birşey rica edeceğim arkadaşım ve benim için Anno 1404 oyunu verirmisiniz veya prototype o da olmasa crysis warhead'i verir misiniz çok mutlu olurum herkeze iyi günler

- KES ORDAN İKİ ANNO1404, KEMİK SİZ OLSUN.
- BUYROOOUUUN!
- YANINA DA PROTOTYPE SÖĞÜŞLE.
- GELİYORRR!
- İKİ DE CRYSIS WARHEAD PAKETLE TOSUNUMA.
- HEDİYE PAKETİİİ, ANINDA.
- İYİ GÜNLER VOLKAN'IM, TEMİZ YÜZLÜ İYİ NİYET TİMSALİ SAF MELEĞİM BENİM. UĞURLAR OLA, YİNE GEL.
- GEL! GEL! OYUNA GEL!

EMERGENCY
PARAMEDIC

SEBİL

HASTA: MEHMET CEM ZARIF

ben level dergisini aldığım zaman çok sevdim ama benim bir sorum var ben Counter Strike 2D oyuncusuyum ama server açamıyorum. lütfen bu konuda yardım edermisiniz?
ben ay ay dergi alamadığım için e postama gönderirmisiniz?

- LEVEL DERGİSİNİ ALINCA MI SEVMEK LAZIMDI, YOKSA ALMADAN MI SEVMELİYDİK?
- KARŞILIKSIZ SEVGİDEN ÖTESİ YOKTUR, HE-MEN DERGİYİ ELLE E-MAIL OLARAK YAZIN BU MİNİĞE GÖNDERİN.
- COUNTER STRIKE 2D'SİNİ DE 3D İLE DEĞİŞTİRELİM Mİ?
- HAYIR ONA TAKSİM'DE ÜÇ KATLI BİR SERVER AÇIN. BU AY İYİ TARAFIMDAN KALKTIM.
- SEVGİ HER ŞEYİN Mİ İLACIYDI?

EMERGENCY
PARAMEDIC

PİLATES

EMERGENCY
PARAMEDIC

PC TOP 15

1



Dead Space

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,6

2



Mirror's Edge

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,6

3



World in Conflict

Strateji oyunlarının tüm o can sıkıcı süslerinden, detaylarından ve makyajından kurtulup Gerçek Zamanlı Strateji türünün özüne dönüş yapan bir yapım.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM / 128 MB Ekran Kartı

Yapım Massive Entertainment

Dağıtım Vivendi Games

Çıkış Tarihi 2007

9,6

4



Call of Duty 4: Modern Warfare

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2007

9,5

5



Street Fighter IV

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Capcom

Dağıtım Capcom

Çıkış Tarihi 2009

9,5

6



The Sims 3

Belki sürekli olarak "kız oyunu" damgası yiyor The Sims serisi ama yapımcı Will Wright, her seferinde çitayı bir basamak yukarı çıkarmayı başarıyor.

Sistem Gereksinimleri

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

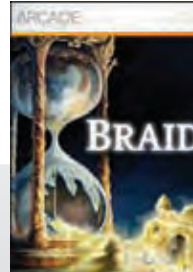
Yapım EA Games

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2009

9,5

7



Braid

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyunu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Number None

Dağıtım Microsoft G. S.

Çıkış Tarihi 2009

9,5

8



Call of Duty: World at War

Call of Duty'nin bir oradan bir buradan çıkması tedirgin ediciydi ancak oyunu denediğimizde korkularımız yerini heyecana bırakmıştı.

Sistem Gereksinimleri

3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

Yapım Treyarch

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2008

9,5

9



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

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

Sistem Gereksinimleri

1.3 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
256 MB Ekran Kartı

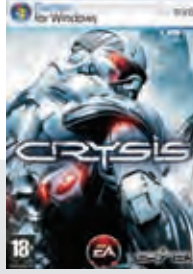
Yapım Blizzard

Dağıtım Blizzard

Çıkış Tarihi 2008

9,5

10



Crysis: Warhead

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

Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 2 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

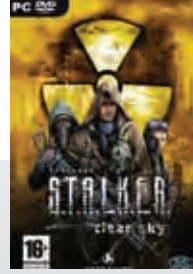
Yapım Crytek

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2008

9,5

11



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Bug'larla boğuştuğumuzun dışında kusursuz bir yapımdı S.T.A.L.K.E.R. dillerden uzun süre düşmedi. İlki gibi bizi radyasyona boğdu.

Sistem Gereksinimleri

2.0 Ghz İşlemci / 512 MB RAM /
128 MB Ekran Kartı

Yapım GSC

Dağıtım Deep Silver

Çıkış Tarihi 2008

9,5

12



Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Kaliteli yapımların nadir uğradığı bir tür için bu ek paket, altın değerinde.

Sistem Gereksinimleri

1.0 Ghz İşlemci / 256 MB RAM /
64 MB Ekran Kartı

Yapım Stardock

Dağıtım Stardock

Çıkış Tarihi 2008

9,5

13



Aion

World of Warcraft'tan sonra sağlam bir MMORPG çıkacağını tahmin etmiyorduk. Ama Aion, bu tahminlerimizi boşa çıkararak tür adına hala yapılabilecek bir şeyler olduğunu gösterdi.

Sistem Gereksinimleri

2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM /
512 MB Ekran Kartı

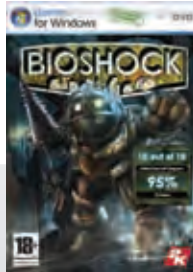
Yapım NCsoft

Dağıtım NCsoft

Çıkış Tarihi 2009

9,4

14



BioShock

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

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım 2K Boston

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2007

9,3

15



Fallout 3

Belki "yaşlı" gözler hala eski oyunları arıyordu ama Fallout 3 her şey rağmen başarılı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Sürekli olarak ek paketlerle kendini yenilemesi de cabası...

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Bethesda Softworks

Dağıtım Bethesda Softworks

Çıkış Tarihi 2005

9,3

*



Borderlands

Dead Space'ten sonra aynı tatta bir FPS beklemedik durduk. Ve sonunda silah çeşitliliği ile dikkat çeken Borderlands geldi ve bizi esir aldı.

Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 23 Ekim 2009

8,9

* Bu ay ne oynadık

XBOX 360 PLAYSTATION 3 PLAYSTATION 2

TOP 15

1



FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. PES'e güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım EA Canada
Dağıtım EA Sports
Çıkış Tarihi 2009

9,6

2



Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Naughty Dog Software
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,6

3



Burnout Paradise PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,6

4



Street Fighter IV PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Capcom
Dağıtım Capcom
Çıkış Tarihi 2008

9,5

5



Killzone 2 PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Guerilla
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,5

6



LittleBigPlanet PS3

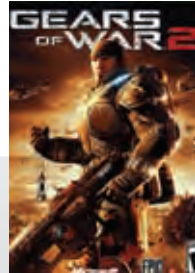
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecula
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,5

7



Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2008

9,5

8



Guitar Hero World Tour 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Aspyr Media
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2009

9,5

9



BioShock 360

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım 2K Boston
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2007

9,5

10



Call of Duty 4: Modern Warfare 360

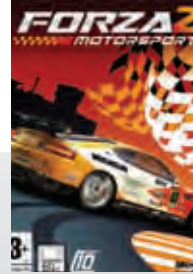
Hakkında söylenilebilecek pek de bir şey yok aslında, yaşanması gereken bir macera Call of Duty 4: Modern Warfare.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2007

9,4

11



Forza Motorsport 2 360

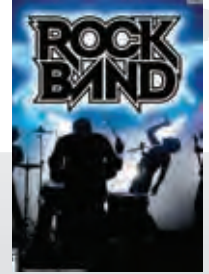
Yarış oyunları son yıllarda birer birer tekellerden kurtuluyor, Forza Motorsport serisi hepimiz için iyi bir alternatif oldu.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Microsoft
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2007

9,4

12



Rock Band PS2

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Harmonix
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2008

9,3

13



NBA 2K9 PS3

Yıllardır gözümüzü boyayan NBA Live serisinin büyük bir yalan olduğunu ortaya koyan ve Kaan Kural'ın tercihi olan 2K serisi bu yıl da beklentileri boşa çıkarmadı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts
Dağıtım 2K Sports
Çıkış Tarihi 2008

9,2

14



Ninja Gaiden Sigma PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Team Ninja
Dağıtım Tecmo
Çıkış Tarihi 2008

9,2

15



inFamous PS3

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

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Sucker Punch
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2009

9,1



Brütal Legend 360

Tim Schafer'ı o kadar özlemişiz ki bu ay Brütal Legend'la yatıp Brütal Legend'la kalktık. Long live heavy metal! Yeah!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

Yapım Double Fine Productions
Dağıtım EA
Çıkış Tarihi 13 Ekim 2009

9,0

* Bu ay ne oynadık

MOBİL TOP 15

1



Crisis Core: Final Fantasy VII

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Çıkış Tarihi 2008

9,7

2



God of War: Chains of Olympus

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Ready at Dawn
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

9,4

3



Silent Hill Origins

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Black Rock Studio
Dağıtım Konami
Çıkış Tarihi 2007

9,1

4



GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir...

PSP
IPHONE
DS

Yapım Rockstar Leeds
Dağıtım Take Two
Çıkış Tarihi 20 Ekim 2009

9,0

5



Jeanne D'arc

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Level 5
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

9,0

6



Echochrome

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEJ
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,9

7



LocoRoco 2

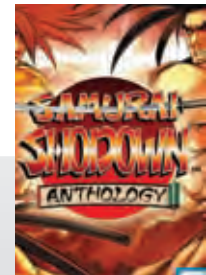
PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEA
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,8

8



Samurai Shodown Anthology

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım SNK
Dağıtım SNK
Çıkış Tarihi 2009

8,5

9



Rock Band Unplugged

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım Backbone Entertainment
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2009

8,3

10



Wipeout Pulse

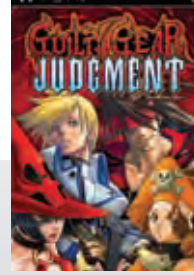
Yarış oyunlarını her yönüyle yeni bir boyuta taşıyan Wipeout Pulse, hiç fena bir puan almadı bizden. Eğer PSP'de oynayacak iyi bir yarış oyunu arıyorsanız Wipeout Pulse işinizi görür.

PSP
IPHONE
DS

Yapım SCEE
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2007

8,3

11



Guilty Gear Judgement

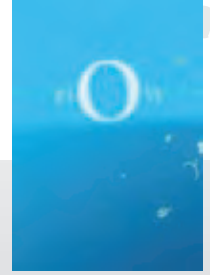
Zor beğenen oyuncuları bile etkileyebilen bir oyunu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Arc Systems Work
Dağıtım Majesco
Çıkış Tarihi 2006

8,2

12



Flow

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

PSP
IPHONE
DS

Yapım That Game
Dağıtım SCEA
Çıkış Tarihi 2008

8,2

13



Prinny: Can I Really Be the Hero?

İsim konusundaki ön yargılarınızı kırabilerseniz Prinny çok eğlenceli bir oyun.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Nippon Ichi Software
Dağıtım Nis
Çıkış Tarihi 2008

8,1

14



Dissidia: Final Fantasy

PSP'ye herhangi bir Final Fantasy oyunu çıkacak da bu listeye giremeyecek... Olacak iş değil! PSP'ye daha çok Final Fantasy oyunu bekliyoruz.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Square Enix
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2009

8,2

15



Soulcalibur: Broken Destiny

Çok iddialı bir seri olan Soulcalibur PSP'de de başarıya ulaştı. Oynanabilir karakter olan Kratos ile çoğu oyuncu mest oldu.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Namco Bandai
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2009

8,0

*



Gran Turismo

Oyun görselliği ile bizi etkilese de kötü oynanış sistemi ve yapay zeka nedeniyle takdirimizi kazanamadı. Yine de oynadık bolca, o ayrı mesele.

PSP
IPHONE
DS

Yapım Polyphony Digital
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 1 Ekim 2009

5,8

* Bu ay ne oynadık

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR
GÖRÜYÖRÜM”



Darkest of Days

Karanlık... Her yer karanlık doktor. Bu odada da her yer karanlık ama bana bi...bir ışık vuruyor yüzüme ama kaynağını bilmiyorum. Günlerdir, haf...haftalardır, aylardır bu ışığa bakıyorum. Işık bana kendimi iyi hissettiriyor ama karanlık doktor! Karanlıktan kurtar beni doktor! Ben bu kadar karanlık bir gün görmedim! Zamanda yolculuk, Kızılderililer, sonra bir ışık, yine ka... karanlık, sonra birkaç el tüfek sesi ve...yine karanlık doktor...

Marvel: Ultimate Alliance 2

Yeteer! Her yer rengarenk! Ben bu kadar renge gelemem ya! Hem o kim o! Öyümcek ısırmış, o da gelmiş doktor. Tut onu, gelmesin üstüme! Dur...dur bir dakika! Başkasına saldırıyor şimdi! Bir sürü adam var orada; demirden adam, agresif yeşil adam, çarpi adam! Doktooor! Bana yaklaşmasınlar sakın! Sadece cin gelsin, yeşil renkli olan. Onu sevdim doktor. Ama kalanı berbat, çoğu berbat, saçma adamlar bunlar doktor! Ben iyiyim ama.

Summer Athletics 2009

Geçen değil, ondan önceki değil, ondan da öncekinden önceki sıcak mevsimdi... Kendimi spora vermişim, deliler gibi antrenman yapıyordum. Sonra... Sonra kendimi aştım doktor. 100 metreyi altı - yedi saniyede koştum, en uzun ben atladım, havuzdan en ço...ço...ok suyu ben taşıdım ama... O hakemler yok mu doktor! Bana hile yaptığımı söylediler, beni diskalifiye ettiler! Bana nasıl inanmazlar doktor?! Neden önümü kesiyorlar doktor?!

The Warriors: Street Brawl

Ben hiç kavga etmedim doktor, biliyor musun... Ne kimseye vurdum, ne de kimse bana vurdu. Ama bir karıncayı bile ezdim, bir sürü sineği gazeteyle öldürdüm. Bir dakika doktor! Bunlar aramızda kalacak değil mi! Sakın birine söyleme, içeri atarlar beni doktor. Sonra da şişerler! Hem benim yaptıklarım ne ki... Bak, bu adamlar halkın içinde birbirini dövüyor, kırıyor. Neden insanlar birbirlerini kırıyorlar doktor! Eskiden olduğu gibi yine minik fare kükresin doktooor!

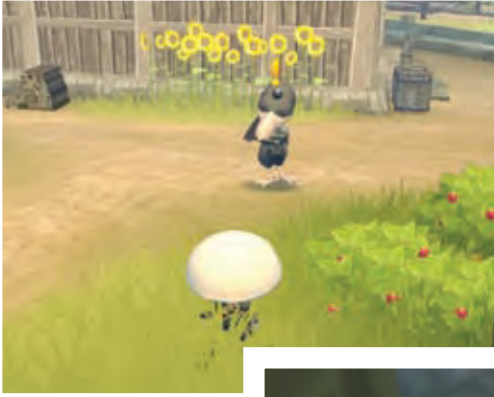
ŞİKAYETLER

- Darkest of Days
- Marvel: Ultimate Alliance 2
- Summer Athletics 2009
- The Warriors: Street Brawl

Not: Biraz sussa da kafamı dinlesem...

Mini Ninjas

Dünya kötülerin elinde! Mini Ninjalar ise görev başında!



İlk olarak aklınızda bulunsun; -Raiden'i hatırlatan- ninja şapkamız sayesinde düşmanların oklarından korunabiliyoruz.

Yol boyunca karşılaştığınız bu minik kulübelerde oyununuzu save edebilirsiniz.



Bazı yüksek noktalara "space" tuşunda basılı tutarak çıkabiliyorsunuz.

Ulaşılması böylesine zor görünen yerlere ise yan duvarlardan destek alarak tırmanmanız gerekiyor.



Oyunun bazı bölümlerinde, ormanın derinliklerinde bulabileceğiniz çiçeği alıp ait olduğu yere dikmeniz gerekiyor.

Hilekar



Uncharted 2: AT

Sınırsız para: Sınırsız paraya sahip olmanız için öncelikle oyunu bitirmeniz gerekiyor. Daha sonra çok para veren bir görevi tamamlayın. Bunların ardından oyunu kayıtlı edip çıkın. Oyunu tekrar yükleyip girdiğinizde bu işlemleri tekrarlayın böylece sınırsız paraya sahip olacaksınız.

Crushing Zorluk Seviyesi: Oyunu "hard" zorluk seviyesinde bitirin.
The Strange Relic'in Yeri: Bu relic chapter five'da lağımda bulunmayı bekliyor.



Zombie Apocalypse

Zombilerin ilgisini dağıtma: Survivors'lardan uzak bir yöne oyuncak ayı atarak zombilerin dikkatini dağıtabilirsiniz.

Aşağıdaki tittle'lara sahip olmanız için yapman gerekenler bulunuyor.

A week to live: Herhangi bir oyun modunda ölmeyen 7 gün hayatta kalın.

Friends in Low Places: Bir oyun modunda 25 survivors kurtarın.



- Spirit scroll'u sayesinde ormanda gezinen hayvanların kılığına girebiliyorsunuz. Bu şekilde, düşmanlarınız varlığını fark etmiyor.



Oyun boyunca etrafınızda göreceğiniz sandıklar kırarak içinden çıkan faydalı eşyaları toplayabilirsiniz.

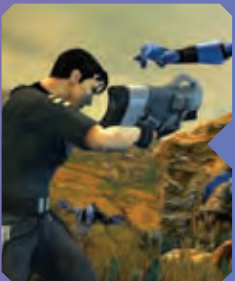


- Bu boss'la savaşırken ağaç gövdelerinin arkasına saklanın. Boss, kılıcını savurduğu anda ağaca saplanan kılıcının üstüne atlayın oradan da boss'un başına tırmanın. (Shadow of the Colossus? - Elif)

- Böylesine kalabalık düşmanları tek bir hamlede alt etmek için "Q" harfine basılı tutun ve saldırmak istediğiniz düşmanları mouse ile belirleyin.

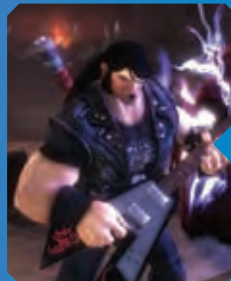


- Su üzerinden ilerlememiz gereken bölümlerde "4"e basarak şapkanızı kayığa dönüştürün.



Advent Rising (PC)

- Tanrı modu:** "Tab" tuşuna basarak yazı ekranını açın ve bu ekrana "God" yazın.
- Tüm yeteneklerinizi 5 yapma (Blizzow modu):** "Tab" tuşuyla konsolu açın ve "BadAss" yazın.
- Tek vuruşta öldürme:** Konsola "Invincible" yazın.
- Sınırsız silah/cephane:** Konsola "UseAmmo" yazın.
- Kendinizi öldürme:** Konsola "Suicide" yazın.



Brütal Legend (PS3)

- Spike-Quilled Axe:** Tüm "Hunter" bölümlerini tamamlayın ve baltayı alın.
- Oyunda kazanabileceğiniz bazı "achievements"lar ise şöyle:
- Got a Car and a Date:** "Welcome to the Age of Metal" bölümünü bitirin.
- Start a Revolution:** "Exploited in the Bowels of Hell" bölümünü bitirin.
- Thick as a Baby's Arm:** "Lair of the Metal Queen" bölümünü bitirin.



İşte bu kapının açılması için öncelikle ormanda bir yerde olan çiçeği bulmalısınız. Daha sonra bu çiçeği mağaranın içindeki sunağa yerleştirin. Sahip olacağınız scroll'u kullanarak etraftaki tüm hayaletleri öldürün.

İstilaya uğramış köyü kurtarmak için önünüze çıkan bu boss'la uğraşmayın. Arkasındaki patikayı takip edin. Bu sırada boss'un yardımcısının yaptığı büyülerden de sakının. Eğer bu büyüye yakalanırsanız "space" tuşuna hızlı ve sık aralıklarla basın ve büyüden derhal kurtulun.



Bazı kapıları açabilmek için "space" tuşuna seri bir şekilde birkaç defa basmalısınız.



Böylesine kalabalık gruplarda öncelikle alevli ok atan düşmanlarınızı öldürün. Böylece diğerleriyle uğraşırken, sinsi sinsi sinirinizi bozan kimse kalmaz.

Hilekar



Risen (PC)

Oyunda sahip olabileceğiniz "achievements"lar ve bunlara sahip olmanız için gerekenler şöyle:

- Adventurer:** İlk harabeden çıkış yolu bulun.
- Archaeologist:** "The mystery of the eastern temple" görevini tamamlayın.
- Archer:** İlk yayınızı bulun.
- Beast slayer:** 500 yaratık öldürün.
- Beginner:** Karşınıza çıkan ilk yaratığı öldürün.
- Big game hunter:** 2000 yaratık öldürün.



Grand Theft Auto: China Town Wars

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

- Zırh:** L1, L1, R1, X, X, Daire, Daire, R1
- Bulutlu hava:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Kare, L1, R1
- Sisli hava:** Aşağı, Sol, Sağ, Kare, X, R1, L1
- Sağlık:** L1, L1, L1, Daire, Daire, X, X, R1



4 Duvarları rakiplerinize karşı kullanmanız sağlık barınız açısından oldukça yararlı olacaktır. Özellikle kalabalık gruplara karşı duvarları kullanmanız en etkili seçenek.



Bu boss'un fasulye ile güç alan GazMan ile mutlaka bir akrabalığı olmalı çünkü kendisi gaz çıkartarak bizi alt etmeye çalışıyor. Taktik şu: Üzerinize gelen yeşil hava kümesini sağa sola koşarak arkanıza alın ve tüm gücünüzle boss'un üstüne doğru koşun. Tam bu sırada ekranda mouse'un sağ tuşunu tıklamanız gerektiğini gösteren bir işaret göreceksiniz. Hemen mouse ile sağ tıklayın ve boss'un arkasına geçin. Daha sonra da sırasıyla "space"i ve mouse'un sol tuşunu kullanarak boss'u öldürün. Sürekli bu taktiği izlerseniz zafer sizin olacak.



Kudret Bilien

Fırtına: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, Kare, R1, L1
Aranma seviyesini arttırma: L1, L1, R1, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, R1
Yağmurlu hava: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Üçgen, Daire, X, L1, R1
Daha fazla yağmur yağdırma: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Üçgen, R1, L1
Güneşli hava: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, X, L1, R1
Daha güneşli hava: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, Üçgen, L1, R1
Tier 1 silah seti: R1, Yukarı, X, Aşağı, Sol, R1, Sağ
Tier 2 silah seti: R1, Yukarı, Daire, Aşağı, Sol, R1, Daire, Sağ
Tier 3 silah seti: R1, Yukarı, Kare, Aşağı, Sol, R1, Kare, Sağ
Tier 4 silah seti: R1, Yukarı, Üçgen, Aşağı, Sol, R1, Üçgen, Sağ



WWE SmackDown vs. RAW 2010

Options menüsündeki Cheat Codes Screen'e aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

The Great One: The Rock'ı açar.
BonusBrawl: Backstage Brawl için Vince Office ve The Dirt Sheet'i açar.

Ertağral Sängä

ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

RPG sayfalarına hoş geldiniz. Geçtiğimiz iki ay içinde, en çok bilinen iki büyük dünya hakkında bir şeyler karaladım sizler için; fakat bu iki dünyanın bir şekilde birbirine yakın olduğunu düşünenlerinize olduğuna da eminim. Yani orada da Elf, burada da Elf... Hal böyle olunca hem Türkçe'ye çevrilen roman sayısından, hem de fantastik edebiyat konseptine daha farklı bir açıdan bakmasından bu ay sizlere Ravenloft'u anlatmaya karar verdim. Vampirlerin kol gezdiği bu dünya, birçok farklı sistemde olduğu gibi kendine ait bir vampir ekolüne sahiptir. ("Öyle mi olur vampir ya!" diyen kitle için bilgidir.)

Karanlık

Ravenloft, fantastik korku edebiyatına verilebilecek bir örnektir. Dünyaya ve senaryoya hükmeden karakterler vampirler olduğundan, hemencecik "korku" diye adlandırılır. Fakat bilinçsiz

Ravenloft Kitap Serisi

Sislerin Vampiri
Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları
Ben, Strahd - Azalin'le Savaş
Kara Gül Şövalyesi
Kara Gül'ün Hayaleti
Ölümlerin Kralı
Ölümler Şehrinin Efendisi
Ölümlerin Dansı
Şeytanla Uyumak

okuyucular tarafından, içerdiği edebiyat olgusu hiçe sayılır. Demek istediğim şu ki korku romanı olmasının sebebi, farz edilen aksine vampirler değil, dünyanın ve hikayelerinin karanlığıdır. Bu durumda dünyasından bahsetmek çok doğru olacaktır. "The Demiplane of Dread" olarak bilinir

Alıntılar

Ravenloft, genel hatlarıyla gotik ve korku edebiyatından ve az da olsa tarihten alıntılar ile bezenmiş bir dünyadır. Bu duruma en güzel örnekler ise şöyledir: Strahd von Zarovich ve Vlad Drakov, Bram Stoker'ın Dracula'sından bolca etkilenmişlerdir. Bir başka örnekte Doctor Victor Mordenheim ve yaratımı olan Adam ile Marry Shelley ve Frankenstein arasındaki benzerliktir. Vistani olarak bilinen ve sisler içinde kaybolmadan geçebilen ırksa birçok korku filminde kendine yer edinmiş "çingene" kavramına iyi bir örnektir.

ve kendi içinde "Domain"lere bölünür, "The Dark Powers" (Karanlık Güçler) olarak adlandırılan gizemli güçler tarafından da bir araya getirilir. Dünya üzerinde birçok "Domain" bulunmaktadır. Bu bölgelere hükmedenler ise "Darklord" olarak bilinen kişilerdir ya da yaratıklar. Kötülük ve iğrençlikle bezenmiş Darklord'lar, kendi Domain'lerine hapsedilmiş durumdadırlar. Hiçbir şekilde kendi bölgelerinden dışarı çıkmazlar ama gerektiğinde dışarıdan gelecek olanlara karşı bölgelerini kapatabilirler. Tıpkı Zeus'un oğullarından biri olan Tantalus örneğinde olduğu gibi, Darklord'lar da kullandıkları eşyalarla etraflarına ve kendilerine işkence ederler. Birbirlerinden çok farklı istekleri ve amaçları vardır; bazıları aşk, bazıları şanlı bir zafer, bazıları da düşmanı olan bir Darklord'u aşığılama peşindedirler.

Detaylar ve kitaplar

The Dark Powers, yani karanlık güçler, Ravenloft dünyasını kontrol etmektedir. İlk başlarda insana "Nedir bu karanlık güçler kardeşim?"

sorusunu sordurur. İşte tam bu noktada hem edebi açı, hem de korku kaynağı işlev kazanır. "Karanlık güçler" kavramı gotik hikaye anlatımında ezelden beri "plot" rolü üstlenmiştir. Ayrıca hikayeler esnasında kahramanların karşılaştığı bilinmeyen ve kötülükle bezenmiş güçlerle karanlık güç mantığını okuyucuya "bilinmeyen" olarak empoze eder.

Ejderha Mızrağı'na ve Unutulmuş Diyarlar'a göre çok da kalabalık olmayan bir kitap serisine sahiptir Ravenloft. İlk kitabı Eylül 1991'de Vampire of the Mists olarak piyasaya sürülmüştür. Sislerin Vampiri adıyla 2000 yılında Türkçe'ye çevrilen ilk Ravenloft romanı olma özelliğini de taşır. Jender Sunstar adında ve Elf - vampir kırması olan karakterimiz, birçok vampir hikayesinde olduğu gibi bir kadına aşık olur. Aşık olması bir kenara, geriye kalan sonsuz hayatı boyunca "iyi" olarak kalmaya çalışmaktadır. Bu ilk kitapta değinilmeye çalışılan asıl nokta ise sonsuz hayata sahip ve tamamen karanlıkla çevrilmiş bir vampirin, ölümlü ve bir anda kendisine kurban olabilecek bir insana olan aşkı ve acıdır. Her ne kadar anlatılan hikaye güzel olsa da, şahsım adına I, Strahd - The Memoirs of a Vampire, durumu çok daha kaliteli ve incelikli anlatan bir romandır. Türkçe'ye Ben, Strahd - Bir Vampirin Anıları olarak çevrilen romanda, Barovia Lordu olan Strahd von Zarovich'in hayatını kendi kaleminden okuyor bir



Düzeltme

Geçen ayki RPG bölümümüzde; "Reorx", "Reox" olarak yazıldı. Okurlarımızdan özür dileriz.

halde buluyoruz kendimizi. Halihazırda fantastik edebiyat olan romanı, bir de hayali kahramanımızın dilinden okuyunca bambaşka bir tat yakalıyor insan. Kitap, vampir kurgusu için gayet kaliteli bir başlangıca, detaylara ve sona sahip. Özellikle dönüşüm ve beraberinde getirdiği fikirler tüyler ürpertici; fakat tüm bu duruma hükmeden esas olgu "aşk". Önce deliler gibi aşık olup henüz hiçbir şey kesinleşmeden o kadının öldüğünü gören bir adam... Ve ne kadersizliktir ki artık sonsuza kadar yaşamak zorunda kalmiş durumda...

Tamam, işin içinde aşk var ama hep de öyle gitmiyor. Bu iki kitabı okuduktan sonra karşınıza çıkacaklar, çok daha büyük bir dünyanın küçük bir parçasını okuduğunuzu hissettirecek size. Özellikle Ölüler Şehrini Efendis ve Ben, Strahd - Azalin'le Savaş gibi romanlar, okuyucuyu romana kilitleyecek. Birçok fantastik romanda -satış politikası yüzünden- sadece hikayelere yer verilir. Gel gelelim Ravenloft serisinin her bir romanı, "bir kelime bir işlem" tadında. Her romanda dünya hakkında daha çok bilginiz oluyor. İş DM'lik yapmaya geldiğindeyse bu bilgiler size büyük bir avantaj sağlıyor. DM'lik demişken; Ravenloft'un ilk sistem kitabı AD&D'ye ait. 1990 yılında "Black Box" olarak bilinen ve 2nd Edition kural sistemine çevrilen setting, büyük bir hayran kitlesine ulaşmıştır. 3.5 Edition için yapılan ve yine eski versiyonun bir uyarlaması olan sistemin ismiyse Expedition to Castle Ravenloft'tur. Orijinal Ravenloft haritalarını, maceralarını ve yeni karakter yaratma sistemini içinde barındırması, yeni sistemde Ravenloft oynamak isteyenler için kitabı biçilmiş kaftan yapmıştır.

Vampir~li

Açıkçası vampir olgusu ve oluşumu çok derin bir konudur. Bu ay, anlaşılması ve FRP'ye yakınlığı açısından Ravenloft ismini tercih ettim. Şahsen Vampire the Dark Age seven bir insanım ama Ravenloft da gayet önemli bir seridir. Duymamış olanlara duyurabiliysem ne mutlu bana. İlerleyen sayılarda vampir teması için yarı akademik bir araştırma ile karşınıza çıkmayı, Bram Stoker'dan tarihi detaylara kadar gitmeyi planlıyorum. Vampir oluşumunu böyle bir yazıda bırakacağıma düşünmediniz, değil mi? Gelecek ay görüşmek üzere... ■



Ne okudum

Tam Türkçe MMORPG'lere alışmaya çalışıyordum ki bir anda etrafım Türkçe çizgi romanlar ile sarıldı. Hem de bu sefer Joker gibi, son zamanlarda adından sıkça söz ettiren bir çizgi roman var karşımda. Joker'in hapisneden çıkmasıyla başlayan çizgi roman, her ne kadar film ile alakası olmasa da okuyucuya filmin devamı izlenimi veriyor. Ayrıca belirtmekte fayda var; Joker karakteri ilk defa filmdeki haliyle resmedilmiş durumda.



Neyle ilgilendim

Yıllardır "Ha aldım, ha alacağım" dediğim bu güzide kitap, özellikle Zaman Çarkı serisi okuyup da bir türlü masaüstünde oynayamamışlar için biçilmiş kaftan. Eser, tüm dünyayı en ince detaylarına kadar anlatmasının yanında, merak edip de öğrenemediğiniz birçok bilgi barındırıyor.



Joker çizgi romanı kazanın

Sorumuzu 5 Kasım'dan itibaren doğru yanıtlayan ilk beş okurumuz, Gerekli Şeyler'den "Joker" çizgi romanı kazanacak.

Dark Knight isimli filmde, Joker'e hayat veren fakat 2008 yılın- da trajik bir şekilde aramızdan ayrılan aktör kimdir?

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

Lütfen adresinizi yazmayı unutmayın.

(Geçen ayın kazananları: Ömer Yiğit, Doğuşcan Karadağ, Mehmet Duran, Meriç Batuhan Çil, Ramazan Namlu. Kendilerine hediyeleri en kısa zamanda gönderilecektir.)

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 30 Kasım 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası İstanbul Ticaret Şubesi*

Şube kodu: 1111

Hesap no: 0039936 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.

*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL

Tel: 0212 478 0 300

Faks: 0212 410 35 12-13

E-Posta: abone@doganburda.com

Web: www.doganburda.com

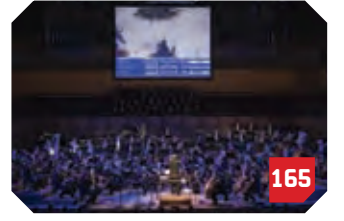


Kültür & Sanat

Kültürsüz sanat, sanatsız kültür olmaz

Şarkı sözleri İngilizce olduğu halde hemen hemen tüm şarkıları hepimizin ağzına pelesenk oldu. Biz de bu başarının arkasında neler olduğunu merak ettik ve Bedük'ü ağırladık. "Müzik" demişken; hem görsel, hem işitsel sanatları bir araya toplayan

oyunlar, müzik sektöründen ne kadar besleniyor; biliyor musunuz? Cevabınız hayırsa sizi derhal 165. sayfaya alıyoruz. Daha sonra "Siyah Koltuk"a oturup biraz soluklanabilir, hemen ardından da Ümit'in Chronicles serisi ile ilgili yazısına dalaabilirsiniz.



165

Final Fantasy Türkiye

Oyun müziği dünyasına derinlemesine bir bakış...



166

Siyah Koltuk

Bakalım son zamanlarda "siyah koltuk"a kimler oturmuş...

Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...



Altın

10 puana karşılık gelen ödül



Gümüş

9 puana karşılık gelen ödül



Bronz

8 puana karşılık gelen ödül



Bedük Röportajı

Farklı tarzıyla bir ekol haline gelen Bedük'le keyifli bir söyleşi yaptık.

162



BEDÜK

Bedük... O, 30'lu yaşlarının hemen başında olmasına karşın deneyimli, ayakları yere sağlam basan, riyasız, süssüz, aydınlık, yenilikçi bir müzisyen... Ülkemizde var olan ve ne yazık ki adeta bir çöplüğü andıran popüler müzik piyasasının, ışıltılı parlayan elmaslarından biri... Müzikal yolculuğunun uzun yıllar sürmesi dileğiyle...

Doruk Akyıldız: Sohbetimize ilk stüdyo albümün olan "Even Better"la başlayalım. Bu albümle yakaladığın başarının, albüm öncesi beklentilerinin üzerine çıktığını söyleyebilir miyiz?

Bedük: Fark edilmem, benim beklentilerimden çok daha kısa bir süre içinde gerçekleşti diyebilirim. Öte yandan müzik piyasasının günümüzdeki şartlarını düşünürsek, bu süre uzun sayılır. Çünkü geniş kitlelerce tanınmam, ikinci albümüm olan "Dance Revolution"daki "Automatic" isimli şarkıya çıktığım

kliple oldu. Oysaki müzik piyasasında, genel olarak "patlama" tabiri, ilk şarkısıyla popüler olan insanlar için kullanılıyor. Benim adımaysa süreç böyle işlemedi. Bence yaptığım müziğin içeriği ve İngilizce sözlü olması süreci uzattı. Ancak yine de, benimsediğim müzikal anlayış göz önüne alınırsa bu kadar çabuk algılanmayı ve bu kadar kısa vadede geniş kitlelerce benimsenmeyi beklemiyordum. İlk dönemlerde beni dinleyen, özel bir kitle vardı. Ardından, dinleyiciler arasındaki sohbetlerde kulaktan kulağa konuşularak,

tanınmışlığım arttı ve beklentilerimin üzerine çıktı.

DA: O halde, "Bedük" ismi, bir anlamda underground müzik piyasasında var olan grupların ve solistlerine yakın bir hızla yayıldı diyebiliriz...

Bedük: Evet, diyebiliriz... O dönemlerde, Cezayir asıllı bir Fransız olduğumdan tut da yıllarca yurtdışında yaşadığıma kadar birçok şehir efsanesi dilden dile yayılmıştı. Hatta, kimse Türk olduğuma inanmıyordu. Çünkü yaptığım iş, şu anda sektörde genel olarak



benimsenen anlayışın oldukça uzağında. Yaptığım müzik, son derece pop -ve popüler- bir müzik olmasına karşın durum böyle. Ne var ki, yine de sıradan değil. Ve sözleri İngilizce... Bu bağlamda, şu anki konumundan oldukça menunum. Daha önce de dile getirdiğim gibi, işlerin bu kadar büyümesini beklemiyordum.

DA: Peki sen müziğini nasıl tanımlıyorsun, nasıl isimlendiriyorsun?

Bedük: Yaptığım müzik "dans müziği". Ancak, birçok türe göndermelerle dolu bir müzik: Funk'a, jazzy house'a, 80'li yılların dans müziğine, rock'a... Bu göndermeleri gitarla ya da herhangi başka bir enstrümanla yapmıyorum da elektronik seslerle yapıyorum.

DA: Merak ettiğim bir şey var; elektronik seslerle yapılan dans müziğinin, enstrüman hakimiyeti gerektirmediği göz önüne alınırsa, bu müzik türünün virtüözitesi, hangi kriterlerle değerlendiriliyor?

Bedük: Bu müzikte virtüözite, her şeyi yapıyor olmaktan kaynaklanıyor. Eğer bu müziğin prodüktörlüğünü yapmıyorsan, tüm şarkıların ortaya çıkış sürecinde, var olan bütün aşamaları yaşamıyorsan, bütün şarkıları her şeyiyle kendin yaratmıyorsan, biçimlendirmiyorsan, bu müziği yapmıyorsun demektir. Dolayısıyla, dans müziğinin virtüözülük tarafı, stüdyoda ortaya çıkar. Bunu sahneye nasıl taşıyacağın da bir başka önemli unsur olarak ele alınabilir. Çünkü bu işin stüdyo tarafını çok iyi yapan insanlar, sahnede başarılı olamayabiliyorlar. Sahnede, işin içine vokal performansı da giriyor. Benim yaptığımsa işin her iki boyutunu da son derece "güçlü" bir şekilde hayat geçirmek.

DA: Dans müziği yapmana rağmen, dans etmeyi sevmediğini biliyorum. Ancak sahnedeki hareketlerin, jestlerin, mimiklerin oldukça

orijinal. Ortaya çıkan bütünü "Bedük dansı" olarak adlandırmak çok da anlamsız olmaz sanırım. Sen ne dersin?

Bedük: Benim yaptığım işte, bir "pop star" durumu söz konusu değil. Onlarda durum şöyle geliyor; önce güzel bir kadın ya da yakışıklı bir erkek buluyorlar; güzelse bir yerlerini açıyor, yakışıklıysa iki seksi hareket yapıyor vesaire vesaire... Sonra bu arkadaşları ambalajlayıp vitrine koyuyorlar. Başkalarının şarkılarını söyleyen bir dolu popçu var piyasada. Üstüne üstlük sesleri de yeterince iyi değil. Hal böyle olunca, sergileyebilecekleri vücutlarından ve danslarından başka bir şey olmuyor. Benim gibiler ise müzik odaklı hareket ediyorlar. Benim dans adına yaptığım hareketlerin tümü, içgüdüsel. Ben asıl dansımı, şarkılarımı stüdyoda yaratarak yapıyorum.

DA: Videolarından konuşmadan olmaz. Hepsini iki kelimeyle özetlenebilir: Zeki ve özgün. Bir anlamda da ders niteliği taşıyor videoların bence. Bu videoları yaratan "beyin takımı"nın içinde sen de var mısın?

Bedük: Videoların ana fikri, müziğimin tüm katmanların da olduğu gibi yine benden çıkıyor. Ben, Bilkent Üniversitesi, Grafik - Tasarım Bölümü mezunuyum. Geçmişte reklam ajanslarında sanat yönetmeni olarak çalıştım. O yüzden yaptığım işin pazarlama stratejilerini, görsel konumlamasını tek başıma tasarlıyorum. Şarkıyı duyduğum zaman, aklıma zaten bir dolu görsel öge geliyor. Ayrıca, klibi zihnimde şekillendirirken, kişisel egolarımı asla ön planda tutmuyorum. Yakışıklı gözükeyim ve etrafımda kızlar olsun gibi... Bir nevi, salt şarkıya hizmet ediyorum. Nasıl bir şarkıyı yaratırken, o şarkının 10 saniyelik bir bölümü için günlerce, haftalarca uğraşıyorsam, aynı özeni videolarda da gösteriyorum. İşi, "oldu bitti"ye getirmiyorum kısacası... Şimdiye kadar çektiğimiz videolarda, yoğunlukla Murat Küçük'le çalıştık. Birlikte çok iyi çalışıyoruz. Bir araya geldiğimizde, ardi ardına bir

dolu kapı açıyoruz. İkimiz adeta bir reklam ajansı gibi çalışıyoruz; beyin fırtınaları yapıyoruz ve şarkıyı nereye götürebiliriz diye tartışıyoruz.

DA: Tüm bunları iş gibi görmeden, keyifle yapıyorsunuz sanırım...

Bedük: Benim için bunların hepsi keyif zaten. Seninle oturup konuşmak da zevk...

DA: "Automatic" videosuna ayrı başlık açalım dilersem. Kullanılan kamera, cast ve anlatmak istedikleri hakkında...

Bedük: Video, VHS formatında bir kamerayla çekildi; Panasonic 3000 D...

DA: Nereden buldunuz o kamerayı? Çok çok eski bir modelden söz ediyoruz...

Bedük: Murat buldu ve kamera çalışır durumda olmadığı için tamir etti. Cast ise Myspace'teki fan'lerden ve benim arkadaşlarımdan oluşuyor.

DA: Kolbastı trendi de aslında "Automatic" klibiyle başladı. Ama senin dışında herkes sahiplendi...

Bedük: Çünkü ben, bilinçli olarak ağzımı açmadım ve sahiplenmedim. Benim farklı bir çizgim, anlayışım var. Bizim klipte kullandığımız unsurlardan sadece biriydi Kolbastı dansı. Bir mizansenden ibaretti... Hatta Google Analytics'den bakıldığında, "Automatic" videosundan sonra, "kolbastı" kelimesinin yukarı yönlü müthiş bir ivme kazandığı görülüyor. O yüzden herkesten özür diliyorum; bu işe istemeyerek de olsa, ön ayak olduğum için... Üzerine konuştuğumuz videonun, aslında oldukça anlamlı, güçlü bir alt metni var. Şöyle açıklayayım: Benim yaptığım müziğin yüzü Batı'ya dönük. Evrensel bir sound'u var. Ancak ben bunu, bu coğrafyada, bu yerel kültürün içinde yapıyorum. Çok farklı bir yerde, çok başka bir şey yapıyorum aslında. Müslüman mahallesinde salyangoz satmak gibi bir anlamda... Yani "Automatic" videosunun "evrensel bakıp, yerel hareket etme" paradigması

Ben asıl dansımı, şarkılarımı stüdyoda yaratarak yapıyorum

üzerine kurulu bir video olduğu söylenebilir. Ayrıca, bir klibin izlenmesi ve beğenilmesi için, popo ve göğüs göstermenin bir zorunluluk olmadığına da kanıt olduğunu da rahatlıkla söyleyebiliriz.

DA: Günümüze dönelim ve "Gel Aşka" maxi single'ı üzerine konuşalım.

Bedük: Aslında "Gel Aşka" şarkısı, bir dondurma firmasının reklam müziğiydi. Firmanın ajansı, bana ulaştı. Peşi sıra, "Aş kendini, gel aşka" diye bir sloganları olduğunu söylediler ve senaryo konusunda bilgi vererek, benden hit bir "Bedük şarkısı" istediler. Ben de kabul ettim. Neticede de "Gel Aşka" şarkısı ortaya çıktı ve çok beğenildi. Dinleyeciler hemen sahiplendi şarkıyı... Ben de maxi single formatında piyasaya sürmeye karar verdim.

DA: Müzik kariyerine ilgili sohbetimizi noktalayıp, dilersem "oyun kariyeri"ne ilgili konuşmaya başlayalım. Nasıl yapalım, oyun dünyasına girizgahı...

Bedük: Commodore 64'le girelim konuya. Load yaparız, kafa ayarı yaparız başlarız. Hatta Commodore'da kasetten sonra, 5.25 disc'ler çıkmıştı. Onu da almıştım. (Bedük'le aynı jenerasyonun temsilcileri olduğumuz için, oyunlar konusunu konuşmaya 20 yıl önceden başlıyoruz. ▶



► 30 yaşına gelmiş iki genç adamın, nostalji rüzgarı estirmesi, pek de şaşırtıcı olmasa gerek. Şunu da eklemekte bir sakınca görmüyorum; günümüz oyunlarını bir kaç istisna dışında, bir türlü sevmedim, sevemiyorum... - Doruk)

DA: Evet hatırlıyorum, devasa disc'ler... Neler oynuyordun?

Bedük: Emlyn Hughes Soccer oynardık. (Bu oyuna ayrı bir paragraf açmak istiyorum. Kesinlikle, tüm zamanların en iyi üç futbol oyunundan biridir. Fırat'la 20 yıl önceki kapışmalarımızı hatırlıyorum da "Hey gidi günler hey" diyorum. Şu an inkar etse de bu oyunu joystick'le oynadığımız dönemlerde, kendisine karşı önemli bir üstünlüğüm söz konusuydu. Öfkeden çok joystick kırdırışımındır Fırat'a... - Doruk) Bir karate oyunu vardı, o da son derece keyifliydi. Road Runner'ı çok severdim. Özellikle'de ilk versiyonunu... Wizard of War şahane oyundur... River Raid bir başyapıttır...

DA: Spectrum dönemlerini hatırlar mısın?

Bedük: Hatırlarım... Ben de Commodore vardı, bir arkadaşta da Spectrum. Onun evine gittiğimde oynardım. Bir türlü sevemedim ama. Saçma sapan oyunlar vardı... Commodore 64'ten sonra, Amiga 500'e geçiş yaptık ve RAM taktık...

DA: RAM'le 1 MB oluyordu değil mi...

Bedük: Doğru... Kick Off'un ve Sensible Soccer'in hastasıydım. (Fırat'a bu oyunda da ufak da olsa bir üstünlüğüm vardı. Aradan yıllar geçti, PS'de PES serisi çıktı ve Fırat'la yaptığımız maçlar beni futboldan soğuttu. Ona karşı korner attığımda sevinir olmuştum. Ben de jubilemi yapmayı yeğledim. - Doruk) O yıllarda, "Yeni Kick Off'ta röveşata yapabiliyor musun oğlum" ya da "Sensible'da

hakem olacaktım lan" diye konuşmalarımızı hatırlıyorum. Çok eğlendirdik.

DA: Fırat'la halen "emulator" üzerinden Sensible oynuyoruz, tarifsiz bir keyifle...

Bedük: Tabii ki canım, çok zevklidir. Sensible'daki falso olayına hasta olurudum. Kick Off'ta da top kontrolünün zorluğu sinir ederdi beni. Haftada bir gün, mutlaka oyun almaya giderdim. Korsan bir durumdu aslında ama ne yapalım, dönemin şartları öyledi. Orjinali vardı da, biz mi almiyorduk...

DA: Öyle ya...

Bedük: Barbarian oynardım. Gerçi Barbarian, Commodore'da da vardı. Kılıcı 360 derece havada döndürerek, elemanın kafayı kopartırdın. Amiga'da, Mortal Combat 1'i de oynardım ve Finish Him'leri affetmezdim. Ardından PC dönemi başladı. Bende 486DX / 66 vardı... PC'de Monkey Island'ı çok oynardım. Şimdi de birebir aynı iPhone'a çıktı. Hemen para verip aldım, yine oynuyorum. Wolfenstein da çok zamanımı almıştır. Son dönemlerde işi çok abarttılar ve gerçeğe çok yakın yapmaya başladılar oyunları. Ancak ben bu 3D olayına gıcığım. Bir türlü ısınmadım. Geçtiğimiz günlerde Street Fighter'in 3D versiyonunu aldım. O fena değildi ama. İşin özünü korumuşlar. Biraz önce söylediğim gibi, o Tomb Raider dönemiyle birlikte gelen 3D olayına hiç mi hiç yakınlık hissedemedim, hissetmedim. Yine geriye dönüyoruz ama söylemeden geçemeyeceğim; Commodore'da "joystick'i sağa sola hızla oynatmalı" oyunları çok severdim, şimdi aklıma geldi...

DA: Summer Games ve Winter Games değil mi... Gerçekten ne "arıza" oyunlardı onlar...

Bedük: Ne diyorsun sen ya; benim çok joystick kırmışlığım vardır o oyunlarda. Tekrar günümüze

dönersek şu anda PlayStation 3 var bende. Yıllar boyu PES adamı oldum. FIFA serisinden nefret ederdim. 2007 yılından itibaren, FIFA'ya döndüm. Şimdi FIFA 2010 çıktı.

DA: 2010 müthişmiş gerçekten...

Bedük: İnanılmaz... Artık PES'i FIFA'yla karşılaştırdığımda PES artık bana langırt gibi geliyor. Yılların PES'cisi ben bile, son iki yıldır FIFA'cı oldum. 10 tane adam, bir evde toplanıp, geyik muhabbeti yapıp, "Bak nasıl çıktım, nasıl yendim" demek istiyorsan eğer, PES serisi oynanabilir fakat FIFA bambaşka bir boyuta taşıyor işi. Özellikle de, oyunu iyi bilen bir rakip varsa karşında, doyumsuz bir zevk alıyorsun oyundan.

DA: Fırat da FIFA 2010 için "Kusursuza yakın" dedi.

Bedük: Kesinlikle... Bu arada rakip tanımam, sınır bilmem.

DA: Meydan okuyorsun... O halde, bir buluşma ayarlamak şart oldu.

Bedük: Hemen hemen... Bu arada benim canlı performanslarımda, birlikte çalıştığım ekiple de oynuyoruz FIFA'yı. Hepsi de çok iyi oyuncular. O yüzden Doruk, Fırat'a komple meydan okuruz, öyle söyleyeyim sana. Açık ve net...

*Bu cevaptan sonra, iki Galatasaray taraftarı olarak 10 dakika kadar, hızlandırılmış bir futbol sohbeti yapıyoruz. Keita'dan, Baros'tan, Elano'dan, Kewell'dan, Arda'dan, Rijkaard'tan konuşuyoruz. Biraz ezeli rakibimizi çekiştiriyoruz. "Sistem" diyoruz, "total futbol" diyoruz, "savunma zafiyeti" diyoruz ve tüm bu lakırdıların ardından sıkı bir toka yapıp vedalaşyoruz. İstinye'de, saat: 15.00 sularında, Ekim ayının 14'ünde, kışa çeyrek kala...
Not: Ünsal Oskay, ikinci yolculuğuna yelken açtı. Toprağı bol olsun... ■ **Doruk Akıldız***



“Oyun Müziği” Dediğin...

Bizimle doğan, gelişen ve sanıldığından fazlası olan bir müzik türü!

Bundan 25 yıl önce, video oyunlarında kullanılan müziklerin apayrı bir kategori oluşturacağını kim düşünebilirdi ki... O dönemdeki oyuncular için müzik, bir oyunda dikkat edilecek en son unsurken günümüzde sadece müzikleri için bile oynanabilen kaliteli oyunlar görmekteyiz. Göze ve kulağa hitap etmek uğruna zorlaşan oyun yapım süreçleri haliyle oyun bestecilerini de etkiledi. 80’li yıllarda bir oyun için müzik yapmak, ufak bir stüdyo ve bilgisayar karşısına geçip birkaç melodiyi ve ritmi dört - beş kanala sığdırmaktan ibaretti. Bu sesler günümüzde “8 Bit sound” veya “chiptune” adıyla, halk ağzıyla ise “ateri müziği” olarak tabir edilir. 80’li yılların melodik geçen müzikal oyun süreci 90’larda yerini enstrümantal müziklere bıraktı ve asıl etki bu sayede başladı.

Gelişen ses teknolojisiyle de birlikte duygusal bir oyun içi sahnede giren keman, her oyuncuyu etkilemeyi başarabilir. Sert bir sahnede giren elektro veya hareketli müzikler de oyuncuyu eskisinden daha fazla heyecanlandırabilir. İşte bu müzikal işi kaliteli bir şekilde sunan bestecilerin de yavaş yavaş ünlendiği bir dönemde 90’lar. Yurt dışındaki müzik marketlere gidildiğinde film albümlerinin yanında oyun müziği albümlerine de sıkça rastlanırdı. Dört CD’lik dopdolu albümlerden piyano düzenlemelerine, senfonik performanslardan kullanılmamış oyun müziklerine kadar oldukça geniş bir yelpaze sunuluyordu. Bu albümleri müzik çalarına takıp dinleyen sıkı oyuncular “Oyun müziği dinliyorum” derken utanmıyordu artık. Çünkü tüm dünyaya yayılmış bir kalite söz konusuydu.

Günümüze kadar gelişen süreç boyunca işin en can alıcı noktasının

“oyun müziği konserleri” yani canlı performans olduğunu düşünüyorum. Buna en yakın verebileceğim örnek, Eylül ayında Almanya’da düzenlenen senfonik konser serisiydi. Square Enix’in en başarılı müzisyenlerinden Nobuo Uematsu (Final Fantasy), Yoko Shimomura (Kingdom Hearts) ve Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger) oradaydı. Çok ilginç bir şekilde bu senfonik performans internetten canlı yayımlandı. Binlerce seyirci salonda toplandı ve aynı anda tüm dünya internet üzerinden bu konseri izledi. Konserden aktarabileceğim bir diğer ilginç nokta da senfoni orkestrasına darbukasıyla eşlik eden ve müziklere bambaşka bir hava katan darbukatördü! Bu konserde olmasa da önceki Final Fantasy konserlerinde seyirciyi etkileyen noktalardan biri de sahne arkasındaki dev ekranda ilgili oyunlarla ilgili gösterilen videolardır. Bir yandan senfonik ezgilerle kulağınızı bayram ederken, diğer yandan oyunlardaki sahneler eşliğinde görsel bir

ziyafet yaşıyorsunuz.

Soundtrack kategorisine giren film müzik albümlerinde genellikle 10 - 15 tane parça olur fakat bazı oyunlarda, örneğin Final Fantasy serisinin her birinde toplam eser sayısı 100’ü bulur. Aynı tarz müzikler yerine atmosfere göre şekillenen 100’e yakın farklı türdeki parçayı göz önüne aldığımızda oyun için müzik yapmanın filme müzik yapmaktan daha zor olduğunu düşünebiliriz. “Oyun müziği deyip geçmeyin” demekte hiçbir sakınca yok.

Şimdi bu yazıda, daha önce hiçbir yerde geçmemiş bir konu üzerine önemli bir iddiada bulunmak istiyorum. Bir oyun için çıkan en fazla albüm rekoru çok büyük bir ihtimalle Final Fantasy serisine ait. Soundtrack, single, piyano, remix, senfonik gibi dallara ayrılmış toplamda 300 (Okurken size normal geldiyse bir daha belirteyim: Tam 300!) Final Fantasy müzik albümü sayabildim. İşin ne kadar şaşırtıcı boyutlara ulaştığını siz düşünün artık. Final Fantasy müziklerinden bu kadar bahsetmişken, ustasından da bahsetmemek olmaz. Nobuo Uematsu ismi eğer FF dünyasına yabancıysanız size bir şey çağrıştırmıyor olabilir fakat milyonlarca hayranı için duyduğunda tüylerini diken diken edecek, hayallere daldıracak, hatta gözlerini doldurabilecek muhteşemlikteki müziklerin -çoğunun- imzası, ona ait. Bilirsiniz, Türkiye’de genellikle oyun müziklerine fazla önem verilmez. Sıkı takipçilerin büyük bir kısmı da -rahat bir şekilde- oyun müziği dinlediğini dile getiremez. Yine de biz oyuncular, bu müzik türünün dünyada ne kadar önemli olduğunun farkındayız. Türk oyun severlerin bu türe ilgisinin artması dileğiyle... Müzikle kalın! **Kadir Çakır**

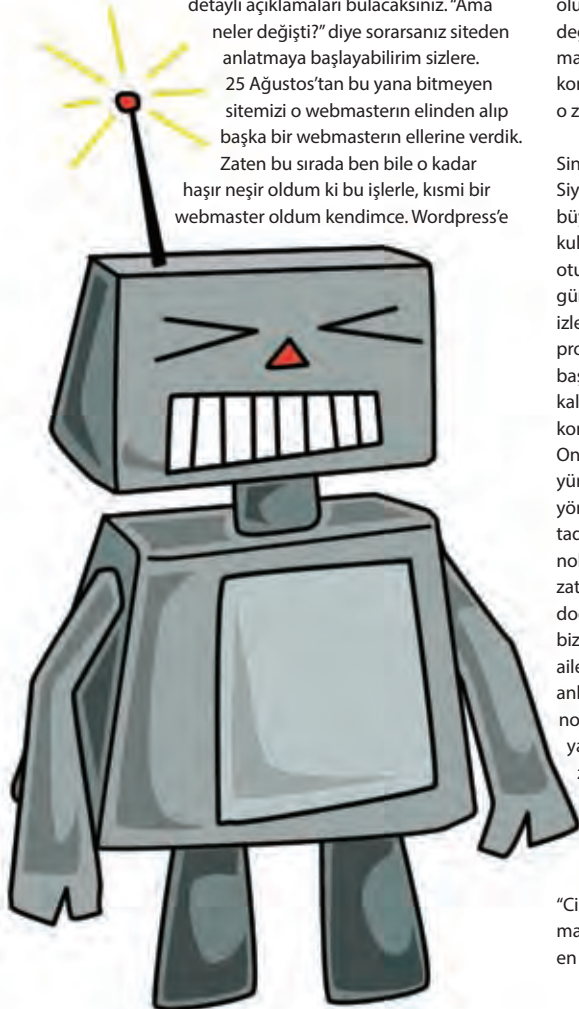




Değişim Zamanı...

2.0 yaması ile karşınızdayız

Siz sadece oyunlara mı yama çıkar zannediyorsunuz? "Siyah Koltuk 2.0" isimli yama Kasım ayı itibarıyla yayımlanıyor. Yama notları için www.siyahkoltuk.com'a bir girmeniz lazım. Orada daha detaylı açıklamaları bulacaksınız. "Ama neler değişti?" diye sorarsanız siteden anlatmaya başlayabilirim sizlere. 25 Ağustos'tan bu yana bitmeyen sitemizi o webmasterin elinden alıp başka bir webmasterin ellerine verdik. Zaten bu sırada ben bile o kadar haşır neşir oldum ki bu işlerle, kısmi bir webmaster oldum kendimce. Wordpress'e



geçiyoruz. Evet! Buradan daha Ağustos ayında bana Facebook'tan "Wordpress kullan" diyen pek sevgili izleyicimize sesleniyorum. Seni o zaman dinlesem iyiymiş yahu. Hem webmaster kaygımız minimum olurmuş. Hem de 15 dakika ile üç saat arasında değişecek olan bir süre içinde site hallolmuş. Hallolmasa bile en azından şu anki siteden daha iyi bir kondisyona kavuşmuş. Sağlık olsun. Düşünemedik o zaman.

Ama değişen tek şey tasarım değil tabii ki... Önce Sinem Bobe ayrıldı aramızdan sonra fark ettik ki Siyah Koltuk adında bir site sahibiyken o üfledikçe büyüyen, pofidik siyah koltuğumuzu yeterince kullanmıyoruz, eşeklik ediyoruz. O zaman koltuğa oturarak bir canlı yayın yapalım dedik. Haftada bir gün Siyah Koltuk, bir konsept etrafında toparlanmış, izleyicilerin türlü interaktif yollarla katılabileceği bir program olsun istedik. Diyeceksiniz ki "Sen şimdi tek başına kaldıysan nasıl olacak o koltuk? Yanın boş mu kalacak?". Hemen bir cevabım var buna: O haftaki konsept ile ilgili bir konuk yanıma oturacak koltukta. Onunla röportaj gibi değil de tartışma ortamında yürüteceğimiz programı, sizlerin de attığı mesajlar bize yön verecek bu tartışmalarda. Böyle bir programın tadı tuzu olmaz, birazcık tat lazım tabii ki. Tam o noktada Siyah Koltuk'un muhabirleri giriyor devreye zaten. O hafta konseptimiz neyse kendi hayal güçleri doğrultusunda o konuyla alakalı VTR'ler çekecekler bizlere. Mesela dönerciyle Aion konuşurken ya da ailelere online bir oyunun bağımlık yapmadığını anlatmaya alışırken çıkacaklar karşınıza. Tabii ki bu noktada sizler de çekip bir şeyler gönderirseniz yayımlamaktan zevk duyarız, bayılırız, hoplarız ve zıplarız sevinçten. Bu videolar yayından birkaç gün önce konacak web sitesine, sizler rahat rahat yorumlayın, "bıdıbıdı"nızı yapın diye... (Ve bir de ben bu yorumlarınızı yayında okuyayım diye...)

Sitenin video içeriği tabii ki bununla sınırlı değil. "Cihaz testleri" isimli bölümümüzü aktif olarak kullanmaya başlıyoruz. Olabilecek en eğlenceli şekilde, sizi en ilgilendirecek özellikleriyle karşınızdaki olacak cihaz-

zlar. "Magnezyum Sülfid kasanın ağırlık anlamında zamazingoya kattığı artı değerler" üzerine sempozyum vermek niyetinde değiliz zaten bildiğiniz gibi. Onu zaten teknoloji dergilerinin editörleri gündelik işleri olarak yapıyorlar. Biz dönerciye götürüleceğiz telefonu, bazen de çok büyük bir markanın genel müdürünün eline vereceğiz dizüstü bilgisayar. Onlar anlatacak bize, hayatlarında bir kolaylığa neden olup olmadığını, nelerini beğenip nelerini beğenmediğini. Ve tabii ki unutmadan siz Siyah Koltuk izleyicilerinin de eline geçecek bu cihazlar test etmeniz için, oynamanız için. Bozarsanız parasını alırız; orası ayrı ama istediğiniz kadar kurcalamak serbest. Yeter canım bu son cihazların hep bana gönderildiği... Biraz da sizler faydalanın bana sağlanan nimetlerden.

Oyun bundan sonra Siyah Koltuk için çok ama çok daha önemli bir konumda. Zaten biliyorsunuz, GameTürk ile birlikte her Salı saat 20:00'da canlı yayın yapıyoruz. Onların oyun portalındaki oyunlarla ilgili konuşuyoruz. Karahan, Almeha, Erlikhan ve yeni gelecek Jadde, Overlords ve Siyah İnci... Oyun GM'leri programa konuk oluyor. Oyunların içinden başarılı oyuncular katılıyor. Bol bol da oyun içi hediye dağıtıyoruz. "Mis" gibi yani anlayacağınız. Her geçen program biraz daha iyiye gidiyor hatta. Ama dedik ki oyun tarafından bununla sınırlı kalmayalım. Oyunların tanıtım videolarından, online oyunlar ile ilgili hazırlanmış video rehberlere bu tarafa bir çok yeni içerik ekleme kararı aldık. Kim bilir belki LEVEL'dan da birilerine bu oyun içeriğine bir şeyler yaptırmak lazım. Şefik? Naber Şefik? Siyah Koltuk'ta oyunlara çemkirir misin bizim için Şefik? (Çem çem çem... - Şefik)

İşte durumlar böyle. Ayrıllıklar, değişimler, yeni yeni tatlar ve zibidilikler... Ama açık söyleyeyim; Siyah Koltuk projesinin en başından beri hiç bu kadar heyecanlı olmamıştım. Tüm bu değişim bana fazlasıyla iyi geldi. Kim bilir; belki sizlerde sitenin bu yepyeni halini ve içeriğini benim kadar beğenirsiniz. Sonra da Siyah Koltuk'a oturmaya gelirsiniz. Bir kahve içeriz beraber, fal bakarız ardından... Olmaz mı? Olur, olur! ■ **Burak Aydoğan**



Chronicles Gerçeği

Gerçeğin ötesinde...

Terminator: The Umit Oncel Chronicles, çekimleri 2009'un Şubat ayında başlayan ve ünlü Terminator serisinin yeni dizisi olarak planlanan bir projeydi. Çekimlerin büyük kısmı İstanbul'daki Cihangir, Ümraniye ve Dudullu, Antalya'daki Kaleiçi ve Gürsu, Paris'teki Monmartre ve Manhattan'ın çeşitli semtlerinde gerçekleşen dizide benimle birlikte Thomas Deker, Lena Headey, Carmen Electra, Scarlett Johansson, Angelina Jolie ve Jim Carrey rol alıyordu. Bunun yanı sıra misafir oyuncu olarak Dennis Rodman, Bill Gates ve Şefik Akkoç da bazı bölümlerde yer aldılar.

Yönetmenliğini bizzat James Cameron'ın, yapımcılığını ise Josh Friedman'in üstlendiği yeni dizi; Skynet'in Türkiye bağlantısının tespit edilmesiyle başlıyor ve Türkiye'de geçen soluk kesici maceraları konu

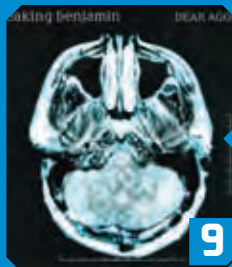
alıyordu. Skynet'in buradaki bağlantısını etkisiz hale getirmek için Türkiye'ye gelen Sarah Connor (Lena Headey), burada ummadığı bir sürprizle karşılaşlıyordu; Skynet'in yurtdışı çıkış bağlantısı mahkeme kararı ile durdurulmuştu. Fakat buradaki kimliği bilinmeyen bir robot (Ümit Öncel), çeşitli DNS değişiklikleriyle kısıtlı da olsa bağlantıyı dönem dönem sağlayabiliyor ve dünya için tehdit oluşturuyordu.

Üç bölümü çekilen dizinin yayınlanmasına sadece bir hafta kala, çekim ekipmanları ve tüm montajı Türkiye'de tamamlanmış master'lar gümrüğe takılınca ABD'deki ilk yayın iptal edildi ve yerine Oprah'ın özel bir bölümü yayına konuldu. Eğer gümrük sorunları halledilebilirse yeni sezonda dizi tekrar yayına alınacak ve çekimler dördüncü bölümden itibaren devam edecek. ■ **Elif Akça**



Couch Figur 5

Soma FM sayesinde birçok yeni grupla tanıştım. Bunlardan biri de, Almanya'nın Münih kentinde kurulan Couch. 2006 yılında piyasaya sürdükleri son albüm Figur 5, şu sıralar en çok dinlediğim albümlerden biri. Paldır küldür girişleriyle Gegen Alles Bereit ve Manchmal Immer Wieder adlı şarkılar da albümdeki favorilerim. **Şefik**



Breaking Benjamin Dear Agony

Alternatif metal türünün başarılı gruplarından biri olan BB'nin yeni albümü Dear Agony, grubun en iyi albümü bana göre. Piyasaya sürüldüğü ilk haftada 134.000'ün üzerinde bir satış rakamına ulaşan albüm, bu performansıyla da başarısını kanıtladı. Albümde ön plana çıkan şarkılarsa Crawl, What Lies Beneath ve I Will Not Bow. Öte yandan I Will Not Bow, Rock Band'in indirilebilir şarkılar listesinde de kendine yer buldu. **Emre**



Yapım: Amazing Studio
Dağıtım: Ocean / Infogrames / Interplay
Tür: Platform, Aksiyon
Platformlar: PC, PSOne
Çıktığı Tarih: Temmuz 1998

HEART OF DARKNESS

Kalbim karanlıkta kaldı...

Cici köpeği Whiskey ile Walt Disney filmlerinden fırlamış gibi duran, az-biraz Afacan Dennis'i anımsatan, fantastik bir Hollywood macerası için can atan sevimli bir çocuk: Andy... Parlak, cıvılcı çizgi film renkleriyle bezeli; Toy Story-vari bir dünya... Oyuna başlamadan önce ekrana gelen videoda gördüklerimiz bunlardan ibaretti. Peki ama oyunun adı neden Heart of Darkness'ti? Bu sorunun cevabı, ismi zihinlerimize Another World gibi sarsıcı bir başka oyunla kazanmış olan Eric Chahi'nin beyin kıvrımlarında gizli ve şu an okumakta olduğunuz yazı işte bu gizemi

"aydınlatmaya" adandı.

Bugün için son derece eski sayılabilecek bir teknolojiyle kotarıldığı için düşük çözünürlüklü, pikselleri tek tek sayılabilen -ama her nasılsa modern üç boyutlu animasyon filmlerini pek de aratmayan- giriş sinematijinin hemen ardından, güzel bir rüyanın nasıl olup da bir kabusu dönüştüğüne tanıklık edip de irkilmemek elimizde değildi. Heart of Darkness, çocuklara hitap ediyor gibi görünen ama ani bir "fake" hareketiyle oyuncuları yetişkinlere bile korku dolu anlar yaşatan enteresan bir dünyaya, gerilimli bir maceraya sürükleyen acayip bir oyundu. Etkisi yıllardır zihinlerimizde yer ederken, kalplerimizse karanlıkta kaldı... ▶



► Chahi, oyun fikrinin ilk oluşmaya başladığı sıralarda, kafalarında yanan ampulün “Neden film gibi bir oyun yapmıyoruz?” sorusuyla birlikte ışıldadığını söylüyor. Sonrasında ekipçe beyin fırtınasına girip oyuna ne ölçüde sinematografi kazandırabileceklerini düşünmüşler. Şaşırtıcı ama ilk yaptıkları iş karakterleri tasarlayıp senaryoyu kurgulayarak sinematikleri oluşturmuş. Yani önce bir film çekmişler ve oyunu inşa etme işine daha sonra girişmişler. “Oyunun bir filmle aynı ritimde ilerlemesini istiyorduk. Bunun için ana karakterimiz Andy’nin kolayca adapte olup etkileşime girebileceği yaşayan bir dünya düşledik.” diyor Chahi, nasıl başladıklarını özetlemeye çalışırken...

Amazing Studio çalışanları Chahi önderliğinde düşlerini -ve belki de kabuslarını- büyük bir tutkuyla hayata geçirmeye başladıklarında yıl

1992’ydi. Yaşayan bir dünyanın dinamik ve akıcı olması gerektiğine inandıklarından, öncelikle karakter animasyonlarının yumuşak geçişlere sahip olması için özel bir çaba harcadılar. Bu çabanın sonucunda gerek Andy’nin gerekse diğer karakterlerin organik yapılarından oluşuyormuşçasına hareket etmeleri sağlandı. Karakterlerin çevreyle etkileşimlerinde; kırılma, çatırdama, yıkılma ve patlamalarda da aynı mantıkla ve çok ufak detaylara başvurarak bir çeşit “canlılık illüzyonu” oluşturmayı amaçladılar. Sonuç olarak da oyuna durgun ekran görüntülerinde fark edilmeyen, ancak oynarken gözlemlenebilen aykırı bir gerçekçilik kazandırmayı başardılar. Burada topu topu bir paragraf yer işgal eden tüm bu çalışmalar -Chahi ve ekibi için yüzlerce uykusuz gece anlamına gelen- beş yıllık koskoca bir zaman dilimine mal oldu.

GÜNEŞ TUTULDUĞUNDA KORKMAYA BAŞLAYIN...

HoD’un akıllara durgunluk veren öyküsü henüz projenin en başında “film gibi bir oyun” vizyonuna uygun şekilde kurgulanmıştı: Her şey bir güneş tutulması sırasında Andy’nin köpeğinin kaçırılmasıyla başlıyordu. Bunun üzerine, aslen gizli bir mucit olan Andy, kendi geliştirdiği özel silah ve aygıtları kuşanıp uçağına atlayarak karanlık yaratıkların merkez üssüne doğru yol almıştı. İşte tam bu noktada çizgi filmsel “düş dünyası” yerini korku ve gerilimin yüksek dozda hissedildiği bir “kabus dünyası”na bırakıyordu. Buradaki karşıtlığı karanlıkla aydınlığın savaşı ve gerçekle gerçek olmayan arasındaki çekişmeyle destekleyerek öykünün geneline yaymak bizzat Chahi’nin fikriydi. Sözelimi karanlığın ordusunun baş kötüsü ile Andy’nin okuldaki öğretmeni arasındaki benzerlik ve aynı çizgideki birkaç ipucu kafamızda soru işaretleri oluşturarak her şeyin bir rüya olduğunu düşündürürken, oyun sonundaki sinematikte işler hepten karışıyordu: Andy uykudan uyandığında yanında karanlık dünyaya ait bir şeyler buluyor ve bizeyse ekran karşısında aşıp kalmak düşüyordu. Buna benzer sahnelere korku filmlerinde bolca rastlamak mümkündür ama oyunda, hem de oyunun en sonunda böyle bir sahneye karşılaşmış olmamız yenilir yutulur şey değildi. Çünkü oyun boyunca bir yandan Andy’nin yaratıklara yem olmaması ve mutlu sona ulaşması için canhıraş çırpınırken, diğer yandan da psikolojik gerilim tadındaki öyküye adapte olmaya çalışmış ve bitkin düşmüştük.

HoD oynanışını etkileyici kılan ve gerçek bir kabaya dönüştüren unsurlardan biri şuydu: Andy karanlık ordunun şekilden şekilde giren ve yer yer de yüzümüze gülücükler serpiştiren, ucube yaratıkları tarafından vahşice parça pinçik edilebiliyordu! Bu olayla ilk karşılaştığınız anda hem oyuna bakış açınız hem de psikolojiniz değişiyordu, çünkü oracıkta HoD’ın masum bir platform oyunu





ZOR OYUN

olmadığının farkına varıyordunuz. Aslına bakarsanız Chahi ve ekibinin başvurduğu bu yöntem de pek yabancı değildi. Daha önce, O (It) ve Çocuk Oyunu (Child's Play) gibi pek çok filmde sevimli olması gereken karakterlerin ya da masum görünen nesne ya da ortamların terör estirdiğine şahit olmuşuk ama hiçbirli üzerlerimizde bu denli keskin bir etki bırakmamıştı.

Oyunun henüz başında yaşadığımız şokun ardından kendimizi adeta Resident Evil tarzı bir survival horror oynarken bulmuşuk. Hepsinden öte, HoD ciddi anlamda zor bir oyundu. Çoğu yerde ya doğru zamanda doğru hareketi yapamadığımızdan ya da aralara serpiştirilen dahiyane bulmacaları çözemediğimizden saatlerce takılıp kalıyorduk. Kahramanımız olur olmadık olmadık yerlerde ölüp ölüp dirilirken, ekran karşısına konuşlanan biz sefil oyuncuların durumu da farklı değildi, resmen ecel terleri döküyorduk! HoD'un büyüüne kapıldığımız sıralarda bizi uykumuzdan eden, kendimizi Andy ile özleştirdiğimiz, oyundaki yaratıklardan kurtulmaya çalıştığımız kabuslarda bile Chahi'nin parmağı vardı. HoD tepeden tırnağa bir korku oyunuydu ve belki de bunu bilen tek kişi Chahi'ydii!

Chahi, HoD'ın işitsel olarak da yenilikçi ve üstün olmasını istiyordu. Bunun için profesyonel bir besteci olan Bruce Broughton'la anlaştı. Müziklerinin tamamı Londra'da Broughton'un şefliğini üstlendiği bir orkestra tarafından çalınıp kaydedildi. Gelgelelim; HoD bu açıdan ilk olmasına karşın, geç satışa sunulduğu için "bir orkestra tarafından çalınmış özgün müziklere sahip ilk ticari oyun" unvanını ıskaladı. Müziklerde izlenen stratejiye benzer şekilde; karakter seslendirmeleri profesyonel seslendirme sanatçılara, ses efektleriyle ses efekti uzmanlarına havale edildi. Tüm bunlar Fransızların tipik sanatsal titizliği ile yoğrulunca ortaya yine böyle bir sonuç çıktı: HoD sesleriyle de yüksek bütçeli sinema filmlerinden aşığı kalmıyordu.



anlaşmalardaki pürüzler oyunun çıkış tarihinin sürekli ertelenmesine yol açtı ve oyun nihayet 1998'de satışa sunulduğunda kaçınılmaz olarak -bilhassa görsel açıdan- dönem oyunlarının gerisinde kalmıştı. Büyük ölçüde bu gecikmelerin sonucudur ki oyun beklentileri karşılayamadı ve Amazing Studio'yu iflasa sürükledi.

ÇÜMKÜ KARANLIK KALICI OLABİLİR...

Chahi ve ekibinin dahiyane fikirlerine ve olağanüstü çabalarına borçlu olduğumuz HoD, video oyunlarının neden 8. sanat olarak görülmesi gerektiğine dair güçlü ipuçları içeriyor. Sirtını büyük ölçüde sinematografiye yaslanmış olmasına karşın sinemanın asla sunamayacağı "interaktivite"ye ve bunun yanında, gerek filmlerin gerekse oyunların çoğunda eksik olan bir şeye sahip: Ruh.

Heart of Darkness'ta pek az oyunda rastladığımız türden, kelimelerle de tam olarak anlatılamayan tuhaf bir şeyler var. Kendi adıma konuşacak olursam oyunun onca yıl aradan sonra bende hemen hemen aynı etkileri bırakması inanılır gibi değil. Henüz dört - beş yıl önce çıkmış çoğu oyunu çalıştırmakta zorlandığımız Windows ortamında, pek yakında 12. yaşını dolduracak olan Heart of Darkness'ın sorunsuzca çalışmasıysa hepten ilginç.

Kıssadan hisse, Heart of Darkness ölümsüz bir oyun ve bizi şaşırtmaya da korkutmaya da devam ediyor... ■ Hasan Başaran



ERAY ANT

DIRECTOR'S CUT

Sinema dünyasıyla, film dünyasının flört ettiği nokta... (Bir de TV girdi için içine iyi mi...)

A ile büyükleriniz bilgisayar oyunlarından anlamıyorlar mı? Oyun oynamaya başladığınızda babanızın odaya dalıp "Gapa artuk öhele möhel bilgüsayar mahele huleyn!!!" (Meal: O bilgisayarı kapa artık.) şeklinde odaya dalması korkusuyla yaşamaktan çok mu sıkıldınız? Gece yatmadan önce "Keşke onlar da anlasa bunu keşkeee! Onlar saatlerce televizyon izliyor, ben bir saat oyun oynasam engelliyorlar" diye isyanlarda mısınız? İşte onlara göstermenizi istediğim karşılaştırma.

BİLGİSAYAR OYUNLARI İNSANA NE KATAR?

Malum oyunlar artık daha gerçekçi ve oyun yapımcıları gerçekçe yakın işler çıkartıp, büyük araştırmalardan sonra oyunlarını uyarıyorlar. ("Birçoğu" diyelim tabii ki.) Bunun sonucunda:

1. Strateji oyunları matematiksel düşünme gücünü, coğrafi algılamayı, taktiksel düşünce biçimini geliştirir.
2. FPS oyunları şiddete yöneltmez. Şiddet insanın içindeki

BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Televizyonun ilk kullanıldığı günlerden beri ikinci adının -birçok otorite tarafından-"aptal kutusu" olarak anıldığını biliyor muydunuz?

içgüdüsel bir kavramdır ve eğitime orantılıdır. Tersine bu tarz oyunlar sayesinde şiddet dürtülerinizi dindirir ve stres atarsınız; rahatlarsınız.

3. Fantastik oyunlar hayal gücünüzü geliştirir ve yaratıcılığınızı artırır.

4. Adventure, İngilizce'nizi geliştirebileceğiniz en iyi oyunlardır. Aynı zamanda hikaye alt yapısı sayesinde dünyanın gerçeklerini yansıttığı kararların sonuç-





UWE BOLL DİYOR Kİ...

O BİLEÜSAYARLI
KOPA LÖYN!



larını görme açısından mükemmel simülasyonlardır.

5. Tarihsel savaş oyunlarının birçoğu gerçek olaylardan baz alınarak yapıldığından bir yandan eğlenirken hem tarih bilginizi geliştirir, hem de dönemin şartlarını birebir yaşamınıza olanak verir.

6. Online oyunlar ekip çalışması bilincinizi, liderlik vasıflarınızı geliştirmenize ve risk almadan kararlarınızın sonuçlarını gözlemleyebilmenize olanak verir.

Bunlar sadece örneklerden bazıları. Televizyon, bilgisayar oyunlarını ve interneti genellikle ailenize kötüler. Çünkü en büyük korkusu, yerini bilgisayara kaptırmaktır.

TELEVİZYONUN ZARARLARI!

Bu aletin tüm faydalarının katbekat fazlası bilgisayarda mevcuttur. Esas bu "TV" denen merette yanlış olanlara bakalım.

1. İnsanları yönlendirir ve insanların olaylara geniş bir açıdan bakmalarını engeller.
2. İzleyici çekmek uğruna yozlaştırıcı programlar sunma konusunda üzerine yoktur.
3. Bir tek belgesel kanalları eşsiz ve benzersizdir.
4. İnsanı köle eder. (Bu bilgisayarda da var tabii ki ama

olsun.)

5. Geri bildirimde bulunmak konusunda sıkıntı çekersiniz; sadece dinler ve izlersiniz.

6. Yanıltıcı olabilecek çok unsur barındırır.

SONUÇ

Anne ve babalar bilgisayar dünyasına çocuklarından daha yakın durmalıdırlar. Bırakın onları engellemeyi, eğitimleri için oyun dünyasını en başta onlar takip etmeli, hatta oynamaları gereken oyunlara çocukları, büyükleri yönlendirebilirler. Her halükarda bilgisayar çok uzun süreli kullanımlarda televizyonda olduğu gibi sağlık ve sosyal yönünden zararlıdır. Yol açsa da kazanç açısından televizyonu geride bırakır, hatta birkaç tur bindirir. ■

HAYAL EDİYORUM

Bence ileride "TV" denen şey tarihe karışacak ve televizyon kanalları sadece internet dünyasında alt birim olarak yayın yapan ucubeler haline gelecek. İşler o kadar basitleşecek ki internet kanalları her yerde tonlarca olacak ve bu televizyon da "aptal kutusu" olmaktan kurtulup bilgisayarın yücelttiği bir çeşitlilik sunacak.



Cem Şancı cem@level.com.tr

Author

Kıçımı Kaşyarak Geçen Yıllar

Beş sene sonra yeniden bir roman yazdım, heyecanlıyım. İki sene kadar önce, yine bir Sonbahar günü, boğazda bir bankta oturmuş, gelip geçen şilepleri, tankerleri seyrederken kızın biri yaklaştı yanıma. Hemen karşıma, bakış açımın içine girip durdu. Koyu, iri gözlerini gözlerime dikti, uzun uzun bana baktı, baktı... Sonra, "Sen Author musun?" diye sordu. "Evet" dedim; "O'yum."

Elinde o dönem yeni çıkan romanım "Hayal Silgisi" duruyordu. "Geçen gün bunu aldım" dedi. İmza isteyecek sandım. 20'li yaşlarının ortasında ama minyon, tatlı, kumral, erkek gibi kısacık kesilmiş saçlarıyla haylaz bir çocuk gibi duruyordu. Haliyle o ani çıkışı, önümde belirmesi, beğendiği, okuduğu yazardan imza isteme şekli hiç garibime gitmemişti. Kalemimi çıkardım cebimden, imza atmaya hazırlanıyordum. "Bu ne Author?" diye sordu. Soru karşısında biraz afalladım, itiraf edeyim şimdi. "Roman" dedim.

"Benimle dalga geçme" diye tepki gösterdi güzel kız. "Senin yazdığın bütün romanları okudum, onlarla büyüdüm, senin romanlarınla hayal kurmayı öğrendim."

"Ne güzel" diye mırıldandım, hiç orali olmadı, sözlerine devam etti. "Bu ne Author? Bu kitabı 2004'de bitirmiştin sen, sana mail atmıştım yeni romanın ne zaman çıkacak diye, bu kitabı yazdığın bahsetmiştin ama üç senedir yayınlamadın romanı."

"Evet" dedim. "O an canım istemedi."

"İnsan yazdığı romanı üç sene saklar mı yahu?" diye tepki gösterdi kız. "Denedim, başardım" dedim. Hanım kızceğizimizin cevabı sert oldu, suratıma tokat gibi indi. "İnşallah bu üç senede başka roman yazmışsındır! Üç seneyi tek kelime yazmadan geçirmişşen yazıklar olsun sana!"

İşte o an durdum, geçen üç senede neler yaptığıma baktım. Her şeyi yapmıştım ama tek kelime yazmamıştım. Evet, o üç sene boyunca tek kelime yazmamıştım ve hala tek kelime yazasım yoktu.

Karşımdaki minyon, uzun bacaklı, narin, ince boyunlu, sportmen omuzlu, ısırılmalı dudaklara, derin gözlere, kahve saçlara, minicik ellere, kadınsı çekici bir bedene sahip güzel kız hala bana bakıyordu. "Tek kelime yazmadın değil mi?" diye sordu. "Evet" diye cevapladım suçluluk duygusundan bir gram sahiplenmeden.

"Ben lise sondayken bizim okula konferans vermeye gelmiştin, edebiyat öğretmenlerimiz senin sıkıcı ağır bir edebiyat konuşması yapmanı bekliyordu ama yazı zamanın çok eğlenceli bir oyun olduğunu ve bu eylemin ne yazanı, ne de okuyanı sıkmayacak, bunaltmayacak bir yaratıcılık eylemi olarak yorumlanması gerektiğini söylemiştin, hatırladın mı?" diye sordu. "Hatırladım" dedim mırıldanarak. "Standart okul konuşmamdır o, her okulda ezbere okurum" diye ekledim.

Kız öfkesini belli etmekten çekinmeden çıkıştı: "Aferin, süpersin, şimdi kendimi kandırılmış hissediyorum; çünkü yıllarca senin verdiğin öğüdü tuttum, yanımda hep kalem kağıtla dolaştım ama bana yazmaktan vazgeçmememi söyleyen yazarın kendisi

üç yıldır hiç bi b.k yazmıyor! Bana bunu açıklayabilir misin şimdi?"

"Galiba bunalımdayım" diye cevap verdim.

Yüzüme doğru hafifçe eğildi, sesini biraz alçalttı. "Bir öpücük versem daha iyi hisseder misin?" dedi ve bir öpücük kondurdu. Hemen ardından "Hoşuna gitti mi?" diye sordu.

"Evet" dedim. Ama gözlerindeki meraklı kız hala soru sormak istiyordu: "Artık yazacak mısın?"

"Yazacağım" diye cevap verdim. Gülüm-

sedi ve "bekleyeceğim" diye mırıldanarak uzaklaştı yanımdan.

Neyse, lafı çok uzattım. İşte bu olayın üzerinden tam iki sene geçti ve ben nihayet yazmaya karar verdim. Yeni romanım Kasım ayı başında kitapçılarda olacak. Aklınızda olsun. Kitap için yazdığımız şarkıyı dinlemek ve çektiğimiz video klibi seyretnmek isterseniz de, www.birkadinmasalister.com adresini bir ziyaret edin derim.

Bunalımsız, kelimelerle barışık yıllar diliyorum hepinize. ■





Jurassic Park

Kaan Kural

Piyano mu Bu?

Eski jenerasyon oyuncular için zor bir döneme girdik. Benim gibi yaşı 30'larda olanların bu oyun hadisesine girişi Commodore 64, hatta Sinclair 48k ile olduğu için (48k ne yahu? Şimdi saniyede 48k ile download olunca "yavaş" diyoruz.) biz biraz taş devrini biliyoruz oyun tarihinin. Konsolların, bilgisayarların kapasitesi arttıkça oyunlar renklendi, gelişti, detayın detayının detayı ortaya çıktı.

Son dönemin popüler oyun türleri first person shooter (FPS) ve real time strategy (gerçek zamanlı strateji) mesela. Bizim jenerasyonun "oturup düşünelim bakalım neymiş" diyen dinozorlarına hayat şansı tanınmıyor. Dune II'yi oynayıp çok sevmiştim. Ne bilirdim o oyunun RTS diye bir akım, daha sonra kendisini takip eden StarCraft, Command & Conquer ve Age of Empires gibi efsaneler yaratacağını. Hepsi güzel şimdi Allah için ancak şu "dakika başına aksiyon" denen hadisede benim gibi 20'yi zor görüyor, hemen tıkanıyorsanız tam bir eziyet. Hilelerle baktım biraz nasıl gidiyor diye ama anladım ki benim gibi olaya satranç tadında

yaklaşanlara göre değil bu iş. Yeni jenerasyon sıra tabanlı oyunlar bile o kadar detaylandı ki ana konudan çok uzaklaşıyorlar bazen. Efsane role yapma oyunları bile hızlansın diye uğraşılıyor. Baldur's Gate efsanesi bile savaş sahnelerini hızlandırmak adına bir kombinasyon yaratmıştı içinde. Nerede o eski gerçek sıra tabanlı Krynn serileri... Arada King's Bounty tarzı tek tük oyunlar çıkmasa hepten tarihe gömüleceğiz ki gerçek bir "gamer" olarak yaşadım ben hayatımın son 20 yılını. Şimdilerde 386 dx bilgisayar gibi atıl kaldık ortaya çıkan hız ve karmaşada.

FPS oyunlarını ise ilk günden beri sevemedim. Modern Warfare, oynadığım yegane FPS oldu; o da hikayesi bakımından. TPS daha yakın bana. Gears of War 1'i, 2'yi, Dead Space'i severek oynadım. (Elbette ki normal zorluk düzeyinde.) Tuş sayısı arttıkça, detay çoğaldıkça işler zorlaşıyor.

Galiba asıl sorun da burada. Belki benim geldiğim kültürle alakalıdır, belki de demode kaldım, bilemiyorum ama son dönemde her ne kadar son derece görkemli yapımlar yapılsa da oyun yapımcılarının "oynanabilirlik" unsurunu en büyük öncelik olmaktan çıkarmaya başladıklarını

hissediyorum nedense. Bunun en son örneğiniyse yıllarca emek verdiğimiz PES ve NBA serilerinde görmek mümkün.

Zamanında, 2002 - 2003 yıllarında çok iyi bir PES oyuncusuydum. Hatırlıyorum da L2 tuşunu kullanmadan, genelde pasa, şuta ve ortaya dayalı bir oyunla hemen herkesi alt ediyordum. Şimdi bakıyorum da oyunu ileriye götüren detaylar arttıkça, gamepad iyiden iyiye bir piyanoya dönüşmüş durumda. İki kola ve sekiz tuşa hakim olmak gerekiyor; çünkü daha karışık tuş kombinasyonları daha geçerli sonuçlar yaratıyor. Aynı şeyler "efsane bir oyun yapmışlar" dediğim NBA 2K10 için de geçerli. Piyano çalmaya çalışıyoruz sanki. Üstelik çaldığımız parça da "Flight of the Bumble Bee".

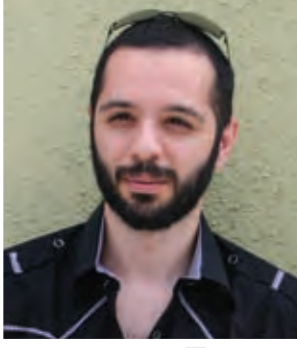
Şimdilerde aksiyon, beceri en büyük marifet. Bütün büyük bütçeli oyunlar el becerisi ve yüksek aksiyon barındırıyor. Düşünme, oyunun mantığı içinde çözüm üretme, oynanabilirlik ikinci planda. Commodore zamanlarında olimpiyatlar vardı oyun olarak. Joystick'i ne kadar hızlı iki yana sallarsan o kadar hızlı koşardı 100 metre yarışındakiler. Hiç oynamazdık... Şimdi durum biraz farklı belki ama temelde artık tek bir kolu sallamak değil, aynı mantıkta en iyi tuş - kol kombolarını yaratmak önemli.

Oyun endüstrisi çok geliştiği için halen eski kafalı bizlere göre oyunlar da üretiliyor. Her yıl harika oyunlar buluyoruz biz de. Ne kadar kızsak da NBA 2K10'da oturup sezon yapıyoruz. Ancak oyun yapımcıları daha afili grafikler ve yedi tuşu dört farklı kombinasyonla kullanıp Cristiano Ronaldo çalımını yapmak yerine oynanabilirliğe önem verse aslında herkes daha mutlu olacak.

2000'lerin başında FIFA'nın bütün lisans üstünlüğüne karşın PES -ve Winning Eleven- serisi nasıl daha başarılı oluyor ve daha çok kişi tarafından oynanıyordu, hiç düşündünüz mü? FIFA oynanabilirliğe, sadeliğe ve oyun motoruna önem verdikçe 2009'da yakalayıp geçti PES'i. Yazık ki PES şimdi aynı hataya düşerek, ters yönde ilerlemenin sonucunda çıkmaz sokağa girmiş gibi.

Onlar çıkar o sokaktan bir şekilde elbette ama ya biz piyano çalmayı bilmeyen dinozorlar ne olacağız? ■





Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Dijital Gözler

“ Şöyle oyun yazdım, burada oyun yazdım, onu yazdım, bunu çizdim...” deyip durdum. Peki ben ne hakkında yazı yazıyorum?

Oyun. Eh, oyun yazmak için de ne yapması lazımdır bir oyun yazarının? Oyun oynaması! (Vay be.)

İnsanlar farklı şekillerde oyun oynar. Mesela Ankara’da Bahçelievler’e giderseniz, buradaki insanların birer iskambil kağıdına dönüştüğünü, Okey taşlarını arkadaşları benimsediğini görürsünüz. Kızılay’da ise herkes birbiriyle futbol oynamaktadır ama sokakta değil, “PlayStation Cafe”lerde. Eskiden olsa topu havaya atıp renk bağırıran, ortada koşturan arkadaşını vurmaya çalışan “yakar topçu” çocuklardan bahsedebilirdim ama onlar da tarihe karışmış durumda.

Bizim işimizse dijital oyunlar. PC oyunları, konsol oyunları, mobil oyunlar vesaire... Ve tahmin ettiğinizden farklı şekilde, hepimiz LEVEL ofisine tıklıp oyun oynamıyoruz. Öyle bir durum olsaydı, ofiste “Abi geçeyim mi?”, “Bir tur versene.” gibi atari salonu cümleleri geçerdi, sonunda da kavga çıkar ve koca plaza

yerle bir olurdu. (Sinirli insanlarız; elimizin ayarı yok.)

Hem şu durumu da unutmamak lazım. Biz kendi binasında oturan, dört tarafı duvarlarla çevrili bir alanda ikamet eden bir dergi değiliz. Bizim arkadaşlarımız var. CHIP var yanı başımızda. Çaprazda Blue Jean duruyor. Uzaklarda bir yerde Maison Française... Sesi kökleyip bu dergilerle papaz olmak istemediğimiz için çoğu zaman oyunlarımızı yanımıza alıp evimize gidiyoruz. Hele ki bir Uncharted, bir God of War veya Final Fantasy gibi atmosferi yoğun oyunların oynanması gerekiyorsa bu iş salim kafayla yapılmalıdır ve bu işlem için de en iyi yer, konforlu yüzüyle evimizdir. (Emlakçıda da çalıştım bir süre.)

Ofiste oynanan oyundan hayır gelmiyor. PC’de oynasanız bile dikkatiniz dağılıyor. Zaten ofiste oyun oynanır mı hiç; işten atılırsınız! Tamam, bizde atılmazsınız ama Fırat’ın, “Hocam şu dosya konusu ne oldu?” diye sorması için hiçbir neden yok. Önceliği buna verip oyunu terk etmeniz gerekiyor, yapacak bir şey yok...

Evde ise... Oh, rahat rahat... Yanına alırsın içeceğini, yiyeceğini; yayılırsın koltuğa... Geçtiğimiz günlerde

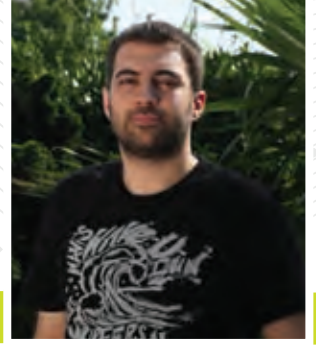
Uncharted 2’yi oynarken aldığım hazrı hiçbir ortamda kolay kolay alamayacağımı hissettim misal olarak.

Bakın ne hatırladım. Bir ara, bir nedenden ötürü (Sel, yangın, heyelan...) bir oyunu PlayStation Cafe’de oynamam gerekmişti. Tüm makineler sadece PES’e ayrılmış durumdaydı ve bu nedenle gidip istediğim oyunu oynayıp oynayamayacağımı sormam gerekti. Birkaç yerden kovuldum ve sonunda bir yer beni kabul etti. Orası da son anda caydı ve yanımdaki orijinal oyunu kendi makinelerinde oynayamayacağımı söyledi. O hissimla gittim ve problemi, işin içinde PS Cafe olmadan çözdüm.

Ne kadar saçma bir durum, değil mi? Sanki PS3 sadece PES oynamak için var. Düşünce tarzı beni o kadar rahatsız etti ki... Zaten sorun orada çalışanlarda değil, oyun mantığından anlamayan, daha oyunun ne olduğunu bile bilmeyen işletmecilerde...

Sinirimi mazur görün; gelecek ay kaldığımız yerden, oyunları nasıl bir halet-i ruhiyede oynadığımız konusunda devam edeceğiz. ■





Xbox Live Günlüğü

Aslında LEVEL Online'da "Xbox Live Günlüğü" adı altında bir departman açmayı planlıyordum birkaç hafta önce ama sonra vazgeçtim. Bütün ay o kadar yoğun çalışıyorum ki kendime özel bir departmanı bile düzenli olarak yürütebilecek zamanım yok. Bu köşe yazısına başlamadan önceyse kendimi boşlukta hissettim ve "Zamansızlıktan yapamadığım şeylerden birini yapayım bari" diyerek bu satırları doldurmaya başladım.

Ağustos ayı başında kavuştuğum Xbox 360'ımı sadece piyasaya sürülen oyunlar için kullanmayacaktım herhalde. (Siz de böyle bir hataya düşmeyin sakın!) Adamlar "Xbox Live" diye bir şey yapmış ve bu sistemi her geçen gün daha da geliştiriliyorlar. Bugüne kadar oyun demolarına, videolarına, ekstra içeriklerine, dizilere, filmlere ve daha birçok şeye ulaşabildiğimiz Xbox Live, artık Facebook, Last.fm, Twitter ve Zune gibi oluşumları da bünyesine kattı. Ben de bir Xbox Live tutkunu olarak, sistemin tüm nimetlerinden yararlanmaya çalışıyorum.

Kullanıcılar bilir, Xbox Live'da bir Microsoft Puanı sistemi söz konusu. Önce parayı verip bu puanlardan

satın alıyor, daha sonraysa içerik satın alabilmek için bu puanları kullanıyorsunuz. Konsoluma kavuşur kavuşmaz ben de puan satın alma işlemlerine başladım ve bir oturuşta 11.000 puan alarak, banka hesaplarımda dikkat çekici bir hareketlenme yaşanmasına neden oldum. Peki bu 11.000 puan ile neler alınır? Şöyle sayayım...

İlk olarak 160 puana Oasis'ten Don't Look Back in Anger'ı, sonra 800 puana Splosion Man'ı, ardından 1520 puana Oasis'in Dig Out Your Soul albümünü, bunu takiben 160 puana Live Forever', Rock 'n' Roll Star'ı, Wonderwall'u, bir basketbol tutkunu olarak 400 puana NBA 2K10: Draft Combine'ı, 160 puana Maximo Park'tan Girls Who Play Guitars'ı, üstüne 1200 puana Grand Theft Auto IV için hazırlanan ilk içerik paketi The Lost and Damned'ı... Ağustos ayı boyunca harcadığım puana bakar mısınız? Hey! Bazılarının "Bu da ne ki?!" dediğini duyar gibiyim ama daha ilk ayımdı, anlayışlı olun lütfen.

Şimdi işin en ilginç yanı geliyor. Ağustos ayında deli gibi puan saçan ben, Eylül ayında sadece 160 puanlık Supersonic ve All You Need Is Love şarkılarını satın almışım. Ekim ayındaysa 800 puana "Axel & Pixel" adlı oyunu satın aldım ki bu da tamamen bir yanlışlık sonucu oldu. Bu noktada şu uyarıyı yapmak isterim: Xbox Live'dan bir şey satın alırsanız, puanınızı geri alma şansınız yok. Bende de hata var tabii ki; iki onay penceresinde de onay tuşuna basarken aklım neredeydi!

Sonuç... 11.000 puanlık başlangıç yatırıma ve bugüne kadar harcadığım puanlara bakıyorum da, elimde hala 5000 küsur var. Demek ki neymiş? Xbox Live hem çok iyi bir şey, hem çok para harcayan bir şey, hem de... Ne? Xbox Live'iniz yok mu? Neden? Çünkü Microsoft, resmi olarak Xbox 360'ı Türkiye pazarına sokmadı. Televizyonda Xbox 360 oyunu reklamı dönüyor ama Türkiye'de resmi olarak bu konsol satılmıyor. Yorum yok... ■





CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Savaşın en modern (!) hali...

LEVEL 155

1 ARALIK'TA PİYASADA

The Golden Monarch

RAPELLI

Rappelz, Ücretsiz Oyna,
En Hızlı Büyüyen Türk Topluluğa Katıl!



%100 Türkçe, Hiçbir Ekstra Ücret Yok, Bize Hemen Katıl!



Şimdi
Kapalı Beta
Versiyonu
Giriş yap!

LAST CHAOS

ÜCRETSİZ ONLINE 3 BOYUTLU ROL OYUNU

OYUN TAMAMEN TÜRKÇE
PVE VE PVP GAMEPLAY

YÜKSEK KALİTELİ 3 BOYUTLU GRAFİK

6 KARAKTER SINIFIYLA KİŞİYE ÖZEL KARAKTER GELİŞTİRME



HEMEN ÜYE OL VE OYNAMAYA BAŞLA
tr.lastchaos.eu

Barunson
games

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2009 Barunson Games Corporation. All rights reserved.
"Last Chaos" is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.

games
gamigo