

# LEVEL

Online Oyun  
Dergisi ile  
**200 Sayfa**

Çift Taraflı Dev  
**CRYSIS 2**  
Posteri

İLK EKLAN GÖRÜNTÜLERİ  
İLK BİLGİLER, İLK RÖPORTAJ

# CRYSIS 2

**SADECE  
LEVEL'DA**

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





# TEK TUŞLA İNTERNETE GİREN SONY ERICSSON SADECE VODAFONE'DA!



## 100 SARKI STEREO SPEAKER HEDİYE!



3000 kontör ve  
1 GB internet paketi hediye!  
Sony Ericsson W595'i  
66,5 TL'ye 6 taksitle al.  
Müziğe de doy,  
internete de!

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

Ön ödemeli bireysel aboneler faydalanabilir. Aboneler, ön ödemeli tarifeler içerisinde (Hesabını Bilen Tarife hariç) istedikleri tarifeyi seçebilirler. Kampanya dahilinde, ilk 3 ay boyunca (90 gün) 100 ve üzeri kontör yüklemelerde Vodafone için 1000 kontör hediye kazanılır. En fazla 3000 Vodafone şebeke için hediye kontör kazanılabilir. Hediye kontörler 30 gün boyunca geçerlidir. Bu süre içinde kullanılmayan hediye kontörler iptal edilir. 1000 hediye kontörün ücretlendirilmesi Cep Öğrenci tarifesi için dakikası 3 kontör, diğer tarifeler için dakikası 4 kontör üzerindedir. Aboneler, şebeke dışı görüşmelerinde ve hediye verilen süreli aşmaları durumunda, görüşmeleri seçtikleri Vodafone tarifesi üzerinden ücretlendirilecektir. Hediye kontörler ile üçüncü şahıslara kontör devri yapılamaz. Kontör transferi veya promosyon olarak kazanılan kontörler hediye 1000 kontör kazanımı için geçerli sayılmayacaktır. Hediye kontörler özel servis numaralarına doğru aramalarda kullanılamaz ve sadece yurtiçindeki şebeke için görüşmeler için geçerlidir. Aboneler kuttudan çıkacak şifreyi 1001 kısa mesaj numarasına göndermelerini takiben 90 gün vadeli ve 1 kere hediye 100 Vodafone Live! dan şarkı kazanacaklardır ve bir şifre, sadece 1 kere kısa mesaj ile gönderiminde kullanılabılır. Hediye 100 şarkı haricindeki içerik hizmetleri ayrıca ücretlendirilecektir. Kampanyaya dahil olan aboneler herhangi bir kontör yüklemesi yapmadan bir kerreye mahsus olarak 90 gün boyunca geçerli olacak 1 GB data kullanımına sahip olurlar. Kullanım limiti dahilinde aboneler yurtiçi WAP ya da diğer internet sitelerine bağlantı kurduklarında ekstra ücretlendirilmeyecektir. İçerik hizmetleri için ayrıca ücretlendirilecektir. Kampanya kapsamındaki abonelerin SMS gönderimi ve data kullanımları (ilk 90 gün içerisinde verilen data kullanım süresinin dolması/bitmesi durumunda) seçilen tarifeden ücretlendirilecektir. Hattın iptal olması, numara taşımayla başka operatöre taşınması veya abonenin ön ödemeli bir hattın faturalı hatta geçiş yapması halinde hediye kontör/data kullanımı iptal edilecektir. Kazanılan hediyeler değiştirilemez. Abonelerin 3G destekli cihazlar ile 3G hizmetinden yararlanabilmeleri için 3G yazıp 3636'ya göndererek 3G aboneliğini başlatması ve Vodafone 3G Kapsaması içerisinde bulunması gerekmektedir. 3G bağlantısı kapsama alanına, coğrafi koşullara göre değişiklik gösterebilir. 3G hızı şebeke yoğunluğuna, kullanılan cihaza ve bağlanılan siteye göre değişebilir. 3G kapsamının sağlanamaması durumunda süper hızlı mobil internetten yararlanılamaz, ancak cihaz/serwis uygunluğu doğrultusunda EDGE/GPRS bağlantısına geçiş yapılarak mobil internet hizmetinin devamlılığı sağlanır. Vodafone kampanyası şartlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Fiyatlara tüm vergiler dahildir ve kampanya stoklarla sınırlıdır. Ayrıntılı bilgi için Vodafone Cep Merkezleri, [vodafone.com.tr](http://vodafone.com.tr) ve [cepozgur.com](http://cepozgur.com)



Sony Ericsson

WORLD'e özel  
6 taksit



## 157. LEVEL VE FAZLASI

Crysis'in çıktığı 13 Kasım 2007'ye kadar, özellikle Türk oyunseverler, internetteki ve oyun dergilerindeki tüm haberi takip ettiler, tüm makaleleri okudular, tüm ekran görüntülerine baktılar. Kısacası, piyasanın altını üstüne getirdiler. Çünkü -FarCry gibi bir yapımdan sonra herkes, Yerli Kardeşler'den çok şey bekliyordu. Ve beklediklerini aldılar.

Haliyle, öncesiyle ve sonrasıyla; yarattığı görsel devrimle ve tamamen Türkçe olmasıyla olay yaratan bir oyundu Crysis; Türkiye için bir dönüm noktasıydı. Biz de çıktığı ay, oyunu kapağa taşımış ve yoğun ilgiyle karşılaşmıştık.

Şimdi, oyun dünyası, kapılarını bu eşsiz oyunun yeni versiyonuna açmaya hazırlanıyor. Oyun dünyasının merkezi olan LEVEL ise hazırlıklara erken başladı ve **Crysis 2'nin ilk ekran görüntülerini ve ilk bilgilerini, özel bir röportajla** sizlere sundu. Hem de tam **14 sayfayla...** Bu ekran görüntüleri, bilgiler ve röportaj ne nette var, ne de -Türkiye'de- basılı herhangi bir yayında...

Peki bu ay, **Crysis 2'nin** dışında neler yaptık? Beklenen oyunlara kapılarımızı açtık, yeni çıkan oyunları markaja aldık, 2009'a dönüp **en iyi MMORPG oyunlarını** seçtik, **Kare'nin** iç açılarını hesapladık, en komik mail'leri alıp **Cenk ve Erdem Beyler'i** ameliyata çağırdık, **Kaan Kural'a** muhteşem bir asist yaptık ve 200 sayfayı ağızına kadar doldurduk.

**Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi**, arayı açmaya devam ediyor. Ve bu başarıda en büyük pay sizin...

**Fırat Akyıldız**  
Yayın Yönetmeni  
[firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

### Notlar

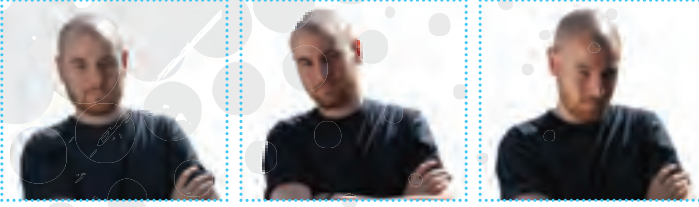
- Bu ay beş hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, Xpand Rally tam sürümü, çift taraflı dev Crysis 2 posteri, Jadde ve 4Story client'ları, Rappelz için Şeytan Kanatları ve Siyah Lydyan (kod, Online Oyun Dergisi'nin 3. sayfasında)...
- YaySat tarafından açıklanan satış rakamlarına göre LEVEL'in Aralık 2009 sayısının satışı 13.700... Ocak 2010 sayısının tahmini satış rakamı ise 13.500... İlginiz için tekrar teşekkürler.
- Türkiye'nin ilk ve en çok okunan Online Oyun Dergisi, her ay ortalama 14.000 kişiye ulaşmaya devam ediyor; yanına yaklaşabilen olmadı!
- Türkiye'nin en popüler The Sims sitesi **The Sims TR**, artık LEVEL çatısı altında... The Sims TR'nin Kasaba paketi Simtopia, LEVEL DVD'de!
- Fırat'tan PES Taktikleri tadilatla... Bölüm gelecek ay yeni yüzüyle karşınızda olacak.
- **LEVEL Community** açıldı: [community.level.com.tr](http://community.level.com.tr) (Dosya Konusu'nu 132. sayfada bulabilirsiniz.)
- Eray, Gorcan Abi ve Yekta askerden döndü!!!
- Güneş'in babasını kaybettik; başı sağ olsun.

### Xpand Rally Seri Numarası

XR-LCWCR-EXEW7-TXCL9-XCK49-XRFWY

Yaz mı, kış mı, bahar mı?

## Fırat Akyıldız



Tabii ki kişiii! Tek sorunum kış boyunca hasta olmam... Şu bademcikleri de aldrayım da dışarıda -8 derecede koşarak çay içeceğim!

## Elif Akça



Yazın "kış", kışın "yaz" diye sayıklayan, dengersiz bir insan olduğum için beni ancak bahar paklar. Baharda da çok yağmur yağıyor ama ya...

## Tuna Şentuna



Aslında "bahar" demek isterdim lakin baharın ne olduğunu, nasıl bir mevsime benzediğini unuttuk. Artık cehennem soğuğu ve cehennem sıcaklığı adında iki mevsim var dünyada.

## Cem Şancı



Her mevsimde ayrı bir dilber. Hepsini ayrı güzel.

## Ertuğrul Süngü



Antalyalı olduğum için yaz, Almanya'da üniversite okuduğum için kış, İstanbul'da yaşadığım için; e) Hepsini! Ayrıca şöminesiz ev kalsın istemiyorum!

ŞUBAT 2010, SAYI 157

## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

## YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

## EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

## YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

## GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burak Aydoğan burakay@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Eray Ant eray@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcen@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

Kadir Çakır kadir@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Kudret Bilen kudret@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

## MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

## 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. Başaran

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

## LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nusret Kırımlıoğlu

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

Esenyurt / 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

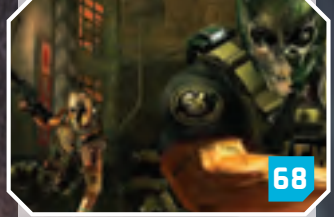
Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

# GIZLI BIR DÜNYAYI KEŞFET!

ŞİMDİ  
BEDAVA  
OYNAYIN



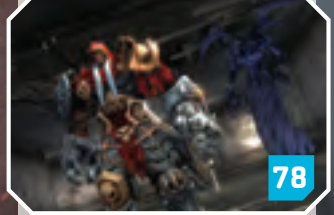




68

### Army of Two: The 40th Day

Salem ve Rios gibi iki hantal karakterin bu kadar etkili bir ikiliye dönüşebileceğini kim tahmin ederdi ki?



78

### Darksiders

Dante's Inferno ve God of War III yolda ama biraz daha oyalanmak için bu oyun ideal; öyle değil mi Tuna?



88

### 2009'un En İyi MMORPG'leri

LEVEL, 2009 yılına damgasını vuran MMORPG'leri bir araya getiriyor ve ödüllendiriyor. İşte ödüller ve kazananlar...

## MASS EFFECT 2 Sayfa 60

2009 yılını Dragon Age: Origins ile şenlendiren ve şanına şan katan BioWare, Mass Effect'in devam oyunuyla 2010 yılında da RPG türünün fanatiklerine bayram yaptırmayı hedefliyor. Başarılı olup olmadığını Cem Şancı'dan öğrenin.

- 85 The Legend of Princess
- 85 The McCarthy  
Chronicles: Episode 1

### 86 Kezban Raporu



### 98 Sadece Kaan

101 Online

### 106 Role Playing Günlükleri

109 Donanım

### 116 Doktorlar

118 Rehber

### 124 Hasan Hasan'a Karşı

132 Market

139 Kültür & Sanat

### 144 Ajan Simit

146 Yapım Hikayesi

150 Kare

154 LEVEL 158

# Xpand Rally

Son dönemin en iyi ralli oyunlarından biri...

**TAM  
SÜRÜM**

- NOT:** 1. Xpand Rally'nin kurulumu için gerekli olan seri numarasını 3. sayfada bulabilirsiniz.  
2. Oyunu Windows Vista'da çalıştırabilmek için, DVD arayüzündeki SÜRÜCÜLER bölümünden STARFORCE güncellemesini kurmanız gerekiyor. Kurulumdan ve bilgisayarınızı yeniden başlattıktan sonra oyuna girebilirsiniz.  
3. Xpand Rally, Windows 7'de çalışmamaktadır.



Minimum: P4 1.2 GHz İşemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk Alanı  
Önerilen: P4 1.2 GHz İşemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk Alanı

## LEVEL DVD #157

### DEMOLAR

CSI: Deadly Intent  
Divinity II: Ego Draconis  
Elementum  
Kino One

### FULL OYUNLAR

Legend of Princess  
The McCarthy Chronicles: Episode 1

### KURULUM DOSYALARI

4Story  
Jadde

### VİDEOLAR

Alan Wake  
Army of Two: The 40th Day

Bioshock 2  
Dragon Age: Origins Awakening  
Final Fantasy XIII  
Gran Turismo 5  
Just Cause 2  
Metal Slug XX  
Quantum Theory  
Super Street Fighter IV  
Transformers: War for Cybertron

### FİLM FRAGMANLARI

How to Train Your Dragon

### EKSTRA

Simstopia (SimsTR.com)  
Machinarium EP  
Bayonetta (Wallpaper Paketi)

Divinity II: Ego Draconis (Wallpaper Paketi)  
Mass Effect 2 (Wallpaper Paketi)  
Star Wars: The Old Republic (Wallpaper Paketi)

### SÜRÜCÜLER

ATI v9.12  
Combined Community Codec Pack  
DirectX v9.0c  
DivX v7.0  
Microsoft .NET Framework v3.5  
NVIDIA v196.21  
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  
System Mechanic Professional v9.0  
TeamSpeak 2 v2.0.33.7  
WinRAR v3.80





# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Kapak İyi Ama İçerik Kötü ile anılacak olup kendisi okur mail'lerini cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

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



## ÖNEMLİ OLAN BAŞLIĞI DÜŞÜNMEK

Merhaba tüm LEVEL ahali,

Umuyorum hepiniz için 2010 yılı mutlu bir yıl olur. Bu size attığım ilk mesajım; umarım birçok muhtemel hatamı mazur görürsünüz.

1. Ben aksiyon dolu oyunları çok seviyorum. Sadece koşup kaçmak da güzel ancak havada birkaç kurşun sıyrılsa hiç mi hiç fena olmaz. Bu tip oyunlardan, bana Mirror's Edge tadı verebilecek başka bir oyun tavsiye eder misiniz?

**Piyasada Mirror's Edge tadında bir başka oyun bulunmadığını geçen aylarda belirtmiştik. (Mirror's Edge 2D'yi deneyebilirsiniz ama.) Aksiyonun dorukta olduğu en taze örnek CoD: Modern Warfare 2; istersen ona da bir bak.**

2. Acaba bir dahaki yüzyıla kadar benim için Naruto (Shippuuden), Bleach, Samurai Champloo veya Ayukashi tadı verecek ve bir sonraki bölümünü heyecanlı bekleyeceğim bir anime çıkacak mı? Tabii ki bu teknolojik animeler de güzel ancak benim için anime

## "Üçüncü Dünya Savaşı" derken? Önerimiz askere gitmen yönünde olacak. Stratejisi bol.

deyince direkt "Supernatural" başlığı gelir.

**"Supernatural" deyince benim de aklıma Meriç geliyor sadece nedense. Sana Darker Than Black öneririm o zaman. Güzeldir bayağı. Code Geass izle ayrıca. (Mutlakla!)**

3. Bana meydan muharebesi tadı verecek bir FPS şart. İkinci, Üçüncü Dünya Savaşı fark etmez ancak şöyle kaliteli ve yarı stratejik bir oyun istiyorum. Öneriniz nedir?

**"Üçüncü Dünya Savaşı" derken? Önerimiz askere gitmen yönünde olacak. Stratejisi bol. Mesela ot yolduktan, taş taşımaktan nasıl kurtulacağının stratejisini çok iyi yapman gerekiyor. Kalitesinden de şüphelenmesin ortamın. (Sorunun yanıtı birinci soruda gizli.)**

4. Ben tam olarak Blizzard hastasıyım ve "Warcraft" başlığı altındaki her oyunu oynamış bulunmaktayım. Bu Battle.net olayı da çok hoşuma gidiyor ve Dota, Broken Alliances, Risk gibi oyunlar gerçekten çok zevkli. Peki bu Battle.net bir patch ile iyice üst düzeye gelir mi yoksa Blizzard buna yatırım yapmayı düşünmez mi?

**Battle.net'in nesinden memnun değilsin acaba? WoW da artık Battle.net üzerinde üstelik. Eğer olayların iyicene çöşmesinden, ortamların lider tablolarıyla, turnuvalarla şenlenmesinden bahsediyorsan, onun için StarCraft II'yi beklemen gerek. O zaman Battle.net istediğin kıvama gelecektir.**

5. World of Warcraft dünya üzerinde büyük bir oyuncu kitlesi olan bir MMOROG. Siz de LEVEL olarak en çok okunan ve oyuncuların en çok güvendiği dergisiniz. Eminim ki aranızda şöyle güzel bir karakteri olan ve artık oyunun "guru" moduna geçmiş kişiler vardır. Acaba bu LEVEL'deki birkaç guru, bu oyun için bir "Leveling Guide" yapıp her ay bir class'ı tanıtırıp bununla birlikte seviyelere göre item'lar tavsiye ederek seviye atlamanın yollarını paylaşırsa, sizce de güzel olmaz mıydı?

**WoW dediğin gibi bir oyun, benim de bir yılını çaldı kendisi ama o biraz eskide kaldı. WoW, kim ne derse desin eskimekte ve artık strateji rehberleri aylık olarak değil, arada bir, yenilikler olduğunda**

yayımlanıyor. Bizde de Ömür Topaç ve Emre oynamakta bu oyunu. Emre n'aber?

6. WoW oynayan arkadaşlarımızın bazılarının ailelerinin de WoW oynadıklarını biliyorum. Acaba bu hastalık benim aileme de bulaşır mı, ya da bunun için değişik otları mı birbirine karıştırmalıyım? (Veya bir falcıya gidip onlara bir büyü mü yaptırırsam?)

**Çok fantastik ailelerimiz onlar Uğur ya. Benim babam daha telefonda mesaj bile atamıyor. Annem de oyun olarak bir Solitaire biliyor, bir de puzzle.**

**Ekrana yayıyor o sanal puzzle parçalarını, saatlerce birleştirip duruyor. Keşke benimki de WoW oynasaydı da eğlensedydik ailecek. Gerçi o zaman da yemek yapmazdı. Gerçi şu halde de yapmıyor... Neyse konu dağıldı yine bak. Değişik otlardan kastın nedir acaba? Büyü dediğin de oyunda olur.**

**Falci en fazla senin falına bakar, önünde iki yol görür, bir tanesi Resto Shaman'dır, diğeri Tank Death Knight. Vay be, öyle bir falcı olsa çok acayip olmaz mıydı...**

7. Bu köşe sorularının sorulması için hazırlanmış ancak ben bu tabuyu kırarak diğer oyuncuların size bu

köşede birçok kez sorduğu soruyu cevaplamak istiyorum. Soru: Nasıl bu kadar başarılı bir dergi çıkarıyorsunuz ve nasıl rakiplerinizin arasından sıyrılıyorsunuz? Cevabı çok basit ve net. Daha iyi oyun incelemeleri olan bir dergi çok ararsam bulurum. Yeni olaylardan haber verip oyun piyasasının tam kalbinde olan bir dergiyi, yabancı kaynakları karıştırsam ortaya çıkarırım ancak LEVEL kadar okuruna değer veren ve aile sıcaklığında yaklaşan bir dergiyi, ölürüm de bulamam!

**Daha iyi oyun incelemesi mi bulabilirsiniz? Oyun dünyasının kalbi mi? Bak şimdi oldu mu?! Sıcak ailemizi soğuk rüzgarlarla dağıtıyorsun diyordum fakat o ufak, neşeli ve sevimli notunu gördüm hemen aşağıda...**

Tüm LEVEL ahalisine saygılar ve çalışmalarında başarılar.

Not: Tuna Abi posta bölümü en güzel seninle. (Yağ çekmedim işte!)

Uğur Koç

## KONSOL ALDIM, ALIYORUM

Merhaba LEVEL ailesi,

Derginizi çok seviyorum ve uzunca zamandır takip ediyorum. Artık bir konsol almayı düşünüyorum ve size de bununla ilgili sorular soracağım.

1. Konsol almayı düşünüyorum. Aslında PS3'e çıkan oyunlar çok ilgi çekiyor ama Xbox'ın grafikleri de çok ilgi çekici. Bir türlü kara veremiyorum, sizce hangisini alayım?

**Şunu not ediniz sevgili okurlar: PS3 ve Xbox 360'ın arasında dağlar kadar fark yok. O yüzden grafik konusunun dışında hareket ediniz. Bence Xbox 360 al. Senin yerine karar verdim şu an.**

2. Online oyun oynamayı seviyorum ama bizim internetimiz USB şeklinde. Bu konsollarda USB çıkışı olduğunu biliyorum ama oraya taksam internete bağlanabilir miyim?

**Hah bak daha fazla bilgi verdin. (Eğer online oyun oynamayı seviyorsan PS3 al zira PS3'ün online olanakları parasız. Xbox Live'in Gold üyeliğinin aylık ücreti var.) USB bağlantısı olan her modem**

Ethernet ile de bağlanır. O yüzden seni bir Ethernet kablosu kurtaracaktır.

3. Xbox 360'ta "3K" diye bir sorun var diyorlar, o nedir? PS3'te böyle sorunlar var mı?

**3K artık pek az görülüyor. Kısacası konsolunu çalışmaz hale getiren bir sorun. Eğer yeni seri bir Xbox 360 veya Xbox 360 Elite alırsan böyle bir sorunla karşılaşmazsın. PS3'te de daha az görülen, "Ölümün Sarı Işığı" adlı bir sorun var ve o da PS3'ün kilitleyip kalmasına yol açıyor.**

4. Benim bilgisayarımın işletim sistemi Windows 7. Arkadaşlar eski oyunları çalıştırmaz diyor, doğru mu? Benim işletim sistemim de Windows 7. Arkadaşlar olalım mı Ulaş? Sen dinleme o arkadaşlarını; çalışır o oyunlar. Yeterince azmedersen eğer...

5. Xbox 360'a çıkan en iyi oyun hangisi? PS3'e çıkan en iyi oyun nedir?

**Xbox 360'a çıkan en iyi oyun bana göre Tekken 6 veya SFIV veya Bayonetta olabilir. (Kararsızım.) PS3'e çıkan en iyi oyun ise Uncharted 2'dir.**

6. Evimizde 106 ekran, 1024 x 768 çözünürlüğe sahip plazma TV var. PS3 ya da Xbox 360'ın görüntüsü bu TV'de nasıl olur?

**106 ekran televizyonun 1024 x 768 çözünürlüğü olması da bir garipmiş yahu. PS3 de Xbox 360 da en iyi 1920 x 1200 çözünürlük sunar ama çoğu oyun 1366 x 768 çözünürlükte çalışıyor. Senin TV her iki durumda da biraz kötü ne yalan söyleyeyim.**

Sorularım bu kadar. Cevap verir ya da yayınlarsanız çok sevinirim. İyi günler.

Ulaş Özgeylani

## PS2'de MODERN WARFARE 2

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL dergisine emeği geçen herkes.

Çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum izninizle.

1. Ben PS2 oyunu alacağım ama Modern Warfare 2 ve Left 4 Dead arasında kaldım. Sizce hangi oyunu almalıyım? (Maceradan hoşlanıyorum.)

**Maceradan hoşlandığımı PS2 için bu oyunları aramandan hemen anladım. Öylesine bir maceraya girebilirsin ki sevgili Soykan, bu maceran seni bu iki oyunu PS2 için tüm dünyada aramaya itebilir. Duyduğuma göre Kuala Lumpur'daki bir kabile bu oyunları PS2'de çalıştırmayı başarmış. Atla uçağa!**

2. Ben RappelZ oynuyorum ama güzel karakterim yok. Size sorun olmazsa 50. seviye üstü ve gölge avcısı ya da katil olan karakter verir misiniz? (N'olur ya!)

**Sorun olmaz tabii. Biz de elimizdeki 50. seviye üstü yazlık karakterlerimizi ne yapsak diyorduk. ▶**



► **Kış şimdi, kullanamayız. Ne enteresan bir istekmiş seninki de... Versek bir türlü, vermesek bir türlü şimdi.**

3. Ben PS2'yi değiştirmeye kararlıyım. Sizce Xbox 360 mı yoksa PS3 mü? (Online oyunlara hastayım.)

**Online oyunlara hasta herkese PS3 öneriyorum ve PS2'ni değiştirmeni de destekliyorum.**

4. Ocak ayı sayınızda vermiş olduğunuz Pariah oyununun tam incelemesini hiçbir yerde bulamadım; acaba siz yayımlayacak mısınız?

**Pariah'ın rehberinden bahsettiğini düşünmekteyim ama sen biz vermeden belki [www.gamefaqs.com](http://www.gamefaqs.com) adresine bir uğramak istersin?**

5. Siz hiç Shaiya Online oyununu oynadınız mı? Oynadıysanız bir kere oyunu dergide yayınlar mısınız?

**Şahsen oynadığımı söyleyemem ama Online Oyun Dergisi'nde yer verdiğimizize eminim.**

Benim sorularım bu kadar. Dergide posta bölümünde yayımlarsanız sevinirim. Çıkarttığınız dergi gerçekten çok süper ve şimdiden teşekkürler. Hep böyle devam edin. Cevapları merakla bekliyorum.  
*Soykan Çelikli*

## İNGİLTERE YOLCUSU

Merhaba LEVEL dergisi. Derginizi 143. sayınızdan beri takip ediyorum ve çok iyi bir iş çıkarttığınızı söyleyebilirim. Çok bekletmeden sorularıma geçiyorum.

1. Ben bu yaz tatilinde İngiltere'ye gidiyorum ve oradan bir Xbox 360 almayı düşünüyorum fakat PS3'ün de çok iyi olduğunu düşünüyorum. Basit bir soru olabilir ama hangisi bana daha avantajlı olur?

**İngiltere'ye ben de gelebilir miyim lütfen? Söz sana bulaşmam, kendi halinde gezerim. Yemek de vermene gerek yok. Karşılığında sana Xbox 360'ın nasıl oynadığımı gösteririm bak! (Gizli cevap.)**

2. Ben bu aralar CoD: MW2 oynuyorum fakat başka bir oyuna ihtiyacım var. Herhangi bir türde, herhangi bir oyun olabilir. Önerebileceğiniz bir tane var mı?

**Olmaz mı... Multiplayer olarak Körebe ve Saklambaç var. Dilersen Yerden Yüksek de olur. Tek kişi için karakterini ikiye bölüp bilye oynayabilirsin. Kaybetsen de sen kazanırsın hem! PC için oyun**

## Ben o kısımda uyumuşum Cihan ya. Bir kalktım, seninki binmiş Toruk Macto'ya, uçuyor da uçuyor

**soruyorsan şayet, "The Saboteur" diyeyim.**

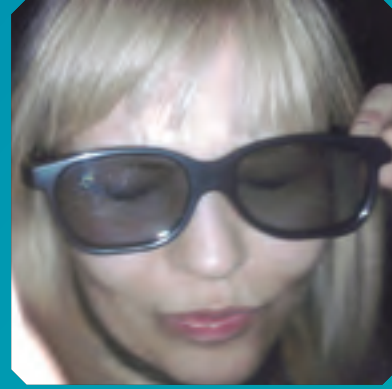
3. Acaba Windows 7'ye -hızlı olması hariç- Vista'da olan özelliklerden daha fazlası katılmış mı?

**Katıldı tabii ki. Microsoft'un sitesinde bunların neler olduğu yazıyor. Şahsen Windows 7'yi çok sevdim; herkese tavsiye ediyorum. (Buna rağmen ilk denemede mavi ekran çıkarttım. XP sürücülerini Win7'de yüklemeye çalışmayın!)**

4. CoD: MW2'nin çabuk bitmesi dışında ilk MW'den kalır yönünün olmadığını düşünüyorum. Sizin düşünceniz nedir?



## LEVEL'İN 3D SEANSI



Tuna Ankara'nın soğuşunda çalışırken biz ona inat toplandık ve Avatar'a gittik. Her insanoglu gibi biz de karton 3D gözlüklerden sonra kemik gözlüklere kavuşunca biraz şımarдық; gözlükleri amaç dışı kullandık, maymunluk yaptık. Ancak asıl aksiyon Avatar'dan çıktıktan sonra başladı. Daha herkesin aklının yerinde olduğu bu üçlü poz, ileride yapılacak taşkınlık fırtınasından önceki sessizliği gösteriyor sadece.

**Ben aksini düşünüyorum. MW2'de neler olduğunu sor, hatırlamıyorum. En çok beni etkileyen bölümü sor... Yine yok. Uçtu gitti... Oysa MW öyle miydi?**

Valla Tuna Abi bu kadar postayla nasıl başa çıkıyorsun, inanamıyorum. Mesajımı "Posta"ya dahil ederseniz sevinirim. İyi sabahlamalar.

**İnanılmayacak bir şey yok. Dediğin gibi sabahlıyorum. Hem de her gün. (Peki buna inandın mı?)**  
*Muratcan Tuncel*

## AVATAR

Selam Tuna Abi ve LEVEL ailesi. Son zamanlarda kafama takılan soruları bir yazayım da profesyonel bir yardım alayım dedim.

1. Call of Duty: Modern Warfare ile ilgili film çıkacak dedi arkadaşlarım; ben araştırdım ama bir şey bulamadım. Böyle bir film olacak mı?

**Call of Duty'nin filmi çıktı. Hem de kaç kez... İzlediğin tüm askeri operasyonlu Amerikan filmleri aslında birer Modern Warfare.**

2. Avatar'ın kapağının arkasına baktığımda online bir kısmı olduğunu gördüm. Zihnim beni yanıltmıyorsa (Dergideki yazıda değinmediğiniz için.), o kısmı bana anlatabilir misiniz?

**Ben o kısımda uyumuşum Cihan ya. Bir kalktım, seninki binmiş Toruk Macto'ya, uçuyor da uçuyor. Sonra sordum arkadaşşıma nasıl bindi buna bu mavi, dedi "O kısmı göstermediler." "Eh" dedik biz de, onlar o kısmı göstermedilerse, biz de multiplayer kısmını dergide tanıtmayız. (Nasıl, iyi sıyrıldım sorudan değil mi?) Avatar'da multiplayer modlar var ama onlar da oyun gibi vasat; değişik ya da ilgi çekici bir şey yok. 16 kişiye kadar destek var. Vs... Vs...**

3. Assasins Creed 2 çikali bayağı bir oldu ama PC versiyonu niye geç çıkarılıyor?  
**Çünkü Ubisoft oyunun konsol versiyonuna**

**yoğunlaştı, PC'yi sonraya bıraktı. Nasıl olsa konsollardan daha fazla para kazanıyor.**

4. Bana önerebileceğiniz iyi ve senaryosu uzun olan bir FPS oyunu var mı?

**Wolfenstein var ama o da pek iyi sayılmazdı. Bioshock 2 geldi, geliyor; onu bekle bence.**

Yeni yılınız kutlu olsun.

*Cihan Eroglu*

## PS2 AÇIK PLATFORMU

Happy new year sevgili LEVEL tayfası... Bu e-mail'i yeni bir yıla girmenin verdiği heyecanla size atmaya bir borç bildim ve içinde 128 MB ekran kartı olan bilgisayarımın size seslenmekteyim. Fazla uzatmadan aklımda olan birkaç soruyu sorarak cevap almayı umuyorum.

**Peki 128 MB ekran kartıyla e-mail'in nasıl bir ilişkisi var? Misal 1792 MB'lık ekran kartın olsaydı bu e-mail bize her biri ayrı hızırdayan çalılarla örtülü, "ambient occlusion"ın coştugu, "high-res texture"larla kaplı bir manzaranın içinde mi ulaşacaktı? Merak ettim şimdi...**

1. Başta 128 MB ekran kartı yazmama aldırmayın; benim bir de masaüstüm var. Masaüstümün donanımı: 2.50 Ghz Core 2 Quad işlemci, 2 GB Nvidia GeForce 9600GT ekran kartı ve 4 GB Ram. Amacım hava atmak değil; sorum şu ki bu bilgisayar önümüzdeki kaç yıl boyunca çıkacak oyunları rahat şekilde oynatır?

**O 9600GT'nin 2 GB olduğuna emin misin? 512 MB olmasın sakın? Hava atayım derken biraz yüksekte uçtun gibi geldi bana. O bilgisayar seni iki yıl idare eder ama "2 GB"lık ekran kartını değiştirmen gerekebilir. 1800 TL'den satılan son Radeon'u öneriyorum sana. (O nasıl fiyat ya?)**

2. Acaba Dante's Inferno'nun PC'ye çıkma olasılığı var mı?

**Bence yok. Nedenini sorma. Hissettim.**

3. Sizin Ocak sayınız çıktığında PSN ve Xbox Live üzerinden Army of Two: The 40th Day ve Dante's Inferno'nun demosu yayınlanıyordu. Nasıl bulduz oyunları?

**Army of Two'yu sürpriz olsun diye oynamadım. Dante's Inferno'nun demo incelemesiniyse LEVEL Online'da yaptım. Bence çok şık olmuş. Gelsin**

## hemen!

4. Assassin's Creed 2'yi çok büyük bir merakla bekliyordum, ta ki sizin LEVEL Online ve Aralık sayınızdaki notları ve yorumları görene kadar... Acaba PC versiyonunun daha iyi olma olasılığı var mı? Bir de PS3 ve Xbox 360'a 17 Kasım'da çıkardıkları oyunu, PC sahiplerine 31 Mart'ta sunmaları ayıp değil mi?

## Olayın PC yüzünü bir üst mail'da açıkladım.

**Oyunun PC versiyonunun daha iyi olacağını sanmıyorum ama birkaç bonus ekleyebilirler.**

5. PS2 açık platformu hakkında biraz daha detaylı bilgi verebilir misiniz? Yoksa iptal mi oldu? Olmadiysa fiyatı nedir?

**PS2'nin açık platform olması hakkında sana bilgi vereyim. Artık Sony, PS2 oyunlarını onaylama işinden çekildi. Yani herkes, dilediği gibi oyun üretip satabilir onay almadan. Yalnız bunun için "devkit" satın alman lazım ve o da 10.000\$ civarı. Diyorsan ki ihtiyacım yok, ben çözerim olayı (Bravo.), o zaman yaklaşık 750\$'a bir "debug" PS2 satın alarak kendin pişirip, kendin deneyebilirsin.** Sorularım bu kadar; umarım derginize layık görürsünüz. Görmezseniz de sorun yok ama en azından cevaplırsanız çok mutlu olurum. Kendinize iyi bakın...  
*Mertcan Aykut*

## HDMI KABLO SEÇİMİ

Sayın LEVEL ahalişi ve Tuna kardeşim.

Ben 14 yaşından beri bir oyun oynuyorum ve çok sıkı bir dergi takipçisiyim. Şu an evlendim, 25 yaşındayım ve hala oyunlarda kopmadım çünkü artık oyunlar çocuklardan daha çok, yetişkin bir kitleye hitap ediyor.

Ben şu an Bahçelievler Belediyesi'nde güvenlik görevlisi olarak çalışmaktayım. Sizin derginizin yakınında görev yapmaktayım. Eğer bu e-mail'ime cevap verirseniz, bir kutu fıstıklı baklava alıp sizi Hürriyet Medya Towers'taki yerinizde ziyaret etmek istiyorum. Sorularıma geçiyorum şimdi de.

Bende bir PS3 var ve daha yeni aldım. Bunu LCD TV'ye bağlayacağım ama HDMI kablolar çok pahalı. 199 liraya da HDMI kablo var, 20 liraya da... Bu 199 liralık kabloyu almak istemem bir sebebi de Blu-Ray filmler için biçilmiş kaftan olduğunun söylenmesi. Bu kadar fark yaratır mı bu kablo farklılığı?

**Ahmet Bey kardeşim. (Böyle hitap etmem gerektiğine kanaat getirdim.) Bize her daim yazabilirsiniz lakin bizim binaya gelebilir misin, o kısmı biraz karışık. Burası pek ziyaretçilere açık bir ortam değil maalesef. Ne var ki birçok fuarda veya etkinlikte ekipçe bulunuyoruz ve bunları da duyurmadığımız yer kalmıyor. Oralara gelebilirsin belki, olmaz mı? (Güvenlik görevlisi ya, yumuşatıyorum ortamı; ne olur ne olmaz.) Hemen HDMI kablosu konusuna gelelim. Bu konuya burada net bir yanıt vereceğim, lütfen herkes okusun. 1000 TL'lik bir HDMI kablo ile 20 TL'lik bir HDMI kablo arasında hiçbir fark yok! Kandırıyorlar bizi arkadaşlar. Yok "altın kaplama" diyorlar, yok "1.3 versiyonu" diyorlar ama hepsi fasafiso. Şayet ki HDMI kablo hadisesi analog devrin bir parçası olsaydı, belki kaliteden bahsedebilirdik ama dijital ortamda, iletilen sinyaller ya vardır ya yoktur. Yani daha iyi bir HDMI kablo ne daha iyi ses verir, ne de daha iyi görüntü sağlar. Ha nedir, 2 TL'ye aldığınız HDMI kablo ortasından kırık gelir, ona bir şey diyemeyiz... Hepinize teşekkür ediyorum. Ben LEVEL'i ilk çıktığı**

yıllardan beri takip ediyorum ve herhalde en eski okuyucusuyum. Ağrı, Doğu Bayazıt'da askerlik yaparken bile hiç kaçırmadan aldım ama oraya biraz geç gelirdi.

## Artık her yere, İstanbul'dan sadece bir gün sonra geliyorsunuz! O günler geçti...

Hepinize teşekkür ederim. Bu benim ilk e-mail'im umarım yayımlarsınız. Şimdiden emeklerinize teşekkür ederim.

*Ahmet Kaya*

## AKATSUKI: GLADIO!

Selamlar olsun ey LEVEL cemiyeti ve ailesi. Ben uzun zamandır e-mail göndermeye çalışıp ve unutkan biri olduğumdan her zaman bunu göndermeyi unutan okuruzum. Elimden geldiğince hata yapmadan yazmaya çalışacağım ve hepinizi seven ama Elif

## Ha, ninjalar dışı olsun diyorsun. Ayıp ama!

Abla'yı daha çok seven bir kişi olarak sorularıma geçiyorum. (Elif Abla'yı sevmemin nedeni, kızların da oyunlarda üstün olabileceğini göstermesi. O bir öncül!)

**Aha! Erdi, demek sen o okurumusun! Ne zamandır seni arıyorduk. Hepimizin aklındasın o unuttuğun postalarından dolayı! Elif Abla'nı sev, bir şey demiyorum ama sorularını o değil, ben yanıtlıyorum. Belki beni de sevmek istersin? Hı? Peki tamam.**

1. Şimdi bana bu ay yeni Xbox 360 alındı ve ben de Gear of Wars 2'yi aldırtdım. Sizce iyi mi yaptım yoksa kötü mü? Önerebileceğiniz başka oyun var mı? **Gears of War 2 çok iyi oyundur, hiç de kötü bir şey yapmamışsın. Yalnız düşmanlarını testereyle ortadan ikiye bölerken ailen yanında olmasın. Endişelenebiliyorlar. Sana Bayonetta öneriyorum ayrıca.**

2. LEGO Universe Online paralı mı? Ne zaman çıkacak? 2010'da çıkacak dediler ama hangi ayda bilinmiyor.

**LEGO Universe Online hakkında daha fazla bilgisi... Ya Erdi bana kızmazsın umarım; bu oyun o kadar ilgimi çekmiyor ki... Bu yıl çıkacak ama hala hangi ay çıkacağı belli değil. Fakat aylık ücrete tabi olacağı resmi sitesinde açıklandı.**

3. Abi, Naruto Shippuuden'de Akatsuki'nin başındaki adam Uchiha Madara mı yoksa Kakashi Sensei'e gözünü veren kişi mi? Anlamadım gitti.

**Akatsuki'nin başındaki adam benim! Artık açıklıyorum. Naruto da Fırat. Gerçek şu ki Naruto'yu asırlardır izlemiyorum. Bir DVD oynatıcı, bir jeneratör ve bir de TV ile bir adaya düşersem hepsini izleyeceğim kaldığım yerden.**

4. Abi bana level atlamalı, upgrade'li, eşyalı bir oyun önerir misin? Dediğim oyun PC için olsun abi. Xbox 360'da da olabilir.

**Anlattığın özelliklere sahip en şahane oyun Dragon Age: Origins'dir!**

5. LittleBigPlanet PC ya da Xbox 360'da çıktı mı? Çıkmadıysa çıkar mı? Çıkarsa ne zaman çıkar?

**Çıkmadı. Çıkamaz. Çıkmayacak! Neden diye sor ama. Sordun mu? Çünkü bu oyun Sony'nin kendi oyunu ve sadece PS3 ve PSP'de var.**

6. Bana önerebileceğin "ecchi", "ninja" türü bir anime var mı?

**Ecchi mi? Erdi ne dedin şimdi sen, oldu mu?**

**Ecchi'nin anlamını bilmediğinden şüpheleniyorum.**

## rum. Biliyorsan eğer, içinde niye ninja olsun. Ha, ninjalar dışı olsun diyorsun. Ayıp ama!

7. Son sorum ise şu: Naruto'nun hikayesi olan bir oyun var mı piyasada? Varsa adı ne?

**Tonla var. PS2 ve PSP'de Naruto: Narutimate Accel adında bir dolu dövüş oyunu var. PS3'te Ninja Storm var. Xbox 360'da da Broken Bond.**

Sorularım bu kadar. Elimden geldiğince yazıp yanlışı yapmamaya çalıştım. Birkaç kere de kontrol ettim. İnşallah yayımlarsınız. Şimdiden teşekkürler...  
*Erdi Zandolu*





Fotoğraf: Adem Başaran

# LEVEL LİĞİ

Ay 7

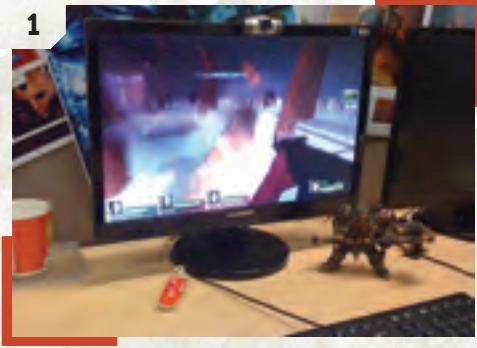
Oyun **Left 4 Dead 2**

Platform **PC**

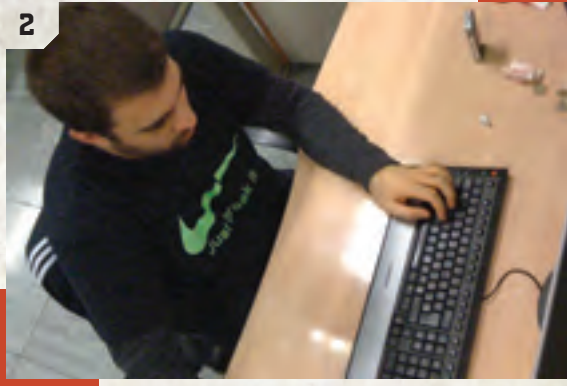
Aylardır lider olarak sürdürdüğüm LEVEL Ligi'nde bu ay ne oynayacağımıza karar vermek oldukça kolay oldu. Henüz bir hafta önce LEVEL Community kapsamındaki ilk Steam mücadelesini gerçekleştirdik ve Left 4 Dead 2 üzerinden başarılı bir test yaptık. Elde hazır böyle bir imkan varken başka oyun aramaya gerek var mı? Tüm denemelerimizde Emre'nin başarılı bir performans sergilemesi beni düşündürdü gerçi ama her zaman da kendi lehime çalışacak değilim ya; biraz da adalet olsun. Karşınızda eli kanlı dört zombi avcısı ve onların en uzun süre hayatta mücadelesi!

## Puan Durumu

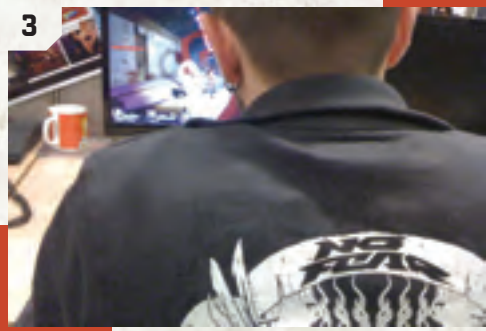
İSİM	BU AY	TOPLAM
Şefik	6	56
Emre	8	51
Elif	10	38
Fırat	5	32
Ertuğrul	0	5



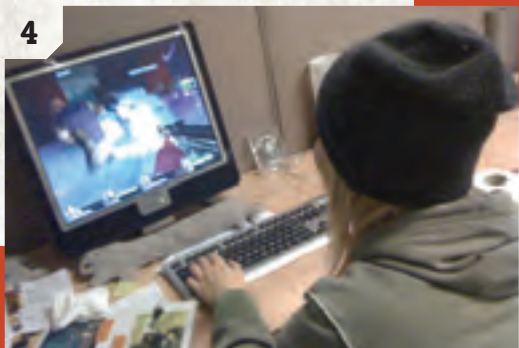
1 Uzun süre hiçbir darbe almadan, bir kez olsun sırtımız yere gelmeden ilerleyip durduk aşk tünellerinde. Ne var ki üzerimize gelen zombi akınlarından birinde aramızdan ilk ayrılan Fırat oldu. Tüm akınlara dur dedik, birbirimize muhtaç olmadık ama sonunda zombiler fazla geldi, galip geldi ve aramızdan Fırat'ı söküp aldı. Kalbimizdesin...



2 Fırat'ı geride bıraktık, yardım etmedik; çünkü bu bir LEVEL Ligi mücadelesi ve en son ayakta kalanın kazanacağı bir yarış var ortada. Ne var ki bu kötülüğün, bu düşüncesizliğin ve bu ezeli rekabetin ikinci kurbanı ben oldum. Aynı zombi akınında Fırat'ı görmezden gelen herkes gibi yoluma devam edecektim ki ben de kurban gittim, öldüm, bittim.



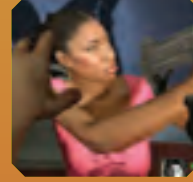
3 Ayakta kalan son iki kişi Emre ve Elif oldu. Bir tarafta Rochelle, diğer tarafta Ellis. Ayakta kalma mücadelesi son sürat devam ediyordu ve açıkçası benim favorim Emre'ydi. (Kızma Elif!) Buna rağmen sonraki zombi akınında köşeye sıkışan, yorgun düşen ve kendisine yardım edecek tek bir kişi bile kalmayan Emre, hayata gözlerini yuman üçüncü kişi oldu.



4 Elif başardı, hayatta kaldı ve aylar sonra LEVEL Ligi'nde 10 puanı almayı başardı. Tabii ki oyun sona ermemişti ve zombilerin onu da çiğ çiğ yiyeceği an gelecekti. Biz de birinciliği kaybetmenin üzüntüsünü, bu eğlenceli sahneyi bekleyerek aşmaya çalıştık ve sonunda zombiler Elif'i de yedi; hem de 10 puanlı Elif'i!

“Yalnız harita güze...  
Öldüm.” - Şefik

## Oyuncular



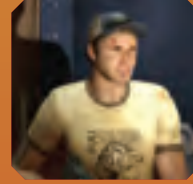
**Elif**

Yaş: 19

Ülke: Çin

Yeteneği: Şarkıcı

Favori Karakter: Rochelle



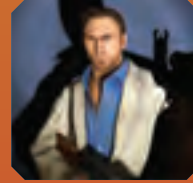
**Emre**

Yaş: 28

Ülke: Sri Lanka

Yeteneği: Dansçı

Favori Karakter: Ellis



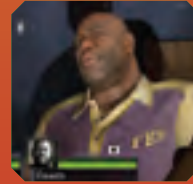
**Fırat**

Yaş: 33

Ülke: Kamboçya

Yeteneği: Michael Jackson

Favori Karakter: Nick



**Şefik**

Yaş: 21

Ülke: Kuzey Kore

Yeteneği: Köpek eğitmeni

Favori Karakter: Coach

## Ayın Galibi

**ELF FOR DEAD**

10 PUAN

Aylardır birinci olamayan ve motivasyonunu kaybeden Elif, hastalığı sayesinde zombilerle iletişim kurarak 10 puanı kazandı.

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Nier

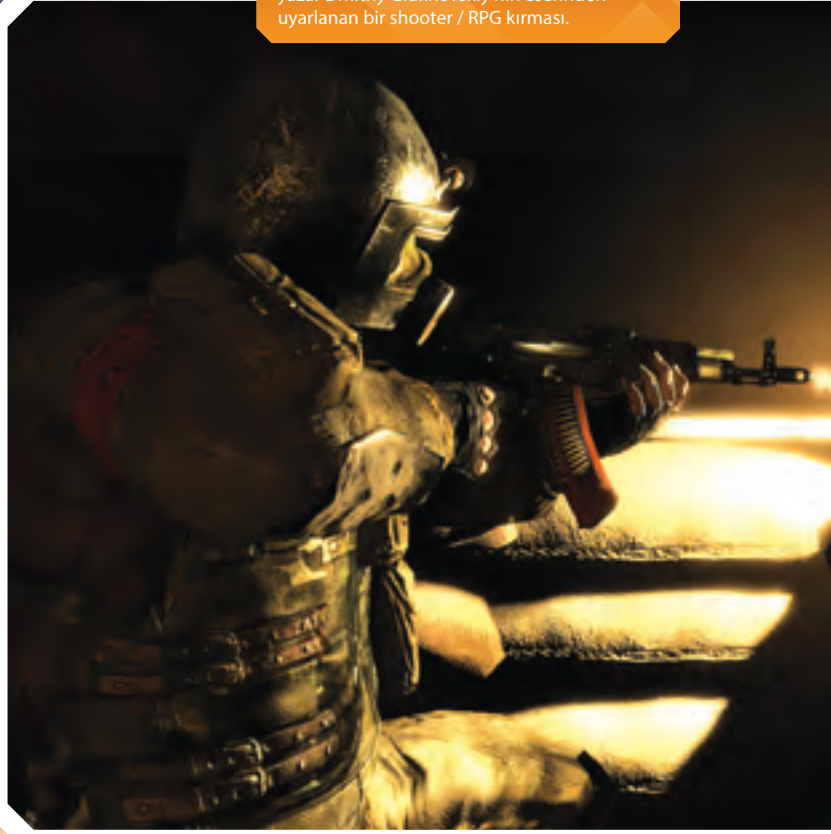
Çıkış tarihi: 2010'un ikinci çeyreği

Square Enix'in yeni oyunu Nier, FF serisinin RPG türünde edindiği yeri aksiyon RPG türünde edinecek gibi görünüyor.

## Metro 2033

Çıkış tarihi: 16 Mart 2010

4A Games'in ilk oyunu olan Metro 2033; Rus yazar Dmitriy Glukhovskiy'nin eserinden uyarlanan bir shooter / RPG kırması.



## God of War III

Çıkış tarihi: 19 Mart 2010

Kratos kendi boyutlarının en az 1000 katı büyüklüğündeki düşmanın en korumasız noktasını bulmuş...







### Gran Turismo 5

Çıkış tarihi: Belli değil

Mart'ta çıkması beklenirken son anda belirsiz bir tarihe ertelenen Gran Turismo 5'in son yayımlanan ekran görüntüsüne Toyota FT-86 damgasını vurmuş.



### Yakuza 3

Çıkış tarihi: 23 Mart 2010

Hayır bu görüntü City of God'dan değil; bildiğiniz Yakuza serisinden. Yakuza 3 ufukta, hatta Yakuza 4 de yolda. Bekliyoruz.



Tüm Ekran  
Görüntüleri  
**LEVEL  
ONLINE**'de



## Televizyon şovu dediğin...

Tehlikeli yarışlar ekrana taşınıyor, **Split/Second** reyting kralı oluyor!

**B**urnout ile San Francisco Rush'ın birleşimi olarak nitelendirilebilecek ve Burnout'a rakip olarak bile gösterebileceğimiz Split/Second'a az kaldı. (Üç ay kadar.) CES 2010'da görücü karşısına çıkan oyun, yine hızlı oynanışıyla oyuncularını büyüledi ve sabırsızlığımızı bir kat daha artırdı.

Hatırlayacaksınız, Split/Second'da bir televizyon programı konu ediliyordu ve yarışçılar bir "Reality Show"da ölümüne rekabet ediyordu. Birbirlerine karşı son hız yarışmanın ötesinde, yarış pistinin çevresindeki öğeleri de kullanabiliyordu yarışmacılar.

CES 2010'da her aracın üç seviyelik özel gücü olduğunu görmüş olduk. İlk iki seviye mavi barlarla gösteriliyor ve

bunların etkisi nispeten zayıf. (Tabii yine de rakip araçları durdurmaya yetebiliyor.) Daha zor elde edilen kırmızı güç ise bir sinematikle birlikte etrafın yerle bir olmasını sağlıyor. Yani rakibinizi gerçekten pistten silmek istiyorsanız, sabredip kırmızıya kadar çıkartacaksınız o gücü. (Güç toplamak için de artistik hareketler yapmak, yüksek rampalardan fırlamak, rakiplerinizi hemen arkalarından takip etmek gerekiyor.)

Fuarda oynanan tersane bölümünde bir helikopterin rakip araçlara bomba düşürmesi mi sağlanmadı yoksa geminin ortasını delip, rakiplerin önüne geçmek için kullanılacak bir kestirme yol mu yaratılmadı... Oyun bunun gibi birçok farklı sahne içerecek ve hepsini, şu an görmek istiyorum!

■ Tuna Şentuna



## Karanlık tarafa doğru...

**Chaos Rising**, Warhammer fanatiklerine ilaç gibi gelecek

**T**üm dünyanın beğenerek oynadığı WH40K: Dawn of War II ek paketine bir ay gibi kısa bir süre sonra kavuşuyor ve oyunun müdavimleri, ön siparişleri çekmek için atakta bekliyor.

Dawn of War II: Chaos Rising olarak bilinen eklenti paketi, tam anlamıyla "her şeyin fazlası" formülüyle üretilmiş. Birimler, silahlar, eşyalar, yetenek ağacının öğeleri, taşınabilecek ekipmanlar... Orijinal oyunda ne varsa, hepsinin fazlası yeni oyunla birlikte geliyor. Bu eklentilerin yanında yeni bir ırk, Chaos Marines de görücü karşısına çıkıyor.

Senaryo modunda oynarken, verdiğiniz kararlar neticesinde ya Emperor'a bağlı kalacaksınız, ya da yavaş yavaş askerleriniz kaosa sürüklenecek ve nihayetinde Chaos Marine'lerin bir üyesi olacak. Tabii Chaos tarafının daha yıkıcı ve acımasız güçleri bulunduğundan, hepimiz bu ırkın nimetlerinden faydalanmak için "karanlık taraf"a hizmet eden hareketler yapacağız.

Orijinal oyunda kullandığımız karakterleri aynen taşıyabileceğiniz ve çalışmak için bu oyuna ihtiyaç duymayan Chaos Rising, karakter seviye sınırını da 30'a yükseltiyor. **■ Tuna Şentuna**



## Microsoft'tan "Oyun Odası"

Game Room, PS Home'a rakip olabilecek mi?

**Ö**nce, basit birer resim olan avatarlar gitti, yerlerine üç boyutluları geldi. Bu avatarları çeşitli oyunlarda kullanabileceğimiz haberi de gelmişti ki Microsoft yeni oyun alanını, Game Room'u açıkladı.

Xbox Live'da veya Games for Windows Live'da kullandığımız avatarları üç boyutlu bir ortamda gezdirip sosyal aktivitelere sokabileceğimiz bir oluşum Game Room. Burada dilersek sohbet edeceğiz, dilersek kendimize ait alanlar oluşturup arkadaşlarımızı davet edeceğiz (Kesin eşyaları paralı yaparlar.), dilersek de birçok ufak

arcade oyununu alanda bulunan oyuncularla oynayacağız. İlk aşamada Space Hawk, Sea Battle, Football, Astrosmash, Sub Hunt ve Millipede gibi 30 adet mini-oyun Game Room'dan erişilebilir olacak fakat Microsoft ve Game Room'un yapımcısı Krome Studios'un planı üç yıl içerisinde 1000'e yakın oyun sunmak. Bu oyunların her birisi paralı olacak elbette ve PC ile Xbox arasında dönüşümlü kullanılabilir. Game Room'un hizmete başlaması için bahar aylarını beklememiz gerekiyor ki pek de bir şey kalmadı burada.

**■ Tuna Şentuna**



## Ejderhaların çağı bu kadar çabuk bitemedi

Uyanış'a birbuçuk ay kala, yepyeni bilgiler

**1** 6 Mart günü yeniden bilgisayarların, konsolların başına geçeceğiz ve büyük ihtimalle o gece uyumayacağız. Bunu yapacak kitle şu an Dragon Age: Origins'i bitirmiş ve daha fazlasını isteyen RPG canavarlarını kapsıyor ve bu grupta olmaktan şeref duyduğumu da belirtmek isterim.

Oynamak için Dragon Age: Origins'e ihtiyaç duyacak olan "Awakening", yaklaşık 40\$'dan satışa sunulacak ve dilersek Origins'de kullandığımız karakterleri bu oyuna taşıyabilece-

ğiz. Üstelik tüm karakter özelliklerini bedavaya değiştirme olanağı da yakalayacağız. Yeni yetenekler, büyüler ve yüksek seviye sınırı Awakening'de bizi karşılayacak iyi özellikler arasında. Kötüler arasında ise Inferno Golem ve Spectral Dragon gibi sevimsiz, haşarı, can yakması muhtemel yaratıklar yer alıyor. Architect ile karşılaşmamıza bizi biraz daha yaklaştıracak olan bir görev zincirini konu edecek olan Awakening, umuyoruz ki son yayımlanan DLC gibi problemler içermez. **■ Tuna Şentuna**



## 99'un 99 katı

Nesli tükenen bir türün, nesli tükenmeyen düşman kuvvetleri

**B** öyle oyunlarda mana, senaryo, derinlik aramayacaksınız. Bunları aradığınızı saniye eğlenceye biletinizi almış olursunuz. Eğlenmeye başlamak içinse sonu gelmeyen düşmanları yok etme düşüncesiyle barışık olmanız gerekir –ki tüm bu gereksinimleri tamamladığım halde birkaç yıl önce çıkan Ninety-Nine Nights'tan zevk alamamıştım.

İkinci oyunda da değişen pek bir şey yok gibi gözüküyor. İki tane kılıç taşıyan bir kahramanını sayısız düşmanı renkli kombolarla yerle yeksan edişini

görüyoruz bu oyunda. Elbette ki ekstra karakterler olacaktır, elbette ki tüm bu karakterleri geliştirebileceğiz ama yeter mi sizce? Şurada Uncharted 2'ler var, Modern Warfare'lar var, kim 120 bin tane adamı aynı kombolarla saatlerce yerde sektirmek istesin... Efendim? İster misiniz? Aslında bana da çekici geldi şu an. Eğer oynanışı eğlenceli yaparlarsa bırakın 120 bini, 1 milyon tanesini öldürmeye razıyım...

Xbox 360 sahipleri bu oyuna Mart'ın ortasında kavuşabilir; az daha söylemeyi unuttuyordum.

**■ Tuna Şentuna**



## Multiplayer oyun programı!

Oyun programının da **Multiplayer**'i olur mu? Olur!

**i**nsanlar multiplayer oyunları neden severler? Çünkü insan, sosyal bir varlıktır ve bunu sadece gerçek hayatta değil, her mecrada arar. Birbirini kızdırmaktan, birbiriyle yarışmaktan ya da birbiriyle yardımlaşmaktan hoşlanır. Kısacası, multiplayer bir ırktır insanoğlu. Bu ırka da multiplayer bir oyun programı yakışır!

Efendim, Multiplayer, LEVEL'in basın sponsorluğunda, MTV'de yayınlanmaya başlayacak olan farklı, dinamik ve kırık bir oyun programı... Merthan ve Okan, programın yapımcıları; LEVEL'dan ve Snek TV'den tanıdığınız Burak da (Aydoğan) sunucumuz.

Peki programda neler olacak? Öncelikle bol bol oyun oynanacak, bol bol abur cubur tüketilecek ve başrolde "oyuncular" olduğun etraf biraz dağılacak. Ve oyunlar hakkında her şeyi, hatta fazlasını bu programda bulacaksınız. LEVEL editörleri de (Fırat, Elif, Şefik, Tuna ya da bir başkası) sık sık programa katılacak.

Program her hafta, Pazar günleri yayınlanacak ve eminiz ki hızla level atlayacak! ■ **Elif Akça**

**Not:** Programın başlangıç tarihini ve tüm detayları, ilerleyen günlerde LEVEL Online'da (www.level.com.tr) bulabileceksiniz.

## Son Dakika!

- Criterion'un hazırlamakta olduğu yeni NFS oyununun "Out of the Law" takısıyla piyasaya sürüleceği ve içerisinde San Francisco'nun bir benzeri olan Sun-Bay kentinin bulunacağı söylentileri kulağımıza geldi ama Criterion hızla bu açıklamaların sahte olduğunu Twitter'dan duyurdu. Bence doğruluk payı vardır...
- Evimize hapsolmemize neden olacak oyunlardan biri olan Star Wars: The Old Republic'in 2011'in bahar aylarında piyasada olacağı açıklandı.
- Tekken 6'yu online ortamda oynayan insanlardan biriyeniz, yeni yamayı zaten indirmişsinizdir. Bu yama ile oyunun senaryo kısmını online olarak oynayabileceksiniz. Final Fight tadı yakalamak isteyenlere duyurulur.
- Zaten yeterince büyük olduğunu düşündüğüm FFXIII'den yeni bir oyun yaratacak kadar bölgenin çıkartıldığını öğrendik. Lightning'in evinin civarı, Nautilus Park adında bir park ve dahası oyundan çıkartılmış. Belki bu bölgeleri DLC olarak görürüz; kim bilir...
- Türkiye'de kaç kişinin bu oyunu oynadığını bilmiyorum ama Microsoft'un ünlü Karaoke oyunu Lips'in yeni versiyonu, Lips: Party Classics Şubat sonunda piyasada olacak.
- Ubisoft'un üç iddialı oyunu, I Am Alive, R.U.S.E. (F.E.A.R'dan sonra bu geldi ki yazarken canımız çıksın.) ve Splitner Cell: Conviction ertelendi. Üç oyun da Mart 2010 ile Nisan 2011 arasında bir zamanda raflara düşecek.
- Team Fortress 2'ye avatar, eşya, silah gibi öğeler eklemek isterseniz [www.teamfortress.com/contribute](http://www.teamfortress.com/contribute) adresine gidin ve tasarımlarınızı sergilemeye başlayın. Eğer Valve ekibinin onayından geçerse, tasarımlarınız oyunda kullanılmaya başlayacak.
- Street Fighter: The Legend of Chun-Li 2009'un en berbat filmi seçildi. Bence de hak etmişti...
- Activision yeni DJ Hero oyununu hazırlık aşamasında olduğunu duyurdu. Bakalım bu defa ne kadar satış rakamına ulaşacak...





Tüm  
Fotoğraflar  
**LEVEL**  
**ONLINE**'da



## Yıldız Teknik Üniversitesi IX. Bilişim Günleri

Bilişimle geçen güzel günler

**2** 010'a girmemize sadece günler kala, tam kadro Yıldız Teknik Üniversitesi'nde idik. 10 yılı aşkın süredir aktif olan YTÜ Bilişim Kulübü'nün organize ettiği, 29 - 30 Aralık'ta gerçekleşen IX. Bilişim Günleri'nin basın sponsoru olarak biz ve CHIP ekibi; hem oyun, hem de donanım dünyasını derinlemesine konuştuk, tartıştık. Oyun ve donanım sektörünün geçmişi ve daha yoğun olarak geleceği hakkında "beyin fırtınası" yaptık. Akıllara takılan soruları yanıtladık. Bununla da bitmedi, bir de üstüne sevgili doktorlarımız Cenk & Erdem Beyler bir saatlik, muazzam bir performans sergilediler. Kahkaha tufanının ardından da ödüllü bir çekiliş gerçekleştirildi. Çekiliş sonunda 10 şanslı katılımcı Pro Evolution Soccer 2010 oyunu, üç katılımcı bir yıllık LEVEL aboneliği, üç katılımcı da bir yıllık CHIP aboneliği kazandı.

LEVEL ve CHIP dışında Hürriyet, Fujitsu, Digiturk, Intel, Microsoft, Turkcell, Sharp-Loewe Enkay Grup, Kaspersky, Sibnet ve Vodera gibi firmalar da bu organizasyonda yerlerini aldı. Özellikle geleceğe dair ve Türkiye'de bilişim adına önemli adımlar olan projelerini sunan firmalar, geleceğe dair planlarını katılımcılarla birebir paylaşma imkanı buldular. ■ **Elif Akça**





## Bowfest 2010 İstanbul Challenge

Lobutları devirme zamanı!

**B**u yıl ilki düzenlenecek ve olan **LEVEL'in basın sponsorluğunda** gerçekleşecek olan Bowfest 2010'un İstanbul şampiyonası için geri sayım başladı. İstanbul, İzmir, Ankara, Antalya ve Türkiye şampiyonalarının yer aldığı programda Avrupa elemeleri ve dünya şampiyonasına katılma hakkı sizleri bekliyor.

İlk etabı İstanbul'da gerçekleşecek olan

bowling festivali Bowfest 2010, üç gün sürecek ve sürpriz hediyeler ve konuklarıyla bowling heyecanına heyecan katacak.

35 üniversiteden yaklaşık 700 öğrenci, iki özel dershanenin katılım göstereceği festivale internet üzerinden yapılan bilet satışları ile 7'den 70'e bowling seven herkes katılabilecek. Mart ayının sonunda, Profilo Alışveriş Merkezi Time Out Bowling Center'da görüşmek üzere! **Şefik Akkoç**



## Dünya ile aynı anda oyun geliştirdik!

LEVEL'in basın sponsorluğundaki **Global Game Jam 2010'da** yeni fikirler, yeni oyunlar...

**Y**ıllardır birçok ülkede gerçekleştirilen, fikir paylaşımını ve yaratıcılığı tetiklemesiyle nam salan oyun geliştirme etkinlikleri, 2009 yılında düzenlenen Global Game Jam ile bambaşka bir boyuta taşınmıştı. 14 farklı saat diliminde, 23 farklı ülkede ve 54 farklı merkezde, toplam 1650 oyun yapımcısı hayatlarının en önemli paylaşımlarından birini aynı anda yaşama fırsatı bulmuştu ve 48 saat içinde oyun geliştirmişti.

Geçen yıl ülkemizde METUTECH-ATOM ismi

altında düzenlenen ve dünya çapında en çok oyunun geliştirildiği üçüncü ülke olmamızı sağlayan etkinlik, geçtiğimiz ayın sonunda, 29 - 31 Ocak tarihleri arasında ikinci kez düzenlendi ve rekor bir katılıma tanıklık etmemizi sağladı. Siz bu satırları okuduğunuzda yarışma sona ermiş ve kazananlar belirlenmiş olacak. Biz de etkinliği yerinde takip ederek aldığımız notları ilk olarak LEVEL Online'da, gelecek ay da dergide sizlerle paylaşacağız.

**Şefik Akkoç**



## The Sims 3'e yeni kasaba

Türkiye'nin The Sims sitesinden **Simtopia** geldi

**Ü**lkemizdeki The Sims serisi hayranlarını aynı çatı altında toplayan ve **LEVEL'in da basın sponsoru** olduğu SimsTR (www.simstr.com), The Sims 3 için yepyeni bir kasaba hazırladı. The Sims 3'ü satın alanların bildiği üzere, oyunu internet üzerinden kayıt ettirdiğiniz takdirde Riverview adlı yeni bir kasabaya sahip oluyor ve oyunu bu kasabada da oynayabiliyordunuz. SimsTR da bu yapıyı örnek alarak ve mevcut içerikten yeterince yararlanan oyuncular için alternatif bir kasaba yarattı.

Simtopia adı verilen kasaba paketi, yepyeni bir

coğrafi yapının yanı sıra birçok yeni eve, mimari öğelere, kıyafetlere, makyaj malzemelerine, aksesuarlara ve karakterlere ev sahipliği yapıyor. Bu ayki LEVEL DVD'sinde de yer alan Simtopia, 1.8.25 ve sonrası versiyonlar ve World Adventures ek paketi ile uyumlu bir şekilde çalışıyor. Gerçekçilik adına bol bol yeşil alana yer verilen paketdeki ufak tefek eksikliklerle oynanışa kayda değer bir etki yapmadığı için sorun teşkil etmiyor. Şimdi vakit kaybetmeden Simtopia'yı kurun ve yeni bir kasabada yeni maceralara yelken açın. ■ **Şefik Akkoç**



## alaplaya'dan yepyeni bir oyun

**Avalon Heroes**, açık betasıyla oyuncuların karşısında...

**B**ugüne kadar Audition, FantasyTennis, Florensia, Land of Chaos, Racing Star ve S4 League gibi oyunlarla oyuncuların karşısına çıkan alaplaya, bu kez şansını Avalon Heroes ile deniyor. 12 Ocak'ta açık beta dönemine girerek oyuncular tarafından test edilmeye başlanan oyun, 12 farklı Hero'nun yer aldığı ve oyuncuların iki farklı tarafta karşı karşıya geldiği bir yapıdır. Oriens ve Aeonis olarak ikiye bölünen oyun dünyasında, her

tarafta yer alan her bir kahramanın kendine has ve ölümcül yetenekleri mevcut. Oyunun en önemli özelliği ise RTS türüne dahil olması ve DotA'dan esinlenerek geliştirilmesi. Şu ana kadar oyunu oynayan birçok oyuncu tarafından da DotA'ya benzetilen ve keyifle oynanan oyuna avalonheroes.tr.alaplaya.net adresinden ulaşabilir, ücretsiz olarak kaydınızı yaptırabilir ve betaya katılabilirsiniz.

■ **Şefik Akkoç**





## En iyi Rappelz fan sitesi

Rappelz için düzenlediğimiz yarışmanın birincisi sorularımızı yanıtladı

**Şefik Akkoç: Rappelz'i ne zamandır takip ediyor ve oynuyorsunuz?**

**Mutlu Çıbık:** 2009'un Haziran ayının ortalarından bu yana oynuyorum. Takip ettiğim süre ise bu zaman dilimiyle aynı. Türkiye sunucusunun açılışından bir süre sonra diyebiliriz.

**Ş: Oyun hakkındaki görüşleriniz nedir?**

**M:** Çoğu MMORPG'nin aksine, oyuncuyu kendine fazlasıyla bağlayan ve sabir gerektiren bir oyun. Harcadığınız emeğin karşılığını tam olarak alamasanız da, yeni sürüm olan "Yeniden Diriliş'te istenilen her şey oyuncuya sunuluyor. Oyunun seviye sınırı 170 ve şu an için zindan kuşatmalarından ibaret, fakat yeni sürümde düello alanları ve toplu savaşma imkanları sunuluyor. Kısacası benim aklımdan geçen ve "şöyle olsaydı süper olurdu" dediğim her şey çok yakında oyuna dahil olacak.

**Ş: Yarışmaya katılmaya nasıl karar verdiniz?**

**M:** Rappelz oyununu, bilgisayarımda localhost'ta

internet sitesi yaparken, ihtiyaç duyduğum birkaç grafik, ikon vs. ararken reklamlardan buldum. Böyle bir yarışma yapılacağını duyunca ilk bu aklıma geldi. localhost'ta yapılması veya tamamlanması gereken yığınla site vardı ama bir süre sonra sıkıyordu. Bunu tamamlamak istedim. Elimden geleni yapmaya çalıştım. Oyun içindeki klandaki arkadaşlarımın destekleriyle böyle bir karar aldım. Bilgilerimi bir başkasıyla paylaşmamak da herhalde çok hoşlandığım bir şey. Bu oyunu daha iyi bir yere getirmek için bizlerin de bir çabası olmalı.

**Ş: Daha önce internet sitesi hazırlama konusunda bir tecrübeniz var mıydı?**

**M:** İnternete sunmuş olduğum site sınırlı; öyle ki sadece hazır portalları düzenlemeden başka pek bir faaliyet göstermiyordum. Web kodlamaları, başka bir MMORPG oyununun, oyun yetkililerine sunduğu betik kodlamalarıyla benzerlik gösteriyordu. Çoğu algoritmayı daha iyi kurabiliyordum. (PHP ve Ajax) Amatör olarak tecrübe sahibi sayılabilirim.

**Ş: Siteyi nasıl hazırladınız?**

**M:** Bu soruyu 20'den fazla kişi sormuştur fakat aldıkları cevap onları tatmin etmedi. Sitemi Not Defteri ile hazırlıyorum. Yani herhangi bir program kullanmıyorum. PHP düzenlemenin nasıl bir programı olur, onu da bilmiyorum zaten. HTML ve CSS için herhangi bir program kullananlar var ise de onlara Not Defteri'nde görebilirsiniz kodlamasını önerebiliriz.

**Ş: Sitenin geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz?**

**M:** Röportaj soruları çok güzel bir tarihte denk geldi diyebilirim. Yani öyle ki üç gün öncesi olsa, sitenin sadece içeriği hakkında bir şeyler söyleyebilirdim fakat şu an için sitemi yeni bir tasarıma bekliyorum. Belki de yarışmayı kazanmak için olsa gerek, sitemde fazlaca öğe yüklü ve bu durum kullanıcıya kötü yansıyor. Bunu inkar etmiyorum fakat amacım, bilgilerimi oyuna yeni başlayan ya da başlamayı düşünenlere sevdirmekse onlara istedikleri şeyi vermeliyim. Bunun da en başında sade bir tasarıma ve her ögeye kolay ulaşılabilmesini sağlamak geliyor.



## Ara tatilde WoW oynayın!

Aral İthalat, herkesi **World of Warcraft** evrenine çağırıyor

**O**yun tarihinin en popüler MMORPG'si hiç kuşkusuz ki World of Warcraft. İlk olarak 23 Kasım 2004 tarihinde ABD'den başlayan WoW çılgınlığı, 2005'in hemen başında Avrupa'ya sıçradı ve an itibarıyla 12 milyon civarı oyuncuyu bünyesine hapsedmiş durumda. Bu furyaya bir kanal da Aral İthalat açıyor ve henüz WoW dünyasına adım atmamış oyunculara büyük bir fırsat sunuyor.

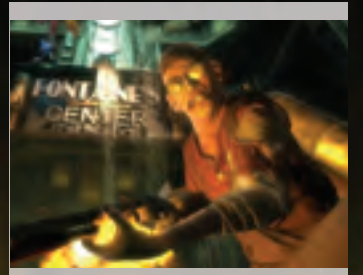
Okulların tatil olmasıyla birlikte öğrencilere eğlencenin kapılarını açan Aral İthalat, iki farklı WoW paketini indirimli

olarak satışa sundu. 25 Ocak'ta başlayan indirim sürecinde World of Warcraft ve World of Warcraft Battle Chest paketleri indirimli olarak raflardaki yerini. Sadece ilk oyunun dahil olduğu ana paketin fiyatı 35 TL'den 25 TL'ye düşürülürken, ilk oyunla birlikte The Burning Crusade genişleme paketinin yer aldığı Battle Chest'in fiyatıysa 70 TL'den 50 TL'ye indirildi. Eğer siz de bu indirimden yararlanmak istiyorsanız, 8 Şubat'ın son gün olduğuna ve elinizi çabuk tutmanız gerektiğini belirtelim. ■ **Şefik Akkoç**

# Heavy Rain: The Origami Killer

## 23 Şubat

Bu yıl PlayStation 3'e özel olarak piyasaya sürülecek olan oyunlar arasında film tadındaki sunumuyla sıyrılmayı başaran Heavy Rain, alacağımız kararlara göre bambaşka sonlara ulaşmamıza imkan tanıyacak.



## BioShock 2

9 Şubat

Bugüne kadar yayınlanan ekran görüntüleri ve videolar, ilk oyundan çok da farklı bir şey göstermedi bize ama oyunu görmeden ve test etmeden bir şey söylemek doğru olmaz.



## Dante's Inferno

9 Şubat

Belli bir kesim tarafından God of War serisine benzetilen ama farklı içeriği ve hikayesiyle bambaşka bir yola yelken açan Dante's Inferno, PlayStation 3 ve Xbox 360 sahiplerinin bu yıl satın alabileceği en iyi birkaç oyundan biri olabilir.

PZT.	SALI	ÇAR.	PER.	CUMA	CMT.	PZR.
1	2 - The Sims 3: Design & High-Tech Stuff - S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat - Star Trek Online		4	5	6	7
8	9 - BioShock 2 - Dante's Inferno	10	11	12	13	14 - Sevgililer Günü
15	16 - Aliens vs. Predator - Dynasty Warriors: Strikeforce - Sonic & SEGA All-Stars Racing		18	19	20	21
22	23 - Anno 1404: Venice - Lips: Party Classics - Metal Slug XX - Napoleon: Total War - White Knight Chronicles		25	26 - Sail Simulator 2010	27	28

# ROCKO@

# PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

“ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM”



## 0 Day Attack on Earth

Her yer neden bu kadar karmaşık, tozlu, pis, yıkık, dökük... Neden barış yok, neden hep savaş doktor? Peki ya bu dünyaya saldırma, hakim olma çabası, aşkı... Ben de aşık oldum, ben de sevdim, ben de sahip olmak istedim ama hiç saldırmadım doktor; yani bunun için saldırmamıştım. Hep bekledim, günlerce bekledim, gelmedi... O beni sevmedi mi yoksa? Eğer öyleyse ben de saldırdım! Onu da, dünyayı da ele geçiririm! Gel buraya, gel ve...evet. Sonra...

## Marvel Super Hero Squad

Küçüktüm, ufacıktım, benim de süper kahramanlarım vardı. En güçlüsüye bendim, hep onları döverdim. Nereden bileyim oç alacaklarını... Bir gün otururdum ve önce sesleri...sesleri geldi önce, sonra ayak sesleri, sonra da kendileri. Hepsi bir olmuş, bana gelmişler...sandım ama bana gelmemişler, başkasına gelmişler. Ben de uğraşmadım doktor, muhatap almadım ve gittiler, ben de gittim. Biliyordum daha güçlü olduğumu ve onlar da bildikleri için buluşmadılar. Zaten sevmezdim hiçbirini, yine sevmedim.

## Planet 51

Ne kadar sevimli erdi, hepsini sevesim geldi ama bir gariplerdi. Benim onları sevdiğim kadar sevmeler beni, kaçtılar benden, bıraktılar beni tek başıma, yalnız, bir tek ben, ben... Uzaylıydı hepsi, yeşildi ve sevimliydi işte. Sonra beni evlerine davet ettiler ama... Saldırıya uğradılar ya da... Sıkıldım doktor, sevimliler, sevdim onları ama sıkıldım. Hem burası neden karanlık bu kadar! Neden yeşil yok! Uzaylıların yeşilini istiyorum doktor! Siyah istemiyorum...

## Rogue Warrior

Silahlar... Çok fazla savaşa katıldım doktor. Çok insan öldürdüm ama öldürmek istemedim aslında! Bana öldürmemi söylediler, vatan dediler, millet dediler, Sakarya dediler, öl... Keşke ölmeselerdi doktor. Ölsünler diye ateş etmedim. Bu oyunda da öldürmek istemedim ama oyun öldürmemi istedi doktor! Ne zaman birine yaklaşısam, arkasından seslensem öldü, öldürdüm! Boynunu kırdım, boğazını kestim, vurdum, kırdım, parçaladım! Ama istemedim... Hem de hiç istemedim...

## ŞİKAYETLER

- 0 Day Attack on Earth
- Marvel Super Hero Squad
- Planet 51
- Rogue Warrior

Not: Seans ücretini 500 TL mi yapsam?

**Nerede  
sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?**



**Teknoloji ve bilgisayar konusunda en doğru adres**

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



# İlk Bakış

Yahşi Batı'dan Gizli Dünya'ya yolculuk...

**A**slında ilk bakış sayfalarında Crysis 2'ye yer vermeyi planlıyorduk ama elimize öylesine görseller ve bilgiler geldi ki işin boyutu bu departmanı fazlasıyla aştı. O halde Crysis 2'ye ayrı bir yer ayırıyor ve bu departmanı farklı dünyaların buluşma noktası olarak ilan ediyoruz.

The Secret World, MMORPG türünde bir türlü hedefi 12'den vuramayan Funcom'un yeni silahı olarak ön plana çıkıyor. Son olarak Age

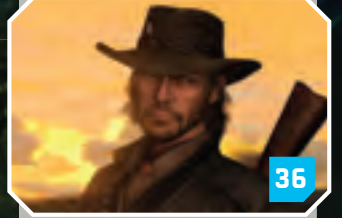
of Conan: Hyborian Adventures ile beklenevi veremeyen firma, The Secret World ile amacına ulaşabilecek mi? Ya Prince'e ne demeli? Beyazperdeye ilk kez taşınacak olmanın verdiği heyecan bir tarafta, son oyundaki emo prensin yarattığı şaşkınlığı temizlemenin telaşı diğer tarafta... Red Dead Revolver'in devam oyunu Red Dead Redemption ile Vahşi Batı'yı fethetmeye hazır mıyız? Tony Hawk'ın anlamsız aparat girişimden sonra Skate serisinin yolu iyice açılmış olabilir mi? Peki ya Dead Space 2 ile o boğucu atmosferde uzaylılarla bir kez daha savaşmak? Aklımız çok karıştı bu ay, çok...



32

## Skate 3

Tony Hawk serisinin son oyunuyla yarattığı olumsuz izlenim, Skate'e büyük avantaj sağladı.



36

## Red Dead Redemption

Vahşi Batı temalı bu devam oyunu, şu ana kadar gösterdikleriyle bizi fazlasıyla etkiledi.



40

## PoP: The Forgotten Sands

Son oyundaki emo prensin yarattığı hüsranın bir kez daha tekrarlanmaması umuduyla...

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# The Secret World

Funcom'un bu yeni silahı, MMORPG türünde ayağa kalkmasını sağlayabilecek mi?

38

Tansiyon Ölçer

NORMAL



## Gerçekçi 01

Önceki oyunlardaki gerçekçi olmayan bir sürü hareketi çıkartan EA, yeni oyuna fizik kurallarına aykırı hareketler eklememekte kararlı gibi duruyor. Bu da, insanı acayip zorlayan tuş kombinasyonlarının olmayacağı hayallerimizi kuvvetlendiriyor.

**Yapım** EA Black Box **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** 25 Mayıs 2010 **Web** www.skate.ea.com

# Skate 3

Tony Hawk'ın pabucu damda mı kalacak?

**E**A'nın kayak oyunu denemelerinin üçüncüsü olan, Skate 3 Mayıs 2010'da piyasaya çıkıyor. "Denemeleri" diyorum çünkü bu serinin ilk iki oyunu, rakibi Tony Hawk serisinin yanına bile yaklaşmıyor. Yalnız EA'nın son zamanlarda spor oyunlarında tekel olma yolunda ilerlemesi -basketbol dışında-, Skate serisine de yansımış olacak ki Skate 3 epey gelişmiş bir şekilde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Oyun, Skate'in birinci ve ikinci oyunlarını takip eden bir konuya sahip. Skate 3'ün başında artık kayak olayını aşmış, kazanmadığı başarı, artistlik yapmadığı insan kalmamış bir kaykaycı olacağız. Bu başarı bize yetmemiş ve öylesine aç gözlüüz ki; "Bir de takım olarak ortalığı karıştıralım." diyerek, ekibimizi toplamaya ve her şeyi sıfırdan başlamaya karar veriyoruz. Takımımızın logosunu, Skate 2'den kalma, üzerinde biraz değişiklik yapılmış bir sistemle tasarlayıp, başlıyoruz. Oyunun online kısmında, takımınıza diğer online oyuncuları katabiliyor veya siz bir takıma girebiliyorsunuz. Başarılar ardi ardına geldikçe takımınızın logosu, Etrafta dolaşan NPC'lerin t-shirt'lerinde görünmeye, sonrasında kaykayların üstüne yapıştırılmaya, en sonunda ise, reklam panolarını süslemeye başlıyor. Aynı sistem career modu için de geçerli, aradaki tek fark; diğer online oyuncular yerine değişik yeteneklerdeki NPC'leri kadronuza katmanız.

Yukarıda da belirttiğim gibi bu oyun genel olarak multiplayer oynanmak üzere tasarlandığından online oynamazsanız bile sizi NPC'ler yalnız bırakmıyor. Multiplayer modlardan

en başarılısı, 1up modu gibi duruyor. Bu bölümde, arkadaşlarınızı konsol başına toplayıp, karşınıza da sizin gibi bir ekip bularak, belirli bir süre içinde topluca yaptığınız hareketlerle, rakip takımı geçmeye çalışıyorsunuz. Bu yüzden birlikte oynadığınız insanlar arasında, "Yuh, o da denenir mi?" gibi tartışmalar yaratıp arkadaş katili olmanız neden olabilir bu oyun. Yine multiplayer modlar arasındaki domination modunda ise yine takımlar halinde, belirli noktalardan en yüksek skoru, en hızlı şekilde yakalamaya çalışıyorsunuz.

Serinin daha önceki oyunlarındaki kayak üstünde olmadan, yürüme animasyonları da iyileştirilmiş. Karakter eski versiyonlardaki gibi; otobüsü kovalayan, ama takım elbisesinin ütüsünü bozmak istemeyen memur edasıyla koşmuyor artık.

Skate 3'teki şehrin ismi Port Carverton. Yeni bir şehirde bulunmamızın avantajları ise şunlar: Daha geniş bir oyun alanı, modifiye edilebilen ya da sıfırdan yaratılabilen kayak



■ Port Carverton'ın mimarisini az da olsa bu görüntüden gözlemleyebiliyoruz.



sahaları, kendinizi oyunun içinde hissetmenizi sağlayan bir sürü NPC ve daha bir dolu detay.

Oyun şu an için kötü görünen özelliklerine gelince; kaykay üzerinde dolaşmayan NPC'ler oyundan çok kopuk, öyle ki siz bir tepeden aşağı kayıp büyük bir hızla onlara doğru giderken, sadece tek bir hareketle yana doğru kaçmaya çalışıyor. Kaçabildiğinde güzel bir görüntü ortaya çıksa da, kaçamadığında sanki insana değil de duvara çarpmış gibi bir durum ortaya çıkıyor. Çarptığımız insan hafiften dayak yemiş bir aksiyon filmi oyuncusunun tepkisini verirken, siz ve kaykayınız sahanın farklı uçlarına doğru serbest dalışa geçiyorsunuz.

Ayrıca; EA'nın Tony Hawk Ride çıktığı için, bu oyunu aceleye getirmesi, daha Skate 2 bir yıl olmamışken hemen rakip olmak için eski oyunu biraz geliştirip tekrar sunması da kötü bir durum. Buradan EA'nın FIFA'yı adam edip, daha kendisinin adam olmadığını ve çocuklar gibi "Yeni

bir şey çıkmış benim de olsun bundan!" tarzında düşüncelerle, hemen bu oyun için çalışmaya başlaması yüzünden oyunun pek bir yenilik sunamayacağını anlıyoruz.

Son olarak; EA henüz bu oyun üzerinde çalışmayı bitirmedi, daha bir sürü yenilik ekleyebilir, kötü şeyleri çıkarabilir. Yeniliklerden biri de hareket kombinasyonları sırasında, oyuncuyu Amerikan filmlerindeki hacker'ların klavye kullandığı gibi, hunharca tuşlara basma zorunluluğundan kurtarması olursa oyun geçmeye çalıştığı Tony Hawk serisini sollayabilir. Hele ki bu kadar Böylece elimizde yeni bir efsane olur. Korkarım bu olmazsa, oyun serinin daha önceki oyunları gibi, sonuna kadar eleştirilip tarihin tozlu sayfalarında yerini alır.

■ Çaylak 2



## Legoel Odaburda

lodaburda@level.com.tr

### LEGOEL ODABURDA UZUN YOLDA

Özbekistan'dan sevgilerle...

**F**utbolu bıraktım bırakmasına ama spor hiç peşimi bırakmadı. İki yıldır sizle, sevgili LEVEL'daki arkadaşlarım sayesinde spor dünyası ile ilgili o ay kafama takılan ya da sadece konuşmak istediğim konuları paylaşıyordum. Biraz yorulduğumu hissettim ve geçen ay kafamı dinledim. Tam kafamı dinlerken aklıma bir fikir geldi ve spor dünyasından kopmanın tam zamanı olduğunu hissettim. Dünyayı gezmeliydim ve size gezdiğim yerleri, yediğim yemekleri, gördüğüm insanları anlatmalıyım. Hemen bavulumu topladım, bankada birikmiş paramdan yeterli miktarı çektim ve yola çıktım. İlk ay için durağım Özbekistan oldu.

Başkent Taşkent'te kaldım. Bol bol Rus insan gördüm; nereden Rus olduklarını anladığımı sormayın. Prince of Persia'yı andıran camilerle karşılaştım bol bol; Türkiye'deki

camilerden biraz farklıydı anlayamadım önce ne olduklarını. Sonra kaldığım otelde çalışanlar beni bir cümbüşe götürdüler. (Bkz: Fotoğraf) Burada bana Özbek pilavı yedirdiler ama pilavın içinde pirinçten başka her şey vardı. Tatlı olarak da Afetican diye bir şey yedirdiler. Bal, kaymak, ceviz, hindistan cevizinden oluşan bir tatlı olduğu için insana birtakım afetler getirebileceğini düşünüyorum.

Yemekten sonra o kadar baharat ve yağdan üstüme bir ağırlık çöktü. Ertesi gün de bağırsaklarım bozuldu affedersiniz; diyare oldum. Kaldığım otelin de tuvaletini tikayınca o akşam beni otel çalışanları hiçbir yere götürmedi. Ben de ilk uçakla eve döndüm. Evet, bu ilk yolculuğum biraz kısa ve kötü geçti ama bir dahaki sefere böyle şanssızlıklar yaşamam herhalde. ■





## Event Horizon

1997 yapımı bir bilimkurgu filmi Event Horizon. Mükemmel değil, berbat değil; arada bir yerde duruyor ve bana kalırsa herkes izlemeli. Şayet ki bu yazıyı okuyorsanız, sizin izlemeniz daha da gerekli çünkü konusu Dead Space'le örtüşüyor. Yani nedir, önce Event Horizon, sonra Dead Space!

**Yapım** Visceral Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** Sonbahar 2010 **Web** deadspace.ea.com

# Dead Space 2

Bahtsız Isaac'in uzay maceralarında ikinci perde

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**D**ead Space'i geçtiğimiz günlerde oynamış olmam benim büyük ayıplarımın biri sayılabilir. Durum şöyle geliyor. Diyelim ki o ay çok fazla oyun çıkmış, bir sonraki ay da durum pek farklı değil... Eğer ilgili oyunu (Dead Space) ben incelemeyeceksem, rafa kaldırıyorum. Sonra bakıyorum, oyun da iyi, diyorum ki bu oyunu bir boşluğumda oynayayım da harcanmasın. İşte ne oluyorsa ondan sonra oluyor. Hayatımın hiçbir kısmında herhangi bir boşluk olmadığı için (Bkz. bu ayki köşem.) o oyun o rafta kalıyor da kalıyor... Ta ki beni bir şeyler gaza getirene kadar. Dead Space örneğinde ise internetimin yok oluşu bayağı büyük bir rol oynadı. İnternet olmayınca insan başka şeyler de yapabiliyor muş meğer...

### Korkutma sanatı

Bir insanı korkutmak için en aciz olduğu anı beklersiniz. Mesela dişini fırçalamak için banyoya doğru yönelen, birkaç dakika sonra yatağında olacağını hayal eden bir insanı banyo kapısının arkasına saklanma suretiyle korkutursanız, bu başarılı bir korkutma işlemi olarak gösterilebilir. Yani nedir; ani hareketler, korkutur.

Bir de Silent Hill, A Tale of Two Sisters gibi yapımlarda gördüğümüz korkutma yöntemi var. Bu yöntem kesinlikle bir öncekinden daha kötü zira gerilme süreniz daha uzun. Örneğin; Silent Hill'de sıradan bir karakter olmanız, genel olarak atmosfer ve 10 metreden bile son derece korkunç gözükken yaratıklar o denli sinir bozucudur ki oyunu oynadığınız her saniye ürperirsiniz, bir sıkıntı basar, afakanlar da beraberinde gelir ve Katamari Damacy takip iki dakika neşelenmeden oyuna devam edemezsiniz.

Dead Space ise bu iki yöntemi bir arada kullanan ender yapımlardan oldu. Ortam son derece rahatsız edici olduğu için gerginlik katsayınız hep yüksekledi. Bir de buna gölgelerden

aniden fırlayan yaratıklar eklenince, oyunu birçoğumuz çılgınlık atarak (Deniz diye bir arkadaşım bayağı çılgık atıyordu yanımda.) oynadık. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, bu formül yeni oyunda da uygulanacak ama durum biraz daha farklı olacak bu sefer. Oyuncuların sürekli diken üstünde olmaması için boşluklar bırakılacak bölümlerde. Yani yoğun bir yaratık saldırısından veya karanlık bir bölümden sonra iki dakika nefes alabileceğimiz yerler bizi karşılayacak. Bana kalırsa buna pek gerek yoktu ama oyunun herkese hitap etmesi için iyi bir düşünce olabilir.

### Ishimura'nın ağabeyi

İlk oyundaki terk edilmiş uzay gemisi Ishimura eğer size büyük gözüktüyse, yeni oyundaki uzay üssü Sprawl'u görünce heybet ne demekmiş, anlayacaksınız. Büyük bir "yaşam merkezi" olan (Fitness salonu reklamı gibi oldu bu da.) Sprawl, Ishimura'dan farklı olarak daha geniş mekanlar, daha farklı bölgeler ve daha fazla olanak sunacak. Alışveriş merkezleri de göreceğiz, hastaneler de, okullar da... Tüm bu bölgeler, bir zamanlar insanların yaşadığı, hem de uzunca bir süre hayatlarını geçirdiği yerler olduğu için yaşanmışlık hissi yeni oyunda daha fazla hissedilecek. Üstelik Ishimura'da olduğu gibi, olayların sonuna yetişmeyeceğiz bu defa. Sprawl'un "Necromorph" işgaline nasıl uğradığını, Sprawl sakinlerinin nasıl değişim geçirdiğini gözlerimizle göreceğiz. Sprawl cehennem dönerken hayatta kalmaya çalışacak ve bir necromorph uzmanı olarak kriz yönetimini ele alacağız.

Evet, Sprawl konusu önemli bir değişimse Isaac'in uğradığı değişim de bir başka parmak basılması gereken konu. İlk oyunda ağzını bile açmayan, sadece verilen görevleri yerine getiren Isaac gidiyor ve yerine necromorph'larla ilgili deneyim sahibi,



insanların yardım talep ettiği Isaac geliyor. Artık emir almayacak Isaac. Aksine, kendisi emir veren olacak. Konuşma yetisi olmayan bir adam gibi davranmayacak; düşüncelerini bildirecek, diğer karakterlerle iletişime geçecek.

Emir veren o olacak dedim ama sakın olayın stratejiye döndüğünü sanmayın. Bu durum daha çok, birisi sizden bir şey istediğinde, "Git kendin yap!" demekle sınırlı kalacak. Yine kendi işimizi kendimiz göreceğiz ama en azından birileri bunu yapmamızı buyurmayacak.

### The Marker

İlk oyunu oynadığınızı varsayarak yeni oyunun konusuna geçiş yapıyorum, hazırlanın. Hatırlarsanız (Bak hala...) bu necromorph hadisesinin arkasında The Marker adında gizemli bir dikili taş bulunuyordu. Ve Dead Space 2 ile birlikte öğreniyoruz ki Marker'ın Ishimura'ya taşınmış olmasının, Sprawl'a da bu hastalığın yayılmasının arkasında devlet ve Unitology kilisesi yer alıyor. İnsanların akıllarını karıştıran, onları karanlığa sürükleyen ve değişmelerine neden olan Marker'ı devlet ve kilise kutsal bir güç olarak görüyor. (Evangelist bakış açısı.) Yıkımla birlikte yeniden doğuş gibi bir felsefeyle hareket eden bu güçler, Marker'ın yeniden doğuş için bir araç olduğunu düşünüyor.

Zaten Isaac de Marker'dan nasibini almış durumda. Marker'la fazla zaman geçirdiği için o da haftıktan sıyrılmaya başlıyor ve bu da onun oyun içerisinde halüsinasyonlar görmesine neden olacak. (Araştırma ödevi: Batman: Arkham Asylum ve Scarecrow'un korku toksini.)

Sanıyorum ki Isaac, Marker'a yaklaşmış onun bir hizmetkârı olmakla akliselim bir insan olmak arasında gidip gelecek. Bu çelişki de oyunun beklenmedik bir sona doğru ilerlemesini sağlayacak diye öngörüyorum şu an, batarsak tam batacağımız tutmazsa...

### Çoluk, çocuk tanımadan...

Yok, yanlış anlamayın. Bizim çocuklara karşı bir garezimiz yok fakat Marker'ın var. Marker, sabı sübyan demeden herkesin değişime

uğramasına neden olan bir taş. Bundan Sprawl'daki çocuklar da nasibini alıyor maalesef.

Oyundaki yeni düşmanlardan bir tanesi, sizi parçalara ayırmak isteyen, elleri pençelere dönüşmüş olan büyükçe bir çocuk. Bunlar size tek tek saldırmıyor üstelik; her yönden üstünüze koşarak büyük bir tehdit oluşturuyor.

Şu an için adları "Stalker" olarak bilinen vahşi yaratıklar ise birbirleriyle anlaşarak sizi tuzağa düşürmeye çalışıyor. Eğer peşlerinden giderseniz, sizi daha büyük bir grup karşıyor, tetikte beklerseniz de ummadığınız bir anda bir tanesi tepenize atlıyor. Ufak ve hızlı oldukları için de kolay kolay vuramıyorsunuz. Yani işiniz zor.

Neyse ki bu yeni versiyon yaratıklara karşı bizim de elimiz armut topluyor. Yeni silahlarımız sayesinde artık daha güçlüyüz ve Isaac, daha önce necromorph'larla karşılaştığı için daha fazla deneyim sahibi olduğundan, daha hızlı hareket edebiliyor.

Isaac'ın sahip olacağı yeni silahlardan bir tanesi, yanına geldiğinde patlayan bir mayın döşeyici. Özellikle Stalker gibi yaratıkları haklamak için ideal. Bir diğer güçlü silah olan Javelin ise necromorph'ların eklemelerine atıldığında normal bir silah gibi çalışan, gövdelerine isabet ettiğindeyse onları duvara çivileyen bir "Rail Gun". Üstelik çeşitli güçlendirmelerle, atılan mızrakların patlaması ve hatta elektrik yayarak düşmanı kızartması da sağlanabiliyor.

Silahların güçlenmiş olması kuşkusuz ki bizi çoğu tehlikeden kurtaracak ama yeni bir başka özellik, çevredeki elemanların da kullanılabilmesi bizi çok daha fazla mutlu edecek. Oyunun bir yerinde, uzaya açılan birkaç pencereyi parçalayarak, üstümüze akın akın gelen düşmanların uzaya serpilmesini sağlayacağız. Bir başka bölümde ise tavanı parçalayarak düşmanlarımızın üstüne yıkacağız. Bu durumu kendimize yol açmak için de kullanacağımızı düşünüyorum ama yapımıcılardan bu konuda bir yorum gelmedi henüz.

Tüm bu anlatılanlar ilk oyundaki kadar kaliteli işlenir ve senaryo da sürükleyiciliğini korur ise Dead Space 2, türünün en iyi oyunlarından biri olabilir. Yalnız dediğim gibi, önce Dead Space'i oynayın ve yeni oyunla ilgilenmeye, bunu yaptıktan sonra başlayın. Unutmayın; korkmaya, korkmakla başlayamazsınız... (Ezel'de duysanız beğenirdiniz ama!) **Tuna Şentuna**



Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**Yapım** Rockstar San Diago **Dağıtım** Rockstar Games **Tür** Aksiyon **Platform** PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** Nisan 2010 **Web** www.rockstargames.com/reddeadredemption

## Red Dead Redemption

Daha "yahşi batı"

**R**ockstar Games, GTA IV ve ek paketlerinden sonra yepyeni bir sandbox oyunuyla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Olayın en ilgi çekici ve heyecan verici yanı ise oyunun temelinde Vahşi Batı atmosferinin yer alacak olması.

■ Ertekin Bayındır

1

Red Dead Revolver'i hatırlayanınız var mı bilmiyorum ama Red Dead Redemption, bu oyunun devamı niteliğinde. Yalnız öyle görünüyor ki bu iki oyun arasında hem tarz, hem de görsellik açısından dağlar kadar fark olacak.



2

Red Dead Redemption, Rockstar Games'in şimdiye kadar tasarladığı en geniş sınırlara sahip olacak. Bu sınırlar arasında zibidi gibi dolaşmak veya adam olup işimize gücümüze bakmaksa bize bağlı olacak.



3

GTA 4 için kullanılan grafik motoru (Rockstar Advanced Game Engine), Red Dead Redemption'ı da bir sanat eserine dönüştürecek gibi görünüyor. Şu görüntüye bir bakar mısınız? Her şey ne kadar da "canlı" değil mi?



4

Bu da oyunun "fiziki" yapısını nispeten anlatan bir kare. Görsellik bir yana dursun, oyunun gelişmiş fizik motoru (Natural Motion's Euphoria) sayesinde -veya yüzünden- atınızdan düşme ihtimaliniz bile olacak.



5

"At, avrat, silah" üçlüsünün başını çeken atlar, Red Dead Redemption'daki araçlarımız olacak. (Zaten Vahşi Batı'da Ferrari bulmayı düşünmüyordunuz değil mi?) Atlar haricinde trenlerle veya posta arabalarıyla da seyahat edebileceğiz.



6

Oyunun silah repertuarında o bildik kovboy tabancalarından tüfek çeşitlerine, molotof kokteyllerinden dinamitlere kadar bolca çeşit bulunacak ve bunlardan sadece dört tanesini yanımızda taşıyabileceğiz.



7

Red Dead Redemption dünyasında detaylı bir ekolojik sistemin de yer alacağı söyleniyor. Yani her zaman geçtiğiniz bir yolda bir ayıya rastladığınızda şaşırarak yerine silahınıza davranmak veya topluklamak zorunda kalacaksınız.



8

Vahşi Batı olur da düello olmaz mı? Şimdilik düello sistemiyle ilgili fazla bir bilgi yok ama oyunda düelloların olacağı kesinleşti. Özellikle oyunun multiplayer tarafının düellolarla oldukça renkleceği kesin.



9

John Marston'un bir adamı kementle yakaladığı ve adamın elini kolunu bağladığı bir video izledim ve gerçekten büyülendim. Bu da o sahnenin sonu olsa gerek. "Şerif, bu adamı bahçemden portakal çalarken yakaladım!"



10

Ve işte bir çatışma karesi... John Marston'un sağlık barı olmayacağı için etrafınızdaki hemen hemen her yeri siper olarak kullanmak zorunda kalacaksınız. "Yok, ben delikanlıyım!" dersiniz, o sizin bileceğiniz iş.



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

**Yapım** Funcom **Dağıtım** Funcom **Tür** MMORPG **Platform** PC, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi** Belli değil **Web** www.darkdaysarecoming.com

## The Secret World

Illuminati, Dragon ve Templar ortak düşmanla çarpışmak üzereler

**T**he Secret World, Funcom'un üzerinde yedi yıldır çalıştığı yeni MMORPG'si. Funcom'a "Failcom" da diyebilirsiniz, doğrudur. Örneğin Age of Conan, makineleri çok kasması, çizgisel oyun şekli gibi sebeplerden dolayı çok tutmadı fakat bunun yanında kaliteli bir çalışma idi ve savaş sistemindeki güzel ayrıntılar ile artı hanesine birçok puan da aldı. Bu yüzden Funcom'un hatalarından ders alacağını bilerek The Secret World gibi üzerinde dikkatle çalıştıkları bu projeyi çok daha iyi piyasaya sunacaklarından eminim. Neden TSW bu kadar ilgimi çekiyor hemen konuya gireyim.

### New York, New York

Oynadığınız dünyanın günümüz dünyası olduğunu düşünün, bugünün New York'u ve Londra'sında dolaşacaksınız. Bizlere anlatılan hikayelerin, kocakan masallarının hayal ürünü değil, aslında karanlık mekanlarda gerçekten bizleri beklediğini hazırlanacaksınız. Şehirlerin belli bölümlerini vampirler, başka kısımlarının ise nafer (undead) tarafından yönetildiği ve bu güçlerin yavaş yavaş iyice kendilerini göstermeye başladıkları bir sahne. Bu grotesk dünyaya adım atarken bir de taraf seçmek zorunda kalacaksınız.



### Illuminati

Illuminati geçmişin kendisini aydınlatmaya adanmış Illuminati değil. İsmi daha çok Rockefeller Ailesi ile anılan, halkı, dünyayı tek devlet, millet ve banka altında birleştirmeye çalışan ve dünyada dönen paranın büyük bölümünü elinde tutan örgüt. Operasyonlarını gölgede ve sahnenin arkasından, adam kaçırmaya, fidye, rüşvet gibi yollara da başvurarak devletin üst düzey yöneticilerine ulaşacak kadar ileri götürebilecekler. 1600'lerde Templar tarafından Avrupa'dan sürüldükleri için ikisinin arası pek iyi değildir. Kısacası onlar için para güç demektir.



### Templar

Templar; parça parça, ufak bölüklerden oluşmamış aksine gerçek bir ordu büyüklüğünde. Örneğin Lüksemburg'u ve Belçika'yı kolaylıkla ele geçirebilecek hatta İzlanda'yı hiç çaba sarf etmeden fethedecek güce sahip. Kötülük ile olan savaşa katıldıklarına değil, bu savaşın doğrudan kendilerinin olduğuna inanırlar. Büyüyü kendilerinin doğum hakları, saf kanlarına geçmişten işlenmiş bir hediye sayarlar. Avrupa'da geçmiş yüzyıllarda birçok politik olayın merkezinde buldukları için müthiş bir tarihi bilgeliye sahipler.



### Dragon

Kendilerinin de dediği gibi "Bütün bu savaş bir aldatmaca, onlar önlerinde olduğumuzu sandığında aslında onların arkasında oluruz; zayıf olduğumuzu sandıklarında gerçekte güçlüyüz, az olduğumuzu sandıklarında aslında ordunuz. Gerçek dengeğin var olabilmesi için kaos olmalıdır ve kaosu da biz yaratırız" desem bu örgüt hakkında yeterli bilgiyi vermiş olurum.

İlluminati, Dragon ya da Templar'ın safına katılarak dünyayı perde arkasından yönetmeye çalışan bu gizli tarikatların içinde yukarıya doğru yükselmeye çalışacaksınız. Şimdiden ilginizi çekmeye başladı sanırım.

Oyunda toplam üç örgüt var ve bunlar birbirleri ile anlaşamıyor gibi görünse de daha büyük tehdit insan dışı kötülük ile çarpışmak için beraber hareket ediyorlar. Ne zaman bu tehdit ortadan kalkacak o zaman dünyanın kontrolü için birbirleri ile savaşacaklar. (Detaylı bilgiyi sol alttaki kutuda bulabilirsiniz.)

### Özgürlük de yeniliktir

TSW'de sınıf ya da seviye atlama diye bir şey yok. Karakter geliştirme sisteminin Daggerfall, Oblivion ya da Ultima Online'daki gibi olduğunu söyleyebilirim. Şu anki demoda örneğin Dragon'u izlerseniz "Dragon katana kullanır" diyebilirsiniz ama değil. Hiçbir örgütün kullanmak zorunda olduğu bir silah sınırlandırması yok. Bu yetenekleri siz seçeceksiniz, yakın dövüş, kara büyü, ateşli silahlar gibi özelliklerin hangileri seçerseniz karakteriniz o olacak. Yani diğer MMORPG'lerden daha özgür bir seçim yelpazesine sahipsiniz. Yetenekleriniz ise mesela yakın dövüş, bu özelliğinizi ne kadar kullanırsanız öyle artacak. Tecrübe puanı gibi bir şey olmayacak.

Örgütünüzü seçtikten sonra yeni yetme bir inisiye olarak oyuna başlayacaksınız. Özellikleriniz arttıkça ve görev yaptıkça örgüt içindeki rütbeniz artacak ve daha güçlü eşyalar erişim iznini ele geçireceksiniz.

Oyuncuların kendi ufak örgütlenmelerine (guild) "Cabal" deniyor. Cabal, bünyesindeki oyuncular kendilerini geliştirdikçe kendi içinde seviye atlayabiliyor.

Cabal merkezini kurabiliyor ve içini yeni eşyalarla döşeyebiliyorsunuz. Öldürdüğünüz her yaratık, ürettiğiniz her eşya kayıt altında tutuluyor. Bir eşyayı çok üretmeniz bile sizi "Leaderboard" listesinde birinci

## Karakter geliştirme sisteminin Daggerfall, Oblivion ya da Ultima Online'daki gibi olduğunu söyleyebilirim

yapabiliyor ki Cabal'ların yüksek seviyeye tırmanabilmeleri için bu tip oyunculara çok ihtiyaçları var. Funcom, Leaderboard sisteminin Cabal'ları birbirine düşürmek için yaptığını saklamıyor. Böylece başka Cabal'lar diğer Cabal'ların oyuncularına teklifler götürüp onları kendi safına çekmeye çalışabilecekler. Ayrıca karakterinizin tüm gelişimini Facebook'ta yayınlayabileceksiniz. Hoş bir ayrıntı bu...

Oyunun PvP kısmı ise "Anima" denen önemli bir maddeyi ele geçirmek için örgütler arasında mücadele olarak gerçekleşiyor. Yer üstünde kötülüğe karşı savaşırken yer altında da Hollow Ground denilen mekanda diğer oyuncular ile kendi örgütünüzün başansı için çabalyorsunuz. Önemli bölgeleri koruma kuleleri ile savunmak hatta koruyamayacağınızı düşündüğünüz zaman başka Cabal'lardan yardım alıp, geçici müttefik olmak bile mümkün. İşin ilginç tarafı eğer oyuncular yeraltında birbirleri ile savaşmaya dalarlarsa yüzeyin üstündeki asıl düşman yayılmaya ve güçlenmeye başlayacak.

### Gizli bir dünya

Funcom oyunun içeriği konusunda uzun süredir, tasarımı için de 2006'dan beri çalışıyor. Sanırım elindeki en iyi kartı hemen oyuna sokmak istemediği için oyunun tam anlamı ile hazır (Conan'dan dilleri yanmıştır) olmadan piyasaya sürmeyeceklerini açıkladılar. Çok farklı konusu, ilgi çekici örgütleri ve günümüz dünyasında geçmesi The Secret World'ü beklediğim oyunlar listesinde çoktan en üst sıraya koymama neden oldu. Güzel bir oyun geliyor. Ortalık karanlığa bürünene kadar siz tarafınızı seçmiş olacaksınız?

■ Nurettin Tan





“Multi-enemy combat” tekniğiyle hepsini toz duman etmemiz mümkün.

Anvil motoruyla hazırlanan grafikler göz dolduruyor.

Kılıcımız hala eksi ihtişamını koruyor.

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

### Bölündük!

“Üçlemeyi sevenler” ve “Elika’lı PoP’u sevenler” diye ikiye ayrılıyor PoP kitlesi. Hem film, hem de yeni oyun ile kitlesini selamlayacak olan Ubisoft’un nasıl tepkilerle karşılaşacağı merak konusu. Sizin gönlünüz hangisinden yana?

**Yapım** Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Aksiyon / Adventure **Platform** PC, PS3, Xbox 360, PSP  
**Çıkış Tarihi** 11 Mayıs 2010 **Web** www.princeofpersiagame.com

## Prince of Persia: The Forgotten Sands

Nereden nereye...

**S**iyah DOS ekranına kodlar yazınca uzaya mesaj yolladığımı sandığım, disket teknolojisinin hüküm sürdüğü yıllarda tanışmışım ben prensimizle. Bol piksellili, iki boyutlu, sadece 60 dakika oyun süresi olan, “save” tuşunun var olmadığı bir dünyası vardı. Ama aşkı işte, aşkı için düz duvarlara tırmanır, kılıcını çekinmeden gururla sallardı. Mario da prensesini kurtarmaya çalışırdı ama bu ondan daha romantikti. (Ya da bana öyle geliyordu.) Kalbimde ayrı bir yeri vardı tahmin edebileceğiniz üzere...

1989 yılı itibarıyla oyun dünyasının ilk “motion capture” örneği olan Prince of Persia’nın toplamda yedi farklı sürümü çıktı. 1994’te çıkan Prince of Persia: Shadow and the Flame ve 1999’daki üç boyutlu Prince of Persia 3D, severlerini pek memnun edememişti. Ubisoft’un oyunu himayesi altına almasıyla, 2003 yılında Prince of Persia: Sands of Time, devamında Warrior Within ve Two Thrones oyun dünyasında büyük yankı uyandırdı. Prince of Persia Trilogy olarak anılan bu üç oyun, o eski kitlesini de mutlu etmeyi başarıp PoP efsanesinin bitmediğini kanıtladı bir nevi. Bu serinin devamında, 2008 yılında Ubisoft tamamen farklı bir senaryoyla yeni bir oyun piyasaya sürdüğünde, Trilogy’yi sevmiş kitleyi hayal kırıklığına uğrattı fakat Elika’yla beraber prensi ilk defa tanıyanların da gönlünü kazanmayı başardı.

### Kumların gücü adına...

Yıl 2010. Ubisoft, 21 yıllık geçmişini bitirmemek istercesine,

Mayıs ayında Prince of Persia: The Forgotten Sands isimli bir oyun piyasaya süreceğini duyurdu. Hem firmanın, hem de severlerinin favorisi olan üçlemenin bir parçası olacak olan oyunun zaman dilimiye ilk oyun olan Sands of Time ve Warrior Within arası olarak belirlendi. Prensimiz, Azad’a abisini ziyarete gittiği sırada, krallığı düşmanlar tarafından kuşatılmış bir halde buluyor. Kendi güçlerinin yanı sıra bu kez doğanın da nimetlerini kullanmayı öğrenerek düşmana kafa tutacak. Artık çölde Avatar gibi hava mı bükür (James

■ **Tek bir yanlış adım, aşağı düşmesine sebep olabilir ama yılların prensi düz duvarda yol almakta çok başarılı.**





Cameron sayesinde ya da yüzünden Avatar'ı birçok kişi "hava bükten" değil, "üç boyutlu film" olarak biliyor herhalde artık. - Şefik), kumun nesinden faydalanır orası şüpheli ama üçlemenin de hikayesine sadık kalarak birçok yenilikle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Sands of Time ve Warrior Within oyunlarındaki Dagger of Time'in da (Zamanı durdurma ve geri alma seçeneği) yeni oyunda yer alacağı belirten yetkililer, böylece bizim de hikayeyi yönlendirmemize olanak verecekler. 2008 yapımı PoP'ta bize eşlik eden Elika gibi bir karakterin de yine karşımıza çıkacağı söyleniyor.

Ubisoft, Anvil grafik motoruyla tasarladığı oyunun arka plan ve mekanlarına da çok güveniyor. Daha önce Anvil teknolojisinin Assassin's Creed I'de ve II'de uygulandığını söylememizde fayda var. Grafiklere bu kadar güvenip de Anvil'in oyuna kattığı artılardan bahsetmemek olmaz. Geniş açılı mekanlarda çoklu savaş seçeneği sayesinde, birden çok sayıda düşmana kafa tutabiliyoruz mümkün olacak. "Unutulmayacak savaş sahneleri" diye bahsediyor firma, meraklanmıyor değiliz. Sands of Time'da gördüğümüz Doğu motifleriyle süslü konseptin de birçok yenilikle devam ettiğini öğreniyoruz.

### Bir taşla iki kuş hikayesi

Şimdi de madalyonun diğer yüzüne bakalım. Ubisoft, 2010'un Mayıs ayı sonunda PoP Trilogy'sini senaryolaştırıp beyazperdeye de "merhaba" demeye hazırlanıyor. Disney çatısı altında çekilen filmin PoP severler tarafından nasıl karşılanacağı merak konusu. The Forgotten Sands ise 11 Mayıs'ta raflarda yerini alacak. Ortada "yumurta mı tavuktan, tavuk mu yumurtadan" klişesi var, evet. Yapımcılar, oyunun senaryosu ile filmin senaryosu arasında hiçbir benzerlik olmadığını belirtse de, ikisi de üçlemde buluşuyor.



Amaç hem o eski kitleyi mutlu edip hem de kitleye yenilerini eklemek mi, yoksa tamamen duygusal (!) mi sorularının cevapları için Mayıs ayına kadar sabretmemiz gerekecek.

PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformlarında oynayabileceğimiz The Forgotten Sands'in mobil olarak PSP versiyonu da piyasaya sürülecek.

İç ses: Prens yıllar sonra en teknolojik haliyle beni yine tavlarsın mı, bilmiyorum. (Bu kez kız peşinde değil, hayırlısı.) Şunca yıllık geçmişimiz var; gelsin, tavlansın istiyorum, bütün kalbimle iletiyorum kendisine buradan. ■ Ayça Zaman

■ Doğu'nun ihtişamı içinde bu kez de iskeletler yolumuzu kesiyor. O kılıç birazdan hepsini biçmek üzere tasarlanmış!

## Darksiders

Gizlen: Tolga İhtiyaroglu  
Yazan: Tuna Sontuna





**SADECE  
LEVEL'DA**

# CRYSIS 2

I ♥ NY\*

\*New York'u seviyorum

**K**uzey Kore'nin dünyaya kendini kapatmış, Güney Kore özgürlükten çıldırırken orada kendi başına ne yaptığından, nasıl bir tehlike oluşturduğundan veya kapalı ekonomi yüzünden halkın %80'inin nasıl serserfil bir hayat yaşadığından bahsetmeyeceğim size. Kuzey Kore halkını size böyle tanıtmak istemem.

Size "uzaylı" adını verdiğimiz birtakım

yaratıkların dünyamızda olabileceğini ve piyasaya çıkmak için fırsat kolluyor olabileceklerini de anlatmayacağım. Sonuçta onları henüz görmedik ve haklarında ileri geri konuşmak bana düşmez şu an.

Zaten bunları yapmama gerek de yok. Sadece birkaç yıl önce bu iki ismi, Kuzey Kore'yi ve uzaylıları, en gerçekçi halleriyle bir oyunda gördük. Dünyayı bir krize sürükleyen ve bunu her anlamda yapan oyunun adı Crysis'ti.

Birçok oyuncunun (Ben de bu gruba dahilim.) salyaları yerçekimine yenik düştü oyundaki görsellik karşısında. Birçok oyuncu gerçekçi olan ▶



▣ **Yıkık dökük bir şehirde, siper alacak yer bulmak da son derece kolay olacak; özellikle ileride sizi zırhlı bir araç beklerken bunu yapmak isteyeceksiniz.**

▸ grafikleri, en gerçekçi haliyle görmek isterken bilgisayarlarının nasıl "kötü" durumda kaldığına şahit oldu, üzüldü. Bilgisayarlar, "Crysis'i çalıştıracak bilgisayar istiyorum!" nidalarıyla doldu taşı, Crysis bir anda "kriz yönetimi" seminerlerinin başlığı haline geldi. "Crysis'le nasıl yaşarız, Crysis'ten sonra hayat var mı?" cümlesi, seminerlerin spotuydu...

Üstelik bu muhteşem oyunun arkasında üç tane Türk yer alıyordu. Yerli kardeşler, dönemin teknik açıdan en iyi oyununu yapmıştı ve oyun tamamıyla ve profesyonelce Türkçe olarak seslendirilmişti. Türkiye'ye geldiği an tükenen, korsan piyasasını yıkıp geçen Crysis, FPS türünün ve PC'cilerin gözdesi oldu ve şöhretini bu zamana kadar da korumayı başardı.

Crysis Warhead ile herkes bir tutam daha Crysis ekledi bünyesine ama bu da yetmeyecekti; Crysis'in kalitesi insanları bir kez büyüü altına almıştı ve daha fazlası bekleniyordu. "Crysis 2" demeye kimsenin dili varmıyordu zira karşılaşacakları "şeyi" kaldıracaklarına inanamıyorlardı.

"Daha vakti var, daha değil..." derken beklenen açıklama geldi. Crysis 2 yapım aşamasındaydı ve... Uzatmayacağım; gördükleriniz gerçeğin aynasından başkası değil.

#### AMERİKA

Uçsuz bucaksız ormanlar... Avatar, bize fantastik bir ormanın nasıl olacağını gösterdi geçtiğimiz günlerde; Crytek ise "orman" ne demek, bir orman dijital ortamda nasıl olmalı, bunu en iyi haliyle birkaç yıl önce göstermişti.

Her yaprağın ayrı ayrı salındığı, çimlerin etrafımızı sardığı, güneş ışığının suda kırılmasını gözlemleyebildiğimiz Crysis, uzun süredir Karadeniz kıyılarını gezmek isteyen insanları bir süreliğine daha yerlerine çiviledi; Crysis'te bulunduğumuz orman (Daha doğrusu ada.) son derece gerçekçiydi çünkü.

Crytek'in doğal ortamlar konusunda uzman olduğu hissine kapılanlar da oldu tabii ki bu sırada. "Bir sonraki oyun herhalde dağ eteklerinde geçecek..." diyenler oldu, çöllerde koşturacağımızı düşünenlere rastlandı. Ne var ki Crytek, yeni oyununu farklı ve daha alışıldık bir mekana taşımayı seçmişti. Gökdelenlerin, arabaların, günlük hayatını sürdürmeye çalışanların bulunduğu bir nokta, büyük bir şehirde başlayacak kriz bu defa. Üstelik, gördüğümüz kadarıyla bu

## İLK EKLAN GÖRÜNTÜLERİ



harekete geçirebileceğiz.

Önceki oyunlarda, tepemizde dolaşan helikopterlerden kurtulmanın tek yolu onlara roketatarla saldırmaktan geçiyordu. (Veya tavşan gibi kaçıyorduk; yine de yakalanıyorduk.) Artık bina tepelerine tırmanabildiğimiz için helikopter veya uçan herhangi bir cisim (UFO!) sadece üstüne atlayıp parçalayana kadar yumruklayarak bile indirebileceğiz. Kim bilir, belki de helikopteri Prototype misali ele geçirmemiz bile mümkün olur...

Tabii ki düşmanımız da yüksekliklerden faydalanmasını bilecek. Binaların yüksek katlarına çıkıp bize tuzak kuracaklar, kafamıza bombaları atacaklar... Görünmez olup kaçacağız biz de. Sonra merdivenlerden usul usul çıkıp aşağıda, nereye kaybolduğumuza bakan o savunmasız bedeni bir tekmede baktığı yönle buluşturacağız. Asfaltın yeni yapıştırması, arabaların tozunu almak için uğraştığı paspasa dönüşecek...

### ÜRÜRSÜN, PATLAR

Hatırlar mısınız bilmiyorum, Crysis piyasaya çıkmadan önce fragmanları, daha doğrusu CryEngine'in neler yapabildiğine dair birtakım videolar yayımlanmıştı. Bunlardan bir tanesinde bir cip, bir kulübeye giriyordu ve kulübenin gerçekçi bir şekilde yıkılışına şahit oluyorduk. Aynı şekilde birtakım patlamalardan sonra yine küçük bir binanın nasıl yıkıldığını gözlemlemiştik.

Oyun -veya oyunun bir bölümü- büyük bir şehirde ▶

### KONUNUN ŞEHRE TAŞINMIŞ OLMASI OYUN MEKANIĞINI, SENARYOYU VE DAHA BİRÇOK ÖZELLİĞİ ETKİLEYECEK

şehir Amerika'nın en büyük şehirlerinden biri, New York City olacak. Amerikan bayraklarının tüm görkemiyle sallandığı NYC, alıştığınızdan biraz daha farklı gözükecek zira istila adadan taşıyıp bu şehre yayılmış gibi gözüküyor.


İlk bakışta "Dünyalar Savaşı"ni andırıyor olanlar. Yeraltından çıkan enteresan metal yapılar, her yanı yıkılan bir şehir ve sokaklarda başı boş dolaşan... Uzaylılar? Onların ne olduğu şu an için bilinmiyor ama Orc'lar olacağını da sanmıyorum açıkçası.

Konunun şehre taşınmış olması oyun mekaniğini, senaryoyu ve daha birçok özelliği etkileyecek. Artık siper almak daha kolay olacak örneğin. (Önceki oyunda ağaçların arkasına saklanmak biraz zordu.) Çevrede kullanabileceğimiz daha fazla nesne olacak (Düşmanınızın yanında duran taksiyi patlatmaya ne dersiniz?) ve en önemlisi, dev gökdelenler sayesinde oyundaki "dikeylik" artacak.

Bu ne demek? Nanosuit'imizi "Yüksek Güç"e ayarlayıp bir binanın birinci katına, oradan iki, üç derken 12. katına kadar çıkabileceğiz. Buradaki sinsi tetikçiyi öldürdükten sonra bir başka binaya atlayabilecek ve olayları yukarıdan daha net takip edebileceğiz. Nanosuit'e eklenen yeni özelliklerimiz de olacak mutlaka ve bunları da yine yükseklerde kullanmak üzere

Buraya ne çarptı bilemiyoruz ama NYC, parça parça yıkılacak. Bu yıkımın bir kısmı savaş sırasında gerçekleşecek, bir kısmını da biz, kendi ellerimizle yapacağız.

Nanosuit 2.0 ile donatılmış kahramanımız, zırhının tüm özelliklerini kullanarak rakiplerini ortadan kaldıracak. Birçok silahı rahatlıkla kullanabilecek olan karakterimiz, zorda kaldığında da yine zırhının yeni özellikleriyle kaybolmasını bilecek.



Düşmanlarımız basit silahlarla bizi durdurmaya çalışacak ama onlara karşı daha güçlü olduğumuz için ekipler halinde dolaşacaklar. Onları hakladıktan sonra da silahlarını kullanabilecek, araçlarına binip NYC turu atabileceğiz.

## BU DEFA YIKIM BÜYÜK ÖLÇEKLI OLACAK VE ZATEN DAĞILMIŞ OLAN ŞEHİRİ BİZ DE DAĞITMAYA DEVAM EDEBİLECEĞİZ

► geçeceği için bu "yıkılma" mevzusunu da artık daha büyük ölçekte düşünmek gerek. Mesela bir gökdelen. Bu gökdelenin 22. katına bir helikopter saplanırsa ne olur? Veya bir tank ile bina tepelerinde düşman avlarken, cepheden kopartıklarınızın nereye düşeceğini önceden kestirebilir misiniz?

Anlayacağınız, bu defa yıkım büyük ölçekli olacak ve zaten dağılmış olan şehri biz de dağıtmaya devam edebileceğiz. Kendimize çeşitli stratejiler kurmak için de bu özelliği kullanacağımızı düşünüyorum açıkçası ve önceki oyunlara göre savaşta ki çeşitliliğin de artacağına inanıyorum.

Senaryo konusunda konuşmak için belki erken ama bir nedenden dolayı şehirler yıkılmış, dünya karışmış durumda. Bu karmaşanın ortasında, Crysis'teki "çakma" Nanosuit'li askerlere benzeyen birtakım adamlar bize saldırıyor. Zırhları elbette ki bizimki kadar iyi değil ama tişörtlü teröristler gibi de kolay ölmeyecekleri ortada. (Gerçi Modern Warfare 2'deki tişörtler maşallah, Nanosuit kıvamındaydı.)

Bu askerlerin yanında, buzul çağını getirmeye meraklı uzaylı arkadaşlarımızı da göreceğiz; hatta bunların şehrin altında bir uğurluk kurduğunu bile düşünebilirim gördüklerimden ötürü. Amaçlarının ne olduğu belli değil fakat iyi yönde olmadığına emin olabilirsiniz.

Kocaman uzaylılara karşı silahlarımız olacak elbette ki ama bu silahlardan öte, yine çeşitli araçları kullanabileceğiz. Tanklar, cipler,

helikopterler... Birkaç da jet uçağı eklenirse keyfimize keyif katılır. Crytek oyununa ne gibi orijinal araçlar ekleyecek, bunları da merak etmekteyim.

### MULTI-PLATFORM

Artık duymayan kalmadı, Crysis 2 üç platforma birden geliyor. PSP, iPhone ve Amstrad. (Eskilerin anısına.) Uydurduğum gün gibi ortada; gerçek platformlarımız PC, PlayStation 3 ve Xbox 360. Ben bu oyunu PC'den başka bir platformda oynayacağımı sanmıyorum (Kesinlikle! - Şefik) ama sabit bir oyun keyfi için de PS3'e ve Xbox 360'a rağbetin fazla olacağına eminim.

Bu üç ismi duyduğumda hiçbir endişem olmamıştı aslında fakat MW2'nin PC'lerde nasıl "boş geçildiğini" görünce rahatsızlık başladı bünyemde, beynimde. Crysis'in bir PC oyunu olması ve MW2'nin PC'cileri hezimete uğratması Crytek'in de kulağına gitmiş olacak ki bir açıklama yapma gereği duydular. "PC'ciler kendilerini evlerinde hissedecek ve oyunu teknik olarak en yüksek seviyede detaylara taşıyabilecekler." sözleriyle derin bir oh çektik. Sonuçta PS3'ün ve Xbox 360'ın yapabildiklerinin bir sınırı var. Fakat ben PC'ime 20.000\$ sayarsam, Crysis 2'den "gerçeğin görüntüsünü" alabilirdim ve bunu da yapabileceğim neyse ki.

Crysis 2, gümbür gümbür geliyor arkadaşlar. Ekran görüntülerinden ve Crytek'in geçmiş başarılarından da bunu zaten anlamışsınızdır. Sadece 10 ay daha beklememiz gerekiyor. 2010'un Aralık ayında bilgisayarlarımızın başına çivileceğiz ve Nanosuit'imizin tabanları delinene kadar Crysis 2'nin yeni dünyasında maceradan maceraya koşacağız. Bunu yapacağız ama yapana kadar sabırsızlığımızı nasıl gizleyeceğiz, bilemiyorum...

■ Tuna Şentuna

## ÜÇ SİLAHŞÖRLER

Crytek'in arkasındaki Türk kardeşler



### CEVAT YERLİ

1980'lerde Commodore 64 ve pek az kişinin bildiği Schneider CPC 6128 (Amstrad) gibi bilgisayarlar için oyun yapmaya başlayarak oyun dünyasına adım atmıştır Cevat Yerli. Daha sonra ekonomi üstüne lisans eğitimi görmeye başlamış olsa da gönlü hep oyunlarda olmuştur ve 1999 yılında Crytek'i iki kardeşiyle birlikte kurarak bu hayalini gerçeğe dönüştürmüştür. Şu anda Crytek'teki tüm tasarım kararlarını o vermektedir.



### FARUK YERLİ

Aynen Cevat Yerli gibi, o da oyun dünyasına Commodore 64 ile katılmıştır. Ekonomi ve Pazarlama üzerine MBA yaptıktan sonra ve eğitimi sırasında İletişim ve Tasarım üzerine çalışmalarını sürdürmüştür, müşterilerine yaratıcı pazarlama çözümleri sunmuştur. Crytek kurulduktan sonra da şirketin pazarlama ve iş yönetimi alanlarında çalışmaya başlamıştır.



### AVNİ YERLİ

Makine mühendisliği bölümünden 1994 yılında mezun olduktan sonra bir firmada proje yöneticisi olarak çalışmaya başlamıştır. Bu firmadan sonra birkaç kez iş değiştiren Avni Yerli, 1998 yılında kendi işini kurmuş ve bağımsız danışman olarak hayatını sürdürmeye başlamıştır. 1999'da Crytek'in kurulmasıyla birlikteyse şirketin kurucu ortakları arasına girmiş ve şirkette yönetici konumuna geçmiştir. GDC Europe'un ve ACG'nin (All-Russian Conference on Game Industry) danışma kurulunda da yer almaktadır.





Arkasına saklandığınız araçların  
benzin depolarının boş olduğun-  
dan emin olmak gerekiyor.



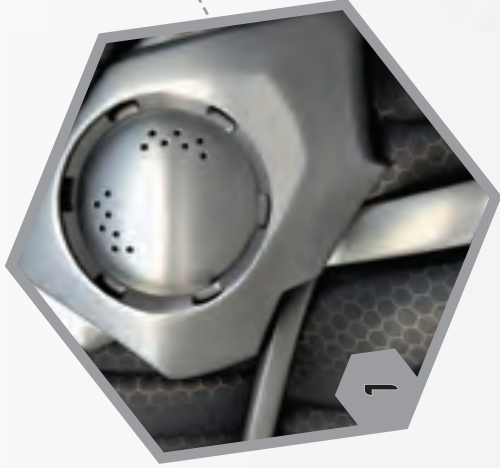
**İLK EKRAM  
GÖRÜNTÜLERİ**

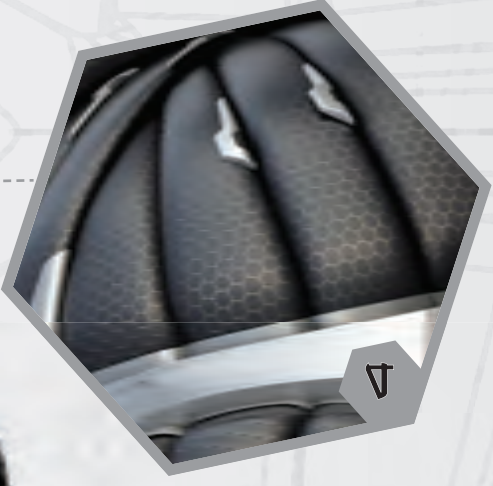
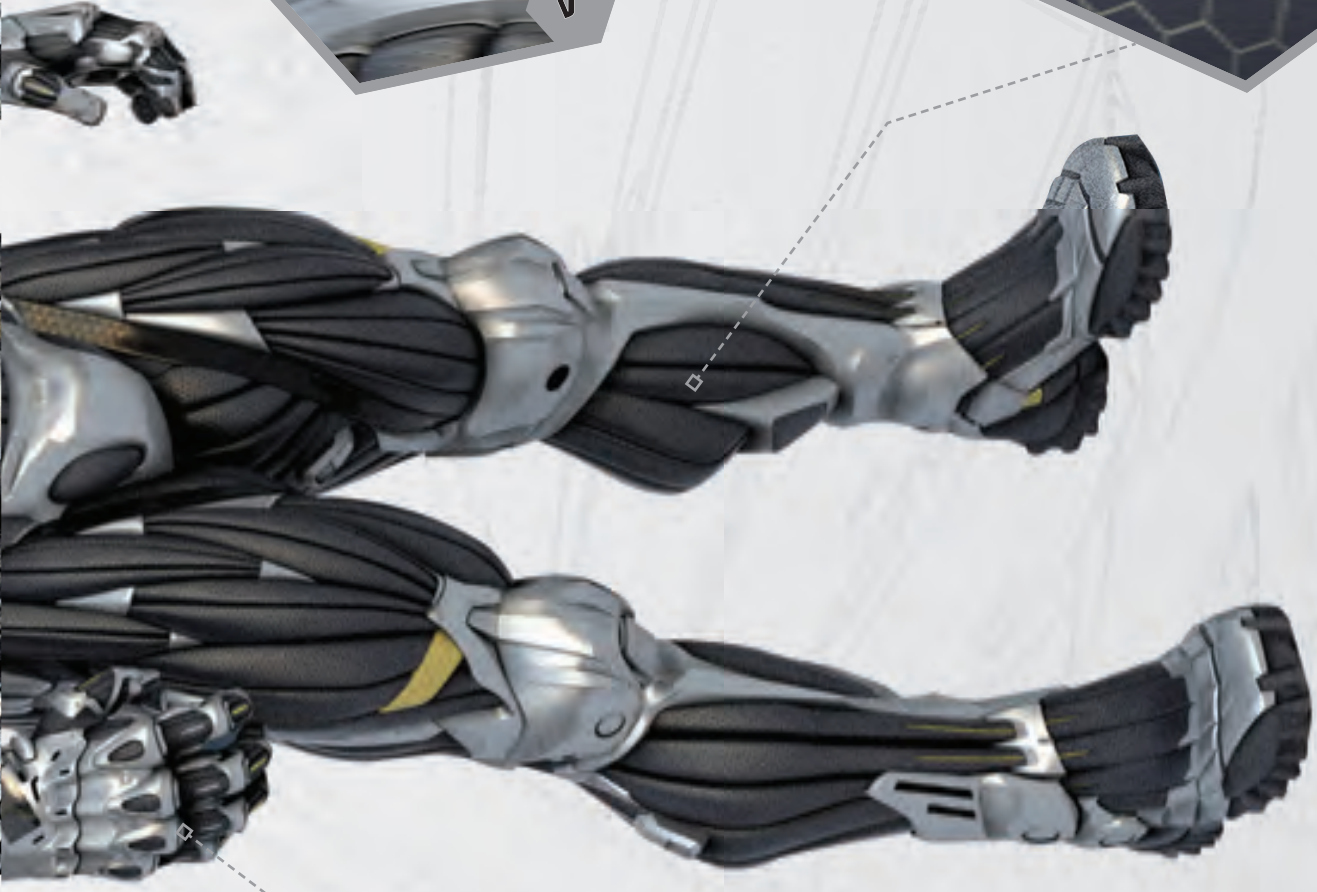


Alevlere dayanıklı bir Nanosuit...  
Zaten daha kötüsünü beklemiyorduk.

NANOSUIT 2.0  
ANALİZİ

İLKİNDEN ÇOK DAHA GÜÇLÜ, ÇOK DAHA ETKİLİ





4



5



3

1. Geliştirilen Nanosuit, yeni adrenalin dengelleyici sayesinde askerlerin görüş yeteneklerini artırıyor; bu sayede Crysis 2'de daha iyi nişan alabileceğiz.
2. Direkt olarak beyinle temas halinde olan Nanosuit 2.0, bizi daha kendine güvenir bir haline dönüştürecek ve böylece korku duygumuz iyice körelecek.
3. İlk Nanosuit'te Speed (Hız) ve Strength (Güç) özelliklerini sık sık kullanıyorduk ama bu iki özellik arasındaki geçiş oldukça zahmetliydi. Nanosuit 2.0'da ise Power adı altında bu özellikler birleştiriliyor.
4. Oyuncuların tercihlerine göre geliştirilebilecek olan Nanosuit 2.0 -örneğin- Armor özelliğini daha çok kullandığımızda düşman roketlerini savuşturabilmemizi sağlayacak.
5. En sık kullanılan Nanosuit yeteneklerinden Cloak (Görünmezlik), bol bol hareket ederek artırabileceğimiz kinetik enerji sayesinde -ilk Nanosuit'e göre- daha uzun süre görünmez kalmamızı sağlayacak.  
**NOT:** Nanosuit 2.0'ın özellikleri; Power, Armor, Infiltration, Tactical. (İsimler değişebilir).



## CRYENGINE®3

"TASARLA, TASARLADIĞINI OYNA" TEKNOLOJİSİ



■ **Bir bakışta**  
Xbox 360, PlayStation 3, MMO, DirectX 9 ve DirectX 10 desteğini bir arada sunan, yetenekli bir "hepsi içinde" oyun çözümü CryEngine®3. Yeni nesle uygun ve kullanması son derece pratik, kolay. En iyi kalitede oyun üretmek isteyenler için tasarlanmıştır.

■ **Görüyorum, o zaman oynayabilirim** ■  
"What You See Is What You Play" (WYSIWYP), Crytek'in CryEngine ile ne amaçladığının ve müşterilerine neyi sunduğunun kısa bir tanımı.

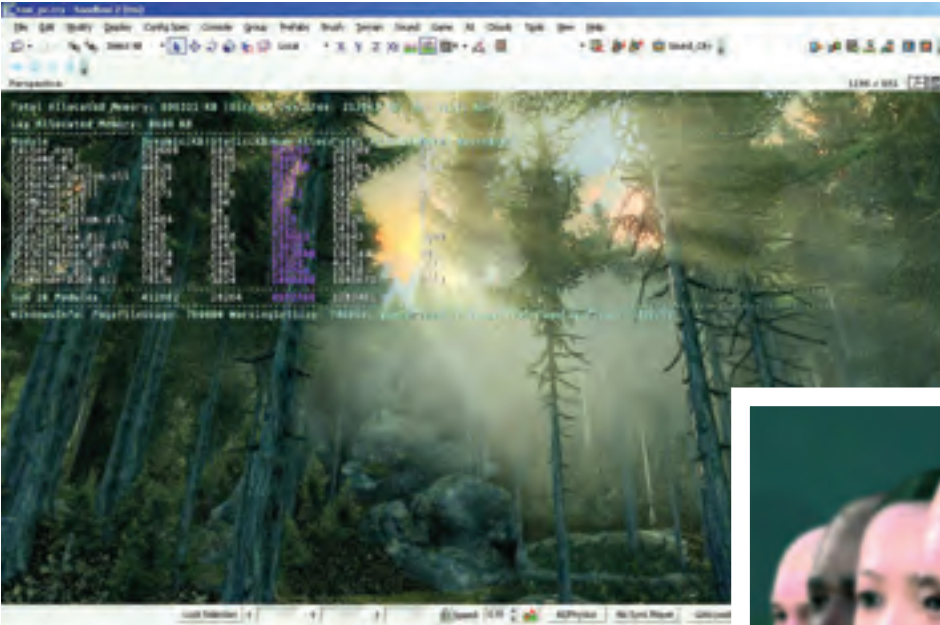
CryEngine®3 ile ise bu özelliği konsollara da taşıyor. Bu motorun sandbox editörü ile oyun tasarlanıyor ve tasarlanan ortam anında oynanarak test edilebiliyor. Misal, Crysis 2'de NYC'de bir bina ekledikten sonra bu binanın 11. katından şehir manzarası nasıl gözüküyor, karakterimiz oradan atlarsa nerelere ulaşabiliyor, anında öğreniyor Crytek ekibi.





#### ■ Entegre bitki örtüsü

Arazinin eğimine, rüzgarın yönüne göre gerçekçi bir şekilde salınan bitkiler mi yaratmak istiyorsunuz? CryEngine®3 ile bu o kadar kolay ki... The Sims'te mobilya yerleştirmekten hiçbir farkı yok. Üstelik ortaya nasıl bir bitki örtüsünün çıktığını Crysis'te gördük ve gözlerimize inanamadık hatırlarsanız.



#### ■ Işık

İyi bir aydınlatma kuşkusuz ki gerçekçiliği sağlamakta en önemli etkenlerden biri. CryEngine®3 HDR aydınlatma ile gözün ışığı gerçekçi bir şekilde algılamasını simüle ederken, gerçek zamanlı global aydınlatma ile ışığın dinamik bir şekilde değişim göstermesine izin veriyor.

#### ■ Vücut hareketleri

Kalas gibi hareket eden karakterler yüzünden çok oyun heba olmuştur. Neyse ki Crytek'in yeni motoru tamamıyla ölçeklendirilebilir animasyon özellikleriyle oyun yapımcılarına kaliteli ürünler çıkarmalarında öncü oluyor. Yüz mimiklerinden, vücut bölgelerinin aniden değiştirilmesine kadar, birçok özelliği oyunu tasarlarken, görerek oluşturabiliyorsunuz.





## RÖPORTAJ

### CEVAT YERLİ, CRYSIS 2 VE TÜRK OYUN DÜNYASI İLE İLGİLİ BİR SÖYLEŞİ YAPTIK

**LEVEL: Öncelikle bize zaman ayırdığınız için tüm okurlarımıza teşekkür ediyoruz.**

**Crysis 2'nin "dünyası" hakkında biraz detay verebilir misiniz? Bu dünyanın limitleri ve çevre etkileşimi hangi ölçülerde olacak?**

**Cevat Yerli:** Oyuna "sandbox" diyebiliriz fakat bizim için sandbox başka bir anlam ifade ediyor. Sandbox terimi birçok farklı oyun türü için anlamı ve özellikleri değişebilen bir terim. Bizim anlamlandırdığımız haliyle sandbox'ın limitleri var ve bu limitleri oyunun dünyası genişletiyor ama daha da önemlisi bu genişletme basit değil, detaylı bir şekilde gerçekleşiyor. Diğer oyunlarda etkileşiminiz sadece silah seçeneklerinizle sınırlı kalabilir ama mesela biz silahlarınızı eklentilerle size özel bir hale getirmenize olanak tanıyoruz. Sadece bu da değil, düşmanınıza karşı uygulayacağınız taktiklerde de alternatifler sunuyoruz.

**L: Peki CryEngine 3'e gelirse... CryEngine 3'ün hangi yönleri rakibi Unreal Engine 3'ten daha üstün olacak?**

**CY:** CryEngine 3'ü tüm rakiplerinden ayıran en önemli özelliği, görsel olarak en uç kalitede olan oyunları, açık, detaylı ve geniş çevre / dünya ile tek potada eritebilen tek oyun motoru olması. CryEngine'in "What You See Is What You Play" özelliğinin Sandbox editörüne kattıkları ile oyun geliştiriciliğindeki şu anki trendi belirlemiş olması gerçekten gurur verici. Bu özellikler üzerinde durarak CryEngine 3'ü ilerlettik ve ortaya multiplatform oyunları geliştirmede en hızlı method çıktı: PC, Xbox 360 ve PS3 için aynı anda değişiklik yapabildiğiniz tek editör.

Şimdi her platform için ayrı hesaplamalar yapmadan ve gereksiz süreler boyunca beklemeden, geliştiriciler oyuna kattıkları her şeyi hemen görüp, hemen değerlendirebilecekler. Böylelikle oyunların gelişme süreci epey hızlanmış olacak.

**L: Oyuncular arasında Crysis'in optimizasyonu ve sistem gereksinimleri epey tartışılan bir konu ve maalesef birçok oyuncu bu konudan mustarip. Sizce Crysis 2'de de böyle soru / sorunlar olacak mı?**

**CY:** "Crysis'i çalıştırıyor mu?" Bu cümle, yeni bir bilgisayarla karşılaşan hemen tüm oyuncuların kafasında beliriyor ve açıkçası biz bunun nedenini bilmiyoruz. Sanıyoruz ki oyuncuların kendi aralarındaki bu muhabbetler çoğu kişinin gözünü korkuttu ve onların zihninde "Crysis oynayabilmek için yeni bir PC almak gerek" düşüncesini yarattı. Crysis'in piyasaya çıktığı dönemde oyunun sistem gereksinimleri diğer oyunlara göre biraz yüksekti ama yine de PC'lerin çoğu oyunu çalıştırabiliyordu. Evet belki hepsi very high ya da high grafik ayarlarında çalıştıramıyordu ama zaten o an için amacımız bu değildi. Biz geliştirdiğimiz teknolojiyi ulaştırabildiğimiz en uç noktaya getirmek istiyorduk ki Crysis ve Crysis Warhead'in halen grafik benchmark'larında kullanılması, isteğimizi gerçekleştirdiğimiz bir kanıtı. CryEngine 3'e gelirse, motor birçok yönden optimize edildi.

**L: Sizin de bildiğiniz gibi Türk oyuncular Crysis serisine akıl almaz derecede ilgi duyuyor. Crysis 2'de**

**de Türkçe altyazı / seslendirme desteği olacak mı?**

**CY:** Bu kadar güzel ve büyük bir Türk topluluğunun desteğini hissetmek bizim için gerçekten gurur verici. Türk oyunculara ne kadar teşekkür etssek az. Crysis 2'de de geleneği sürdürmek ve Türk dostlarımızı mutlu etmek için elimizden geleni yapacağız.

**L: Son zamanlarda hiç iyi bir Türk proje ile karşılaştınız mı? Genel olarak, oyun sektörü açısından Türkiye hakkında neler düşünüyorsunuz?**

**CY:** Bence Türkiye'deki üretim aktiviteleri, Batı'ya göre biraz geç başladı. Fakat kısa süre içinde bu açık kapatıldı ve son birkaç yılda büyük gelişmeler kaydedildi. Türk oyun endüstrisi amatör seviyeden profesyonel seviyeye yükseldi. Çiçeği burnunda yapımcılar çalışmalarına sabırla devam etmeli ki yakın zamanda emeklerinin karşılığını alabilsinler.

**L: Bu defa Crysis 2 hem PC, hem de konsollar için geliştiriliyor. Multiplatform bir oyun yapmanın sizin için ne gibi avantajları ve dezavantajları oldu?**

**CY:** Multiplatform'a geçmemizin kesinlikle yararları var. Multiplatform oyun geliştirmek bizim aşırı detaylarda kaybolmamızı engelliyor, böylelikle ileriye götürmek istediğimiz özelliklere çok daha fazla ve etkili bir



"NANOSUIT 2 İLE  
OYNAYIŞ TAKTİK  
KENDİLERİNİ DAHA

şekilde odaklanabiliyoruz. Şu anda piyasada birçok başarılı multiplatform shooter var ve şimdi Crysis'in bu grubun içine gururla girme zamanı.

**L: Senaryosu ve sunumu, Crysis'in ön plana çıkan en önemli özelliklerinden biriydi. Crysis 2'de senaryo nasıl devam edecek; bir - iki ipucu verebilir misiniz?**

**CY:** Crysis'in özü destansı sahneler ve yoğun çatışmalardı. Bu öğelerin, daha iyi grafiklerle, özgün oynanış sistemiyle ve ilgi çekici bir senaryo ile birlikte Crysis 2'de yer alacağını söyleyebilirim. Oyuncular Crysis 2'de yeni bir çevre ile karşılaşacaklar ve Crysis 1 ile Crysis Warhead'de yaşanan olayların içyüzlerini öğrenecekler.

**L: Nanosuit 2'deki en önemli yenilikler neler olacak?**

**CY:** Nanosuit 2 ile birlikte oyuncular, oynanış taktiklerinde ve stillerinde kendilerini daha iyi ifade edebilecekler. Bunu başarmak için Crysis 1'de oyuncuların Nanosuit'i nasıl kullandıklarını iyice gözlemledik. Bazıları çok agresifti, bazıları düşmanla mesafeyi her zaman korudu ve gizliliğe dayalı oynadı, bazılarıysa Nanosuit'in tüm özelliklerini kullanarak tam bir avcı gibi düşmanı alt etti. Bu oynanış farklılıklarını merkez alarak Nanosuit 2'yi geliştirdik. Farklı oynanış stillerini destekleyen yan özellikler ekledik fakat detaya girmek için henüz erken.

**L: Oyunda hiç RPG öğesi olacak mı? Yoksa Nanosuit 2'nin yeni özellikleri yeterli mi sizce?**

**CY:** Crysis 2'nin temeli FPS. Biraz önce bahsettiğim gibi Nanosuit 2 ile oyuncuların kendi oynanış stillerini geliştirmelerine daha fazla olanak tanıyacağız fakat biz FPS / RPG alanına girmeyeceğiz Crysis 2 ile.

**L: Crysis serisi dışında yeni projeleriniz var mı?**

**CY:** Crytek olarak birçok proje üzerinde çalışıyoruz fakat şu anda sadece Crysis 2 hakkında konuşmaya hazırız.

**L: Sorularımızı cevapladığınız için tekrar teşekkür ederiz.**

**CY:** Ben teşekkür ederim.



BİRLİKTE OYUNCULAR,  
LERİNDE VE STILLERİNDE  
İYİ İFADE EDEBİLECEKLER"



# ERAY ANT DIRECTOR'S CUT

"Çorbalama" Tekniğiyle Oyun Türleri

**S**evgili okurlar; askerden dönmek üzereyim (Şu an şafak 7.) ve sizler bu satırları okurken ben kendimi kaybetmiş bir şekilde oradan oraya koşuyorum ve sivil hayata olan özlemimi gideriyor olacağım. Yani "Şu ana kadar yazdığım yazıların şablonlarını sizler için mevzide hazırlıyordum" desem yalan olmaz. Sonrada mevzide kafamdan hazırladığım şablonları koşup jandarma net kafede Elif kardeşime yolluyordum ki büyük destek oldu kendisi. Sağ olasın Elif. (Sen sağ ol. -Elif)

Evet, sıkıldım konuya geçelim: Oyun türleri yaratmak başlarda o kadar da zor değildi. (Strateji, FPS ya da halk ağzıyla "vurmalı öldürmeli", spor vs...) Sonraları tür üret-

mek, iyi yaratıcılık ve ekip çalışması ister oldu kahraman yürekli okur. Türler birleşti ki buna en iyi örneklerden biri strateji türünün, FPS türüyle evliliği oldu.

## BUNU BİLİYOR MUYDUN?

Modern Warfare'le gerçek askerliğin pek alakasının olmadığını biliyor muydunuz? "Aman" diyeyim; uzman çavuştan yersiniz "şepeşilleyi".





## UWE BOLL DİYOR Kİ

YARATICILIĞA  
NE HACET; ALI-  
YORUM OYLUN  
SENARYOLAR-  
INI, VERİYORUM  
COŞKULUYU.



Türlerin birleşmesi yine müzik ve sinemada da gözlemlenebiliyor. Müzikte metal ve rock müzik, rap ezgileri taşıyor ve hoppa: Al sana numetal. ("Vıcı vıcı" efektli metal.) E peki bu olay nereye gider? Sonunda kısırlığa mı yol açacak bu haller? Bu soruları sorarsanız cevabım "Hayır" tabii ki. İşte bu noktada teknoloji devreye girecek ve türler teker-rür edecek. Avatar'la üçüncü boyuta tam bir geçiş yaşanacağı sinyali verildi ve film türleri "Buyurun birde böyle izleyin bunları" şeklinde tekrardan üç boyutlu olarak sunulacak. Hele ki oyunlarda da bu durumun yakınlığı göz önünde bulundurulursa bir sonraki neslin konsollarının stratejileri haftıftan belli olmaya başlıyor zaten. Hareket algılayıcı sensor çağı ve ufaktan 3D'ye geçiş... "Size sunduğumuz türleri bir de böyle oynayın yeni baştan" diyecekler kısacası.

Teknoloji ve insani yaratıcılığın ortaklığı sayesinde oyunlarda, müziklerde, filmlerde ilerleyiş hiç

durmayacak. Yeter ki bir şey çıkınca hızlı davranıp fikir ortaya sunanlar olsun. ■

*Not 1: Bir dahaki ay artık dışarıda olacağımdan sizlere daha hoş sürprizlerim olacak.*

*Not 2: O kadar "Yönetmeniz" dedik ileriki aylarda da bu unvanı hak etmem gerek değil mi sevgili okur... Bu da ikinci sürprize tüyo olsun.*

*Not 3: Koşuş arkadaşlarımdan: Erkin Karuserci, Emrah Yaylı, Onur Alpay'a yoldaşıklarından dolayı sonsuz teşekkürler.*

## HAYAL EDİYORUM

E artık hep birlikte üç boyutlu evrenlere dalarak oyun oynamayı hayal ediyoruz, değil mi sevgili okurlar...



# LEVEL Community

**Sen de katıl!**

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

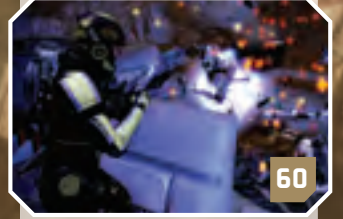
# İnceleme

Aksiyon ve RPG ile geçen bir ay...

**O**cak ayı boyunca yine birbirinden iddialı yapımlar, aynı zamanda sürpriz yapmak isteyen oyunlar sürüldü piyasaya. Bu isimler arasında en ön plandaki isimse tabii ki Mass Effect 2'ydi. RPG türünün en önemli yapımcılarının BioWare, 2009 yılının Sonbahar aylarında Dragon Age: Origins rüzgarları estiren yılın en iyi oyunlarından birine imza atmıştı. Halen bu oyunu içerik ve genişleme paketleriyle zenginleştirme çalışmalarını sürdüren firma, diğer yandan da Mass Effect'in devam oyunu üzerinde

hassasiyetle durmaya devam etti ve Mass Effect 2'yi piyasaya sürdü. Ofise geldiği anda Cem Şancı'nın kollarına koşan oyunun akıbetini ilerleyen sayfalarda öğrenebilirsiniz.

Bu ayın bir diğer iddialı ismi de Salem ve Rios gibi hantal görünümlü iki cengaverin başrolde olduğu Army of Two: The 40th Day. Oyunu PlayStation 3'te co-op olarak oynadığımızda bir hayli homurdandık ama oyunu daha detaylıca analiz etmesi için Tuna'ya başvurduk bir umutla. Bekleme yapmayın, devam edin!



60

## Mass Effect 2

Dragon Age: Origins ile RPG oyuncularını sevince boğan BioWare, Mass Effect 2 ile öldürücü darbeyi vuruyor.



74

## Divinity II: Ego Draconis

Xbox 360 demosuyla hayal kırıklığı yaratmıştı, tam sürümüyle de isteneni veremiyor gibi bu yeni dünya.



78

## Darksiders

Ofise geldiği anda tartışmalarla yol açan oyun, Tuna'nın yorumlarıyla can buluyor sayfamızda...

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

# Army of Two: The 40th Day

Sır sırta verip aldığı görevi yerine getirmek isteyen efsane ikili, Salem ve Rios geri döndü!

68

**Uzaylı**

Bana kalsa uzay dediğin yer boş kalsın abi. Evet, bazen düşünüyorum böyle uzaylılar muzaylılar falan, acayip fantastik, heyecanlı geliyor ama biz daha bir küçücük dünya gezegenindeki bir sürü ezikle, şizoidle, sosyopatla, üçkağıtçıyla uğraşamıyoruz, uzayda yaşam varsa saç baş yolarız. Sonra "Author demişti" dersiniz. Öyle bakalım, uzaktan sevelim uzayı. Gerek yok bulaşmaya.

**Mass Effect 2**

Birileri kahraman olmazsa evreni kim kurtaracak?

**B**ilimkurgu deyince tüylerim diken diken olur ama sevmediğim için değil, aksine üstüne çok emek dökülmüş bir kurguyla karşılaşacağımı bildiğim için heyecanlanırım. Zira bilimkurgu dediğimiz hadise, ortaçağ fantezileri veya günümüz atmosferinde geçen nice oyuna oranla çok daha büyük bir yaratıcı enerji gerektirir.

Biraz daha açayım. Diyelim ki elinizde bir ortaçağ fantezisi var. Oyun ne kadar mükemmel olursa olsun, öykü ne kadar müthiş olursa olsun, karşınıza çıkacak detayları az çok bilirsiniz. Ok atan düşmanlar, kılıç sallayan savaşçılar, kalkanlar, atlar, büyücüler, canavarlar falan. Uuu, ne kadar acayip değil mi? Daha da hayal gücünü zorlayan ortaçağ hikayelerinde paralel evrenden bir boyut kapısı açılır, oradan şeytan dünyaya girmek üzeredir. Koştur koştur, elinde okla, kılıçla şeytanın öncü birliklerini kes kes kes kes kes, sonra şeytanın kendisini de kes. Al sana süper ortaçağ fantezisi. Yalnız bunlardan 1.000.000 tane falan var piyasada.

**Neden kılıç; hiç düşündünüz mü?**

İşte bu ortaçağ fantezine suç ortaklığı yapan



1.000.000.000 oyunun arasında elime bir bilimkurgu geçtiğinde heyecanlanırım. Çünkü en klişe bilimkurguda bile bir yandan temel bilimsel değerlere uygun düşmesi gereken, diğer yandan da heyecanlı, sürükleyici, etkileyici olması istenen bir öykü olur ki kolay iş değildir bu. Haliyle bilimkurgu oyunlarının sayısı da azdır. Siz yapımcı olsanız, paranızı mantık hataları oyunun bütün tadını kaçırarak bir bilimkurguya mı yatırmak isterdiniz, yoksa ne sallarsan salla, hiç saçma kalmayan ortaçağ fantezilerine mi yatırırdınız? Üstelik ezik oğlu ezik insanoğlu, kılıç gibi bilinçaltında saldırganlığı, iktidarı, gücü sembolize eden silahları çok sevdiğinden, kılıçlı ortaçağ fantezilerinin önünde zevkten kudurur. Dikkat edin, karakter olarak zayıf, küçüklüğünden itibaren kuralların, ezberlerin altında ezilmiş, sündürülmüş, sindirilmiş insanların çoğu evinde kılıç saklar. Süs diye duvarına asar. Kapının önünde gelen giden misafirine kılıcını sergiler ki bunun Türkçe'si, eve gelen misafire "evime geldiğin ve benim o muhteşem gücümün boyunduruğu altına girdiniz" demektir. Kısacası bu tiplerin gücü sadece eve gelen misafire duvardaki kılıç süsüyle mesaj vermeye yeter. Bir de bilgisayar ekranında ortaçağ fantezisi görünce zevkten kudurmaya...

Neyse, güzel bir ortaçağ fantezisi bulunca oynamaktan ben de geri kalmam ancak dünya bu kadar ezik, sorunlu, şizofren insanla doluyken ortaçağ fantezisi satmak kolay olduğundan, yapımcılar



Yapım **BioWare**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **RPG**  
Platform **PC, Xbox 360**  
Web **masseffect.bioware.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



bilimkurguyla uğraşmak istemez. Uğraşanı çıkar da bir de güzel bir bilimkurgu yapmışlarsa da hiç acımam, hemen oynarım. İşte Mass Effect dünyasına bulaşmam, bu bilimkurgu takıntımın sonucudur ki benimle beraber milyonlarca insanın daha ilk Mass Effect'le bu heyecanı yaşadığını biliyorum.

### Size Avrupa Birliği diyebilir miyim?

Daha önce Mass Effect'i duymamışlar için öyküyü kısaca özetlemek istiyorum: Bilmem kaçınıcı yüzyılda insanoğlu, "Element Zero" diye bir madde keşfediyor. Bu maddenin yarattığı imkanlarla yıldızlararası yolculuğa başlıyor ve o da evrende yalnız olmadığını fark ediyor. Hatta bu uzaylılar kendi aralarında galaktik bir meclis bile kurmuşlar ama henüz insanları küçük gördükleri için meclise asil üye olarak kabul etmiyorlar. Burada insanlığın durumu tam olarak Avrupa Birliği'ne girmeye çalışan Türkiye'nin durumunu anımsatıyor. Meclis insanları devamlı oyalayıp duruyor. Bu sırada meclisin kontrolünde özel görevli, sınırsız yetkileri olan ve evrenin her yerine gidip bağımsız olarak operasyon düzenleyebilen özel ajanlar var. Sayıları çok kısıtlı bu ajanlara "Spectre" deniliyor ve meclis, insanların da meclise üye olmadan önce, bir insan Spectre'in evrene hizmet edip insan

ırkının kainata faydalı bir ırk olduğunu kanıtlamasını istiyor. Fakat şans bu ya, tam bu sırada, evrenin çok uzak bir köşesinden, yabancı bir uzaylı ırkın 100.000 yıl da bir gerçekleştirdikleri evren yolculuğundan dönüp, bilinen evrende yaşayan tüm canlıları yok ederek tekrar yollarına gitmek üzere onlara doğru yaklaştıklarını fark ediyorlar. İşte bu sırada kahraman insan, Spectre kaptan Shepard devreye giriyor ve kötü uzaylılara ayarı verip geldikleri yere geri gönderiyor.

Hadiseyi bu kadar kısa özetlemeye çalıştım ama birinci oyun 10'larca saat süren bir sinema filmi gibiydi ve ikincisi de birinci öykünün kaldığı yerden başlıyor. ▶



❏ Karşımızda bize özel bir silah pazarı...



#### ► Uslanmayan uzaylı tokadı hak eder

Kahramanımız, enselerine tokat atıp geldikleri yere gönderdiği kötü uzaylıların geri dönmek için yeni bir plan yaptıklarını fark ediyor ancak bu kez meclis ona inanmıyor zira o kötü uzaylıların gittikleri yerden dönmeleri kolay değil. Fakat kötü uzaylılarla savaşında yalnız kalan kahramanımıza, insanoğlunun kurduğu en büyük "terörist" grup Cerberus yardım etmeye karar veriyor ve ilk oyunda bir ordu subayı olarak hareket eden kahramanımız, bu kez tüm evrenin terörist olarak kabul ettiği bir tür "süper hi-tech" özel ordunun içinde buluyor kendini. Ve bu dayak yemekten bıkmayan, devamlı evrene saldırıp

yok etmek isteyen şerefsiz uzaylıları kendi evlerinde vurmak için hazırlıklar yapmaya başlıyor ki işte biz de tüm bu hazırlık aşamasından itibaren tüm hikayeyi film seyredemiş gibi oynuyoruz.

Üçüncü şahıs bakış açısıyla oynadığınız RPG türünde bir oyun olan Mass Effect 2, piyasanın en sağlam RPG yapımcısı olan BioWare'in bir oyunu. Onu, ilkinin gördüğü büyük ilgiden ve yakaladığı başarıdan gazlanarak yapılmış ikinci oyunlara benzetmemiz ayıp olacaktır zira Mass Effect dünyası BioWare'in çok büyük önem verdiği ve geliştirmek için büyük yatırım yaptığı çok özel bir bilimkurgu dünyası.

#### Star Wars'a benzettiniz mi?

Hatırlayacaksınız, Star Wars: Knight of the Old Republic serisini yapan BioWare, Star Wars için geliştirdiği özel "third person RPG" motoru büyük sükse yaratınca, başarısını George Lucas'la paylaşmayacakları, özbeöz kendilerine ait bir bilimkurgu evreni yaratmaya karar vermişlerdi ve bu çalışmanın sonunda Mass Effect ortaya çıkmıştı. İşte Mass Effect 2'yi ve önümüzdeki senelerde çıkmasına kesin gözüyle baktığım üçüncü, dördüncü veya beşinci oyunları bu dipnotla incelediğinizde, bilimkurgu seven çok yaratıcı bir ekibin, tüm enerjilerini ►

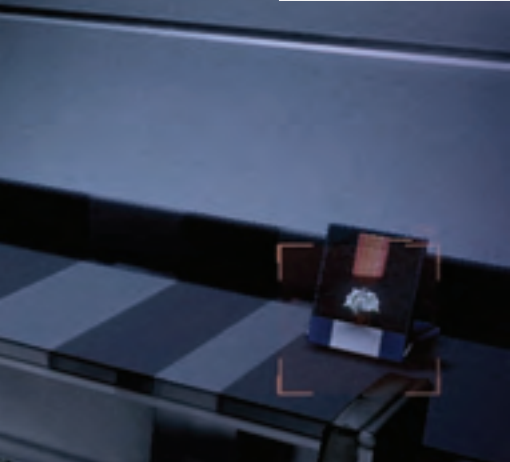
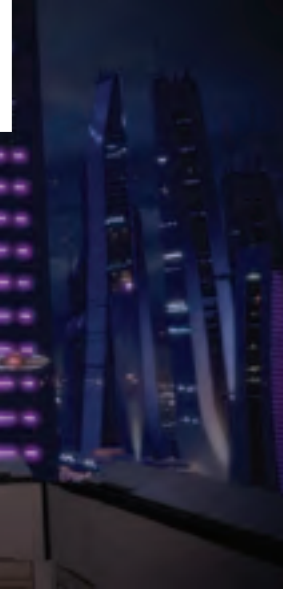


#### Alternatif

Mass Effect (8,0)  
Star Wars: KotOR (9,2)  
Star Wars: KotOR II (8,6)



Mass Effect 2'nin Google Earth'ünden bir kare...





Patlamış bir zehirli bidondan yayılan bulutun arasında kalan düşman, çaresizce yayılım ateşi açmış.



105



Shepard, buradaki kırmızı bidonu patlatmayı ve ortallığı toza dumana katmayı planlıyor.

Metal kutunun üzerine şarjörlerini bırakmış bir aptal düşman var ki mermimiz bitince onu oradan alıp arkadaşa ateş etmeye devam edebilelim istemiş.

Shepard, ağır ateş altındayken bir kutunun arkasına saklanıp sıçan gibi başını çıkarıp etrafı kontrol ediyor.





■ **Uzaydaki tüm koşuşturma sırasında biraz da huzur istiyor insan.**

► ve ruhlarını vererek yarattıkları bir oyun olduğunu hissediyorsunuz.

Mass Effect 2, aslında ilk oyundan teknik anlamda çok da farklı olmayan bir oyun. BioWare, RPG motorunu mükemmelleştirdiğinden, biraz daha gelişmiş görsel kalite, biraz daha kaliteli sesler dışında oyuncu "çok büyük" bir fark yok. Elbette ki oyunu aslında öyküsünü tatmak için oynadığımızdan, bu benzerlik çok da canımızı sıkıyor ama yine de BioWare'in oyunculara "yeni bir oyun oynuyorum" hissini yaşatmak için yaptığı yenilikler var.

#### Çift kişilik yatak?

Oyundaki değişikliklerin en önemlisi, birinci oyunda kullandığımız Normandy'den farklı bir gemi kullanıyor olmamız. Yeni geminin de yetenekleri benzer olmasına rağmen bu kez biraz daha büyük bir gemimiz ve daha fazla tayfamız var. Geminin yeteneklerinde fazla bir değişiklik yok ama içinde ilginç değişiklikler var ki bunlardan biri, artık kaptanın bir yatak odasının olması. Sheppard'ın çift kişilik bu fantastik yatakta hangi dilberle ne yaşayacağını merak etmedim desem yalan olur zira birinci oyun, içerdiği "kimi" yetişkin sahneler yüzünden bazı ülkelerde ahlaka aykırı kabul edilerek yasaklanmıştı. Bunun dışında oynanış açısından oyunda çok önemli iki yenilik var ki birini alkışlarken, diğerini yerin dibine geçirmek durumundayım.

#### Adam gibi git gel, artistlik yapma

Öncelikle oyunda, uzay gemisinden gezegen yüzeyine bırakılan zırhlı personel taşıyıcısını çıkarmışlar. Bu gelişmeden benim kadar mutlu olan başkası da yoktur sanırım çünkü birinci oyun boyunca tamamen bir mantık boşluğu olan bu zırhlı araca bakıp bakıp saçımı başımı yoluyordum. Evet. Uzay gemisi görev bölgesine yaklaşık 100 metre yüksekten yere bir zırhlı personel taşıyıcı atıyordu ve siz o taşıyıcı ile görev noktasına ulaşıyordunuz ama görev bitince, o taşıyıcının uzay gemisine nasıl geri döndüğünü izah etmek mümkün değildi. Dağlık, kayalık, engebeli araziye koca uzay gemisini indirmek mümkün değilken, o kocaman tank gibi taşıyıcı nasıl oluyor da, dev uzay gemisine geri dönüyordu? Aylarca bu soruyla yattım kalktım, rüyalarım bile girdi. Ama BioWare sonunda saçmaladığını fark edip, zırhlı



aracı oyundan çıkarıp doğrudan görev bölgesine inen bir küçük mekik yerleştirmiş. Bununla görev bölgesine inip, işiniz bitince de yörüngedeki uzay gemisine geri çıkıyorsunuz. Şimdi oldu. Ama diğer bir detay hiç olmamış... Nedir o? Inventory ve loot sistemi.

### Çantam nerde ulan?!

Evet dostlar. Her fırsatta şu lafı ederim: "İyi bir RPG, detaylı bir inventory ve loot sistemiyle güzeldir." Detaylı bir inventory sistemiye aynen Diablo'da, Morrowind'de, S.T.A.L.K.E.R.'da gördüğünüz gibi bir inventory sistemidir. Elinizdeki aleti edevatı sırt çantanızda, cebinizde nereye yerleştirdiğinizi, zırhınızı, silahınızı elinize, kolunuza, göğsünüze, başınıza yerleştirdiğinizi göreceksiniz ki o oyunun tadı çıksın. Ama Mass Effect'e bu klasik inventory sistemini yıkmaya çalışın ve acayip bir menü yapısı getiren BioWare, bu kez Mass Effect 2'de ilk oyundaki sistemi bile aratan bir inventory kullanmış. Oyunda inventory minventory yok dostlarım. Bir şey satın aldığınızda veya bulduğunuzda o nesne doğrudan gemide ait olduğu yere gidiyor. Ayrıca bununla da yetinmemişler, daha çok tepki çekmek için oyundan loot sistemini neredeyse kaldırmışlar. Yani bir rakibinizin üzerinden artık silah, zırh, buff gibi şeyler düşmesini beklemeyin. Sadece tüm evrende standart olan bir mermi kapsülü düşüyor; o da bazen... Üstelik bu mermi kapsülleri 1980'lerden kalma bir Nintendo oyununda canavarlardan düşen "ekstra can"lara benziyor. Yuh BioWare! Kalıbından utan.

Haliyle loot sistemi olmayınca, silahları çeşitlendirmek de görevlerde önceden belirlenmiş mekanlara yerleştirilmiş özel ganimetlere kalıyor. Yani bir görevde ilerlerken ölmüş bir asker görüyorsunuz. Aaa, o da ne, yanında son model bir makineli tüfek. Haydi bunu alalım, işimize yarar diyorsunuz. Ve bir anda bütün ekibinizde o silahtan beliriyor. Daha da ilginç, uzay geminizde artık bu silahlardan sınırsız sayıda bulunuyor. Bütün adamlarınıza dilediğinizce veriyorsunuz. Yani eskiden olduğu gibi, düşmandan düşen silahları toplayıp, götürüp tüccara satma hadisesi de kalkmış. Yok öyle bir şey. Uzay istasyonlarındaki tüccarlara hiçbir şey satmıyorsunuz.

## Evet dostlar. Her fırsatta şu lafı ederim: "İyi bir RPG, detaylı bir inventory ve loot sistemiyle güzeldir."

nuz. Sadece satın alıyorsunuz ki menülerin son derece küçük olduğunun altını çizeyim. Her tüccarda sadece bir kaç parça item bulunuyor ve onları bir kez satın alınca, artık menüden çıkıyorlar. Dolayısıyla bu sistem, bir oyun içi ticaret sisteminden çok, shoot-em up'lardaki level başında satın alınan yükseltmelere benziyor.

Oyunun notunu kırmama neden olan bu çakma inventory ve loot sistemini görünce, aynı firmanın, aynı motorla bir de Star Wars MMORPG'si yaptığını hatırladım ve korkuyla sarsıldım. İçinde inventory ve loot olmayan bir MMORPG'nin düşüncesi bile kabus gibiyken, neyse ki BioWare'in Star Wars: The Old Republic için yayınladığı videolarda pek çok loot gördüğümü hatırlayıp rahatladım. Ama BioWare'in işi de belli olmaz, baktılar ki Mass Effect 2 çok tuttu, MMORPG'nin loot ve inventory sistemini değiştirmeye kalkışabilirler. Dolayısıyla buradan BioWare'deki arkadaşlara seslenmek istiyorum: Sakın ola ki bir daha inventory'siz ve loot'suz RPG yapmaya kalkışmayın, eski oyunlarınızın hatırına bu defa kalbinizi kırmıyorum ama bir daha bu kadar yumuşak bitirmem yazımı. Haksız mıyım Begüm? ■ **Cem Şancı**

- Ay Author, bulaşma bana; saçlarımı yeni yaptırdım, bu akşam çılğın bi partiye gitcem.
- Tamam canım, çekil sen.

### Mass Effect 2

+ Detaylı ve ilginç kurgu, yüksek detaylı grafikler, yüz animasyonları, diyalog sistemi, sürükleyici çatışmalar, film tadında bir oyun

8,9

- "Yok" denilebilecek inventory ve loot sistemi





Yapım **EA Games**  
Dağıtım **Electronic Arts**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, Xbox 360, PSP**  
Web [www.armyoftwo.com](http://www.armyoftwo.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**

Videosu  
**LEVEL**  
DVD'de



## Army of Two: The 40th Day

Shanghai'ı tepemize yıkanlara ders vermeye ant içtik!

**D**ost dediğin, sen tatile gittiğinde çiçeğini sular mesela, değil mi? Veya ona sırlarınızı anlatırsınız, "Burcu meğerse Berke'yle o akşam Mojito'daymış ama Selin Berke'yi Alican'larda sanıyormuş, inanabiliyor musun?" diye saçma sapan sorular sorarsınız, o da inanamamış numarası yapar.

Dostlar baki kalır derler. Ne var ki Baki adında bir dostum vardı, sanırım kendisi artık dünyada yaşamıyor; yok oldu adam.

Yani bu durumda diyebiliriz ki dost vardır senin en iyi arkadaşındır, sırdaşıdır veya diyebiliriz ki dost vardır, kafana kurşunu yemene saliseler kala seni aşağı çeker, vücudunu siper eder, kendisini savaşın ortasına atar.

İkinci dost tanımını, askerliğini zor koşullar altında yapanlar dışında pek kimsenin yaşayarak tecrübe ettiğini sanmıyorum lakin sağ olsun EA, bize bu heyecanı ikinci kez yaşıyor ki bunu ilk kez

yaşayacak olanların da çoğunlukta olduğuna eminim.

### Eski dostlar

Salem ve Rios iş arkadaşı gibi görünen iki sıkı dost. Kiralanabiliyorlar ve bunu yaptığınız takdirde sizin için bir şarjör kurşunu, bir şarjörde ne kadar adam varsa, onların üstüne boşaltabiliyorlar. (Kısa tanım: Kiralık asker.)

Son görevlerinde de yine bir iş için kiralanmışlardı ve tam işlerini bitirdikleri sırada olan oldu. Shanghai, tüm ışıklı görüntüsüyle geceye selam ederken bir anda füzelerin altında ▶

## Stratejik davranmanız ve karakterlerin birbirleriyle anlaşarak ilerlemesini sağlamanız amacıyla birkaç kurşunda yere iniyor adamlarınız

### Ekstra Silahlar

3 - 5 kb kazanmak için eski kayıt dosyalarınızı silmeyin. Silmezseniz, kazançlı çıkarsınız çünkü. Daha önce bazı oyunlarda da rastlamış olduğumuz bir olay, The 40th Day'de de karşımıza çıkıyor ve bir önceki oyunun kayıt dosyasına sahip olan oyuncular, ekstra silahlarla ödüllendiriliyor.

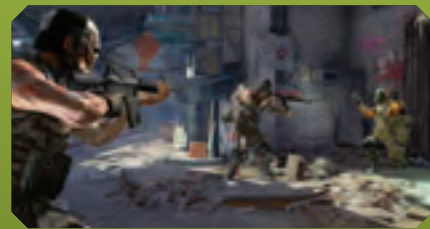
► yara almaya başladı. Görkemli yapılar, gökdelenler, anıtlar... Hepsi Salem'in ve Rios'un gözlerinin önünde yıkılmaya başladı. Birisi veya birileri, Shanghai'ı bir nedenden ötürü yıkımla tanıştırmıştı ve olay, Salem'i ve Rios'u rahatsız etmişti.

Bu şekilde başlıyor oyun ve bir anda kendimizi, yıkılmakta olan bir şehirde hayatta kalmaya çalışırken buluyoruz. Üstelik çok geçmeden teröristlerin hedefinde bizim de bulunduğumuzu anlıyoruz ve işler iyice garipleşiyor.

Oyunun bu şekilde başlaması bayağı heyecan verici bana sorarsanız. "İlk görevinizde X ve Y kişilerini Z şehrinde bulup ortadan kaldırmamız gerekiyor" gibi sıkıcı bir başlangıca göre çok daha hareketli. Neyin peşinde olduğunuzu bilmeden Shanghai sokaklarına atılıyorsunuz ve olaylar hızla gelişiyor; hatta öylesine hızlı oluyor ki her şey, oyunu altı saatte tamamlayıveriyorsunuz.

Daha önce Modern Warfare 2'de de aynı sorunla karşılaşmıştım ve bu konudaki sıkıntımı mağara duvarlarına bile yazdım. (Grafitti olarak.) Ne var ki Army of Two'da bu konuya pek takılmadım zira Army of Two, MW2'nin çeşitliliğine hiçbir alanda sahip değil. Silahlarınızı modifiye ederek adam vuruyor ve oyunun sonunda da farklı bir şey yapmıyorsunuz. (MW2'nin özünde de bu var ama durum bayağı farklı.) Zaten iki oyun birbirlerinden her açıdan çok farklı, amacım sadece tamamlanma sürelerindeki benzerliği vurgulamaktı ve evet, kendi kendime tartışmaya başladım...

### ALDATMANIN DERİN ANLAMI



Belki bu iki adam sıkı birer savaşçı ama aynı zamanda iyi de birer oyuncu olduklarını kanıtlıyorlar. Salem ve Rios, başları sıkıştığında düşmanlarına karşı koyabilmek veya durumdan sıyrılabilmek için bazı yöntemlere başvurabiliyor. Bunlardan bir tanesi, önceki oyundan da hatırlayabileceğiniz "Feign Death", yani ölü taklidi yapmak. Özellikle kurşunları bir bir vücudunuza yedikten hemen sonra bu hareketi yaparsanız, tüm Aggro üzerinizden gidiyor, düşmanlar arkadaşınıza yöneliyor ve siz de onları şaşırtarak daha rahat bir şekilde haklayabiliyorsunuz. Bunu sürekli yaparsanız yemiyorlar yalnız, dikkat etmek lazım.

Bu oyuna özel olan yeni hareketimiz ise teslim olma numarası. Karakterlerinizden bir tanesi devriye gezen veya tetikte bekleyen bir düşmana teslim oluyor gibi yapıyor. Düşman askeri (Terörist bunlar aslında.) teslim olmakta olan karakterle ilgilenirken, diğer karakter de sinsî sinsî düşmanın en zayıf noktasına doğru ilerliyor ve... Bu hareket bayağı kullanışlı fakat uygulamadan önce çevredeki tüm düşmanları gördüğünüzden emin olun; yoksa sizi de şaşırtanlar olabilir.

### Ben ateş ediyorum, sen saklan

Bu oyunu Elif'in seveceğini düşünmekteyim çünkü kendisi The Club adlı uyduruk oyunu (Bence öyleydi valla! Vurma lütfen...) o kadar çok oynadı ki bir noktadan sonra takıntı haline getirdiğini düşünmeye başladım. The Club'da çeşitli silahlarla adam vurmaktan ve bunu bir kombo sistemiyle yaşamaktan ötesini yapmıyoruz. Army of Two'da da yine aynısını yapıyoruz ama kombolar yok ve yerine bir arkadaşımız daha var.

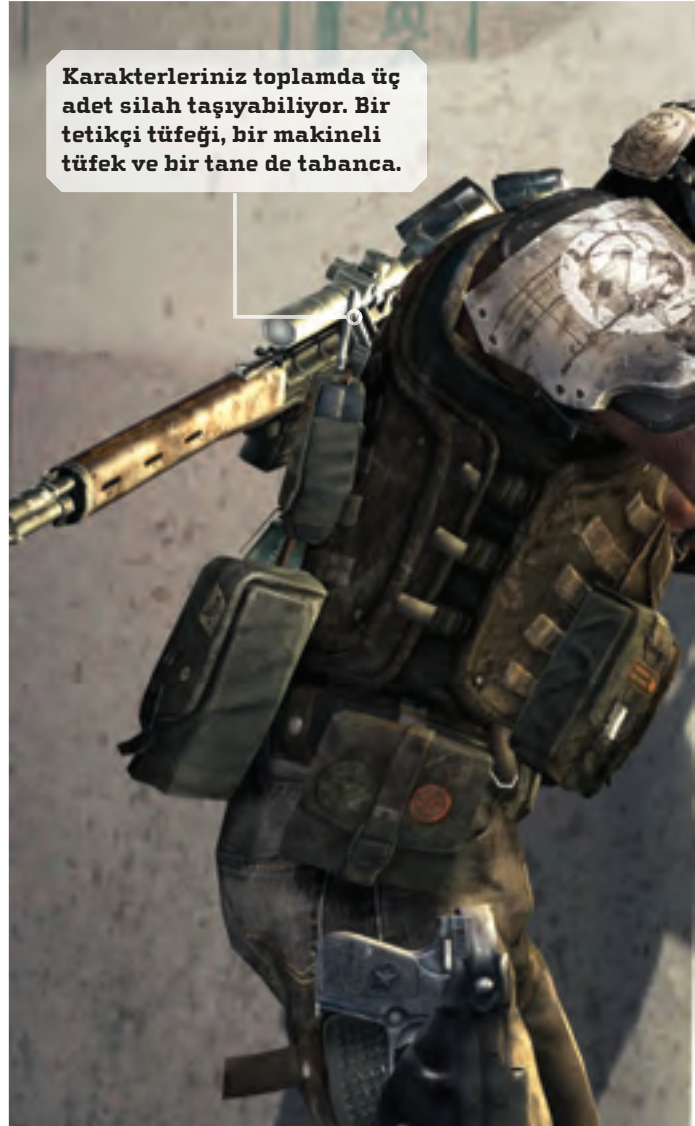
İlk oyunla ikinci oyun arasında çok az fark bulunduğunu belirtmek istiyorum öncelikle. İki oyunda da Salem ve Rios başrolde ve iki oyundur birbirlerinden ayrılmıyorlar. Bu iki karakter, her zaman birlikte hareket etmek zorunda ve bu özelliği kullanmayı beceremezseniz, oyunda iki adım ilerleyemezsiniz.

Stratejik davranmanız ve karakterlerin birbirleriyle anlaşarak ilerlemesini sağlamanız amacıyla birkaç kurşunda yere iniyor adamlarınız. Yani bir grup teröristin ortasına atlamak, anında ölmekle eşdeğer.

Bu durumda ne yapıyoruz biz de? Taktiksel yaklaşıyoruz olaya. Diyelim ki bir noktaya geldik, teröristler de bizi fark etti ve başladılar kurşun yağmuruna. En basitinden siper alıp tek tek düşmanları vurabiliriz. Peki ya hepsini göremiyorsak? O zaman siper aldıktan sonra rasgele ateş edip dikkati üzerimize çekeriz. Bu sırada da arkadaşımıza "Advance" komutunu verip ilerlemesini sağlarız ve teröristlerin gözü bizden başkasını görmediği için de diğer karakter önüne geleni yere indirir.

Stratejinizi bulunduğunuz alana göre kurmak size kalmış. Eğer düşmanlarınız uzaktaysa, tetikçi tüfeğine geçiş yapıp arkadaşınızla

**Karakterleriniz toplamda üç adet silah taşıyabiliyor. Bir tetikçi tüfeği, bir makineli tüfek ve bir tane de tabanca.**



aynı anda iki düşmanı birden indirmek mümkün. Onu bir taretin başına koyup Aggro arkadaşınıza geçmişken, düşmanların yanından yaklaşmak da bir başka yöntem. Dediğim gibi, probleme nasıl yaklaşacağınız size kalmış durumda.

İkinci oyuna özel olarak, kararın size kalma durumu bir adım daha ileriye gitmiş. Nasıl bir strateji kuracağınızdan öte, çeşitli durumlarda "Morality", yani ahlaki muhasebe özelliği devreye giriyor. Yine örneklendireyim. Bir grup rehineyi kurtarmak veya onların telef olmasını izlemek size kalmış. Ya da bir görevde size yardım eden adamı görevin sonunda ortadan kaldırmak ya da yaşamasına izin vermek... Bu da sizin kararınıza bakıyor. Seçiminizin sonuçları da size oyunun ilerleyen kısımlarında ara sahnelerle gösteriliyor.

İlginç bir seçim mevzusu da yine ikinci oyuna özel olarak tasarlanmış durumda. Artık bir GPS aletine sahip olduğumuz için düşmanlarımızın nerede olduğunu ve rütbelerini görebiliyoruz. Rütbesi yüksek askeri gözü-müze kestirdiğimiz anda da değişik bir tutum sergileme olanağımız oluyor.

### Alternatif

Gears of War 2 (9,5)  
Halo 3: ODST (7,6)  
The Club (7,6)



■ "Düşene bir vurmak yetmez!" atasözünün dijital hali.

Eskiden olsa, bizi fark etmemiş olan üç tane teröristi bir tane bombayla haklardık. The 40th Day'de bunu yapmak zorunda değiliz ve hatta bu adamların hiçbirini öldürmeden de problemi çözebiliriz. En yüksek rütbeli askerin arkasından yaklaşıp onu esir almak, diğer iki düşmanın da silahlarını bırakmasına sebep oluyor. Böylece bir tane bile kurşun atmadan üç kişiden kurtulmuş oluyorsunuz. Teslim olan askerlere de ne yapacağınıza siz karar veriyorsunuz. İyi bir insan olup onları kelepçelemek veya oracıkta katletmek sizin kararınıza bırakılıyor. (Evlerinde çocukları çocukları vardır; bırakın gitsinler.)

### Pembe silaha çiçek takmak

Adam vur vur bir yere kadar; arada durup düşünmek de gerekiyor. "Bir sonraki adamı susturucu taktığım yeni silahımla mı vursam, ►

### ANALİZ

Aslında ışığı oyuna bir öğe olarak ekleyebilirlerdi. Mesela bu anahtarı indirdiğimizde ışıklar kapansa, düşmanlar paniğe kapılsa, biz de içeri dalıp onları bir bir haklasak...

Düşmanlarınız genellikle birkaç kurşunda iniyor ama etkili sonuçlar için kafalarından nişan almaya çalışın.



- ▶ yoksa bomba atarla patlatsam mı hepten?" Cevabını bulmanız gereken soru bu. Soruyu sorabilmek içinse istediğiniz zaman ulaşabildiğiniz "silah modifikasyonu" bölümünü keşfetmeniz lazım.

Sadece tek bir tuşla ulaşabildiğiniz bu menüde, oyundaki görevlerden kazandığınızı paralarla yepyeni silahlar satın alabiliyor, silahlarınızı güçlendirebiliyor ve bunlarla daha da ölümcül hale gelebiliyorsunuz. Silah geliştirme özellikleri o kadar çok ki her şeyi bırakıp sadece silahlarınızla oynamaya bile dalebilirsiniz. Yalnız kör olduğumdan mıdır, emin değilim, silah menüsündeki font bana biraz ufak geldi, Televizyonun dibine girmek zorunda kaldım. Tarz yapacağız derken gözü bozuk insanları dışarıda bırakmış EA; hoşuma gitmedi.

Silahlarınızla eğlenip oyunu altı saatte tamamladıktan sonra da ne yapıyorsunuz? Evet, doğru tahmin ettiniz. Bu oyun zaten en başından beri tek kişi oynansın diye tasarlanmamış. Altını çizerek söylüyorum, bu oyunu online veya ekranı bölerek iki kişiyle

**Sağdaki karaktere bakınız. ▶**  
**Böyle bir silah tutuşu var mı?**  
**Yok. Olmamış.**

oynamayacaksınız, satın almayın.

PlayStation Network veya Xbox Live üzerinden oynanabilen üç farklı oyun tipi bulunmakta. Bir tanesinde (Control) ikili takımlar birbirine giriyor ve Capture the Flag misali, belirli noktaları tutmaya çalışıyor. Bir diğerinde (Warzone), art arda görevler veriliyor ve oyuncular da yine ikili takımlar olarak bu görevleri yapmaya çalışıyor. Co-Op Deatmatch'te ise 12 kişi birbirini haritadan silmeye çalışıyor ama yine takım olarak. Hangi oyun modunu seçerseniz seçin, sizi bekleyen bir kabus var ve o da yavaşlıktan başkası değil. İsterseniz 100Mbit'lik bağlantınız olsun (Ben de istiyorum ya lütfen!), bu oyunda takımlarla karşılaşacaksınız çünkü ben oynamaya çalıştığım sırada dünya genelinde bir sunucu yavaşlığı vardı. Belki siz bu yazıyı okurken ve akabinde oyunu aldığınızda durum düzelmiş olur lakin ben oynarken durum gerçek bir eziyetti.

Multiplayer oyun modları olmasaydı çok net bir şekilde bu oyunu vasat ilan edebilirdim ama multiplayer durumu kurtarıyor, hem de bayağı iyi bir şekilde. Konsollarda aksiyon dozu bu kadar yüksek olan ve dengeli bir şekilde oynanabilen pek az oyun var. Şayet ki internet üzerinden oyun oynamaya hevesli değilseniz, Army of Two: The 40th Day, önceki versiyonundan pek az ilerleme kaydeden, basit bir aksiyon oyunundan ötesini vaat edemiyor. Ona göre düşünün, taşının, kararınızı da bana bildirin. (Niye?) Belki birlikte oynarız. (Böyle yavaş olduğu sürece oynamam!) **Tuna Şentuna**

### Army of Two: The 40th Day

- + Co-op stili oynanış, vuruş hissiyatı, multiplayer modları
- Başından sonuna sıradan olması, multiplayer oyunlardaki yavaşlık sorunu

**7,3**







Tüm Ekran  
Görüntüleri

**LEVEL**  
**ONLINE**'da





Yapım Larian Studios  
Dağıtım DTP Entertainment  
Tür RPG  
Platform PC, Xbox 360  
Web www.divinity2.com



### Kolaylık

"Waypoint Shrine"ları ısrarla arayın. Özellikle bir görev üzerindeyseniz, her yeri altüst edin ve Waypoint'lerinizi bulun. Oyun boyunca bolca başladığınız yere dönmeyeniz gerekecek. Gerek görev teslimi için olsun, gerekse de alım satım yapmak için.

## Divinity II: Ego Draconis

İnsan ve ejderhanın mükemmel uyumu

**i**ki ay önce aramıza katılan Dragon Age: Origins ile uzun süredir aradığımız RPG oyunumuzu bulmuştuk. İyisiyle, kötüsüyle birçok insanı mutlu etti bu güzide oyun. Nitekim bazı oyuncular için anlayamadıkları ve anlamak istemedikleri cinste bir oyun olarak kaldı. Çünkü halen birçok oyunsever RPG tarzı oyunlarda bulunan yoğun diyaloglardan ve detaylı oyun sisteminden sıkılıyor. Bu gibi sorunsalların başında da pek tabii ki İngilizce bilgisi yatıyor. Sonuç olarak da sadece insanlardan hakkında çok şey duydukları ama bir türlü oynayamadıkları oyunlar olarak köşeye atılıyorlar. Üzerine konuşmaya hazırladığım Divinity II (DII) ise bu durumdaki oyunculara bir şifaymışçasına yetiştiriyor.

### Sadelik mi yoksa tembellik mi?

Divinity II'ye şöyle bir bakacak olursak; oyun, RPG seven ya da ilgi duyan herkes oynayabilsin diye yapılmış. (Ya da ben çok iyimserim.) Karakter yaratma menüsünde açıkçası çok fazla seçenek bulunmuyor. Erkek ya da dişi opsiyonlarından birisine karar verdikten sonra karakterimize verebileceğimiz detaylar şöyle; beş farklı yüz şekli, beş farklı saç ve son olarak da beş farklı ses.

Oyun genel hatlarıyla bir RPG olduğu için, yine bolca diyalog barındırıyor bünyesinde. Hatta direk olarak bir diyalog ile başlıyoruz oyuna. Fakat birazcık dikkat ederseniz diyalogların çok anlaşılır ve

Keşke bu hayvancağızı öldürmeyip, Toruk renklerine boyasaydık.





oyuna genel olarak çok da etki etmediğini rahatlıkla fark edebilirsiniz. Diyaloglarda çıkan konuşma seçeneklerinden sürekli birinci olanı seçerseniz, karakteriniz düzenli olarak olumlu bir konuşma yapıyor. Kaldı ki yapmazsanız da bir şeyin değiştiği yok. Karşınızdaki NPC size iyi veya kötü bir karşılık veriyor belki evet ama oyuna olan herhangi bir etkisi olmuyor. Bu durumdan çıkartılacak ana fikir ise oyunda "iyi ya da kötü olma" diye bir seçeneğin söz konusu olmaması.

İlk köyde seçebileceğimiz sınıfların ustaları bulunuyor. Bu bünyelerle konuşarak hangi sınıfta uzmanlaşacağımıza karar veriyoruz. Sınıflar bize pek de yabancı değiller.

### Alternatif

The Elder Scrolls: Oblivion (9,6)  
Might & Magic IX (6,2)  
Fallout 3 (9,3)

Şıfacı, büyücü, savaşçı, okçu ve oyuna senaryosunu veren "Dragon Slayer" (DS) olarak beşe bölünüyorlar. Sonradan bir tane daha ekleniyor ki işte oyun asıl o zaman başlıyor. Sınıflara bağlı olan yetenekler ise birbirlerinden farklı 11 ile 12 yetenek arasında değişiyor. Seçtiğimiz ana sınıfa bağlı olarak bir de DS yeteneklerimiz söz konusu. Daha çok yakın dövüşteki stilimizi belirlememizde yardımcı oluyorlar. Ayrıca; fazladan yetenek puanı alma ya da kilitli kutuları açma gibi özellikler de bu yetenek ağacında bulunuyor. Atladığımız her seviyede bir tane yetenek puanı aldığımız için neye yatırım yaptığımıza dikkat etmemiz gerekiyor. Özelliklerimiz ise beş farklı guruba ayrılmış. Hepsini bildiğimiz RPG isimlerinden geliyor. Güç, çeviklik, bilgelik vs. vs... Seviye başına dört adet özellik puanı geliyor. Buradaki en büyük faktör şu: Misal, giymek istediğiniz zırh karşından gelen büyülere karşı bir koruma sağlıyorsa, zırhın istediği özellikler arasında güç yerine, bilgelik oluyor. Aynı durum diğer zırh ve silahlar için de geçerli. Eğer zırh yakın dövüşte bir koruma sağlıyorsa, aradığı özellik de otomatik olarak güç oluyor.

### Akıllı oyunları

DS olarak başkalarının akıllarından geçenleri öğrenebiliyoruz. DII'yi güzel yapan öğelerden birisi olmuş bu düşünce çünkü sadece sözde gerçekleşen bir oluşum değil. Oyun ▶



kazandırır? Bence pek de bir şey kazandırmaz. Daha çok garip davranışlardaki insanlara yamanmak gerekiyor. Tavernanın birinde sessizce beni yanına çağıran karaborsacı kadının aklını okuduğumda bana yaptığı büyük indirimı unutamam açıkçası. Ayrıca herhangi bir satıcının güvenini kazandığınız zaman yapmış olduğu indirim kalıcı bir şekilde devam ediyor ve oyuna çok büyük bir rahatlık katıyor.

► içerisinde aktif olarak kullanabildiğimiz bir yetenek. Diyalog esnasında kullanabildiğimiz bu yetenek, karşımızdaki karaktere göre değişen bir yetenek puanına ihtiyaç duyuyor. Herhangi bir köylünün aklından geçenleri öğrenmek kolay bir hareket olduğu için ortalama 33 yetenek puanı yetiyor. Fakat köyün kahramanından bir şeyler kapmak için en azından 400 yetenek puanını gözden çıkarmanız gerekiyor. Açıkçası kime karşı kullanacağınızı algılamanızla doğru orantılı olarak değişen bir kaliteye sahip akıl okumak. Mesela köydeki herhangi bir kişinin aklını okumak size ne

Görevler ise gayet hoş ve güzel. Ne çok kasıntı ne de çok tekdüze. Ana görev ve yan görev olarak da çok güzel dağıtılmışlar. "Yapmazsanız olmaz" cinsinden görevler de mevcut değil. Görevleri tamamladığınız zaman ise tam bir Heroes serisi tadı alacaksınız. Çünkü tamamladığınız her görev sonunda hali hazırda kazandığınız yetenek puanı yanında bir tane de ek olarak seçebileceğiniz hediye söz konusu olacak. Bu daha fazla yetenek puanı, para ya da eşya olabilir. Görevler diyince oyunun senaryosuna değinmek gerek. Açıkçası oyunun en güzel yeri senaryosu olmuş. Sonunda bağınazlıktan kurtulmuş bir RPG senaryosu gördüğüme çok sevindim. Zira peşinden koştuğumuz oluşum tam bir macera havası katmış oyuna. İlk amaç olarak bir ejderha olmaya çalışıyoruz DII'de. Harcanan ortalama beş saat sonunda da bu emelimize ulaşıyoruz. Oyun esnasında bir ejderhaya dönüşebilmek muazzam bir tat katmış oyuna. Hiç bir şey için olmasa bile sadece bu fikir için oynayacaktır insanlar bu oyunu. Malum beraberinde gelen yeni yetenekler de bir ejderha olarak yapabileceklerimizi ortaya koyuyor. Ejderha olabilmek için ise oyunu en azından 13. seviyeye kadar oynamanız gerekiyor. Biraz sıkın dişinizi.

■ **I believe I can fly, I believe I can touch the sky...**



## Gerçekler

Yazımın başında da değindiğim gibi DII, RPG oynamak isteyip de oynayamayanlar için yapılmış bir oyun benim gözümde. Savaş sistemi tamamen "pata küte" bir sistem. Kiminle, neye, neden vuruyorum? Hiçbir bilgi / amaç yok ortada. Ayrıca ölmek, sanıyorum daha önce hiçbir oyunda bu kadar sınır bozucu olmamıştı. Karşımıza çıkan yaratık gurupları arasında sürekli bir ya da iki tane gurubun kahramanı cinsinde ve eşit seviyelerde anlamsızca çok zarar veren yaratıklar bulunuyor. Tam "Hepsi öldü" derken bir anda yerde buluveriyorsunuz kendinizi. Point&click özelliği de bulunmadığı için uzaktan da tespit edemiyorsunuz bu yaratıkları. Bu soruna çözüm olarak bendeniz yapay zekayı mınıckladım birazcık. Ne mi yaptım? Sürekli "kite"... Kendimi gösterip, guruptan birkaç tane yaratığı çekerek ilerledim oyun boyunca. Bunun bir başka sebebi ise kullanacak hayat iksiri kıtlığı olmasından kaynaklanıyor. Köydeki satıcılardan alabildiğimiz bu iksirler, çok sayıda alındığında tükeniyorlar ve uzun bir süre sonra yeniden satıcılarda bulunabiliyorlar.

Son olarak, oyunda "fall damage" dediğimiz ve yüksek bir yerden düştükten sonra karakterimiz aldığı zarar, tam anlamıyla yok! Oyunun yüksek yerlerinden birisi olan "Citadal"dan atladım ve hiçbir şey olmadı... Artık ayıp.

Çok sağlam bir RPG'ciyseniz bu oyun size göre değil demek, tam da yerinde bir deyiş olacaktır diye düşünüyorum. Yine de orta karar RPG'lerden de hoşlanıyorsanız bir deneyin derim. Fakat çok şey ummayın...

■ Ertuğrul Süngü

### Divinity II: Ego Draconis

- + Detaylı senaryo ve görevler, grafikler
- Dövüş sistemi, diyalog sistemi, ana menü hariç müzikler!

7,0





Yapım **Vigil Games**  
Dağıtım **THQ**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PS3, Xbox 360**  
Web [www.darksidersvideogame.com](http://www.darksidersvideogame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral İthalat**



## Darksiders

### Erken gelen kıyamet

**M**ahşer günü geldiğinde tanrının dört hizmetkari inecek dünyaya. Mahşerin Dört Atlısı, yeni bir dünya düzeni kurulması için ölümlülere ahirete davet edecek.

Savaş, gücü temsil edecek; yerle bir edecek fanilerin umut bağladıklarını. Açlık hükmedecek sofralara. Ne var ki ölümlüler sofralarında sadece yokluğun yansımalarıyla karşılaşacak. Öfke, hırsı ve insanların güce karşı doyumсуuzluğunu gösterecek ve isyanı başlatacak. Her şey kıyametin gölgesiyle kaplandığında ise ölüm inecek savaş meydanına; savaşacak tek bir kişi bile kalmadığını kanıtlayacak tanrının huzurunda...

Söyleyenlerin yalancısıyım ben de aslında. İncil'de bahsediliyor bu konudan. Dengenin yeniden kurulması için tanrı gazabını bu şekilde gösterecektir.

Peki bu ünlü dörtlü dünyaya yıkımı getirmek için çağırıldığında sadece "Savaş" meydana inerse ve geriye kalan kardeşleri ona eşlik etmezse... O zaman ne olurdu, hiç düşündünüz mü? (Bkz: 43)

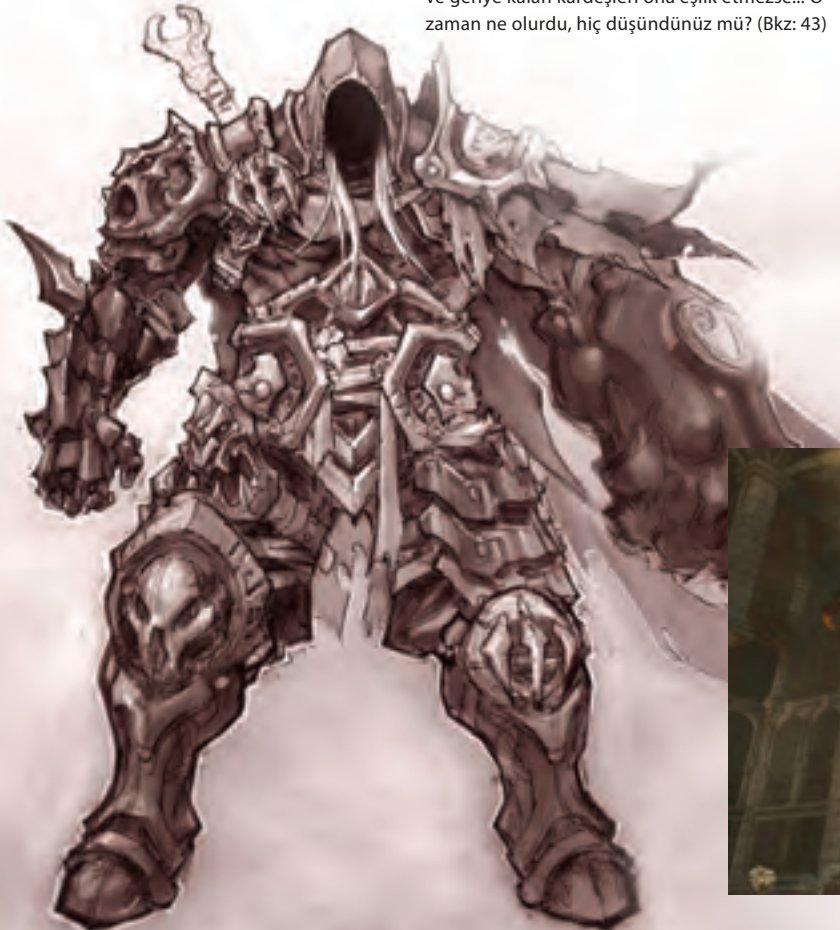


### Savaş'ın getirdikleri

Denge bir kez bozulmaya görsün, toparlaması bayağı güç olabiliyor. War, yani Savaş olarak da bunu yapmalıyız zira bize çamur atıyorlar arkadaşlar. Aydınlığın temsilcisi Abbaddon'un ortadan yok olmasından bizi sorumlu tutuyorlar. Oysaki sadece kıyamet borusu üflendiğinde dünyaya inmemiz gerekiyordu ama biraz erken geliyoruz nedeni belirsiz bir şekilde. Olayların arkasında kimin olduğunu bulana kadar da maceradan maceraya koşuyoruz elbette.

Sayfalarındaki kutucuktan da göreceğiniz üzere, olayın arkasında ünlü çizer Joe Madureira var. Bu da oyundaki tasarımların ve görselliğin çoşmasına neden olmuş. Mesela Samael adındaki zebaniyle karşılaştığımızda neye uğradığımızı şaşırırım. Ara sahneler o kadar kaliteli olmuş ki bir animasyon filmi izlediğim hissine kapıldım. Aynı şekilde War'un, daha sonra karşılaştığımız Black Hammer'ın da tasarımları hep Joe Mad'in tarzını yansıtıyor.

Oyunun tüm grafikleri sıkça Warcraft'a benzetiliyor ama bana sorarsanız bu sadece bir benzerlik. 1996'dan beri Joe Mad'in eserlerini takip ediyorum ve bu adamın tarzını artık iyi biliyorum. Şayet ki olayın arkasında tanınmayan birileri olsaydı, ben de "özlenmiş" diyebilirdim lakin şu aşamada bunu söylemem mümkün





değil. Oyun konusuyla olsun, görselliğiyle olsun, bir çizgi-roman havası yaşıyor.

### Gerçek savaş tanrısı

Joe Mad'in tasarımları ne kadar büyüleyiciyse oynanış da bir o kadar... Kopya. Evet, artık buna alıştık zaten ama oyunun her aşamasında bir şeylerin, bir yerlerden araklandığını görünce bahsetmeden de duramıyorum. DMC'nin oyun dünyasına getirdiği hızlı oynanıştan, GoW'un taşıdığı birçok başarılı oyun mekaniğine ve hatta LoZ: Ocarina of Time'in özelliklerine kadar, birçok öğeyi bir araya getirmiş Darksiders. Fakat öylesine kaliteli bir şekilde yapmış ki bunu, iyi ki de böyle bir seçim yapmış diyorsunuz.

Karakterimiz aslında son derece güçlü bir savaşçı. Savaşçı değil, zaten savaşın ta kendisi. Chaosbleeder adında şahane bir kılıcı var. İleride bu silahına bir adet orak ve Kratos'tan, Dante'den tanıdık gelebilecek güçlü eldivenler ekleniyor.

Tek bir tuşla birçok saldırı kombinasyonu yapıyor War. Orak ve

### Joe Madureira



Bu adam elime bir şeyler karalasa o eli yıkamam ben sevgili okurlar; öylesine bir sempati var Joe Mad'e karşı. Kendisi Battle Chasers adlı ünlü çizgi-roman serisiyle ünlendi ama öncesinde Marvel'in The Uncanny X-Men'inde görev alıyordu. Onun çizdiği orijinal sayılara sahip olduğum için o denli mutluyum ki, o derece bir mutluluk!

Battle Chasers'ı 9 sayı devam ettiren Joe Mad, daha sonra Tri-Lunar adında bir oyun firması kurdu. Sonra bu firmayı batırdı, üstelik ortaya somut bir çalışma çıkartmadan. Ardından Realm Interactive'e ve oradan da NCSoft'a transfer olan Joe Mad, bu firmalara çizimleriyle katkıda bulunduktan sonra yeniden çizgi-roman dünyasına Marvel'in The Ultimates 3 serisiyle dönüş yaptı. Burada da fazla durmadı ve sonunda Vigil Games ile anlaşarak Darksiders'in sanat yönetmenliğine alındı; çok da iyi oldu bana sorarsanız. Bir insan hem bu kadar yetenekli olup, hem de bu kadar saçma sapan işlerle uğraşmamalıydı zaten.

DMC'nin oyun dünyasına getirdiği hızlı oynanıştan, GoW'un taşıdığı birçok başarılı oyun mekaniğine ve hatta LoZ: Ocarina of Time'in özelliklerine kadar, birçok öğeyi bir araya getirmiş Darksiders

eldivenleri de aldığınızda dilerse bir başka tuşla bu silahları da kombolarınıza katabiliyorsunuz. Silahlarınızı kullandıkça daha da güçlü bir hal alıp daha çok hasar veriyorlar fakat yeni güçler kazanmaları için etraftan topladığınız "ruh"ları kullanmanız gerekiyor.

God of War benzeri birçok oyunda olduğu gibi burada da her türlü düşmandan ve çevredeki birçok eşyadan ruhlar dökülüyor. Hatta (Bakın şimdi çok şaşıracaksınız.) gezdiğiniz birçok bölgeye serpiştirilmiş sandıklarda da bu ruhlardan bulunuyor! (Duyulmadık, görülmedik şey!)

Ruhları topladıktan sonra en yakın noktadan Vulgrim adındaki zebaniyi buluyoruz. Bir tacir Vulgrim ve bize birçok karakter özelliği, hareket, güçlendirici obje (Ehm; mesir macunu?) (Aklın başka yerlere kaymış Tuna senin. - Elif) satıyor ruhlar karşılığında. Tavsiye vermemi isterseniz, önce orak silahını alın, ardından kılıcınızın hareketlerini en yüksek seviyeye taşıyın ve özel güçlerinizden de "Stoneskin"e para yatırın. Affliction'ı (Etrafınızdakilere hastalık bulaştıran bir güç.) hiç almayın bile. Stoneskin çoğu durumda paçayı kurtarmanıza yarayan, hoş bir Wrath gücü.

Wrath gücü dedim fakat ne olduğundan bahsetmedim. War'un dört farklı özel gücü bulunuyor. Yerlerden aniden keskin bıçaklar çıkmasını sağlayan, güçlü bir saldırı (Prototype?), ▶

### Tek Tuşla Gelen Ölüm

Yaratıkları kılıcınızla, orağınızla veya diğer yeteneklerinizle hırpaladıktan sonra Daire veya B tuşuna basmanız belirten bir ibare beliriyor düşmanınızın kafasında. Eğer bunu yaparsanız, beklenenin aksine düşmanınızı tek hamlede öldürmüş oluyorsunuz. (Beklenen: Yaratıcı öldürmek için ilk tuşun akabinde farklı tuşlara basmak; aynı God of War'daki gibi.)

### Alternatif

Devil May Cry 4 (8,2)  
Bayonetta (9,5)  
God of War Collection (9,0)



Lavlara düşmek ani ölüm demek ama korkmayın; sadece enerjinizin az bir bölümü gidiyor ve oyuna kaldığınız noktadan devam ediyorsunuz.



► War'un dayanıklılığını ve saldırı gücünü bir süreliğine artıran Stoneskin, çevredekileri alevlere boğan Immolation ve hastalık yaymaya yarayan Affliction, War'un sahip olabileceği dört farklı özel yeteneği kapsıyor. Bunların tümünü de yine Vulgrim sayesinde güçlendirebiliyorsunuz.

#### At, avrat, silah

War bunlardan iki tanesine sahip. Kendisi cinsiyetsiz gibi davrandığı için "avrat" şikkini listeden çıkartıyoruz. Geriye de ne kaldı...

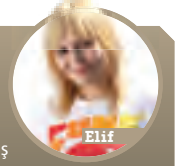
İlk önce bir kuşun tepesine biniyor War. Kuşla uçuyor da uçuyor. Sonra yere iniyor, paralıyor bir kaç cehennem kaçkını yaratığı. Kanatlar kazanıyor, süzülüyor onlarla "Icarus"un kanatları gibi. Sonra yine yere iniyor, yine vuruyor, parçalıyor. Ve nihayetinde atı (Ruin) karşılıyor onu. Bu defa atının üstünde koşuyor, kılıcıyla düşmanlarını kesiyor, biçiyor. (Devasa bir kum solucanına karşı bile savaşıyor bu atla.)

Çeşitlilik katmak adına War zaman zaman bu tip aktivitelerde bulunuyor anlayacağınız. Hatta oyunun bir bölümünden sonra iyicene akrobatik bir insan haline geliyor ve sağa sola zincirler atarak Örümcek-Adam misali salınıyor boşlukta.

Bu çabayı takdir etmediğimi söylersem yalan olur. Çalışma güzel ama oyunun ilerleyen kısımlarında, siz güçlendikçe

#### İKİNCİ GÖRÜŞ

Tuna'yla bu tür oyunlarda ters düşmeye alıştım. İlk olarak bu oyun resmen Prototype "çakması" ki Prototype da gözümde değeri olmayan bir oyun. Darksiders'in hitap ettiği yaş aralığı 7 - 12 resmen. Ve bence gör-selliği de kesinlikle iyi değil. Nereye kadar sadece hop-layıp zıplanan ve zayıf noktasi bulunan büyük boss'larla karşı savaşılan, anlamsız oyunlar oynayacağız Tuna...



düşmanlarınız zayıf kalmaya başlıyor. Hele ki boss'lar tam bir hilkat garibesine dönüşüyor. Oyunun aksiyonu artacağına, bir oda dolusu yaratıkla savaşağımıza, üç beş tane tıflı karşıyolar bizi oyunun en sonunda bile. Zaten oyun kolay, bu kolaylık olduğu yerde kalıyor ve geriye bile gidiyor.

Sırf yaratıkları kolayca öldürerek oyunda koşturmayan diye ufak bulmacalar da eklenmiş oyuna. Saatli bombalarla kırmızı kristalleri patlatmak, çarkları döndürerek trenlerin raylarını değiştirmek gibi oyunda pek yeri olmayan bulmacalarla iş kotarılmaya çalışılmış; bana sorarsanız pek de olmamış. (Müthiş ipucu: Eğer bir bombayı kırmızı kristale ulaştırıyorsanız, aradaki boşluğu başka bombalarla doldurup zincirleme etki yaratın!)

Bu tür oyunlara karşı sempati besleyen, Joe Mad'in hali hazırda hayranı olan bir insan olarak Darksiders'i beğenmeme olasılığım zaten düşüktü ve oynadıkça bu sevgim artışa bile geçti. Her ne kadar Elif benimle aynı fikirde olmasa da arşivimize eklenecek kadar kaliteli bir oyun olmuş Darksiders. Ben olsam alırdım. Aldım zaten ama siz de alın. (Cümlemi "al" parantezine alarak tasarruf etmeyi düşünmedim değil.) ■ **Tuna Şentuna**

#### Darksiders

+ Çizgi-roman gibi eğlenceli olması, iyi gör-selliği

- Zorlaşması gerekirken gittikçe kolaylaşması, her özelliğinin başka yerlerden "esinlenilmiş" olması

8,7







Tüm Ekran  
Görüntüleri

**LEVEL**  
**ONLINE**'da





Yapım **Headup Games**  
Dağıtım **DNS Development**  
Tür **FPS**  
Platform **PC**  
Web [www.headupgames.com](http://www.headupgames.com)

## Fikir Yetmezliği

Twin sector'un oynanış yapısı değişik veya orijinal gibi görünse de benim aklıma direkt Half Life 2'deki o eğlenceli silah (Gravity Gun) geldi. O silahla çok eğlenmişim ama Ashley'nin elleri hiç de görüldüğü kadar eğlenceli değil; her ne kadar daha fazla fonksiyon içerse de...

# Twin Sector

Ellerin dert görmesin Ashley...

**Y**aklaşık son bir aydır oyunlarla yatıp oyunlarla kalkıyorum. Modern Warfare 2 bittikten sonra bir süre kendime geledim. Biraz geç keşfettiğim Anno 1404, gözlerimi ağrıttak kadar beni kendine bağladı ve bağlı tutmaya da devam ediyor. Dirt 2'nin lastik değmedik pisti, açılmadık otomobil modeli kalmaması için canla başla çalışıyorum. Hala Borderlands topraklarında deli danalar gibi dolanıyorum. Araya Saboteur da girdi ama ondan çok çabuk sıkıldım nedense. Daha bir yığın oyun var sırada bekleyen. Bunların birçoğu da bilgisayarım kurulu ve oynanmayı bekliyor (Dragon Age: Origins'e bile hala sıra gelmedi, düşünün.) Anlayacağınız, bu aralar keyfime diyecek yok; bir elim yağda, diğer elim balda... Babamın uzun süredir özlediğim "Sıkılmıyor da ha!" repliğini bile duydum bu süreç içerisinde. Ama...

"Ama" şu: Bütün keyfinin içine üşenmeden turp sıkacak kadar kaliteli (?) bir oyunla, Twin Sector'le burun

buruna geldim geçtiğimiz günlerde. Karakterimin yumuşaklığından olsa gerek, beğenmediğim şeylere direkt kötü damgasını vurmaktan hoşlanmam. Hele ki mevzu bir oyunsa, dikkatimin derecesi iki katına çıkar. Lakin bazen öyle oyunlarla karşılaşıyorum ki ilk tepkim ister istemez "Bu ne be!" oluyor. Twin sector'u çalıştıran o çift tıklamanın sonrasındaki on dakika içerisinde yine bu tepkiyi verdiğimi fark ettim. İlk on dakikanın sonrasındaki dakikalar da durumu değiştirmeyince parmaklarım "Esc" tuşunu aramaya başladı ve ağzımdan yine o kelimeler döküldü: "Bu ne be!"

## "İtici" ve "çekici" güçler...

Eskiden piksellerini parmaklarımızla saydığımız oyunların günümüzde ne hale geldiği ortada. Gelişim gün geçtikçe devam ediyor ve oyunlar artık yavaş yavaş "oyun" kavramının dışına taşmaya başlıyor; olması gerektiği gibi... (Modern Warfare 2 ve Uncharted 2 gibi örnekler bu görüşü desteklemeye yeter de artar bile.) Oyun dünyası yoluna emin adımlarla devam ederken, pastadan pay almaya çalışan uyanık yapımlar da piyasaya dökülmüyor değil. İşte Twin Sector, bu yapımlardan sadece biri. Şansını oyun dünyasında denemek isteyen ama şansını nasıl bir dünyada denediğinin farkında olmayan bir yapımla Twin Sector. Bunu da hiçbir orijinallik içermeyen oynanış şekline, bir damla ruh içermeyen atmosferine ve yapay mı yapay görseğine borçlu. Yani Twin Sector ne mi? Koskoca bir hiç!

Oyundaki as karakter, Ashley Simms adındaki bir dilber. Hak-

## Alternatif

Half Life 2 (9,4)  
Mirros's Edge (9,6)  
Bioshock (9,3)

## İtiş Kakış



### ■ Sağ El

Bir nesneyi sağa sola fırlatarak eğlenmeye başlamadan önce o nesneyi çekerek kontrol altına almanız gerekiyor. Bu durumda da kırmızı ışıklar saçan sol eliniz devreye giriyor. Ayrıca bu elinizle yüksek noktalara kendinizi çekebilirsiniz.



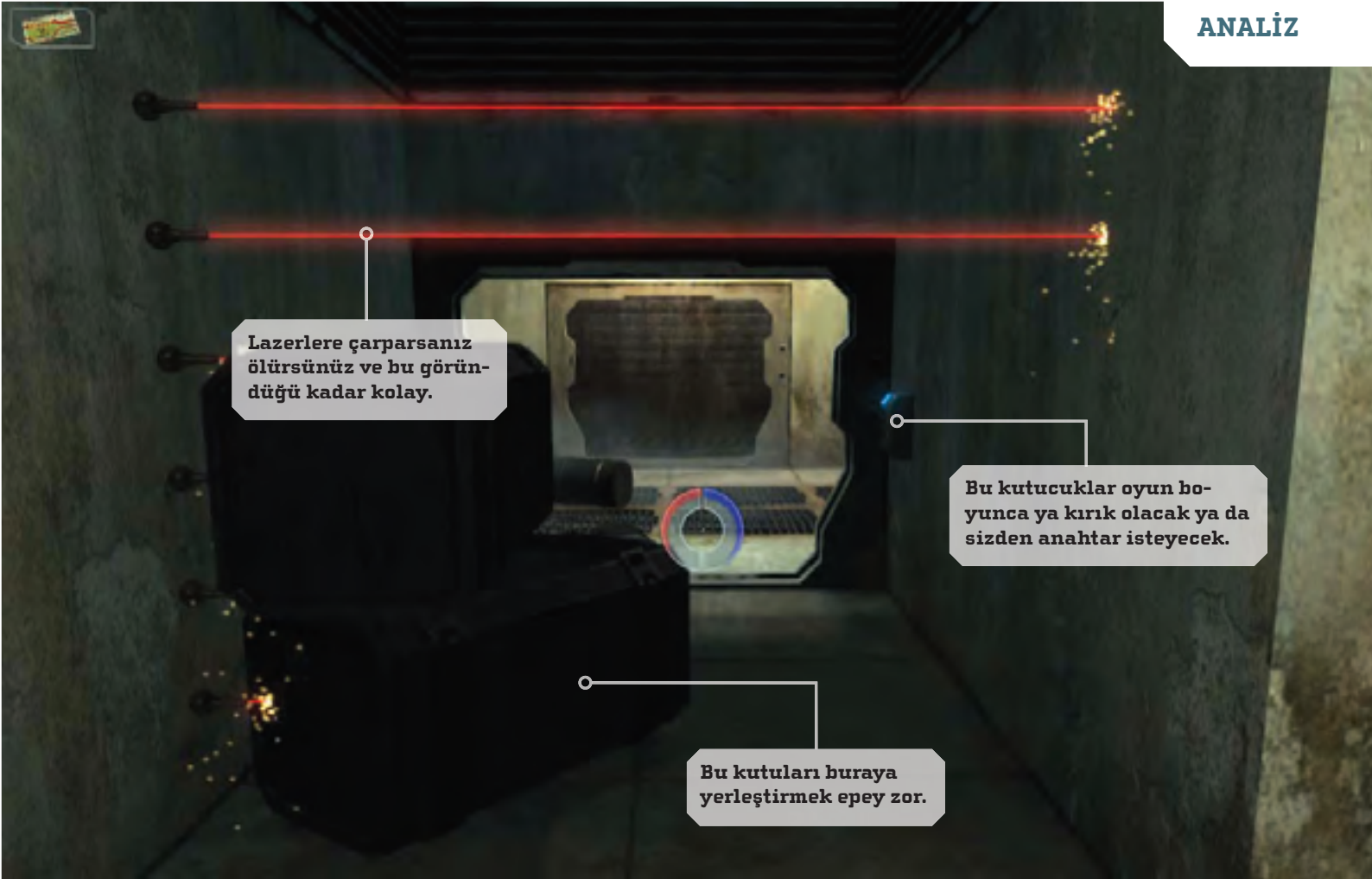
### ■ Sol El

Sol elinizle çektiğiniz nesnelere nasıl fırlatacağınızı? Tabii ki sağ elinizle... Hem ne demişler? İki elin sesi var. (Bu oyun bana bu cümleleri de yazdırıyor ya...) Sağ elinizin itici gücünü yine yüksek noktalara tırmanmak için kullanabiliyorsunuz.



### ■ Gravity Gun

Allah aşkına bu silah daha eğlenceli değil miydi? Şu iki elin yaptığı işi nispeten tek başına yapıyordu bu silah. Hem sadece bu silahı kullanarak koca bir oyun yapmamıştı Valve ki zaten öyle olsaydı Half Life 2 diye bir efsane olmazdı.



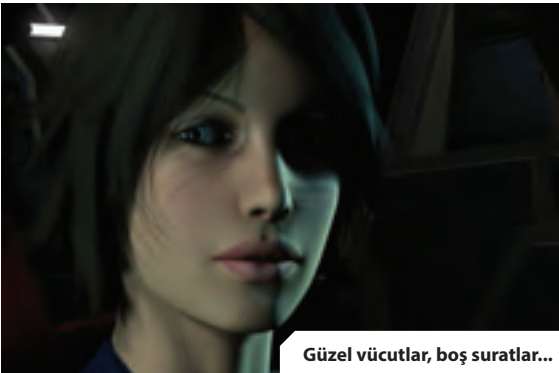
Lazerlere çarparsanız ölürsünüz ve bu görüldüğü kadar kolay.

Bu kutucuklar oyun boyunca ya kırık olacak ya da sizden anahtar isteyecek.

Bu kutuları buraya yerleştirmek epey zor.

kını yemeyim, Ashley'nin yüzü gerçekten güzel modellenmiş ama modellendikten sonra da öylece bırakılmış. Kızcağızın yüzünde en ufak bir ifade bile yok ki bu ifadesizlik ve ruhsuzluk oyunun bütün karakterlerinde de etkisini gösteriyor. Hele ki o seslendirmeler... Oyunun açılış videosunu izlerken göz kapaklarım ağırlaştı ve uymaktan son anda kurtuldum. Hani sıkıcı bir derste, öğretmenin sabit ses tonuyla beyniniz uyuşur ve uyuklamaya başlarsınız ya, işte aynı durumu Twin Sector'un daha en başında yaşadım. Yani oyundaki görsellik ve seslendirmeler bu derece vahim boyutlarda.

Oyuna ne olduğu belirsiz bir hikayeye başlıyoruz ve Ashley'i kontrol ederek yolumuza devam ediyoruz. Ashley'nin on parmağında on marifet yok ama iki elinde iki marifet var; biri itiyor, diğeri ise çekiyor. Sol elinizi kullanarak nesnelere doğru çekiyor, çekemediğiniz nesnelere de kendinizi çekiyorsunuz. Sağ elinizi kullanarak da çektiğiniz nesnelere itiyor veya kendinizi itiyorsunuz. Aslında durum bu kadar karışık değil, hatta oldukça basit ama olayı tam olarak anlamamız için bu oyunu oynamalı (Sakin!) ve bu marifetli elleri kendiniz test etmelisiniz.



Güzel vücutlar, boş suratlar...

Olayın geri kalan kısmı ise tam bir sabır işi. Tuhaf bulmacaları çözerek hikayenize anlam katmaya ve bu esnada oyunun olağanüstü fiziklerine (Lastik top gibi zıplayan yangın tüpleri ve tüy gibi uçan demir kutular...) katlanmaya çalışıyorsunuz. Bundan ötesini inanın ben de bilmiyorum ve bilmek de istemiyorum. Eğer sabırlı biriyse bu oyunu bitirmeye çalışarak kendinizi test edebilirsiniz. Yalnız bunu doktor kontrolünde yapmaya özen gösterin zira sonuçların size veya etrafınıza zararı dokunabilir. ■ **Ertekin Bayındır**

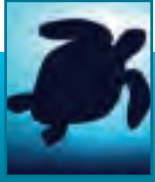
### Twin Sector

- + Varsa da ben göremedim...
- Moron karakterler, vasatın altında seslendirmeler, dengesiz fizik yapısı ve daha fazlası...

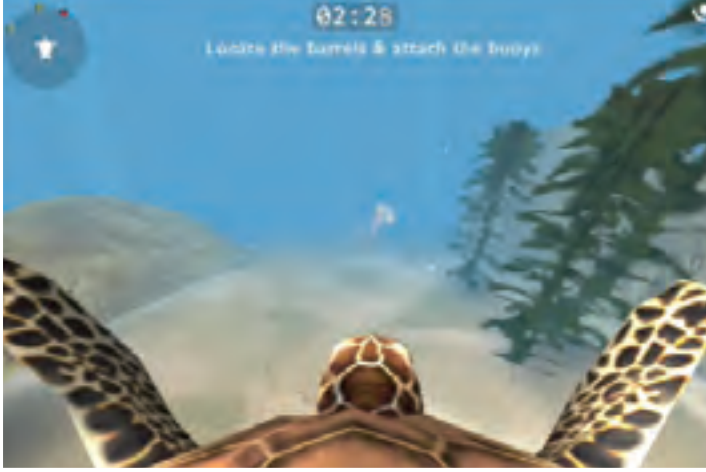
3,0

■ Buradan düşmek yaralanmak değil ölüm demek oluyor.





Yapım **Hiccup Studios**  
Dağıtım **Chillingo**  
Tür **Simülasyon**  
Platform **iPhone**  
Web [www.hiccupstudios.com](http://www.hiccupstudios.com)



### WWF

Hiccup Studios, yarı yolda bir karar vermiş ki bu kararı ne kadar takdir etsek az olur. Okyanuslardan "pislik" temizlemekle görevli bir kaplumbağa olduğumuz ve bu canlıların nesli de tükenme tehlikesinde olduğu için oyunun satışlarından gelen miktarın yarısını WWF'ye, nesli tükenmekte olan kaplumbağalar için bağışlama kararı almışlar. Alkışlıyoruz!

## Mission: Deep Sea (iPhone)

Kaplumbağanın gözünden okyanus manzarası



**G**eçen gün bir baktım ki Özgür Geşli ve Emrecan Çubukçu adındaki iki Türk ve ekipleri, Mission: Deep Sea adında bir oyun yapmış. Firmalarının adı da Hiccup Studios imiş üstelik. Kimdir, nedir diye bakarken ne göreyim, oyunları Mission: Deep Sea, iPhone'un en büyük dağıtımçılarından biri olan İngiltere merkezli Chillingo tarafından yayımlanıyor! Bu işte bir iş var derken kendimi denizlerin altında, bir kaplumbağanın sırtında buldum ve her an oraya geri dönebilirim.

### Boyu geçiyor; baktım

Hiccup Studios'un bu oyununun insanı rahatlatan bir yapısı var. Sevimli bir kaplumbağanın (Kaş'ta bir tane Caretta Caretta, herkesin baldırının bir tadına bakıp gidiyordu gerçi; bazen sevimli olmayabiliyorlar.) kontrolünde olduğumuz ve canlılarla dolu denizlerde ilerlediğimiz için kısa sürede tatildeki günlerimizde buluyoruz kendimizi. Bizi bu rüyadan uyandıran ise oyundaki amacımız oluyor. Bu kaplumbağanın önemli bir görevi var: Denizdeki toksik atıkları bulup işaretlemek. Toksik atık işaretlendikten sonra denizden çekiliyor ve kaplumbağamız görevinin küçük bir bölümünü tamamlamış oluyor. (İleriki bölümlerde bir balığı takip ediyor, fotoğraf çekiyor, antik bir kentte füze araştırıyoruz.) İşaretleme işlemini, ilgili atığa

burnumuzu değerek yapıyoruz ama bu sandığınız kadar kolay değil...

Kaplumbağayı suda yüzdürmek için ya sağ ve sol elimizi kullanarak kollarını yönetiyoruz ya da yeni versiyonla birlikte gelen bir özellikle iPhone'u hareket ettiriyoruz. İlk yöntemde alçalıp yükselmek için ekrana V ve A şekli gibi şekiller çizmek gerekiyor ve bunu yaparken kendi adınızı yazarken buluyorsunuz kendinizi zira olay başta biraz karışık geliyor. Bu işlemi zamana karşı yapmanız da gerektiği için durum pek de iç açıcı değil anlayacağınız; başarılı olmak için illa ki oyuna alışmanız lazım.

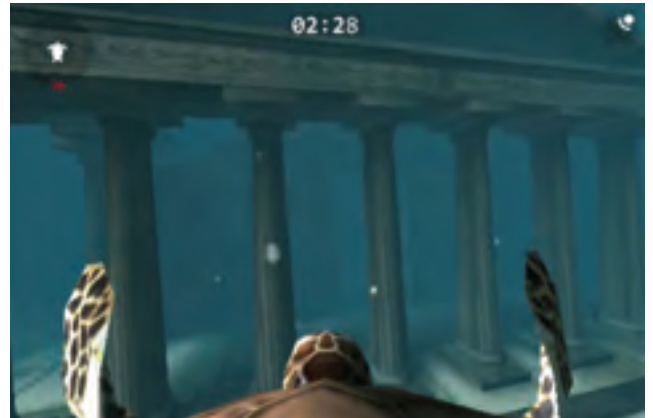
Birçok iPhone oyunundan daha farklı olması, zamana karşı yarışma gibi bir "challenge" olması (çoğu iPhone oyununda hiçbir mücadele olmuyor.), ara sahnelerdeki çizimleri ve genel olarak görseelliği ile bayağı iyi bir oyun olmuş Mission: Deep Sea. iPhone sahibiyse, kesinlikle bu oyuna da bir ikon yeri ayırmalısınız. **Tuna Şentuna**

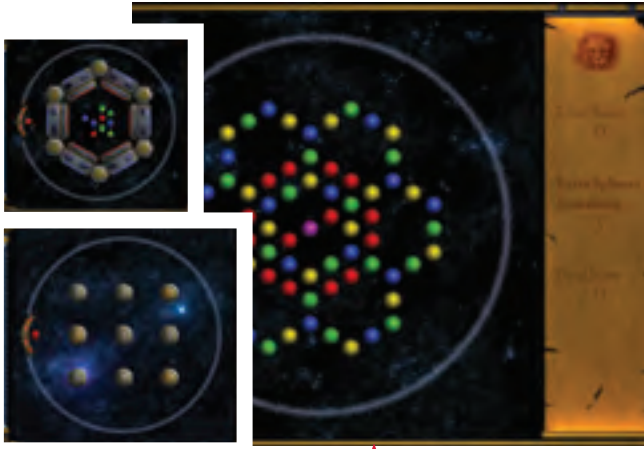
### Mission: Deep Sea

+ Farklı oynanış, değişik görevler, bir amacınızın olması, kontrol seçenekleri  
- Alışılması güç kontroller, zaman sınırı olmadan oynanamaması

9,0

Hmmm, bir deniz anası. Bence onu yiyebilirsiniz!





## Elementum

Bilardo... Ama bir farkla



**O**yunu açıp yine üç aynı renkteki topu yan yana getirdiğinizi görünce söylenmemizi rica ediyorum zira bu defa da işin içine bilardo mekaniği dahil edilmiş.

Şöyle ki her bölümde bize bir bulmaca sunuluyor ve bu bulmacada bir dairenin içersindeki renkli topların tamamını ortadan kaldırmamız isteniyor. Biz de bu çemberin çevresinde dolanan bir "top oyuncacı"yız. Elimizdeki topu diğer topların

yanına fırlattığımızda, aynı bilardoda olduğu gibi, bir top da çemberin dışına doğru hareketleniyor. Hızlı davranıp onu yakalamamız ve yine aynı olayı tekrarlayarak, bu topu ilgili renkli topların yanına yollamalıyız.

Biraz karmaşık gelmiş olabilir ama oyunu anlamak çok kolay. Zor olansa bu bulmacaları çözmek. Hala bu türdeki oyunlardan sıkılmadıysanız, Elementum ile kafanızı gerçekten patlatabileceğinizden emin olabilirsiniz. **■ Tuna Şentuna**

Tür **Puzzle**  
Yapım **One Thing Studios**  
Web [www.onethingstudios.com](http://www.onethingstudios.com)

8,1

## Legend of Princess

Prens Zelda



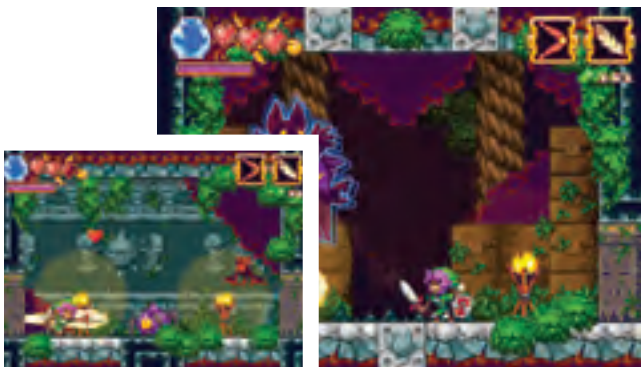
**B**u oyunu oynarken geçmişime öylesine hızlı bir dönüş yaptım ki başım döndü, yere yığıldım. Kalktığımda herkes (?) gitmişti, ben de oyuna devam edeyim dedim.

Son derece hızlı ve eğlenceli bir oyunmuş meğerse Legend of Princess. "İki boyutlu bir aksiyon oyunu" olarak rahatlıkla nitelendirebileceğimiz, içinde ufak bulmacalar barındıran, kaliteli bir yapım. Zelda'dan Link'e benzeyen bir karakteri kontrol ediyoruz ve

adamımız kılıcıyla bir ton hareket yapıyor, büyük bir ninja yıldızını andırır ve her türlü anime'de mutlaka gördüğümüz bumerang benzeri silahıyla da düşmanlarını uzun mesafelerden haklıyor. Oyunun hızlı olması eğlence unsurunu artırıyor fakat zaman zaman durumu zorlaştırmıyor da değil. Özellikle iki kapının bir den kapandığı ve üstünüze düşman yağın bölgelerde olay tam anlamıyla karmaşaya dönüyor. Yine de çok eğlendim, size de DVD'ye bakmanızı tavsiye ederim. **■ Tuna Şentuna**

Tür **Platform**  
Yapım **Joakim Sandberg**  
Web [www.konjak.org](http://www.konjak.org)

9,1



## The McCarthy Chronicles: Episode 1

Ölüme beş kala...

**B**ir halatla tavandan asıldığınızda düşünemezsiniz. Üstelik bunu yapan kişi, beş dakika önce vurup öldürdüğünüze inandığınız bir adamsa, pek az şey anlamlı gelmeye başlar...

Hikayede bir detektifin rolündeyiz, amacımız da az önce gelen telefondaki endişeli sese bir an önce varmak. Bizi arayan kadının bulunduğu kiliseye gittiğimizde

ise kadının kanlar içerisinde çarpmışa gerildiğini görüyoruz ve hikaye bizi bu noktadan alıp maceranın göbeğine bırakıyor.

Point & Click teknolojisiyle oynanan eski tip bir adventure oyununun ilk bölümü bu arkadaşlar. Oyunun genel anlamda renksiz, "Film Noir" görüntüsünde olması, anlatım, senaryo ve atmosfer o kadar iyi ayarlanmış ki... Oynayın, görün. **■ Tuna Şentuna**

Tür **Adventure**  
Yapım **The Thought Radar**  
Web [www.thoughtradar.com](http://www.thoughtradar.com)

9,0

## Kino One

Eski köye, eski adet

**B**ana sorarsanız eski shoot'em up'ların tümü geri gelmeli, oyun firmaları bu konu üzerinde yoğunlaşmalı. Pek başarılı bulmadığım Kino One'i bile soluksuz oynadığım için böyle bir karara vardım; başka bir niyetim yok.

Birkaç eski oyunu içerisinde barındıran Kino One'da asıl oyunumuz Kino ve burada bir gemiyle uzaylı avına çıkıyoruz. Geminiz "ciuv, ciuv" diye ateş ediyor ama güzel bir özelliği daha var: Seviye atlıyor!

Seviye atladıkça ateş gücü daha da gelişen geminin bir de "Warp" adında bir özelliği bulunuyor. Bu özellik geminin bir süreliğine ortadan kaybolmasına ve yakınındakilere zarar vermesini sağlıyor. Stratejik olarak kullanıldığında hayat kurtarsa da oyunun ilerleyen seviyelerinde etraf öylesine bir kaosa bürünüyor ki Warp bile sizi kurtaramıyor. Etrafta shoot'em up göremediğimiz şu günlerde Kino One'i denemekten zarar çıkmaz, diye düşünüyorum. **■ Tuna Şentuna**

Tür **Shoot'em Up**  
Yapım **ITB Games**  
Web [www.itbgames.com/](http://www.itbgames.com/)  
kinoone

7,6





# KEZBAN

# RAPORU

CEM ŞANCI

**I**nanıyorum ki, bu gezegende her insan öyle veya böyle bir kez Japon çizgi filmleri ile karşılaşmış, o zehri solumuştur. Hani şu, karakterlerin sık sık ekranın sağından soluna aniden "zoom in, zoom out" olduğu, erkeklerin genellikle emreder bir tonda "Hayt! Huyt! Makarimatsu! Anjinsan! Hokara! Tokara!" gibi şeyler bağırıp durduğu, kızların da devamlı ayağına diken batmış kutup ayısı yavrusu gibi ağlamaklı ince bir ses tonuyla kafa düdükleyip durduğu çizgi filmler...

İşte bu Japon arkadaşlarımız, sadece çizgi filmlerle yetinmek istemeyip, ıstırabı bilgisayar oyunlarıyla da sürdürmek istediklerinden, birtakım işken-ce gibi oyunlar ortaya çıkarmışlar. Final Fantasy'ye benzeyen bu Japon oyunlarında, çizgi filmlerden alışık olduğumuz o sosyopat, şizoid karakterleri sık sık görebilirsiniz. Ama bir şey daha görebilirsiniz ki

dikkat edin, bilgisayar oyunları kültürel dünyamıza nüfuz edip zihnimizi nasıl bulandırıp da bize hiç sevmediğimiz o kızları normal gösterdiklerini fark edince şaşıracaksınız: Kezbanlar.

Evet, bu Japon oyunlarında, sık sık subliminal bir mesaj olarak, incecik sesiyle erkeğin karşısında yalvarır gibi konuşan, güçsüz, tıfil, haysiyetsiz kız karakterler kullanıyorlar ya, bunun ismi Japon kültüründe çok yaygın olan, erkeğe muhtaç kezban kız karakterini dünyaya yaymaya çalışmak değilse nedir?

Biliyorum şimdi diyeceksiniz ki "Abi Final Fantasy'de bir sürü güçlü, karizmatik, savaşçı kız vardı..." Tabii ki olacak yavrum. Olacak ki kimse şüphelenmesin. Ama bak baskın karakterler hep erkek. Jöleli saçları hiçbir çatışmada bozulmayan, emo'mtrak kaburgasız tipler. Ellerinde kılıç, sağa

sola saldırap duruyorlar. Kızlar da bunlara aşık oluyor, hayran kalıyor falan. Ooofff, yazarken bile tiksiniyorum. Ha köyünde çeşme başında onu istemeye gelsin diye köyün yakışıklı delikanlısını baştan çıkarmaya çalışıp, çapkın ama utangaç gülücükler veren kezban; ha elinde kılıç jöleli saçlı manga tipininin peşinde o canavar senin bu canavar benim koşturan ama iş flörte gelince, utangaç, mahçup, aile kızçeğizi havalalarına bürünen Japon oyun kahramanı kız.

Hepsi kezban, hepsi erkeklerimizi ağına düşürüp evlenerek, tasmalı finosu yapmak için kıvranıp duran fazla akıllılar. Sende de biraz kezbanlık var mı Begüm? ■

- Of author; yeminle usandım, bıktım senin bu deli saçmalarından. Ya gel beni iste babamdan ya da iki de bir bana laf atıp durma. Kısmetlerimi kapama.



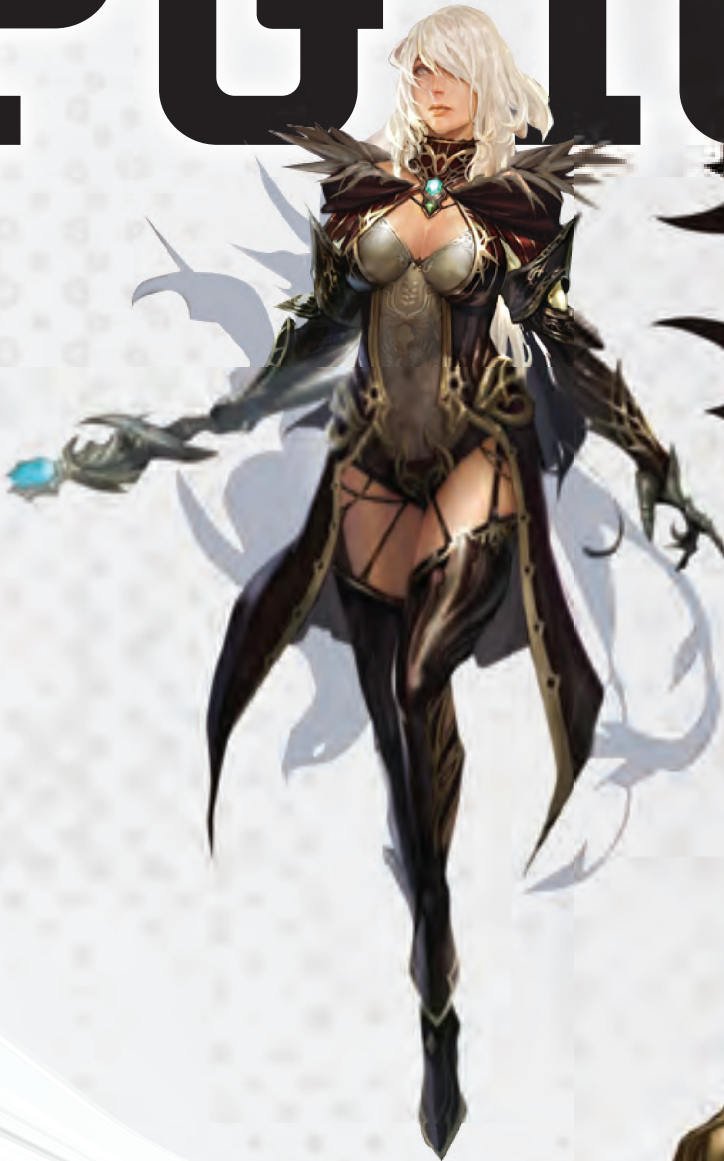
# 2009'ün

# MEMORİ





# En iyi PG'leri





## EN İYİ TÜRKÇE UYARLAMA

### 4Story

**Dağıtım** Gameforge 4D **Yapım** Zemi Interactive **Web** [www.4story.web.tr](http://www.4story.web.tr)

MMORPG dünyası günden güne yeniliyor ve değişiyor. Bu değişimi durdurmaksa imkansız. Malum, çoğu oyun birbirine benzer ama bazıları var ki yapabileceğinin en iyisini yapıyor. 4Story de bu yenilikçi grupta yer alıyor zira bilinmeyen, çok sayıda ırk yaratmaktansa az sayıda, farklı ırklar yaratmayı tercih ediyor. Nitekim, seçilebilecek ırk sayısının üç olması bir eksi değil çünkü oyunda, birbirinden farklı altı sınıf bulunuyor. Ayrıca toplamda 66 adet yetenek puanı mevcut. Bu puanlarla yaratabileceğiniz farklı karakter build'leri de işi renklendiriyor. Oyunu kaliteli kılan bir diğer özellik ise ticaret yapmak için verilen mücadele; belli bölgeleri kontrol altında tutmamızı gerektiren bu sistem ile bolca meydan savaşına tanık oluyoruz. Bunla

da yetinmeyen 4Story, online oyun camiasına bir de yenilik getiriyor: "Gerçek zamanlı stratejik komuta sistemi" adı altındaki bu oluşum, oyunculara ve raid yöneticilerine büyük kolaylıklar sağlıyor. Raid yöneticileri, mini haritayı farklı oklar ile işaretleyebiliyorlar. Bu sayede oyuncular da kendileri için belirlenmiş olan ok ile ilgileniyor ve büyük bir karışıklık ortadan kalkmış oluyor. Fakat tüm bu güzide özelliklerin arasında bir tanesi var ki bizi tam kalbimizden vuruyor: Başarılı Türkçe uyarlaması... Ufak bir yoklamadan sonra, bu konuyu en iyi ele alanın 4Story olduğuna karar verdik. Durduramayan moblar, görevleri detaylıca anlatan quest log'lar... Oyuncu olarak anadilimizi kullanmanın zevkini yaşıyoruz 4Story ile.

**LEVEL**  
EN İYİ TÜRKÇE  
UYARLAMA



# EN DİNAMİK MMO

## Jadde

**Dağıtım** GGC Yapım **Snail Game Web** [www.jadde.com.tr](http://www.jadde.com.tr)

Yıllar içinde o kadar çok oyun gördük ki artık sıkıldık. İlk çıkan oyunlar kendilerini kurtarabildi mi peki? Hayır. Pek tabii ki ilk olmak büyük avantajdı ama zaman içinde tekrar etmeye başladı bu oyunlar da. Nitekim sonunda tıkanıp kaldılar. Jadde ise öyle bir zamanda piyasaya çıktı ki ne yapsa yerindeydi fakat Jadde "herhangi bir oyun" olmanın çok ötesine geçti; özellikle tıkanmış durumda olan online oyunlara derin bir nefes aldırdı. Birçok farklılık içeriyor Jadde. Bunların başında şüphesiz ki özel görev sistemi geliyor; oyuncuların etraftaki yaratıkları ya da birbirlerini yok etmelerini beklemiyor oyun. Silah isteyene silah veriyor ama farklı bir şekilde:

Dans! Evet, oyundaki silahınız "dans"tan başka bir şey değil. Diğer insanlarla karşılıklı kavgıya ya da grupla dans etme gibi aktiviteleriyle Jadde, aslında basit olan bir oyun mekaniğinin ne kadar farklı formlara sokulabileceğini gösteriyor bizlere. Gezip görülebilecek birçok mekan ve tanışıp sohbet edilebilecek birçok insan var. Pek tabii ki herkesin asıl amacı dans etmek... Onlarca dans figürü yer alıyor oyunda. Mekanlarının ve eşyalarının çeşitliliği de oyunu oynamanız için bir başka neden. Kısacası, farklı, capcanlı, sosyal ve dinamik bir oyun Jadde. Bu özellikleriyle de kolayca En Dinamik MMO ödülünü kapıyor bizden.



**LEVEL**  
EN DİNAMİK MMO

## LEVEL EN İYİ ÇIKIŞ YAPAN MMO



## EN İYİ ÇIKIŞ YAPAN MMO Runes of Magic

**Dağıtım** GamersFirst **Yapım** Runewaker **Web** [www.gamersfirst.com/runesofmagic](http://www.gamersfirst.com/runesofmagic)

İki farklı seçenek vardır yeni şeyler yaparken ya da yaratırken. Yeni bir şeyler yapmak ve halihazırdaki bir oluşumun üzerine gitmek... Runes of Magic (RoM) bu seçeneklerden ikincisini seçti ve doğru da yaptı çünkü sektör, bunu gerektiriyordu. İyi de bir sentez çıktı ortaya. Oyun, yakaladığı çıkışı birçok farklı oluşuma borçlu. Bunlardan ilki bir karakter altında iki farklı sınıf açabilme ve harmanlayabilme; bir diğeri ise kendinize özel olan evininizi baştan sona, kendi ürettiğiniz eşyalarla düzenleyebilme özelliği. Sonucusu ise görev

sisteminde yolunu açtı RoM'un; "Görev ne diyordu", "Bahsedilen yer neredeydi", "Aman efendim, çok uzaktaymış"... Bunların hepsi, "otomatik görev bulma sistemi"yle mazide kaldı. Yapmak istediğiniz görevi seçiyor, karakterinize görev yerine gitmesini söylüyor ve gerisine karışmıyorsunuz. Oyunda kullanılan Türk eşyalarını ve motiflerini de unutmamak gerek. Tüm bu olumlu özellikler, iyi ve kapsamlı bir tanıtım kampanyasıyla birleşince müthiş bir çıkış yakaladı Runes of Magic ve hak ettiği yere geldi.

# EN ZENGİN PET SİSTEMİ

## Rappelz

**Dağıtım** Gala Networks Europe **Yapım** NFlavor Corp. **Web** tr.rappelz.gpotato.eu

Genelde online oyunlar -piyasaya çıktıktan sonra- bir yıl içinde kendilerini tekrar etmeye başlar. Bu sorunun önüne geçmek, her yapımcının birincil hedefidir fakat bazı yapımcılar, nedendir bilinmez, oyunlarını piyasaya sürdükten sonra bir daha dönüp bakmıyorlar bile. Gala Networkes Europe, o firmalardan biri değil; ücretsiz ve kendini sık sık yenileyen çok az oyun mevcut. Rappelz, her yeni eklentiyle birçok açıdan güncelleniyor. Ne var ki Rappelz'da dikkatimizi çeken asıl şey dışardan bakıldığında görülebilecek cinsten değil. Oyunun kullandığı pet sistemi, eski ve güzel bir oluşumu geri get-

iriyor: Diğer MMORPG'lerin aksine, Rappelz'da yaratıkları elde etmek için epey uğraşıyorsunuz. Yakalanmasından eğitime kadar, sürekli olarak ilgilenmeniz gerekiyor kendileriyle. Bu çabanızın karşılığını da alıyorsunuz; yaratıklar, sizin için her türlü düşmana karşı savaşmak üzere hazır kıta bekliyor ve inanın, çok işe yarıyor. Her yeni eklentiyle pet çeşitliliğini de arttıran Rappelz, bu konuda lider.

  
**LEVEL**  
EN ZENGİN  
PET SİSTEMİ





LEVEL  
EN İYİ EKLENTİ

## EN İYİ EKLENTİ

### WoW: Wrath of the Lich King

**Dağıtım** Blizzard **Yapım** Blizzard **Web** [www.worldofwarcraft.com/wrath](http://www.worldofwarcraft.com/wrath)

Ne desek bilemedim ki şimdi! Siz olsanız ne derdiniz? Koskoca WoW... 11 milyon oyuncu... Nüfus bakımından Belçika ile eşit. Bütün oyuncular aynı yerde oyun oynamak istese, İstanbul kadar yer gerekir. Çıktığı günden bugüne, neredeyse yaptığı her hareketle bir lider olduğunu gösterdi WoW. Her ne kadar o eski, parlıtlı günlerinden biraz uzak olsa da halen dimdik ve ayakta. Lich King eklentisiyle milyonlarca insanı gece yarısı kuyruklarına sürükledi. Beraberinde ise, hem baştan sona yepyeni bir harita,

hem de kimsenin ne olduğunu bile bilmediği Death Knight isimli bir sınıf getirdi. Online oyuncuların tam olarak ne istediklerini bilen Blizzard, yeni eklentisiyle, bol miktarda yeni silah ve bol miktarda zindanla oyuncularını tam kalplerinden vurdu. Arttırılan level seviyesi birçok oyuncu için sorun oldu ama rengarenk ve ışıl ışıl dünyası sayesinde, 10 level atlamak herkes için bambaşka bir eğlenceye dönüştü. Yeni binekler ve eklenen achievement sistemi ise online oyunlara farklı bir açıdan bakmamızı sağladı.



## EN İYİ GRAFİK

### AION

**Dağıtım** NCsoft **Yapım** NCsoft **Web** [eu.aiononline.com](http://eu.aiononline.com)

Daha iyi bir zamanda piyasaya çıkamazdı Aion; WoW'cular hafiften sıkılmaya başlamış, atlatılan Conan faciasından sonra diğer oyunlara yanaşmaz olmuşlardı. Aion ise sahip olduğu her şeyi gözler önüne sermekten çekinmedi. Peki Aion'ı farklı kılan neydi? Pek tabii ki grafikleri... Oyunun ilk ekran görüntülerini gördüğümüzde şaşırılmış, "Acaba bu kadar canlı ve kaliteli olabilecek mi?" diye sormuştuk kendimize. Ve oyun piyasaya çıktığında, gözlerimize inanamadık. Bir

anda "Nereden nereye?" dedirtti grafikleri. Conan gibi "kaplama"dan ibaret değildi Aion'ın grafikleri; eşsiz bir grafik motorunun eseri. Karakterimizin bütün vücudu ve kullandığı kitabın sayfaları hareket ediyor, kıyafeti rüzgarda dalgalanıyordu. Hele bir de o karakter yaratma menüsü yok mu... İnsanın ağız bir karışık kalıyor. Buna yakın detayda bir karakter yaratma ekranını Everquest'te görmüştük fakat Aion'daki bir başka... Büyü animasyonları da cabası...

LEVEL  
EN İYİ GRAFİK



**LEVEL**  
EN İYİ REVİZYON

## EN İYİ REVİZYON

### Dungeons & Dragons Online

**Dağıtım** Atari Yapım Turbine Inc. **Web** www.ddo.com

"FRP'ci - RPG'ci adam işi" olan ve tam anlamıyla gerçek FRP yapısını evlerimize taşıyan bir oyun oldu D&D Online. Kural kitaplarında yazan -neredeyse- her kelimeyi oyununa aktarmayı da başardı. Nitekim FRP'nin başına gelenler, oyununun da başına geldi: Bu oyun çok detaylıydı ve pata kütte adam kesmeye dayanmıyordu. Hani diyoruz ya, "Türkiye'de okuyan yok" diye; bu ve

benzeri oyunların iş yapamaması insanların genelinde bir okuma problemi olduğuna işaret ediyor. D&D Online, çok detaylı ve bir o kadar da ağır bir sisteme sahipti. Zaman içinde az sayıdaki oyuncuları da onu terk etmeye başlayınca firma, köklü bir yeniliğe giderek oyunun aylık ücretini kaldırdı ve bu sayede, bu kaliteli oyun birçok yeni insanla tanışma fırsatı buldu.

## EN EĞLENCELİ MMO

### Battlefield Heroes

**Dağıtım** Electronic Arts **Yapım** EA Digital Illusions **Web** www.battlefieldheroes.com

"Battlefield" ismini bir yerden tanıyorsunuz, değil mi? Biz de tanıyoruz. EA'nın yaşlandıkça yillanan oyun serisi Battlefield... Peki, Battlefield Heroes'u (BH) duymadınız mı? İmkansız! "Online oyunların en eğlencelisi" olarak tanımlayabiliriz BH'yi. Sadece grafikleri bile ne kadar eğleneceğinizin açık bir göstergesi. (Orijinal Battlefield'in grafik motoru kullanılmış bu oyunda

da.) İki farklı taraf, üç tane de farklı sınıf var oyunda ve kullanabileceğiniz zırhlılar ve uçaklar söz konusu. Oyunun ne kadar eğlenceli bir yapıya sahip olduğunu görmek içinse bu uçakları birkaç kere kullanmanız yeterli olacaktır. Özellikle siz uçağı kullanırken başka bir oyuncunun uçağın kanadına çıkıp ateş ettiğini görünce ne demek istediğimiz çok daha iyi anlayacaksınız.

**LEVEL**  
EN EĞLENCELİ MMO

**LEVEL**  
EN İYİ WEB TABANLI  
TÜRK YAPIMI MMO



## EN İYİ WEB TABANLI TÜRK YAPIMI MMO

### Swon 6

**Dağıtım** Emibel Yapım **Emibel Web** [www.Swon6.com](http://www.Swon6.com)

OGame diye bilinen web tabanlı, sade bir strateji oyunu, hesap kitap delillerini başına toplamaya başarmıştır. Ne sistem gereksinimi, ne de etrafa saçılmış yaratıklar vardır bu dünyada; tam tersine, bilimkurgu severler için itinayla hazırlanmıştır. İşte Swon6, bir anlamda bu türün devamı

ve "yeniden bakış"ı.. En önemli özelliği ise "tamamen Türk yapımı" olması. Oyuna hakim detaylar azımsanamayacak cinsten. Wonderlar, ünvan sistemi, taraf seçimi, farklı onlarca bina seçeneği ve sonsuz kombinasyon... Bütün bunların Türk mühendislerin ellerinden çıktığını bilmekse gurur verici.



**LEVEL**  
ÖĞRENMESİ  
EN KOLAY MMO

## ÖĞRENMESİ EN KOLAY MMO

### Last Chaos

**Dağıtım** Aeria Games Yapım T - Entertainment **Web** [www.free.com](http://www.free.com)

Last Chaos yenilikten çok, detay sunuyor. Ayrıca kullanıcı dostu bir oyun. Öncelikle, oyunda tamamlanmayı bekleyen yüzlerce, hatta binlerce görev var. Bu görevlerin çoğu kesip biçme üzerine kurulu. Hack & slash konusunda iyiyiseniz

ve bu türden zevk alıyorsanız, Last Chaos size göre. Ancak asıl dikkatimizi çeken şey, oyunun çok kolay öğrenilmesi. Daha önce hiç MMORPG oynamamış birisi bile bu oyunu 30 dakikada çözebilir. Bunda arabirimin payı büyük elbette ki.

## EN ZENGİN WEB TABANLI MMO

### Empire Universe

**Dağıtım** Looki Yapım **Looki Web** [www.looki.com/info/eu2](http://www.looki.com/info/eu2)

Söz konusu olan web tabanlı oyunlar olunca, insan biraz değişiklik arıyor. Çok fazla olmasa da ufak tefek, dikkat çekici değişiklikler... Empire Universe (EU) de bu arayışa cevap veren web tabanlı bir oyun... Benzeri oyunların aksine, Empire Universe II'de online olmasanız da üretime devam edebilirsiniz. Sahip

olduğu derin araştırma ağacı sayesinde, gemilerinize farklı eklemeler yapabiliyor, yeni yetenekler kazandırabiliyorsunuz. Toplamdaysa geliştirilmeyi bekleyen, birbirinden farklı tam 146 teknolojik yenilik sunuluyor. Her gemimize ayrı ayrı isim verebilmemiz bizi oyuna iyice yakınlaştırıyor.



**LEVEL**  
EN ZENGİN  
WEB TABANLI MMO



# EN DÜŞÜK SİSTEM GEREKSİNİMİ

## Metin2

**Dağıtım** Ymir Entertainment **Yapım** GameForge **Web** www.metin2.org

Ücretsiz oyunlar her yerde... Hal böyle olunca, insanlar bu oyunları bir şekilde denemek istiyorlar. Fakat düşük sistemlere sahip kullanıcıları unutmamak lazım. Ya da sadece yazı yazmak için hesaplı birer laptop almış olanları... İşte bu tür "casual" veya rast-

gele oyuncuların yardımına koşuyor Metin2. Oyunun bilgisayarınızdan istediği çok basit ve az: 600 MHz işlemci, 128 MB RAM ve 64 MB ekran kartı... Haliyle tartışmasız bir şekilde, En Düşük Sistem Gereksinimi ödülünü kapıyor Metin2.



# EN İYİ RANKING SİSTEMİ

## Karahan

**Dağıtım** MAYN Interactive **Yapım** ALT 1 **Web** www.karahanonlineworld.com

Karahan Online'da dikkatimizi çeken ilk şey, PvP sisteminin kalitesiydi. Farklı PvP arenalarına sahip Karahan Online. Karakol Savaşları sayesinde günün her saatinde istediğiniz oyuncuyla karşılaşabilirsiniz. Kilit Nokta içinse bulunduğunuz yer, takım olarak korumakla yükümlüsünüz.

Nitekim PvP'nin bizi götürdüğü asıl nokta Ranking, yani rütbe sistemi... Bu sistemle oyuncunun ismi, kavmi, loncası, seviyesi ve puanları görüntüleniyor. Her kavmin en iyi oyuncuları da ayrıca listeleniyor. Bu listenin en tepesine çıkmaksa hiç kolay değil. Hal böyle olunca, tatlı bir rekabet ortamı oluşuyor.

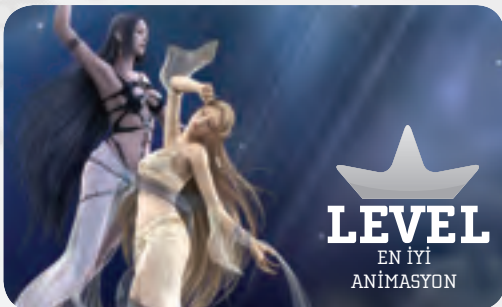
# EN GELİŞMİŞ TİCARET SİSTEMİ

## Silkroad Online

**Dağıtım** Joymax **Yapım** Joymax **Web** www.silkroadonline.net

Silkroad, oyuncuları alıp efsanevi zamanlara; eski Çin, Ortadoğu ve Avrupa zamanlarına götürüyor. Fakat benzeri oyunların aksine, "kavga - gürültü"den çok ticarete odaklanıyor. Para kazanmak için ya hırsız olacak ya da ticaret yapacaksınız. Bir kervan sahibi olarak değerli eşyaları bir şehirden başkasına taşımanız gerekiyor çünkü kalabalık bölgelerde, elinizdeki

eşyaları yüksek fiyatlarla satabiliyorsunuz. Eşyaların yıldız sistemiyle derecelendirildiği Silkroad Online'da, beş yıldız, en değerli eşyayı işaret ediyor. Açabileceğiniz ufak tezgahlardan da eşya alım - satımı yapabiliyorsunuz. Hatta sistem o kadar gelişmiş ki sattığınız eşyayı almak isteyen bir oyuncu, bu tezgah üzerinden sizle pazarlık yapabiliyor.



# EN İYİ ANİMASYON

## Shaiya

**Dağıtım** Aeria Games **Yapım** Sonokong **Web** tr.shaiya.aeriagames.com/

Ücretsiz oyunların birçok eksisi var; bunları herkes görebiliyor. Örneğin görsellik... Birçok MMORPG bu konuda yetersiz ancak Shaiya, detaylara inmeyi başarmış: Efektler ve animasyonlar, Shaiya Online'nın en can alıcı

noktaları. Silahların tasarımları ve zerafetleri, su birikintilerinin yumuşak geçişleri, büyü animasyonları... Bütün bunlar herhangi bir ücretsiz MMORPG'den beklenenlerin çok üstünde...

# SADECE KAAAN

\*ATAPI SALONLARINA  
GÖMÜŞÜM PARALARLA  
4. LEVENT'TE BİR GÖKDELEN  
DİKEBİLİRDİM\* CÜMLESİ HER NE KADAR  
ABARTI GİBİ DURSA DA HARCAĞIŞIM  
PARANIN NE BOYUTLARDA OLUŞUNU  
ANLATMAK İÇİN GÜZEL BİR ÖRNEK BENÇE...  
ÖNCELERİ "APARTMAN DİKERİM" DİYOR-  
DUM FAKAT APARTMAN KELİMESİ GİDEN  
PARANIN HISSİYATINI, SÖYLEYERKEN Kİ O  
AĞIZ DOLGUNLUĞUNU VEREMİYORDU HİÇ...  
AMA GÖKDELEN DİYİNCE, HELE BİR DE  
BRUTAL VOKALLE SÖYLEYİNCE "VAY  
ULAN HERİF NE PARA HARCAMIŞ" DEDİR-  
TİYORDU. AHAMA... ŞİMDİ TABİ DURUMU  
BÖYLE ÖRNEKLEYEN BİRİNİN SÜPER  
ZENGİN OLMASI LAZIM Kİ GÖKDELEN  
DİKEBİLSİN... VALLA BEN ZENGİN FALAN  
DEĞİLİM. ZATEN BU DURUMUN ZENGİN-  
LİKLE YADA FAKİRLİKLE HİÇBİR ALAKASI  
YOK... NASIL Kİ HER GÜN 1 PAKET SİĞARA  
İÇEN BİRİ PARASIZ OLUŞU HALDE O  
SİĞARAYA PARA BULABİLİYORSA AYNEN  
BENDE DE DURUM ÖYLEYDİ. KİŞİN  
AYABIMA BOT ALACAK PARAM YOKTU  
AMA ATAPI SALONUNA GİDİP JETON  
ALACAK PARAM HER ZAMAN VARDI...  
BAZEN BİR AVUÇ DOLUSU ALIRDIM  
BAZEN DE SADECE 1 TANE ALIP  
"ACABA HANGİSİNİ OYNASAM" DİYE  
BAKINIYDİM... HİÇ PARAM OLMADIĞI ZAM-  
AN BİLE GİDERDİM İZLERDİM MİLLETL...

İZLEMEN DE EN AZ OYNAMAK KADAR  
KEYİFLİYDİ BENİM İÇİN. OYNARKEN FAR-  
KINDA OLMUYORSUN AMA İZLERKEN  
GÖZDEN KAÇAN DETAYLARI YAKALAYA-  
BİLİYORSUN OYUNDA. BİR DE TABİ ÇİZİM-  
LE UBRASTIŞIMDAN VE O ZAMANLAR  
OYUN ARTWORK'LERİNE ULAŞMAK  
MÜMKÜN OLMADISINDAN PÜR ÖİKKAT  
İZLERDİM HERŞEYİ, SONDA EVE GİDİP  
AKLIMDA KALANLARI ÇİZERDİM.  
HEY GİDİ...

ŞİMDİ ÖYLE DEĞİL TABİ... GİRİYORSUN  
GOOGLE'A, YAZIYORSUN KING OF  
FİGHTERS (KOF) DİYE, BİR TIKLA BİN  
TANE GÖRSEL ÇIKIYOR KARŞINA. ÜSTE-  
LİK ARADISINIZ GÖRSELİ İSTEDİSİNİZ  
BOYUTTA BULABİLİYORSUNUZ...  
CEP TELEFONU EKRANI KADAR OLANI DA  
ÇIKIYOR EVİN DUVARINI KAPLAYACAK  
KADAR YÜKSEK KALİTEDE OLANI DA...  
OYUN BASININA ÖZEL DABİTİLAN  
GÖRSELLER BİLE NETE SIZIYOR  
ARTIK. PAYLAŞIMDA SİNİR TANINMIYOR...

KOF 97'NİN ATARI SALONUNA İLK BELİBİ GÜNÜ HATIRLIYORUM DA... HARİTA METOD DEFTERİNDEN DAHA BÜYÜK BİR OYUN KARTUŞU İÇİNDEYDİ. SAHİBİ KUCAGINDA GETİRİP GÖZÜMÜZÜN ÖNÜNDE TAKMIŞTI MAKİNAYA DA NE ŞAŞIRMİŞTİK O ZAMAN. ŞİMDİ BU OYUN BİLGİSAYARIMDA KAYITLI VE BOYUTU 27 MB. CANIM NE ZAMAN OYNAMAK İSTERSE AÇIYORUM MAME EMÜLATÖRÜNÜ HOP OYNUYORUM. JETON YOK BİŞEY YOK... OYNARKEN BAZEN AKLIMA GELİYOR ŞAŞIRIYORUM YİNE "ULAN KOSKOKO KARTUŞU NE HALE GETİRDİLER" DİYE... KAYBETTİM ZAMAN İÇİN DE BEÇERLİ BULUYORLAR ZİPLEYİP GÜNLERE HATTA DAKİKALARA ŞİŞİDİYOPLAR TEKNOLOJİ SAYESİNDE. ZAMANI KISALTMAK HERŞEYİN ÇABUK TÜKETİLMESİNE NEDEN OLUĞUNDAN ESKİ HEYECANI ALAMIYOR İNSAN... TIKLA BELSİN, NE GÜZEL...

BAZEN BÖYLE İNTERNETİ KÖTÜLÜYÖRÜZ AMA HAYATIMIZA GETİRDİĞİ KOLAYLIKLAR YÜZÜNDEN DE VAZGEÇMİYÖRÜZ... MİSAL, OYUNDAKİ BİR BULMACAYA TAKILDIN DİYELİM. 4-5 GÜN UŞPAŞMANA PADİMEN BEÇEMEDİN BİR TÜRLÜ... BİRİYORSUN YOUTUBE'A, YAZIYORSUN OYUNUN ADINI, HOP BİN TANE SPEED RUN VİDEOSU ÇIKIYOR KARŞINA. ADAM OYNAMIŞ BÜTÜN BÖLÜMLERİ, ÇÖZMÜŞ BÜTÜN BULMACALARI, GİZLERİ, SONRA VİDEOSUNU ÇEKİP EKLEMİŞ SİTEYE. KAYIT İMKANI OLMAYANLAR İSE TECRÜBELEİNİ FORUM SİTELEPİNDE YAZARAK PAYLAŞMIŞ, BÖLÜM BÖLÜM ANLATMIŞ NASIL OYNANDIĞINI MESELA. EKİRAN GÖRÜNTÜSÜ KOYMUŞ, LİNK VERMİŞ KAYNAK SİTELERE. SAHANE...

BUNLAR OLMASAYDI NAİF İNGİLİZCE BİLGİMİZLE SILENT HILL'DEKİ (SH) BULMACALARI NASIL ÇÖZERDİK DEĞİL MİP SH'DEKİ MEŞHUR PİYANO BULMACASI MESELA... İNGİLİZCENİZ YOKSA ÇÖZÜLMESİ NEBEDEYSE İMKANSIZ OLAN BU BULMACA KAÇIMIZI CANINDAN BEZDİRMİŞTİR KİMLİLİK. OYUNUN ÇIKTIĞI TADİHTE İNTERNETTE BUNUNLA İLGİLİ TÜRKÇE BİR KAYNAK BULMAK BÖYLE DİPİSUN DAHA OPTADA İNTERNETİN İSİ DAHI OLMADIĞINDAN SH GİBİ OYUNLAR OYNAMAK CİDDEN İNSANI ÖMRÜNÜ TÜKETİYÖRÜ... BU NEDENLE OYUN DEĞERLERİNDEKİ STRATEJİ REHBERLERİ, HİLE SAYFALARI ÇOK AMA ÇOK DEĞERLİYDİ O ZAMANLAR. AMA BU ANLATTIĞIM "BİR TIKLA RAHATÇA ULAŞIM" YÜZÜNDEN GİT GİDE DEĞERİNİ KAYBETTİ... YAZ GOOGLE'A ŞİMDİ "SILENT HILL PİYANO BULMACASI" DİYE YA DA NEDESİYE O TAKILDIGIN YER, CEVABI GELİYOR HEMEN. BU RAHATLIK YENİ NESİLİ BAYADI BİR OLUMSUZ ETKİLESE DE "AMACINA UYGUN KULLANILAN HERŞEY YAPARLIDIR"...

ŞİMDİ BÖYLE ANLATINCA "BİZİM ZAMANIMIZDA BURALAR HEP BOSTANDI" DİYEN DEDELER GİBİ OLDUM, AHHA... BERÇİ DAHA 27 YAŞINDAYIM AMA ESKİYLE YENİYİ KIYASLADIMDA KENDİMİ İSTER İSTEMEZ YAŞLI GİBİ HİSSEOLUYORUM. BO KUŞAĞI BÖYLE İSTE. TELEVİZYONA BAŞLANAN "SİYAH KUTU" ATARIYI DE GÖRDÜ, PLAYSTATION 3'Ü DE... BİPLEYEN ÇABRI CİHAZINI DA GÖRDÜ, GÖRÜNTÜLÜ KONUŞMA SAĞLAYAN CEP TELEFONLARINI DA...MEKTUBU DA GÖRDÜ MSN'İ DE... SUSAM SOKAĞI'NI DA GÖRDÜ "SARAHLARIN SULTANI SEDA SAYAN"ı DA... ŞİMDİ, BU DEĞİŞİME TANIKLIK EDEN BİRİ OLARAK İSTEMEDEN DE OLSA NOSTALJİ ÇUKURUNA DÜŞÜP DEBELENİYÖRÜM... ÜZERİME TOPRAK ATILANA KADAR DA BU BÖYLE DEVAM EDECEK...

sadeceKAAN@gmail.com



**PCnet**  
Şubat sayısı  
bayilerde!

# Poster, Çıkartma, Kitap ve DVD hediye!

**KİTAP, DVD, POSTER, ÇIKARTMA VE 3 TAM SÜRÜM HEDİYELİ!**

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi  
Şubat 2010 • Yıl 13 • Sayı 183 • Fiyatı 6,99 TL • www.PCnet.com.tr



ANTI  
VİRÜS



## PC'Nİ SEÇ!

Mesleğiniz veya ilgi alanınız için en ideal bilgisayarı satın almak istiyorsanız, aradığınız tüm bilgiler bu dosyada

- Mimar-mühendis
- Tasarımcı
- Ofis çalışanı
- Ev kullanıcısı
- Öğrenci-öğretmen
- Programcı
- Video-müzik uzmanı
- Oyun sever

### Geleceğin teknolojileri

Önemlerdeki dönemde karşınıza çıkmasını beklediğimiz yepyeni teknolojilere göz gezdiriyoruz.



### Kablosuz özgürlük



Daha işlevsel bir kullanım için tasarlanan klavye-fare setleri, bilgisayar deneyiminizi tamamen değiştirecek



## PCnet'LE

- ✓ DİZÜSTÜ REHBERİ
- ✓ 3 TAM SÜRÜM
- ✓ 3 AYLIK ANTİVİRÜS
- ✓ 2 OYUN POSTERİ
- ✓ 14 ADET ÇIKARTMA

# HEDİYE!



### Her eve lazım 20 yazılım

Windows'u yeni kurduğunuz PC'nize mutlaka yüklemenizi önerdiğimiz 20 bedava uygulamayı seçtik

### Her yerde müzik

Online kaynakları kullanarak her zaman, her yerde müzik dinlemek ve topluluklara katılmak mümkün

### SSG ile Sözlük sohbeti

Eki SÖZÜK'ün mimarı Sedat Kapanoğlu, PCnet'e konuştu

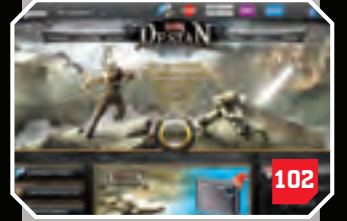


# Online

2010'un ilk online'ı...

**W**orld of Warcraft dünyası biraz duruldu sevgili okurlar. Fakat ne kadar durulsa da WoW ile ilgili mutlaka birkaç gelişme oluyor her an. Bu gelişmeleri yine WoW

Günlüğü'müzden takip edebilirsiniz. Ayrıca Joygame'in kullanıcıların yüzünü güldürmek için sunduğu JoyPara sistemi ile ilgili merak ettiğiniz her şeyi yine bu sayfalarda bulacaksınız.



## JoyPara

Joygame, yeni ödeme sistemiyle oyuncularını rahat ettirmeyi amaçlıyor.

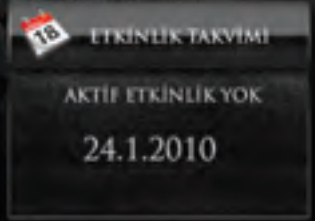
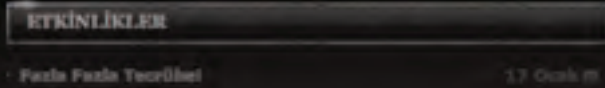
# WoW Günlüğü

Geçen ayki yoğun tempodan sonra bu ay WoW dünyası daha telaşsız, daha huzurluydu.

104

# JOYGAME

## Oyunun Tadını Çıkar



## Joygame'de JoyPara dönemi başlıyor

JoyPara sizi hangi zahmetlerden kurtaracak? Püf noktaları burada

Bu sayfalarda daha önce bilgi edindiğiniz, Joygame imzalı oyunlarda rahat etmenizi sağlayacak bir uygulama başlıyor: JoyPara. JoyPara sistemi MMO oyunlarında ayrı ayrı satın aldığınız ekstra eşyaları, genel bir nakit sistemiyle satın alma imkanı sunuyor. Bu sistem üzerinde uzun bir süredir çalışılıyordu ve nihayet kullanıcıların hizmetine sunuldu. Biraz açacak olursak şöyle bir açıklama yapılabilir. Çeşitli silah paketleri, güç paketleri, tek silahlar, zırhlar, dövmeleler, mobil binekler, iksirler, isim değiştirme, bilgileri sıfırlama ve birbirinden farklı daha birçok ürün yelpazesinden seçim yaparak avantaj yakalanacak.

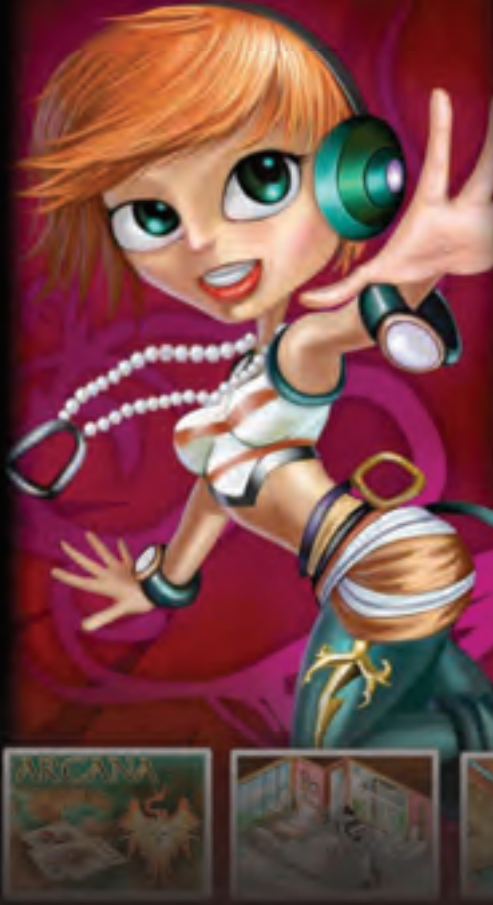
Bilindiği üzere yukarıda saydığımız bu oyunların tamamı tek bir Joygame hesabıyla entegre şekilde çalışmaktadır.

Bu nedenle her oyun için farklı farklı para yüklemektense sadece JoyPara yükleyerek tüm oyunlarda nakit avantajı kazanabilirsiniz. Yani, tek taşla çok kuş. Şu an tüm oyunlar için hizmet halinde olmasa da çok yakın bir dönemde tüm oyunlar için hazır halde olması bekleniyor. Wolfteam, Gunbound ve Rakion için başlatılan JoyPara "JP" sistemi Son Destan'ın Şubat ayında tam sürüme geçmesiyle bu oyun için de kullanılabilir duruma gelecek. Aynı şekilde önümüzdeki yakın dönemlerde Jamia Online da aynı sistemdeki yerini alacak. Joygame yapacağınız şeyin çok basit olduğunu, sadece JP'yi alacağınızı ve istediğiniz oyunun Nakit'ine çevireceğinizi söylüyor.

Gelelim asıl merak edilen kısma, ödeme

şekline. Firmanın açıklamasına göre Joypara e-pin sistemi ile Gamesultan'dan satışa çıkıyor. Çok yakında, Click&Buy ödeme





# Jamia online

Özel Avatarlar, Hayalinizdeki Evler,  
Herkesin İstediği Oyundan Çok Daha Fazla!

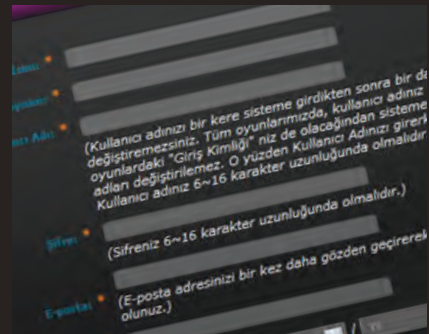
sistemi de aktif hale gelecek ve satın alma seçenekleri çoğalacak. Ayrıntılarına gelirsek; Click&Buy ödeme şekli şu: Kredi/Banka kartı, çevrimiçi banka transferi, nakit ödeme ve nakit fonu en kolay, ve güvenli ödeme şekillerinden biri. Click&Buy, internetten risksiz alışveriş yapma şansı tanıyan ve favori ödeme metodunuzla uygun ödeme yapabileceğiniz bir cüzdandır. Ödeme seçeneklerinden, kredi/banka kartı, direkt nakit, çevrimiçi transfer ve nakit ödemeyi seçebilirsiniz. Eğer Click&Buy hesabınız yoksa satın alımınızın bir parçası olarak kaydolabilirsiniz. 10TL, 20TL, 30TL, 50TL, 80TL ve 100TL'lik ödeme oranları belirleyen Joygame 30TL ve sonrası için de "JP Bonus" sistemi sunuyor: Belirlenen bonuslar; her 30 TL'lik alışverişinize %8

Bonus JP", her 50 TL'lik alışverişinize %10 Bonus JP", her 80 TL'lik alışverişinize %12 Bonus JP" ve her 100 TL'lik alışverişinize %15 Bonus JP" hediye şeklinde. Peki JoyPara'nın TL'ye çevirimi nasıl olacak? En basit haliyle şöyle 10 Türk Lirası, 10000 JoyPara'ya bedel. 10, 20, 30, 50, 80 ve 100 TL şeklinde devam ediyor. Daha fazla bonus seçeneklerine Joygame'in sitesinde ulaşabilirsiniz.

Son olarak, Joygame, JoyPara'nın açılışı nedeniyle "Joygame Böyle Tanıtılır!" adı altında yeni bir etkinlik başlatıyor. Kendi imkanlarınızla, arkadaşlarınızla ya da tek başınıza, Joygame internet sitesinin tanıtımını yapıp forumlarında paylaşırsanız ve en çok beğenilen üç videodan birine sahipseniz JoyPara ile ödüllendirileceksiniz. Birinciyi 100000 JoyPara, ikinciyi 80000

JoyPara ve üçüncüyü de 50000 JoyPara verilecek. Bunların kaç TL'ye denk geldiğini artık biliyorsunuz. Joygame'e üye olarak tüm fırsatlardan yararlanabilirsiniz.

#### ■ Kadir Çakır



# World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...

**G**eçtiğimiz ay yoğun bir ay geçirmiştik hatırlarsanız. Patch 3.3'ü ve Icecrown Citadel'i anlatırken ben yorulmuştum, sayfalar ise yetmemişti. İşte bu yüzden bu ay bir nefes almak adına WOW dünyasına ilişkin daha "rahat" bir yazı hazırlamak istedim. Evet hepimiz biliyoruz, Icecrown Citadel raidi adım adım ilerliyor ve evet biliyoruz ki eninde sonunda Arthas'ı aşağı indireceğiz. Dilerseniz bu ay çılgın raid maratonunun dışında neler bizim dikkatimizi çekmiş onlara bakalım.

## Warcraft the Movie

Ufacık bir detay için bile hergün forumlara bir umutla göz attığımız film projesiyle ilgili bu ay çok önemli ve sevindirici bir gelişme yaşadık. Çocukluğumdan bu yana ciddi bir Spider-Man

fanatığı olduğumu düşündüğümde böyle bir habere nasıl sevindiğime hala şaşırıyorum ama Spider-Man 4 filmi belirsiz bir zamanda çekilmek üzere şu an için ertelendi. Bu haber neden önemli, çünkü Spider-Man 4 filmi çekecek olan Sam Raimi, kısa zaman önce Warcraft filmi için de yönetmen olarak duyurulmuş ancak hangi filmi daha önce çekmeye başlayacağı ile ilgili öncelik tercihini kullanmamıştı. Bu haber ile bir Warcraft filminin çekiminin artık çok daha yakın bir gelecekte başlayacağını söyleyebiliriz. Ben de ne yapayım artık Spider-Man serisinin ilk üç filmi seyrederek avunurum. Bu arada film ile ilgili halen başka bir detay açıklanmadı ama çekim mekanının epik bir karakteri olduğu haberinin konuşuluyor olması akla yeniden Yeni Zelanda ihtimalini getiriyor. (bkz. The Lord of the Rings)

## Cataclysm Friends & Family Alpha

Cataclysm paketi gün geçtikçe yaklaşıyor ve 12 Ocak itibarıyla Friends & Family, yani tabiri caizse "aile içi" testlerine başlanıyor. Haberin kaynağı Blizzard değil ama yine de kulak kabartmaya değer. Eminim önümüzdeki ay yazımızda bu olası Alpha testiyle ilgili daha elle tutulur bilgiler günışığına çıkmış olacak.

## Yeni yüzüyle WoW Armory

Yenilenen Armory sayfanızda en önemli özellik hiç şüphesiz karakterinizi üç boyutlu inceleyebilmenizi sağlayacak "3D Model Viewer". Burada farklı poz ve animasyon seçenekleri de size preset olarak sunuluyor. Karakterinizi 3D olarak ve tüm oyun içi görsel detaylarıyla bir görmenizi öneririm. Burada





bir takım ek fonksiyonlar ile "default" pozunuzu seçebilir, bu pozunuzun sosyal ağ sitelerinde ya da belki guild sitenizde görüntülenmek üzere "embed" edebileceğiniz kodunu da alabilirsiniz. Karakterine güveniyor ve havasını atmak istiyorsanız hiç durmayın derim. Unutmadan son bir güzellikten daha bahsedeyim, kendinizin ya da başka bir karakterin tüm gelişimine, achievementlarına ve boss kill sayılarına RSS feed olarak abone olabilirsiniz. Özellikle guildlerin bu özelliği sonuna kadar kullanacağından eminim.

#### **Korunun**

Bu ay bize öğretti ki artık WoW ya da Battle.net hesabımıza çok daha fazla sahip çıkmalıyız. Bir kaç paragraftır bahsini ettiğim Cataclysm Beta davetiyeleri ve yenilenmiş Armory sitelerine ilişkin aramalar yaptığınızda gözünüzü dört

açmazsanız bir "phishing" sitesine ulaşabilir ve hesap bilgilerinizi boş bulunup herşeyiyle Blizzard kopyası bir sayfaya girebilirsiniz. Özellikle "Battle.net Authenticator" kullanmıyor iseniz, bu aldatıcı siteler sizin bilgilerinizle hemen kendisine ait bir Authenticator'ı hesabınıza ekliyor. Siz destek sayfalarından derdinizi anlatana kadar ise karakteriniz üzerinde bir t-shirt bile kalmayacak şekilde soyulabiliyor. Blizzard'ın yakın zamanda ya da bir ihtimal Cataclysm ile birlikte "Battle.net Authenticator" kullanımını zorunlu hale getireceği bekleniyor. Umarım bunu da aşmanın bir yolunu bulmazlar.

#### **Siz de sallantıyı hissettiniz mi?**

Cataclysm kapımızda. Azeroth'u tüm coğrafyasıyla değiştirecek büyüklükte bir olaydan bahsediyoruz. Artık hepimiz etkileyici bir

"Cataclysm World Event" beklentisi içine girdik diyebilirim. Bu ay işte bu büyük değişimin ilk sinyalleri alınmaya başlandı. Tüm serverlardan kaynağı tam olarak saptanamayan hafif depremlerle karşılaştığı haberleri geliyor. Bu depremler, Deathwing'in Azeroth'u parçalamaya ufak ufak başladığını gösteriyor. Olayın biraz derinine indiğimizde "[DND] Shaker" ya da "[DND] Shaker Small" adıyla tespit edilen görünmez mobların buna yol açtığını görüyoruz. Blizzard'dan ise şu an itibarıyla resmi bir açıklama yok. Ama inanın ben Cataclysm etkisine yavaş yavaş girmeye başlıyorum ve bizi bekleyen şeyleri düşününce korkuyla karışık bir heyecan duyuyorum. Unutulmayacak bir "World Event" bizi bekliyor.

Sıkı dur Deathwing, ben geliyorum !

■ **Ömür Topaç**

Ertağral Sängä

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

**G**eçen ay başladığım “FRP nedir, oynamak için ne gereklidir?” isimli anlatıma kaldığım yerden devam etmek üzere tekrardan hepimize bir “merhaba” diyor ve lafı çok da uzatmadan yazımın devamını sizlerle paylaşıyorum...

## DM olmak zor iş azizim

Oyunculuktan daha ziyade, DM'ler için bir giriş yapmayı uygun gördüm zira oyunun hem yönetmenleri, hem de senaristleridir kendileri. Eğer hazırlanmakta olduğunuz oyun herhangi bilinen bir dünya üzerinde geçecekse, DM kişi o dünyaya ait olabildiğince çok bilgiye sahip olmalıdır. Pek tabii bu demek olmuyor ki bilmeden olamaz. Malum, öğreniyoruz ve öğrenirken de DM olarak illaki bizden daha deneyimli oyunculara oyun oynatacağız. Bu durumda “ego” yapmanın anlamsız olacağını göreceksiniz zira bu insanlar size nerelerde hata yaptığınızı tez elden söyleyecekler. Oyunu oynatacağımız dünya hakkında bilgi sahip olmamız sadece “ben biliyorum” demek için değil, o dünyanın halihazırda biz oyunculara bahşettiği kurguları kullanabilmek için de çok önem arz etmektedir. Bu hem DM'e, hem de oyuncuya çok büyük bir kolaylık sağlayacaktır. Çünkü ikisi de Ejderha Mızrağı ya da Unutulmuş Diyarlar kitapları okuyabilirler. Bu da demek oluyor ki iki taraf da daha önceden, yazar tarafından tasvir edilmiş bir hayale ortak olabilirler.

DM olarak yeterli bilgiye sahip olalım ya da olmayalım, bir noktada çok da bir şey ifade etmiyor. Daha önceden de dediğim gibi, sevdiğiniz ve bildiğiniz mahallenizde geçen bir oyun da oynayabilirsiniz ve bunun için hiç kimse sizi yargılayamaz. Hal böyle olunca bize asıl gereken güzel bir senaryo... Oyunun nerede geçtiğini, hangi karakterlere odaklandığını ve kendi içinde neyi nereye bağlayacağını anlatan bir senaryo, DM'in

## Senaryo Yazarken

Buldukları yerin tarihinde ne gibi olaylar olduğunu anlatarak başlayın. Son günlerde buldukları yerde neler olmuş, oyuncuların bilmelerini istediğiniz kadar bilgi verin kendilerine. Devamında hava durumunu ele alın. Yaz mı, Kış mı? Soğuk bir hava mı, yoksa ılıman mı? Birçok deneyimli denebilecek DM'in bile çoğu zaman atladığı ve oyuna derinden etki eden bir durumdur hava. Sonra buldukları yerini atmosferinden bahsediniz, bir - iki alt başlık atın. Kafanızda bir zaman dilimi belirleyin. Günün evrelerinden birisi yeterli olacaktır. Oyununuza etki edecek ana NPC'leri belirleyin ve bu karakterler hakkında ufak tefek bir senaryo yazın, akabinde oyun boyunca etrafta olacak diğer NPC'leri belirleyin ki bir anda ihtiyacınız olursa afallamayın.

yapmakla yükümlü olduğu en önemli şeydir. Şöyle ki istediğiniz kadar iyi bir DM olun, yüzlerce fantastik roman okuyun, binlerce oyun oynayın veya oynatın; gelin görün ki iyi bir senaryonuz yoksa bütün bu yaptıklarınız, egonuzu tatmin etmekten daha ileriye gidemez. Senaryo yazmak hiç de sanıldığı gibi kolay bir iş değildir. Unutmayın; burada herhangi bir film senaryosundan bahsetmiyoruz. Çünkü bu senaryonun içerisinde bulunan karakterleri biz yönetmiyoruz. Hepsini birer kişi ve biz sadece senaryoyu genel hatlarıyla işliyoruz. Zaten FRP'nin tam bir sanat olmasının altında yatan en büyük dayanaklardan biri de budur. DM olarak oyunumuzda oynayan kişilerin karşısına çıkan NPC'leri canlandırıyoruz, evet ama oyuncularımız karşılına çıkan engellere karakterlerinin davranacağı gibi tepkilerde bulunuyorlar. Bu durum da DM olmayı gereğinden bir kat daha zorlaştırıyor. Mısral; Ahmet'in karakteri bir engelle karşılaştı ve DM olarak o engelden geçmesini istemiyorsunuz. Ahmet ise olaylar karşısında kararlı... Fakat gelin görün ki DM,

Ahmet'in uğraştığı kişiyle ilgili ne bir senaryo yazmış, ne de devamın olacaklar için bir fikri var.

Bu ve benzeri durumlar DM'lerin en korkulu rüyalarıdır. Çünkü "senaryoyu genel yazıyım, olaylar kendi kendine geliştikçe eklerim" derler ve öyle durumlar olur ki oyun esnasında "bir dakika ara verelim" demekten başka bir şey yapamaz hala gelirler. Bu tarz durumlarla karşılaşmamak için öncelikle oynayacağımız gruba karşı dürüst olmalısınız ve oyuncuların sizi DM olarak çok zorlamamasını istemelisiniz. Akabinde, yazdığınız senaryoyu olabildiğince detaylı hale getirmelisiniz. Aksi taktirde oyuncular, sürekli bir yere girmek ve söylenen bir şeyi yapmak zorunda olduklarını hissederler, bir müddet sonra da oyununuzdan sıkılırlar. Bu durumsa başka bir alt başlığı meydana getiriyor: Özgürlük. Oyuncularınıza senaryonun içerisinde özgür olduklarını belli etmekle yükümlüsünüz. Nereye gideceklerini ve neler yapacaklarını DM olarak uzaktan yönetmelisiniz. Malum, bir rol yapma oyunu oynuyoruz. Karakterlerin nasıl karakteristiklere sahip olduğunu zaten biliyorsunuz. Oyuncular da rol yapmakla yükümlü oldukları için onlara ufak yemler atarak, onları senaryonuzun gitmek istediği yerlere çekmelisiniz.

Bir başka alt başlık ise karar verme merciidir. DM olarak olabildiğince doğru kararları vermekle yükümlüsünüz; aksi halde oyunda tartışmalar başlar. Kontrolün sizde olduğunu ve doğru kararları verdiğinizi belli edin. Ayrıca olabildiğince adil olun ve birisi oyun esnasında sizi bir şekilde ezmeye ya da yerli yersiz konuşmaya başlarsa tavırınızı koyun. Pek tabii ki oyun içerisinde oyunculardan çok DM'in oyunu takip etmesi gerekmektedir. Oyuncularınsa gözü sürekli DM'in üzerinde olacaktır. Oyunun mantıklı bir şekilde ilerlemesi için bazı hareket ve oyuncunun yapmak istediği etkileşimler için kuralları kullanmaktan çekinmeyin. Eğer D&D oynuyorsanız, oyuncularınıza bolca "d20" zar kullandırtın. Yalnız bu da demek olmuyor ki her eylemde zar atınsınlar, bakalım yapabiliyorlar mı? Hayır; sadece spesifik ve DM olarak yapılmasını uygun gördüğünüz yerlerde zara baş vurun. Buradaki asıl amaçsa hem iyi bir DM olduğunuzu göstermek, hem de oyunun kurallar çerçevesinde oynandığını oyuncuya empoze etmektir.

DM olarak yapmanız gereken ön önemli şeylerden bir başkası ise konuşmak! Sürekli konuşmalısınız. Bunu yaparken ne çok hızlı, ne de çok yavaş olmalısınız. Ayrıca güzel bir Türkçe'ye sahip olmanız gerekmekte ki karşınızdaki insanlar ne dediğinizi anlasın. Oyunu



oynattığınız insanların hayallerinde yaratacakları dünyayı ve çevreyi sizin sözleriniz kurgulayacak. Sürekli tasvir edin ve oyuncularınızdan tasvir etmelerini isteyin. Böylelikle içinde bulunduğunuz anı çok daha net hayal edebilirsiniz. Ayrıca sizin konuşuyor olmanız, oyuncuların da cesaretlendirecektir ve oyuna ilgilerini arttıracaktır.

Son olarak, oynattığınız oyunlarda varsa maket - model, yoksa da kağıt üzerine yapacağınız çizimlerle açıklamalarda bulunun. Malumunuz, hayal ediyoruz ve oyun esnasında kimin nerede olduğunu açıkça söylemek zordur. Ayrıca olası bir hile olmaması için ("Yok abi, ben arkadaşaydım!" ve "Olur mu hocam, daha demin goblin solda dedin" gibi.) yazılı ya da görsel materyaller kullanılması herkesi mutlu edecektir.

## Maille DM'ler

Sevgili Dungeon Master adaylarımız için bir şeyler karladım bu ay. Şöyle bir bakınca iyi - kötü yapılması gerekenleri yazdığımı düşünüyorum. İlla ki atladığım ve unuttuğum başlıklar vardır. Fakat birçoğu yazmaktan daha çok, uzun uzadıya konuşulması gereken konular. Önümüzdeki ay da oyuncular için bir - iki kalem oynatacağım. Merak ettiğiniz herhangi bir konu olursa mail adresimi biliyorsunuz. ■



## Ne dinledim

Bir süredir dinlemeye ara verdiğim Garmarna adlı gurubu sabit diskimin unutulmuş yerlerinden tuttum, çıkardım. O kadar çok özlemişim ki bir haftadır aralıksız dinliyorum. "Kimdir bu Garmarna?" diyenlerinize olduğuna eminim. 1990 yılında kurulmuş olan gurup, İsveçli bir folk rock gurubudur. İskandinav müziklerinden bolca etkilmişlerdir. Rock kısmından daha çok folk kısmının ağır bastığını da hemen belirtiyim.



## Ne okudum

Savaş tarihinde ciddi boyutlarda yer tutan ve iç savaş döneminin anlatan; "What They Fought For" isimli kitabı okudum. Amerikan İç Savaşı'nda olan biteni hem çok farklı bir açıdan, hem de çok derinden anlatıyor kitap. Çok kısa olmasına rağmen, kitap yazılırken kullanılan materyaller direkt olarak o dönemin askerlerinin yazdıkları mektuplardan ve günlüklerden yola çıkarak derlenmiş. Pek tabii ki yapılan araştırmanın büyüklüğünü kitabı okudukça çok daha iyi anlıyorsunuz. "Biz kimiz ve ne için savaşıyoruz?" sorusunun insanı şaşkırtan cevaplarını bulmak isteyenlere...

# blue JEAN



**HER AY 3 DERGI + 6 DEV POSTER**

**POSTERLER** KESHA RIHANNA YUKSEK SADAKAT SEBNEM FERAH  
BLACK EYED PEAS 30 SECONDS TO MARS

**HERKESE  
ÖZEL  
KUTUSUNDA**

**SELENA GOMEZ YA DA  
ROBERT PATTINSON  
PUZZLE**



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



# Donanım

Evinizde 46 inçlik bir yer açın!

**Ç**ünkü Samsung, böylesine bir alanı fazlasıyla hakeden bir ürünle çıktı karşımıza. Recep'in test odasına girer girmez devasa boyutuyla bizi selamlayan Samsung UE46B8000XW, birbirinden etkileyici özellikleriyle zengin bir menü sunuyor kullanıcıya. Görüntü kalitesine, kablosuz bağlantıya, zengin giriş / çıkış seçeneklerine ve fazlasına tek bir ürünle sahip

olmak istiyorsanız, bu ürünü kaçırmayın ama önce bir Recep'i dinleyin.

Öte yandan yavaş yavaş herkesin Windows 7'ye geçiş yaptığı bir dönemde, kullanıcıların aklına takılan sorular da oluyor tabii ki. Bu konuda insanlara yol göstermeyi kendine görev edinen Recep, belli başlıklar altında sizi rahata kavuşturuyor.



## Aklınıza Takılan Windows 7 Soruları

Bugüne kadar geliştirilen en iyi Windows olan Windows 7 hakkında aklınıza takılan sorular...



## Teknik Servis

Hangi ekran kartını almalıyım? 32 bit mi, 64 bit mi? Sistemin bu oyunu çalıştırır mı?



# Samsung UE46B8000XW

Samsung, bugüne kadar beynimize kazınan televizyon kavramını ortadan kaldıracak bir ürünle bizi büyüledi.

112



## Aklınıza Takılan Windows 7 Soruları

Kafanızdaki soru işaretlerini kaldırıyoruz

**W**indows 7'nin piyasaya çıkmasıyla birlikte oyuncuların hızla bu yeni işletim sistemine geçtiklerini görüyorum. Steam'in istatistik sayfasına girdiğimde bütün sonuçlar Windows 7'yi işaret ediyor. Söz konusu daha yeni çıkmasına karşın Windows 7 64 Bit daha şimdiden bütün oyuncuların %15'i tarafından kullanılmaya başlamış ve bu oran inanılmaz bir hızla artıyor. %44 ile pastada en büyük paya sahip olan XP ise en büyük oranda düşüşe sahip işletim sistemi. Tabloyu kısaca özetlemek gerekirse oyuncular XP'yi bırakıp birer birer Windows 7 64 Bit'e

geçiyor. Ben de bu sayıda sizlerin Windows 7'ye geçmeden önce aklınızda oluşan soruları cevaplayıp her şeyi açıklığa kavuşturma gereği duydum. Recep Baltaş

### Windows 7'nün Türkçe sürümü çıktı mı?

Daha önceki işletim sistemlerine baktığımızda XP ve Vista'nın ilk olarak beş dilde çıktığını görüyoruz. Windows 7 ise 22 Ekim 2009'da, bütün Dünya'da çıktığı anda ülkemizde de Türkçe

olarak çıktı. Yine Windows 7'nin Ultimate sürümünü kullanana kullanıcıların istedikleri dil paketini indirip bilgisayarlarını istedikleri dilde kullanabileceklerini de eklemek istiyorum.

### Windows 7 satın alacağım fakat kurarken eski verilerimin ve programlarımın silinmesini istemiyorum. Nasıl bir yol izlemeliyim?

Bunun için iki adet yöntem mevcut. Eğer sıfırdan bir kurulum yapacaksanız dosyalarınızı "D" sürücüsüne, yani sabit diskiniz işletim sistemi kurulu olmayan bölümüne yedeklemeniz yeterli olacaktır. Kurulum esnasında da sadece "C" sürücüsünü biçimlendirip "D" sürücüsüne dokunmadığında verileriniz güvende olacaktır. Bir başka yöntem ise yükseltme yapmak. Kullandığınız Vista işletim sisteminin türüne göre 32 Bit veya 64 Bit sürüm DVD'sini taktıktan sonra yükleme ekranında kurulum tipi olarak "Yükseltme"yi seçmeniz yeterli. Akabinde Vista'da yer alan bütün programlarınız, oyunlarınız ve kişisel dosyalarınız aynen Windows 7'de de çalışacaktır. Kurulum sonrasında çalışmayan bir yazılım veya sürücü olursa bunları üreticinin web sayfasından güncelleneniz yeterli olacaktır. Windows 7'nin kendisinin de sürücülerini otomatik güncellediğini belirtelim.

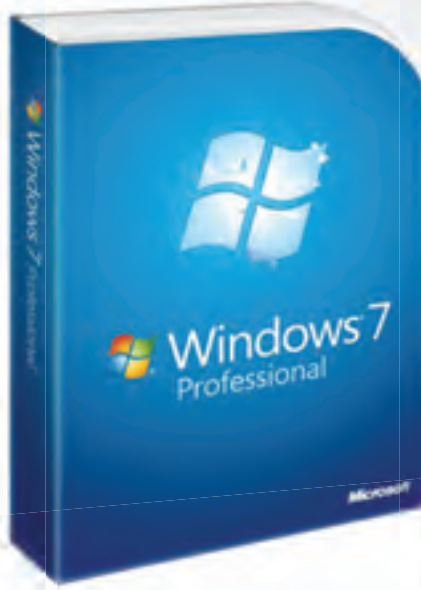
### Windows 7 içinde hangi Media Player sürümü mevcut? Videolarımı sorunsuz oynatmak için neye ihtiyacım var?

Windows 7 içerisinde gelen Media Player sürümü temel anlamda 12. Sürüm. Tam sürüm numarası ise 12.0.7600.16385. Video oynatma konusunda ise Windows 7'nin kendi içerisinde hâlihazırda birçok codec'in geldiğini söyleyebiliriz. Fakat bazı





# Games for Windows®



video biçimleri sistem tarafından doğrudan algılanmadığı için tavsiyem K-Lite Codec Pack'in son sürümünü kurmanızdır. Bu yazılım ile birlikte Media Player Classic Home Cinema sürümü geldiği için ek bir oynatıcıya ihtiyacınız yok. Ayrıca Codec kurulumunu yaptıktan sonra videolarınızı yine Windows Media Player ile de oynatabilirsiniz.

## Windows 7 32 Bit mi yoksa 64 Bit mi kurmalıyım?

64 Bit Windows kurmadan önce ilk olarak işlemcinizin bu işletim sistemini destekleyip desteklemediğini bilmeniz gerek. Bu işlem için "Securable" adlı ufak bir yazılımdan yararlanabilirsiniz. Yazılımı <http://www.grc.com/securable.htm> adresinden indirebilirsiniz. 64 Bit Windows 7 kurmadan önce RAM miktarınızın 2 GB ve üstü olduğundan da emin olun. Eğer bu iki özellik sisteminizde var ise Windows 7 64 Bit kurmanız, özellikle performans ve güvenlik açısından şiddetle tavsiye ediyorum. Ayrıca Windows 8'in 32 Bit sürümünün çıkmayacağını da belirtiyim.

## 64 Bit kurduğum fakat kurduğum programlar "Program Files x86" klasörüne kuruluyor. Nedir bu klasör?

x86, eski 32 Bit mimarının teknik adıdır. Kurduğunuz yazılımlar eğer 32 Bit ise x86 klasörüne kurulacaklardır. Kurulum esnasında, yazılımın kurulacağı klasöre elle müdahale etmeyin. 32 Bit yazılımlar 64 Bit'te de sorunsuz çalışmaktadırlar.

## XP'de çalışıp da Windows 7'de çalışmayan bir yazılım olursa ne yapacağım?

İlk olarak çalışmayan yazılıma sağ tıklayın ve "Özellikler"

deyin. Daha sonra "Uyumluluk" sekmesine gelin. Buradan "Uyumluluk modu"nu Windows XP Service Pack 2 veya Service Pack 3 seçip "Tamam"a tıklayın. Daha sonra yazılımı tekrar çalıştırmayı deneyin. Eğer yazılım hala çalışmıyorsa yine sağ tıklayıp "Yönetici olarak çalıştır" deyin. Yazılım hala çalışmıyorsa, yazılımı üreten firmanın web sayfasından eğer varsa güncellemelerini veya yeni sürümünü indirip kurun. Şimdiye kadar Windows 7'de çalışmayan bir yazılıma rastlamadığımı söylemeliyim. Bütün bu bahsettiklerim oyunlar için de geçerli. Age of Empires II dahi Windows 7 altında sorunsuz çalışıyor.

## Windows 7 "XP Mode" nedir?

XP Mode, Windows 7'nin içinde aynı bir oyun veya bir program gibi çalışan Windows XP Professional sürümüdür. Bu sürüm VirtualPC adındaki bir sanal PC yazılımı içinde çalışır. Burada amaç, yukarıda bahsettiğim çözümlerin işe yaramadığı durumlarda programların Windows 7 yerine, bu sanal XP içinde çalıştırılmasıdır. Piyasadaki yazılımların çoğu Windows 7'de sorunsuz çalıştığı için bu özellik şirketler için düşünülmüştür. Eğer çalıştıramadığınız bir yazılım varsa, XP Mode yükleyene kadar DVD'den sabit diske Recep Baltaşa danışabilirsiniz. Tüm bunların öncesinde yazılımın yeni sürümü olup olmadığına mutlaka dikkat edin.

## Windows 7 kurduktan sonra eskiden görünen sürücülerimden biri kayboldu. Nasıl bu sürücüyü devreye sokabilirim?

Zamanında XP'nin yanlış disk bölüm oluşturması yüzünden bu tür ufak sorunlar çok nadir de olsa

bazı kullanıcıların başına gelebiliyor. Bu sorunu çözmek için "Denetim masası > Yönetimsel araçlar > Bilgisayar yönetimi"ne girdikten sonra sol kısımdan "Disk yönetimi"ne girin. Kaybolan sürücüyü burada göreceksiniz. Sağ tıklayıp harf ata demeniz ve gerekli adımları takip etmeniz yeterlidir. Artık bu sürücüyü "Bilgisayar"da görebilirsiniz.

## Windows 7 aşırı CPU kullanıyor, sorun nerede?

Bu sorun genelde eski BIOS'lardan veya eski sürücülerden kaynaklanıyor. Öncelikle şunu bilmenizi istiyorum: kesinlikle işletim sisteminiz kurduktan sonra CD'den sürücü kurmayın. Eğer Windows 7 ağ kartınızı tanıdıysa doğrudan Windows Update'e girin ve Windows 7'nin bilgisayarınızdaki parçalar için en güncel sürücülerini indirmesini sağlayın. CD'lerdeki sürücüler eskidir ve Windows 7'de sorun çıkartabilirler. Eğer bir bileşenin Windows 7 sürücüsü yoksa Vista sürücüsünü kurabilirsiniz. Fakat sakın XP sürücüsünü kurmayın. Bu hem donanım çakışması yaratarak işlemcinin aşırı kullanılmasına hem de mavi ekran sorunlarına yol açacaktır. Unutmayın, sürücülerini daima üretici firmanın sitesinden indirin. Çin mali ürünlerin desteği olmadığı için bir ürünü satın alırken web sayfasının olduğundan ve sürücüsünün güncellendiğinden mutlaka emin olun. Sürücülerini güncellenmeye karşı sorun devam ediyorsa yonga seti sürücüsünün kurun. Sorun hala devam ediyorsa BIOS güncellemesi yapın. Sorun hala devam ediyorsa her zamanki gibi bana bir mail atın, hemen yardımcı olayım. ■ **Recep Baltaşa**



## Samsung UE46B8000XW

Aklınızdaki TV kavramını unuttun

**D**aha önce sizler için LG'nin LED monitörünü enine boyunca incelemiş ve oyuncular için neler sunduğunu gözler önüne sermiştik. Hazır LED teknolojisi aramıza girmiş ve ülkemizde HD yayın yapan kanal sayısı bir elin parmaklarına ulaşmaya başlamışken, bu ay da Samsung'un yeni LED TV'si UE46B8000XW'ya bir göz atalım dedik. Ürünü incelemeye başlamadan önce HD görüntünün bağımlılık yaptığını itiraf etmeliyim. Ufak bir örnek vermek gerekirse, ofisteki bir arkadaşşıma bir - iki adet HD film izlettikten sonra tam bir bağımlı haline geldiğini ve artık DVD kalitesinin, gözüne çamur gibi geldiğini söylemeye başladı. İnanılmaz ama bir başka arkadaş da "HD bağımlı yapıyor, standart TV çözünürlüğünden zevk alamıyorum sonra; lütfen ben ofisteyken izlemeyin şunu!" diyerek televizyonu zorla kapattırdı. Ben uyarımı yapayım: Yüksek tanımlı görüntü bağımlılık yapıyor. Bu işin sonu size pahalya patlayacak bir Blu-ray film arşivine kadar gidebilir!

Uyarımızı yaptığımız göre UE46B8000XW'nun güzelliklerine bakabiliriz. Daha az güç tüketen, yüksek kontrast oranı ve parlaklık sağlayan LED teknolojisi sayesinde arka aydınlatma olarak floresana ihtiyaç duymayan LED TV'ler, klasik LCD televizyonlardan çok daha ince bir yapıya sahip. Samsung UE46B8000XW da bu bağlamda inceliği ile çığırıldım bir yapıya sahip. 46 inçlik bu televizyon sadece 29,9 mm inceliğinde. Öyle ki ürün, duvara astığınızda bukailemun gibi tablo şekline bürünüyor diyebiliriz. Tabii ki bu tablonun çözünürlüğünün Full HD, yani 1920 x 1080 olduğunu belirtelim. Geniş görüntüleme açısıyla neredeyse 80 derece açıdan bile net bir

görüntü sağlayan Samsung UE46B8000XW'nun parlaklığı da ortalama 350 cd/m2 ile oldukça yüksek. Tüm bunlara ek olarak televizyon, bir de 200 Hz'lik görüntü tazeleme oranına sahip. Görüntü kareleri arasına geçiş kareleri ekleyen teknolojisiyle beraber bu tazeleme oranı, hızlı geçişler olan spor müsabakalarında veya aksiyon filmlerinde de akıcı bir görüntü ortaya koyuyor. Tüm bu özellikleriyle Samsung UE46B8000XW için, görüntü kalitesi ile piyasadaki en iyi HD TV'lerden biri diyebiliriz. Samsung UE46B8000XW, söz konusu ses olduğunda da üzerinde bulunan iki adet ve SRS TruSurround HD ve Dolby Digital Plus teknolojilerini destekleyen 10W'lık hoparlörleriyle yüksek seviyelerde bile yeterli kaliteyi sağlıyor. Fakat gerçek çevresel ses deneyimi için iyi bir ev sinema sistemi almanız gerektiğini söylememize gerek yok herhalde.

Samsung UE46B8000XW, karşısına geçip "Dest-i İzdıvaç" izlediğiniz televizyonlardan farklı olarak yenilikçi teknolojilerle donatılmış bir ürün. Örneğin; DLNA teknolojisi sayesinde video kayıt cihazınızdaki ya da ağa bağlı bilgisayarınızdaki görüntüleri televizyona aktarmak için iki mouse tıklaması yeterli. Ağ üzerinden veri aktarımı, sizi filmi Blu-ray ya da DVD gibi medyalarla yazma ya da HDMI kablosu takma derdinden kurtarıyor. Eğer ethernet kablosuyla da uğraşmak istemiyorsanız, televizyonun arkasında yer alan USB girişine kablosuz ağ adaptörünü takıp kablosuz ağ üzerinden de televizyona içerik aktarabilirsiniz. Samsung'da Internet@TV özelliği de mevcut fakat bu hizmet diğer birçok hizmette yetim muamelesi gördüğümüz gibi yine Türkiye'de kullanılmıyor. Üründe görüntü ve ses aktarımı için kullanabileceğiniz başka bir yere USB yuvası. Bu yuvaya takacağınız bir taşınabilir sabit disk veya flaş belleğin için-

deki video dosyalarını Samsung UE46B8000XW oynatabiliyor. Üstelik NTFS desteği sayesinde 10 GB'lık filmler bile Samsung için çerez sayılıyor. Tabii ki televizyonun eğlence merkezi olma özelliği bununla da bitmiyor. Samsung UE46B8000XW'nun kendine has işletim sistemi, resim slayt gösterisi ve müzik çalma gibi özelliklere de sahip. Televizyonun içindeki 2 GB'lık flaş belleğe Salvador Dalí'nin resimlerini atarak cihazı gerçekten de bir tablo gibi kullanabilirsiniz. Bunun dışında Samsung, ufak tefek birkaç oyunu da televizyonun içine koymuş. İşletim sistemi güncellemesiniyse USB'den kolayca yapabiliyorsunuz. **Recep Baltaş**

### TEKNİK ÖZELLİKLER

Ekran	46 inç
Çözünürlük	1920 x 1080
Teknoloji	LED
Tazeleme hızı	200 Hz
Boyutlar	1,131 x 757 x 277 mm
Ağırlık	22,8 kg
Ses efekt sistemi	SRS TruSurround HD & Dobby Digital Plus
Ses gücü (RMS)	2 x 10 watt
Yayın desteği	DVB-T/C, MPEG-4, dahili Tuner

### Samsung UE46B8000XW



- + Görüntü kalitesi
- + Kablosuz bağlantı
- + Zengin giriş / çıkış seçeneği
- DTS desteği yok

Fiyat: 6599 TL

İthalat: Anadolu Elektronik

Web: www.anadoluelektronik.com.tr

Puan: 9/10





# Teknik Servis

2010'a girdiğimiz şu günlerde yepyeni teknolojilerle birlikte hayatımıza yepyeni sorunlar da girmiş oldu. Bugün eğer 2010 yerine 2100'e girmiş olsaydık (Bu kafayla bunu biraz zor görürüz.) ve kendi kendini tamir edebilen süper bilgisayarlar bile icat edilmiş olsaydı, ben yine burada soru cevaplıyordum. "Neden?" dersiniz eğer bir işin içinde insanoğlu varsa o işte bir soru veya sorun daima var olacaktır. ▶

► **S:** Geçenlerde bir internet kafeye gittik. Arkadaşım Crysis Warhead'ı 1920 x 1080 çözünürlükte 8x AA ve very high ayarlarda hemen hemen hiç takılmadan oynadı. Ben de aynı özellikteki başka bir bilgisayara oturdum ve 1440 x 900 AA kapalı bütün ayarlar high'da oynadım fakat görüntü kalitesi çok kötüydü, efektler iğrençti. Bende düşündüm, taşındım. İnsana takılma olur, neden kalite bozulsun değil mi? Acaba bunun nedeni grafik kartı sürücüsünün güncel ya da yüklü olmaması olabilir mi? Ayrıca araştırdım ve Sapphire HD 4850 adı altında birden fazla çeşitte kart gördüm. (Soğutma sistemi anlamında.) Bu bir diğer neden olabilir mi? Bu arada ben oyuna "devmode"da girdim yani oyunun masaüstü ikonunun özelliklerindeki uzantısına "-devmode" ekleyip girdim. Sence bu yüzden kalite bozulmuş olabilir mi? Ben Asus EAH-HD4850 almayı düşünüyorum, tek slot'luk. Soğutma sisteminin görünüşü Sapphire ile aynı, bu kartı seçmemim tek nedeni ise Smart Doctor. Sence Zotac GTS 250 mi alayım, yoksa Asus EAH-HD4850 mi ya da Sapphire HD 4850 mi? *Ozan Temel*

**C:** Merhaba, bu sorunun kaynağının iki nedeni olabilir. İlk olarak sorun büyük ihtimalle çözünürlükle ilgili. Eğer monitör LCD ise ve oyunun çözünürlüğü de o ekranın desteklediği en iyi çözünürlüğe ayarlı değil ise bu tür bozuk bir görüntü ile karşılaşman çok doğal. İkinci ihtimal ise doku ayarının düşük olması. Eğer bütün ayarlar high olmasına karşın gelişmiş ayarlar kısmına girip doku ayarlarını da yükseltmediysen grafiklerin kötü olması çok doğal. Ekran kartı konusunda ise sana tavsiyem yeni çıkan DirectX 11 destekli HD 5750 almandır. Bu vakitten sonra DirectX 11 desteği olmayan kartlara yatırım yapmak pek mantıklı değil. Zira eski kartlar, özellikle GTS 250, yeni kartlara nazaran çok güç tüketiyorlar ve buna karşın ne performans ne de görsellik sunabiliyorlar. Bu arada Zotac ile Sapphire'in aslında aynı firma olduğunu pek çok kişi bilmez ama gerçek bu.

**S:** Bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum.

Aklımda en baştan beri HP Pavilion dv1300 serisi vardı. HP Pavilion DV6-1390ET almayı düşünüyordum. Core 2 Duo P8800 2,66 Ghz işlemci, 8 GB'a kadar DDR3 bellek desteği, Radeon HD 4650 grafik kartı ile 1 GB atanan DDR3 ile 2815 MB'a kadar toplam grafik belleği ile tüm ihtiyaçlarımı karşılayacağını düşünüyordum. Hala düşünüyorum. Fakat dört çekirdekli HP Pavilion'ları gördükten sonra acaba ölü bir ata mı para yatırıyorum diye içimden geçmedi değil. HP Pavilion DV6-2060ET, Core i7-720QM işlemci, 4GB DDR3 ,NVIDIA GeForce GT 230M ile 1 GB atanan DDR3 ile 2815 MB'a kadar toplam grafik belleği ve Blu-ray oynatıcısı ile yeni gözdem oldu. Sizce i7 işlemciler için çok mu erken. Ya da HP'nin i7-820QM işlemci kullanmasını mı beklemeliyim? Son olarak hani hep diyorsunuz ya ekran kartında MB önemli değildir diye; HP'nin i7 işlemcili bilgisayarlarında Radeon HD 4650 yerine GeForce GT 230M kullanması sizce olumlu mu? *Goktuğ Dervişoğlu*

**C:** Merhaba, ekran kartında belleğin önemli olmadığını her fırsatta vurguluyorum. 2815 MB bellekten bahsediyorsunuz. Bu bellek miktarına ihtiyaç duyan bir oyun piyasada bile yokken bu belleği hem HD 4650'nin hem de GT 230'un işleyebilmesi imkansız. Yine bu belleğin sistem belleğinden alınacağını düşündüğümüz için ve sistem belleği de ekran kartı belleğine göre yavaş olduğu için bu bellek size sıfır performans getirecektir. GT 230M, HD 4650'den çok çok daha yavaş bir kart. Core i7 işlemciler çok performanslı olmasına karşın nVidia GT 230M sistemi frenleyecektir. Size tavsiyem az bekleyin ve Core i7 işlemcili, Mobility Radeon HD 5000 serili DirectX 11 destekli bir dizüstü alın.

**S:** 1. Bilgisayarımı yaklaşık dört ay önce aldım Özellikleri: Windows Vista Home Premium, 4 GB RAM, (Ama maalesef 32 bit işletim sistemi kullanıyorum.) GeForce GT 120M 1 GB, (Yani ekran özelliklerinde 2 GB yazıyor 1254 MB'ı paylaşılan.) Intel Core 2 DUO CPU 8700, 2.53 Ghz ve Asus marka bu dizüstü bilgisayarı 1.600 TL'ye aldım. Sizce fiyatı iyi mi? 2. Ekran kartı sizce güzel mi? 3. Bilgisayarımın CD-ROM'u

bozuldu. Donanımsal bir şey değilmiş, sorun Kayıt Defteri girdilerinden kaynaklanıyormuş (Yani orada öyle yazıyor.) Ben bu sorunu nasıl düzeltebilirim? 4. Bilgisayarı bilir gibi görünen ama pek bilmeyen bir kullanıcıyım. Bilgisayarımı nasıl 4 GB RAM kullanması için 64 Bit'e yükseltebilirim? 5. Ve sizce oyun oynama için iyi / uygun bir dizüstü mü? *Utku Sivaslıoğlu*

**C:** Merhaba, öncelikle fiyat çok kötü zira nVidia GT120 düşük ve zayıf bir ekran kartı. Daha önce dergide binlerce kez ekran kartında belleğin önemli olmadığını vurguladım ama sanırım gözünüzden kaçtı(!). 1600 TL'ye Samsung'un veya diğer markaların çok daha performanslı HD 4650 ekran kartına sahip modelleri varken ve ben bunun incelemesini dergide de yayınlamışken bu düşük ekran kartlı sisteme 1600 TL harcamakla hata etmişsiniz. Sizin ekran kartınız ile HD 4650 arasındaki farka buradan bakabilirsiniz: <http://tinyurl.com/farkvar> Benzer fiyata oyunlarda çok daha yüksek performans sunabilen bu ürünü alabilirsiniz: <http://tinyurl.com/farkvar2> DVD-ROM'un nasıl çalışmadığı konusunda daha ayrıntılı bilgi verebilirseniz sevinirim. Zira Kayıt Defterinde DVD-ROM ile ilgili binlerce girdi mevcut. Sisteminizi 64 Bit'e yükseltmek için sıfırdan, 64 Bit bir işletim sistemi kurmanız gerek. Bu kurulumu yaptıktan sonra DVD-ROM da sorunsuz çalışacaktır ve RAM'ler artık 4 GB gözükecektir. Dizüstünüz oyun oynamak için uygun fakat ekran kartınız eski 9600M GT'den bile yavaş. Dergide yazdıklarımı okumanız çok güzel bir şey fakat bir de bunları uygulamaya geçirip ekran kartlarını hala belleklerine göre değerlendirmesiniz yazdıklarım daha iyi amacına ulaşır ve sizi kazıklamaya çalışan firmalar emeline ulaşamaz diye umuyorum. Dost acı söyler, bir sonraki seçiminizde daha iyi araştırmanız dileğiyle.

**S:** Sistemim: İşlemci Intel Q6600, anakart Asus Maximus Formula, ekran kartı Asus 8800 GT 1024 MB, RAM 2x1 GB OCZ. Sistemin RAM'ini 3 veya 4 GB yapmak istiyorum bu

## En Saçma Donanım Soruları

**nVidia ekran kartları Intel işlemcilerle, ATI ekran kartları da AMD işlemcilerle daha iyi çalışıyor mu, doğru mudur?**

Eğer bu dört firma Türk firması olsaydı cevabım % 100 evet olurdu. Fakat bu firmaların anavatanı Amerika'da bu tür birbirini kayırma ve tekelcilik durumları tamamen suçtur ve firmaya anında dava açılır. Intel'in geçtiğimiz yıllarda firmalara baskı yaparak kendi işlemcisini kullanmaya zorladığı iddiasını ortaya atan AMD'den sonra Amerikan mahkemelerinde Intel'e tekelcilik davası açıldı. Davayı kaybeden Intel ABD hükümetine büyük

bir meblağ ödemek zorunda bırakılınca AMD ile anlaşma yoluna gitti ve AMD'ye belli bir miktar tazminat ödeyerek olayı tatlıya bağladılar. Uzun sözün kısası nVidia ekran kartları Intel işlemcilerle, ATI ekran kartları da AMD işlemcilerle daha iyi çalışması gibi deli saçması bir şey mümkün değil. İstedığınız kombinasyonu yapabilirsiniz.

**En iyi Anti-Virüs yazılımı hangisi?**

Öyle bir şey yok. Unutun gitsin. Dünya üzerindeki hiç bir Anti-Virüs (AV) yazılımı size %100 güvenlik vaat edemez. Bunun en büyük nedeni de sizsiniz. PC'yi kullanan, bağlantılara tıklayan, dosyaları

indiren, e-postaları cevaplayan kişi siz olduğunuz sürece AV'ler bir yere kadar koruma sağlayabilirler. O yüzden sakın bilgisayarınızda çok iyi bir AV var diye başınıza buyruk PC kullanmayın. Kişisel tercihim soracak olursanız ücretsizler için Kaspersky IS ve Norton IS, ücretsizler için de Avira, Microsoft Security Essentials ve Panda Cloud.



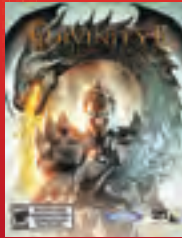
## Sistem Gereksinimleri



### Mass Effect 2

Güncel bir işletim sistemi isteyen Mass Effect 2 için XP kullanıyorsanız, Service Pack 3, Vista kullanıyorsanız Service Pack 1 gerekiyor. Windows 7 kullanıcıları ise doğrudan kurup oynayacaklar. Tavsiye edilen bileşenler arasında 2.6 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek ve üst sınıf, örneğin x800 sınıfından 8800 GT veya HD

4850 ekran kartı ve güncel DirectX sürümü\* yer alıyor.



### Divinity II

Minimum sistem gereksinimlerinde oyunlar zevkli olmayacağı için tavsiye edilenleri yazdığımı belirtmek isterim. Divinity II de çift çekirdek 2.6 Ghz işlemci, 2 GB RAM ve XP, Vista 7'de rahat çalışıyor. Tabii ki en önemlisi ekran kartınızın üst sınıf yani sağdan ikinci rakamı 8 olmalı. En az HD 3800 veya 8800

GT ve 9 GB disk alanı rahat bir oyun için şart.



### Twin Sector

İşletim sistemi olarak güncellik çitasını daha da yüksekte Twin Sector, XP SP3, Vista SP2 veya 7 diyor. 2.4 Ghz çift çekirdekli işlemci. 1 GB bellek, shader model 2.0 destekli ATI 9600 veya nVidia 6600 ekran kartının yanında 3.5 GB disk alanı gerekiyor.

\*XP, Vista ve 7 kullanıcıları: Birçok oyunun sorunsuz çalışması için gerekli olan DirectX 9 güncellemelerini almak için aşağıdaki adresten DirectX Web Installer'ı indirip çalıştırmamız gerekmektedir. Araç, gerekli güncelleştirmeleri kontrol edip doğrudan internetten indirecektir. DirectX Web Installer: <http://tinyurl.com/directxweb>

yüzden RAM setinin aynısını veya teklisini almayı düşünüyorum. Fakat hala kararsızım 4 GB günümüz oyunlarını düşünürsek gereklimi 2 GB daha uzun süre yeter mi? 4 tane 1 GB'lık mı daha iyi olur 2 tane 2 GB'lık mı? İkisi arasında çok performans farkı olur mu? 3 GB yaparsam nasıl olur? 2 Sistemim bu ama hala XP kullanıyorum ve artık Windows 7 ye geçmem gerektiğini düşünüyorum. 32 bit mi 64 bit mi almam gerektiğine karar veremedim. 64 beni oyunlar ve yazılımlar çalışmayabilir diye endişelendiriyor eğer RAM miktarını 3 GB'ın üstüne çıkarmayacaksam 64 illa gerekli mi? Ali Gürbağ

**C: Günümüz oyunları için daha önce dergide çok defa üzerinde durduğum gibi 4 GB şart. Ekran kartı söz konusu olduğunda 512 MB'lık model yerine gereksiz yere 1 GB'lık modeli satın alabilirken söz konusu RAM olunca neden sorguladığımı anlayabilmiş değilim. Gerekli yere para harcamaktan çekinip gereksiz yere yatırım yapmışsın. Üstelik ekran kartlarında belleğin beşinci sırada olduğunu, önemli olmadığını hep vurgulamışım. Öte yandan bellek modüllerinin en iyi performansta çalışabilmesi için Dual Channel yani çift kanal modda çalışmaları gerekir ve bu da kitler ile mümkündür. Size**

**tavsiyem, bütçeniz varsa 2 x 2 almanız, yoksa da aynı kitin 2 x 1 sürümünden bir tane daha amandır. 64 Bit işletim sisteminde 32 bit bütün yazılımlar -en azından benim bilgisayarımda- sorunsuz çalışıyor. Ayrıca 4 GB RAM kullandıktan sonra 64 Bit mi 32 Bit mi diye bir soru sorma lüksünüz yok zira oyunların o 1 GB RAM'i kullanmasını istiyorsanız 64 Bit kuracaksınız. 3 GB RAM, çift kanal çalışmayacağı için doğru bir seçim değil. ■**

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel P55- X58 / AMD R5790X Yonga Seti (SATA 3.0)
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 GT 220 / Radeon HD 4650	Radeon HD 5750	HD 5870 / HD 5970
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	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

# DOKTORLAR

ÇENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ,  
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ



ERDEM

ÇENK

## HASTA: AHMET ÇELİK

Sim aşk Dr.ları yaw hocam benim bi kız vardı (beatris)bi adamla (lusifer)aldadı.abi bildiğiniz büyü varsa söyleyin onlara yapcam. syleseniz ck makbule geçer.Aha geçti :)

- BU MAKBULENİN GEÇMESİ ESPRİSİ İLK YAPILDIĞINDA HANGİ PADİŞAH TAHTTAYDI?
- Hiçbiri. ZIRA HENÜZ YERLEŞİK DEVLET KURMAMIŞTIK.
- ZATEN SİZDEN KİMSE ÖYLE BİR HAREKET BEKLEMEMİŞTİR HERHALDE, DEVLET KURUMU FELAN...
- TABİİ CANIM MAKBULE ESPRİSİNİ YAPINCA ETRAFIMDA KİMSE KALMAMIŞTI Kİ...
- YÜRÜ BE ATRIS! KİM TUTAR SENİ BE! YÜRÜ BE.
- AAA! İLK BEATRİS ESPRİSİNİ YAPTINIZ

DOĞCANSIN

\*Emergency\*  
PARAMEDIC



FIRKATEM

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

## HASTA: CUCUNA

Burdaki faith oyundakinden daha güzel bence ahhh burdaki faith i görünce insanın bina olup faith i bekleyesi geliyor :)

(LEVEL ONLINE'DAKİ "OYUN ARKADAŞLARI" GALERİSİNE GELEN YORUMLARDAN ALINMIŞTIR.)

- NE DİYOR BU?
- SAĞMALIYOR İŞTE. YOK FATİHMİŞ, YOK BİNAYMIŞ.
- BİR OYUNDAN FALAN BAHSEYOR OLABİLİR Mİ?
- BAHSEYOR DEĞİL DE BAHSEYİYOR OLABİLİR BELKİ.
- KAFAYI OYUNLARLA BOZMUŞ GENÇ SİLSİLEDEN BİRİ BEDİNİZ
- YA DA ONA BENZER BİRŞEYLER DEMEYE ÇALIŞTIM. NASIL OLDU SİZCE?
- EHH!

## HASTA: REKAZ

bnde soyunuk bilg basında otururum ( soyunuk derken short ) : ) ne varmış bunda :p

(LEVEL ONLINE'DAKİ ADRIANNE CURRY İLE İLGİLİ OLAN "WOW DYNARKEN SOYUNDU" HABERİNE GELEN YORUMLARDAN

- ŞORTLAN OTURMAYA SOYUNUK OTURUM DİYEBİLİYOR MUYDUK?
- MAALESEF DİYEMİYİZ.
- SOYUNDURUK DEMEMİZ CAİZ MİDİR?
- ZATEN SOYUNDURUK DEMELİYİZDİR.
- PEKİ BU ADRIANNE CURRY KİMDİR?
- BİZİ ENTERESE EDER Mİ?
- SOYUNMUŞ DA ONDAN SORDUM.
- ADRIANNE CURRY'NİN SOYUNDURUĞUNA GİRMEMELİYİZ
- BENCE BİR DAHA DÜŞÜNÜN.

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

TAPITATIKARAM

\*Emergency\*  
PARAMEDIC

## HASTA: SENEY

zavallı çocuk :D daha nasıl dünyaya geldiğini bulamamıştır o xD ama büyük ipucu vermiş seney :D

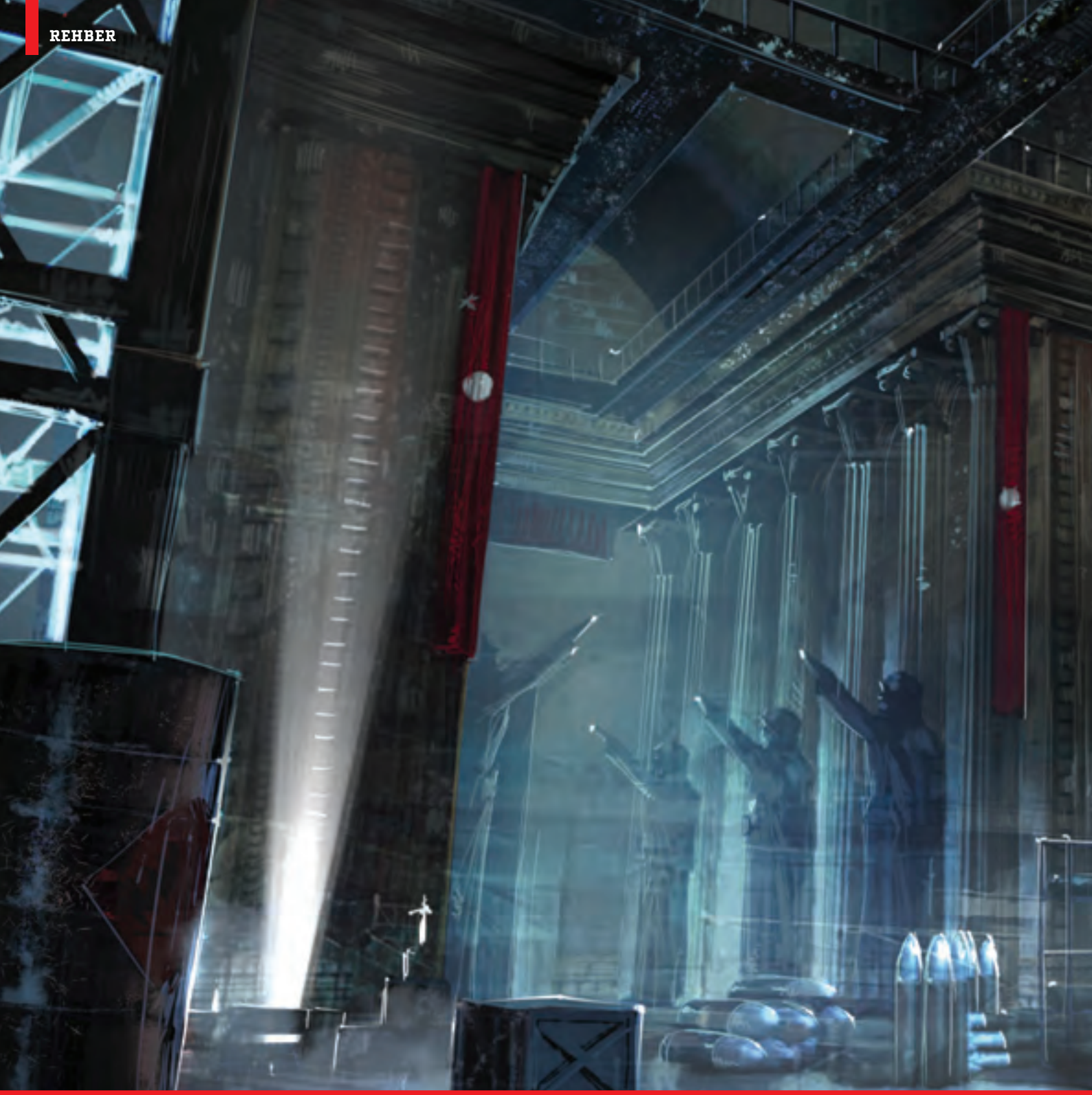
(LEVEL ONLINE'DAKİ ALTI YAŞINDAKİ ÇOCUĞUN SATIN ALDIĞI PSP'DEN PORNİ GÖRÜNTÜLERİN ÇIKMASI İLE İLGİLİ OLAN "PSP'DE PORNOGRAFI ŞOKU" HABERİNE GELEN YORUMLARDAN ALINMIŞTIR.)

- ALTI YAŞINDAKİ ÇOCUK GİDİP PSP ALABİLİYORSA GÖRDÜKLERİNE DE FAZLA ŞAŞIRMAMIŞTIR BENCE.
- KAPA YAŞI ÖNEMLİDİR ADLI ŞİİRİNİZDEN BİR BÖLÜM SUNDUNUZ
- O ZAVALLI KÜÇÜMENE PSP SATAN GERZEK HAKKINDA KONUŞMAK BİLE İSTEMİYORUM.
- YİNE KAPA YAŞINDAN DEM VURMAYA DEVAM ETTİNİZ ANCAK BU KEZ SATICI AÇISINDAN BİR BAKIŞ ATTINIZ
- AYRICA O YAŞTAKİ ÇOCUĞA TOMARLA PARA VERİP, "GİT ŞURDAN BİR PSP KAP GEL" DİYEN GADDAR BABA DA PORNİ GÖRÜNTÜLERE PEK ŞAŞIRMAMIŞTIR.
- HABERİN BAŞLIĞI DA AYRI BİR SAĞMALIK: "PSP'DE PORNOGRAFI ŞOKU". ŞOK NİYE PSP'DE ANLAYAMADIM.

BİGGILDAK

\*Emergency\*  
PARAMEDIC





## Hilekar



### Left 4 Dead 2 (PC)

Aşağıdaki hileleri gireceğiniz konsolu açmak için: Options'tan Keyboard / Mouse'u seçin. Buradan "developers console"u açın ve ~ tuşuna basın.

**tongue\_range <#>**: Smoker'ın diliyle yaptığı saldırıdan etkilenecek kişi sayısını belirler.  
**z\_pounce\_damage X**: Hayatta kalanlara vermek istediğiniz zarar miktarını belirler.  
**z\_health**: Zombinin enerji miktarını değiştirir.

**z\_speed**: Zombinin hızını değiştirir.  
**director\_panic\_forever 0/1**: Sürekli devam eden panik durumunu açar / kapatır.  
**director\_force\_panic**: Panik yaratan olay yaratır.  
**give ammo**: Cephaneyi maksimuma getirir.  
**give pistol**: Pistol verir.  
**impulse 101**: Birincil silaha cephane verir.  
**give autoshotgun**: Otomatik pompalı tüfek verir.  
**give first\_aid\_kit**: Sağlık paketi verir.  
**give health**: Enerjini maksimuma getirir.  
**give gascan**: Benzin kutusu verir.  
**give hunting\_rifle**: Avcı tüfeği verir.

# The Saboteur

## Fransa'da bir İrlandalı olmanın püf noktaları

**give molotov:** Molotof kokteyli verir.  
**give oxygentank:** Oksijen tankı verir.  
**give pain\_pills:** Ağrı kesici hap verir.  
**give pipe\_bomb:** Boru bombası verir.  
**give propanetank:** Propan tankı verir.  
**give rifle:** Makineli tüfek (MK47) verir.  
**z\_spawn weapon\_SMG:** Hafif makineli tüfek (SMG) verir.  
**god:** Ölümsüzlük verir.  
**buddha 1:** Ölümsüzlük verir ama gelen saldırılarda enerjide azalma olur.  
**sb\_openfire or open\_fire:** Bot olan takım arkadaşlarının durmadan ateş etmesini sağlar.

**director\_no\_mobs <1/0>:** Toplu saldırıları engeller.  
**Ent\_Remove:** Bütün bot'ları oyundan çıkarır.  
**z\_witch\_damage <#>:** Witch'in vereceği zararı belirler.  
**thirdperson:** Third person kameraya geçiş yapar.  
**z\_common\_limit:** Normal zombilerin verebileceği maksimum zararı belirler.  
**sb\_friendlyfire <1/0>:** Bot'ların friendly fire özelliğine açık olup olmasını belirler.  
**sv\_infinite\_ammo 1:** Sınırsız cephane verir.

### Silah Seçerken

Oyun içinde kullanacağınız bol miktarda silah mevcut ve doğal olarak birbirlerinden üstün tarafları var bu silahların. Aynı anda sadece iki silah taşıyabildiğimizi göz önünde bulundurursak, bir makineli tüfek ve bir de dürbünlü tüfek oyun boyunca hayatınızı kolaylaştıracaktır. Başlangıç için bulduğunuz yerde; MP 44 MG isimli makineli tüfeğe yapışın. Dürbünlü tüfekler içinse; Scoped Carbine iyi bir seçim olacaktır. Pistol ve pompalı tüfeklerin etkin bir şekilde kullanıldıklarına pek şahit olamadım. Bu sebepten önerim bu yönde oldu.



### Kara para

"Smuglar" dediğimiz satıcılar sayesinde silahlar, haritalar ve upgrade'ler menüsüne ulaşabiliyoruz. Burada bol bol para harcayacağız. "Mavi silah" şeklinde haritada kendilerine yer edinmiş durumdalar. Birbirlerinden bir farkları da yok. O yüzden alış veriş yaparken "Öbüründe daha iyi silah vardır bundan almayım" diye düşünüp boş yere kendinizi yormayın.

### Birazcık da taktik

Öncelikle HQ'dan çıkarken mümkün mertebe silah alıp paranızı boşuna harcamayın. Çünkü sokaklar Nazi askeri kaynıyor ve çoğu yerde tek tek dolaşıyorlar. Arkalarından sessizce öldürdüğümüz sürece kimsenin dikkatini de çekmiyoruz. Hal böyle olunca da "fış" diye silahımıza kavuşuyoruz. Bu noktada öldürdüğünüz düşmanın kıyafetlerini giymenizi öneririm. "F1" tuşuna basılı tutarak giyebiliyoruz düşmanımızın kıyafetlerini. Yapmak üzere olduğunuz görevlere Nazi kıyafetinde gitmekten daha rahat. Herhangi bir üsse -biraz dikkat ederek- gönül rahatlığı ile girebiliyoruz. Sonradan içeriği sessiz bir şekilde temizlemek de tam bir sabotajcı işi.



### Haritalar

Oyunun halihazırdaki haritasında sadece yolları görebiliyoruz. Etraftaki Nazi yerleşkeleri ise bize tehdit saçıyor. Bu durumdan kurtulmak için 200\$ karşılığı alabileceğimiz haritalar, tam anlamıyla canımızı kurtaracak. Bu haritalar aynı zamanda düşmanın yok edilmeyi bekleyen yerlerini belli edecek ve bizi büyük bir dersten kurtaracak. Bu arada toplamda 11 adet harita bulunduğunu belirtmek istiyorum. Nedeni ise oyundaki ana haritanın ufak bölgelere bölünmüş olmasından başka bir şey değil.



### Hilekar



### Call of Duty: Modern Warfare 2

[Xbox 360]

Gamescore'ları kazanmak için karşılığında yazanları yapın.

**Black Diamond (25 puan):** Cliffhanger'ı veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**Blackjack (20 puan):** Special Ops'ta 21 yıldız kazanın.

**Charlie On Our Six (20 puan):** Special Ops'ta 8 yıldız kazanın.

**Cold Shoulder (15 puan):** Karlı dağ üssüne gizlice sızın.

**Desperado (10 puan):** Tek kişilik modda veya Special Ops'ta, ard arda 5 farklı silah kullanarak 5 düşman öldürün.

**Downed but Not Out (10 puan):** Special Ops'ta yerdeyken (yaralanmışken) 4 düşman öldürün.

**Drive By (10 puan):** Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta araç sürerken ard arda 20 düşman öldürün.

**Ends Justify the Means (25 puan):** Contingency'yi veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**First Day of School (25 puan):** S.S.D.D'yi ve Team Player'ı veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**For the Record (35 puan):** Tek kişilik modu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Ghost (10 puan):** Kar fırtınası sırasında kimseye belli etmeden ve kimseyi yaralamadan Cliffhanger'a C4 yerleştirin.





### Upgrade cenneti

Paranın yegane harcanacağı yer burası. Birbirinden farklı ve oyuna ciddi anlamda etki eden upgrade'ler bizleri bekliyorlar. Insurrection yeteneğine kadar olanlar, resimde gözükten silah cinsinin mermi kapasitesini arttırmak için gerekiyorlar. Ben bir makineli ve bir de tüfek kullandığım için, sadece bu iki silah cinsine para harcadım. Kaldı ki böyle yaparsanız sizinde çok yararınıza olur. Devamında gelen upgrade'ler ise şöyle;



#### Insurrection

Toplamda üç seviyesi mevcut ve son seviyesinin ücreti 3000\$. Oyun esnasında yardıma çağırabildiğimiz isyancı birliklerin dayanıklılıklarını artırıyor.



#### Brother in Arms

Gelen isyancı birliklerin silahlarını çok daha güçlü hale getiriyor.



#### Le Deluge

Toplamda gelen isyancı sayısını dörde çıkarıyor. Böylelikle destek gücünüz artmış oluyor.



#### Special Delivery

Haritanın belirli yerlerinde bulduğunuz silah satıcılarını ve aniden ihtiyacınız olan arabanızı ayağınıza getiriyor.



#### Luck of the Irish

"Perk" olarak adlandırılan ve aslında birer "Achievement" olan özel upgrade'ler mevcut the Saboteur'da. Bu yetenek ile herhangi bir gümüş perk'i aktif hale getirebiliyoruz. Tabii 2000\$ gözden çıkartırsak.



#### St Petty's Day

Toplamda üç seviye olan perk'lerin son seviyesi olan altın perk'i aktif hale getirmek için kullanıyoruz. 3000\$ iyi bir rakam değil mi? Bu parayı yapması size çok zor olan bir perk için harcağın derim.



**Homecoming (25 puan):** Of Their Own Accord'u, Second Sun'i ve Whiskey Hotel'i veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**I'm the Juggernaut... (10 puan):** Special Ops'ta Juggernaut öldürün.

**It Goes to Eleven (20 puan):** 11 farklı Special Op görevinde en az 1 yıldız kazanın.

**Knock-knock (10 puan):** Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta, ağır çekimde, 4 vuruşta 4 düşman öldürün.

**Leave No Stone Unturned (10 puan):** Düşmana ait 45 laptop toplayın.

**No Rest for the Wary (10 puan):** Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta kendinizi belli etmeden düşmanınızı bıçakla öldürün.

**Operational Asset (20 puan):** En az 5 farklı Special Op görevinde 3 yıldız kazanın.

**Operative (30 puan):** En az 10 farklı Special Op görevinde 3 yıldız kazanın.

**Out of the Frying Pan... (15 puan):** Uçak mezarlığındaki görevi tamamlayın.

**Prisoner #627 (25 puan):** The Only Easy Day'i ve Was Yesterday'i veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**Professional (30 puan):** En az 15 Special Op görevinde 3 yıldız kazanın.

**Queen takes Rook (25 puan):** Loose Ends'i ve The Enemy of My Enemy'yi veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**Red Dawn (25 puan):** Wolverine'i ve Exodus'u veteran zorluk seviyesinde bitirin.

**Royale with Cheese (15 puan):** Burger Town'u koruyun.

**Some Like it Hot (10 puan):** Tek kişilik modda ya da Special Ops'ta termal silah kullanarak 6 düşman öldürün.

**Specialist (30 puan):** Special Ops'ta 30 yıldız toplayın.

**Star 69 (90 puan):** Special Ops'ta 69 yıldız toplayın.



### Seek and Destroy!

Oyunun geçtiği Paris şehri tamamen Nazi işgali altında bulunuyor. Her yerde bu ekibe ait bir bina bulmak söz konusu. Hal böyle olunca da bize bu binaları yok etmek Propaganda kuleleri, barakalar, gözcü kuleleri, bina üstlerindeki uçaksavarlar, benzinlikler, etrafta bulabileceğiniz 88'likler... Hepsini yok edilmek üzere sizleri bekliyor. Bence gördüğünüz her Nazi parçasını yok edin. Bu sayede inanılmaz miktarda paraya kavuşabilirsiniz. Yok ettiğiniz en kıyırık bina için bile 30\$ kazanacaksınız.

### Kutu kutu pense

Etrafa iyice bakın. Özellikle binaların arkalarında ve tepelerinde bolca "kutu" bulacaksınız. Üzerleri sarı olan kutular dikkatli bakınca görebileceğiniz üzere cephane kutuları. Kırmızı kutularda bolca patlayıcı sağlıyorlar. Birde mavi kutular söz konusu. Bu kutularda ise direk olarak bir silah ve beraberinde en aşağı 60\$ para bulacaksınız.



### Achtung!

Herhangi bir şekilde alarm çalınır, kaçmaktan başka şansınız olmadığını belirtiyim. Kaçmanız gereken alan ise mini-map'te kırmızı olarak belirtiliyor. Bir kez bu alanın dışına çıkabilirsiniz, Nazi'ler izinizi kaybetmiş demektir. Bu kaçış esnasında hiding spotlar'ı kullanmak en kolay yol. Yinede hep yakında bir hiding-spot bulmak çok zor. İlk olarak kırsal araziye doğru kaçın. Eğer kaçtığınız arazide bir Nazi kampı yok ise, kurtulduz demektir. Son olarak da, şehir içerisinde en çok peşinize düşecek olanlar, motosikletli ekipler olacak. Sürekli bir yerden "spawn" olan bu motorlar peşinizi hiç bırakmayacaklar. Fakat çözüm hemen yanı başınızda. Yapmanız gereken tek şey; üzerlerine sürmek! Evet, yanlış duymadınız. Direk olarak çarpın çünkü çarpar çarpmaz yok oluyorlar. Arkanızdalarsa da arabanızı durdurup önünüze geçmelerine izin verin. Sonra çarpın! Böylece "kırmızı" bölgeden çok daha hızlı kaçabileceksiniz.



### Spider-Man

Eğer bir şekilde sıcak çatışmaya girecekseniz bu işi çatılarda yapın. Çatılar mühimmat bakımından çok zenginler. Ayrıca gelebilecek bir zeplin saldırısına karşı çok rahat bir atış alanına sahip olacaksınız. Kaldı ki çatılardaki uçak savarlar da cabası. Ayrıca tanklar da herhangi bir şekilde yukarıya ateş edemiyorlar. Tepeden aşağıya dürbünlülük tüfek yardımıyla da ölüm kusabilirsiniz.

## Hilekar



### Darksiders [Xbox 360]

Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

**An Old Friend (10 puan):** Mercy isimdeki silahı alın.

**Aerial Predator (20 puan):** Melekvari yaratığın üzerinden 160 düşman öldürün.

**Ashes to Ashes (40 puan):** The Stygian'ı yenin.

**Don't Make Me Angry (20 puan):** Chaos form ability toplayın.

**Elemental Thief (10 puan):** Crossblade'i alın.

**Full Power (20 puan):** En yüksek sayıda lifestone toplayın.

**Balance Restored (100 puan):** Oyunu normal zorluk seviyesinde bitirin.

**Battle Hardened (20 puan):** Tüm silahları toplayın ve tüm dövüş hareketlerini öğrenin.

**Chasm Jumper (10 puan):** Shadowflight yeteneğini kazanın.

**Death Dealer (10 puan):** Vulgrim'le tanışın.

**Devastator (10 puan):** Tek Blade Geysir saldırısıyla 10 düşman öldürün.

**One Tough Cookie (10 puan):** Ulthane'le tanışın.

**Open Air Parking (5 puan):** Apocalypse (Dünyanın sonu) sırasında



### "Perks" diyelim...

Her birisi üç seviye şeklinde ve her seviyede bize fazladan bir özellik sağlayan "Achievement"ler kendileri. İlk seviyeleri yapması ziyadesiyle kolayken, altın yani son seviyelerini yapmak ruhunuzu öldürecek cinsten. Peki, bakalım neymiş bu Perks'ler...



#### ❑ Brawling

En son seviyeye getirdiğinizde, düşmanlarınıza arkadan yapacağınız saldırılar ani bir ölüm olarak geliyor. Sanki hiçbir şey yapmıyormuş gibi "hop" diye ölüyor düşmanınız.



#### ❑ Hardware

Açıkçası çok da uğraşmaya gerek olmayan bir Perk. Çünkü son seviyede "Panzershrek" isimli anti-tank silahını açıyor.



#### ❑ Sniping

Oyunda Terror isimle başlayan silah gurubunun dürbünlü versiyonunu açıyor. Diğer Terror silahlarında olduğu gibi bu silahta oldukça güçlü.



#### ❑ Explosive

En azından ilk iki perk'inin kesinlikle yapılmasında fayda var. Son seviyesinde ise herhangi bir patlama yüzünden etrafa fırlamamız engelleniyor.



#### ❑ Demolitions

Uzaktan kumandalı patlayıcımız olan "RDX" için "Super RDX" upgrade'ini açıyor.



#### ❑ Sabotage

Bence oyundaki en güçlü perk. Kılık değiştirmiş bir haldeyken gönül rahatlığıyla etrafa bomba koyabilmemizi sağlıyor. Herhangi bir askerde dönüp "ne yapıyorsun koçum" demiyor.



#### ❑ Mayhem

Aurora'ya koymak üzere bir makineli tüfeği aktif hale getiriyor.



#### ❑ Racing

İki tane büyük yarış kazandırmanızı gerektiren altın perk sayesinde; Silver Claw Mk. II isimli cihazı garajımızda bizi bekler duruma getiriyor.



#### ❑ Mechanics

Son seviyeye getirdiğiniz takdirde garajınızda APC ve Tank barındırabiliyoruz.



#### ❑ Evasion

Son seviyesini aktif hale getirmek için en azından bir kere Alarm seviye 5'ten kaçmamız gerekiyor; Alarm 4 ve 5 seviyelerinden "Hiding Spot" kullanarak kaçabiliyoruz.

bir araçla bir helikopteri yok edin. Payback's A B\*\*\*\* (50 puan): Straga'yı yenin.

Prison Break (20 puan): Samael'i hapisten kurtarın.

Reach Out And Touch Somebody (10 puan): Abyssal Chain'i alın.

Reaper (10 puan): Scythe'yi alın.

Rocked Your Face Off (40 puan): The Griever'i yenin.

Sight Beyond Sight (10 puan): Mask of Shadows'u alın.

High Flier (20 puan): Yere değmeden 5 yarasa öldürün.

Improvised Kills (10 puan): Çevredeki objeleri kullanarak 150 düşman öldürün.

Into the Void (10 puan): Voidwalker'i alın.

Legendary Form (20 puan): Abyssal zırh setini alın.

Like A Bat Outta Hell (40 puan): Tiamat'ı yenin.

One Mean Mother (40 puan): Silitha'yı yenin.

The Final Challenger? (70 puan): The Destroyer'ı yenin.

The True Horseman (100 puan): Oyunu apocalyptic zorluk seviyesinde bitirin.

Time Lapse (15 puan): Chronomancer yeteneğini kazanın.

To Move A Mountain (10 puan): Earthcaller'i alın.

Tremor Bringer (10 puan): Tremor zırh eldivenini alın.

Who's Counting? (20 puan): Ulthane'den daha fazla meleşin.

Wrath Machine (10 puan): Tüm Wrath güçlerini kazanın.

Wrath of War (20 puan): En yüksek sayıda wrath çekirdeği toplayın.

You Call This Easy? (10 puan): Oyunu easy zorluk seviyesinde bitirin.

# HASAN HASAN'A KARŞI

"KENDİMİ KONTROL  
EDEMİYORUM!"

## DRAGON AGE: ORIGINS

Başka bir deyişle, HASAN vs. HASAN: Tek Kişilik "Devasa Offline" Oyun)

### HASAN DİYOR Kİ...

Ultima Online'dan bu yana hem sayıca artan hem de bir hayli gelişme gösteren çok kişilik RPG'ler yavaş yavaş tek kişilik RPG'lerin sonunu hazırlıyor bence. Özellikle Elder Scrolls: Oblivion, Mass Effect gibi offline RPG'ler World of Warcraft, Knight Online gibi online RPG'ler kadar doyurucu ve uzun soluklu olmuyor. Bioware'in Dragon Age: Origins'i de çok iyi bir oyun olmasına karşın MMORPG'lerin gölgesinde kalmaya mahkum. Bakmayın siz Hasan'a!

### HASAN DİYOR Kİ...

Çok kişilik devasa oyunların tek kişilik oyun anlayışını zayıflattığı doğru olabilir ancak nasıl ki insanlar doğaları gereği bazen yalnız kalmaya ihtiyaç duyuyorlarsa, MMORPG oyuncuları da zaman zaman sanal mecralardaki insan yığınlarından uzaklaşıp tek başlarına oynayabilecekleri oyunlara sarılacaklardır. RPG'ci için de en ideali Dragon Age: Origins olmalı, çünkü kesinlikle türünün en iyisi. Bakmayın siz Hasan'a!

- Hasan'ım!
- Efendim Hasan'cım.
- Dün tuhaf bir rüya gördüm, etkisinden kurtulamadım bir türlü.
- Aaa, hayrola. Ne gördün?
- İstanbul Avrupa'nın kültür başkenti olmuş. Havai fişekler patır patır patlıyordu sürekli. Sonra kocaman kocaman, ucubik balonlar yükseliyordu havaya. Bir de sürekli mehter marşları çalınıyordu.
- Hehe, onlar rüya değildi Hasan'cım. Ben televizyonda etkinlik görüntülerini izlerken sana da bir şekilde yansımış olmalı.
- İnanmıyorum! E ama nasıl ya? Bizimle aynı İstanbul'u mu görüyor bu Avrupalılar da, kültür başkenti ilan etmişler?
- Doğrusu, ben de pek anlam veremedim. Hadi Avrupalılar şaşı bakmışlar, yanlış görmüşler diyelim de bizim insanlarımızdaki körlüğe ne demeli, bilemiyorum.
- İçler acısı bir durum. Daha dün İstanbul'un göbeğinde sellerde boğulmadı mı insanlar? Kültür başkenti olmasını geçtim, kent olabilmemiş mi acaba, onu sormak gerek.
- Sorma... En basitinden; 21 yy'dayız ama "metroköy"ümüzde halen zırt pırt elektrikler kesiliyor, voltaj düşük geliyor, bilgisayarımızı açamıyoruz sık sık. Daha yüzlerce ciddi sorun var.
- Bu konuda aynı fikri paylaşmamız hoş, lakin bir an önce kafaları tokuşturarak Hasan Hasan'a Karşı moduna geçmeliyiz Hasan'ım.
- Yorrayt! "Kafa tokuşturmak" demişken, senin kafan daha büyük duruyor bizim sayfada.
- Hmm, senin de burnun daha büyük sanki.
- Bu arada okuyucular benim soldaki, senin sağdaki Hasan olduğunu bilmiyorlar henüz.
- Eh, artık biliyorlar.
- E öyleyse hadi başlayalım artık.
- İyi de, sayfada yer kalmadı ki!
- Aaa cidden sayfa sonuna gelmişiz. Özet geçelim bari.
- Orrayt! Ben diyorum ki; Dragon Age: Origins oynayacağıma World of Warcraft oynarım, daha iyi.
- Ben de diyorum ki; World of Warcraft oynayacağıma Dragon Age: Origins oynarım, daha iyi.
- Ne mutlu bize.
- Süperiz.
- Hehe.



# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_ **Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 28 Şubat 2010 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası  
İstanbul Kurumsal şubesi  
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

### \*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

### Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com





# Sen de katıl!

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

Yıllardır siz oyunseverler için oyun dünyasının nabzını tutuyoruz. Sizler de bize gösterdiğiniz ilgi ve destek ile bunca yıl dimdik ayakta kalmamızı sağladınız, sağlıyorsunuz. İnternetin ve internet üzerindeki sosyal paylaşım ağlarının her geçen gün yaygınlaştığı bir gerçek. Biz de bu gerçeğe ayak uydurarak bu sitelerde yer alıyoruz. Ve size daha yakın olmaktan çok mutluyuz.



## LEVEL @facebook

**LEVEL Facebook Grubu:** [www.tinyurl.com/y8brew4s](http://www.tinyurl.com/y8brew4s)

**LEVEL Facebook Sayfası:** [www.tinyurl.com/y96ctxp](http://www.tinyurl.com/y96ctxp)

**Ç**ok kısa zamanda, istisnasız hemen hemen herkesin boy gösterdiği Facebook'ta LEVEL da hem profil sayfası, hem de grup olarak yer alıyor. LEVEL Grubu'nda oyun dünyasını çalkalayan en önemli haberler yer alırken, LEVEL profil sayfasında LEVEL

Online'da yayımladığımız haberlerin tümü, LEVEL Online ile aynı anda Facebook sakınlerine sunuluyor. Hem profil sayfasında, hem de grupta tüm LEVEL tayfası olarak, oyunseverlerle birebir iletişime geçtiğimiz Facebook'ta eğer siz de yer alıyorsanız kapımız her zaman açık.



## LEVEL @myspace

**LEVEL Facebook Grubu:** [www.myspace.com/leveltr](http://www.myspace.com/leveltr)

**LEVEL Facebook Sayfası:** [groups.myspace.com/leveldergisi](http://groups.myspace.com/leveldergisi)

**M**yspace'in sadece müzisyenlere ait bir site olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Herkesin olduğu gibi bizim de "space"imiz var Myspace'te ve Facebook'ta olduğu gibi hem profil sayfamız, hem de grubumuz mevcut. Twitter mesajlarımızın anbean yer aldığı Myspace sayfamızda ayrıca LEVEL Tayfası'nın fotoğraf

albümü de bulunuyor. Tüm Myspace'lileri arkadaşımız olmaya, diledikleri gibi yorum panomuzda düşüncelerini yazmaya davet ediyoruz. Myspace'te yoksanız... İnternete ayak uydurmanın vakti gelmedi mi sizce de?

**LEVEL Myspace Sayfası:** [www.myspace.com/leveltr](http://www.myspace.com/leveltr)

**LEVEL Myspace Grubu:** [groups.myspace.com/leveldergisi](http://groups.myspace.com/leveldergisi)





Her ay bir yarışma



## LEVEL @steam

[www.steamcommunity.com/groups/leveldergisi](http://www.steamcommunity.com/groups/leveldergisi)

**L**LEVEL Online'da sık sık Steam ile ilgili haberler yayınlıyoruz. Bunun nedeni ise an itibarıyla internet üzerinden oyun satın almanın en kolay ve hesaplı yolunun Steam'den geçmesi. Öte yandan Steam'in bir sosyal iletişim ağı da mevcut ve bu sayede oyuncular bir araya gelerek gruplar oluşturuyor,

oyunlar oynuyorlar. LEVEL olarak ülkemizdeki oyuncu kitlesinin bize ulaşması ve hep beraber oyun oynayabilmemiz için biz de bir grup oluşturduk. Bu grup üzerinden oyunlar oynamakla kalmayacağız ve düzenlediğimiz etkinliklerde birinci olanları ödüllendireceğiz. Bekliyoruz...



Her 15 günde bir yarışma



## LEVEL @twitter

[www.twitter.com/leveltr](http://www.twitter.com/leveltr)

**G**ünümüzün -Facebook ile beraber- en popüler sosyal iletişim ağına Twitter olduğunu söyleyebiliriz. Televizyon kanallarından ünlülere, firmalardan her türlü oluşuma kadar herkesin bir Twitter hesabı var artık. LEVEL olarak siz okurlarımızla daha yakın bir iletişim kurmak adına, uzun süre önce LEVELTR adıyla bir hesap açtık ve

ofisteki olayları anbean size aktarmaya başladık. Üstelik Twitter hesabımızı takip edenler sadece bizden haberdar olmakla kalmıyor, periyodik olarak düzenlediğimiz yarışmalarla birçok ödül kazanma şansı da yakalıyor. Oyun dünyasındaki çarpıcı gelişmeleri de Twitter hesabımızdan öğrenebileceğinizi not düşelim.



## LEVEL @sosyomat

**LEVEL Sosyomat Sayfası:** level-dergisi.sosyomat.com  
**LEVEL Sosyomat Grubu:** level.sosyomat.com

**H**er türlü konu hakkında tartışabildiğiniz ve kendinize sınırsız "etiket" yapıştırabildiğiniz sosyal paylaşım ağı Sosyomat'ta LEVEL'la arkadaş olabileceğiniz gibi, grubuna üye olarak Twitter mesajlarımızı takip edebilir, LEVEL

Online'da en son yayımlanan videoları izleyebilir, oyunlarla ilgilenen yeni arkadaşlar edinebilir ve oyunseverlerle istediğiniz konuda fikir alışverişi yapabilirsiniz. Kendinize LEVEL etiketini yapıştırmayı da unutmayın tabii ki.



## LEVEL @friendfeed

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

**E**kim 2007'de kurulan FriendFeed, günümüzde oldukça popüler olan Twitter'ın neredeyse birebir kopyası gibi görünüyor. İnsanların her türlü bilgiyi ve materyali arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayan site, 10 Ağustos 2009 tarihinde Facebook tarafından satın alındı ama yayın

hayatına aynı şekilde devam etmeyi sürdürüyor. Biz de FriendFeed kullanıcılarına ulaşmak adına hesabımızı açtık ve hem oyun dünyasındaki, hem de ofisteki son gelişmeleri siz LEVEL okurlarına aktarmaya başladık. LEVEL'i ve oyun dünyasını takip etmeye hazır mısınız?

Konu	Cevap	İzlenim	Son Mesaj	[X]
<b>Öne Çıkanlar</b>				
Şefik Akkoç >> LEVEL [Sayfa: 1...15,16,17]	163	3459	25/01/2010 12:41 >> ocnsmc	<input type="checkbox"/>
Elif Akça >> LEVEL [Sayfa: 1...13,14,15]	141	5765	25/01/2010 00:14 >> AliAka	<input type="checkbox"/>
Ertuğrul Süngü >> LEVEL [Sayfa: 1...20,21,22]	212	2294	24/01/2010 20:59 >> kenemcc	<input type="checkbox"/>
Fırat Akyıldız >> LEVEL [Sayfa: 1...20,21,22]	219	3895	24/01/2010 18:33 >> hyactn	<input type="checkbox"/>
Emre Öztınaz >> LEVEL [Sayfa: 1...8,7,8]	73	1026	20/01/2010 18:57 >> Quatro	<input type="checkbox"/>
Tuna Şentuna >> LEVEL [Sayfa: 1...9,10,11]	109	2379	18/01/2010 17:16 >> Realist	<input type="checkbox"/>

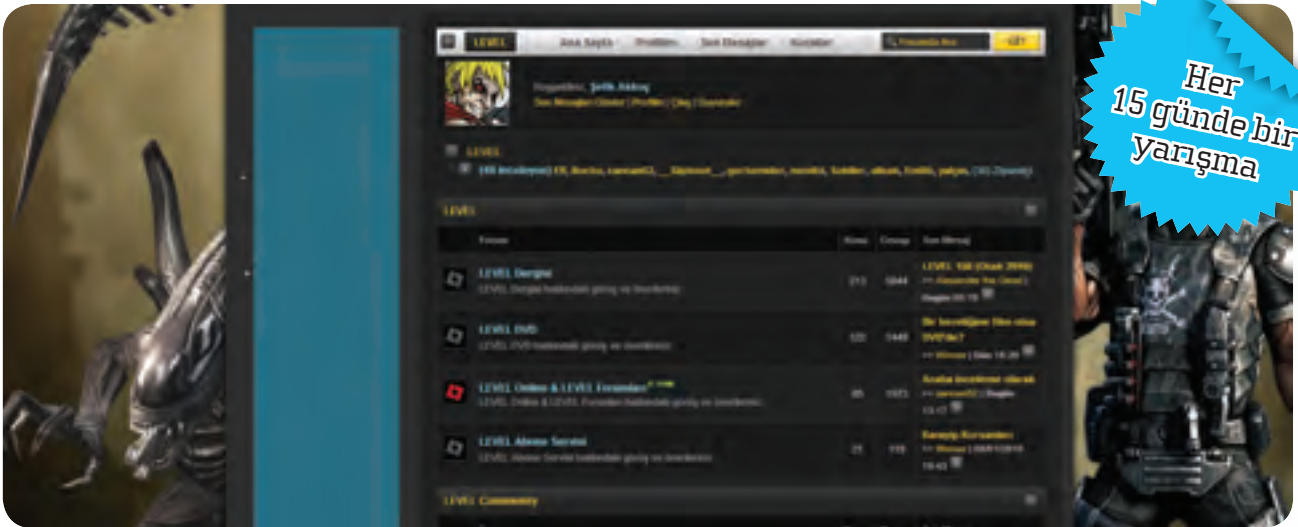


## LEVEL Tayfası Blog'ları

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

**H**er ay yazılarımızı okuduktan sonra eminiz ki aklınıza bizimle ilgili bin bir soru geliyordur. Neler yapmaktan hoşlanırsınız, ne dinleriz, ne izleriz, ne yer, ne içeriz... Tüm bunları gidip de başka yerlerde anlatacak halimiz yoktu herhalde. Kendi evimizde, LEVEL

Online'da açtığımız blog'larımızda hem sorularınızı cevaplıyoruz, hem geçirdiğimiz günler hakkında birkaç satır karalıyoruz, hem de size içimizi döküyoruz. Ne sandınız? Hayattaki tek sorunumuz oyunlarda zor geçtiğimiz bölümler değil tabii ki.



## LEVEL Forumları

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

**Y**ıllardır yayında olan LEVEL Forumları, 2008 yılının sonuna doğru yeniden yapılandırılmış ve sonraki dönem için tertemiz bir sayfa açmıştı. Aradan geçen bir yılın ardından 10.000'in üzerinde üyeye ulaşan LEVEL Forumları, sadece oyun dünyasıyla ilgili değil,

hemen hemen her konuda görüş alışverişinin yapıldığı bir platform olarak hayatına devam ediyor. Gün geçtikçe daha zengin bir içeriğe sahip olan LEVEL Forumları'nda LEVEL Dergisi ile ilgili görüş alışverişinin yapılabildiği alt bölümler de mevcut.

# 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 / 1GB 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

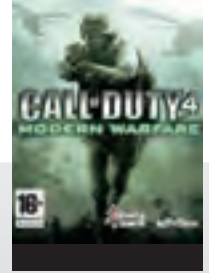
**Yapım** Massive Entertainment

**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

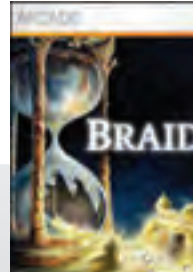
**Yapım** EA Games

**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

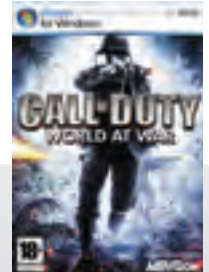
**Yapım** Number None

**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 sert...

#### 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

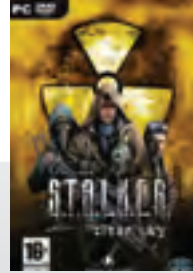
Yapım Crytek

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

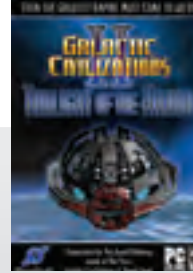
Yapım GSC

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

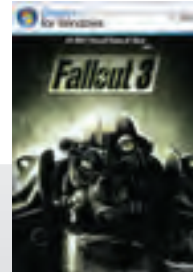
Yapım 2K Boston

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2007

9,3

15



### Fallout 3

Belki "yaşlı" gözler hala eski oyunları arıyordu ama Fallout 3 her şeyi rağmen başarılı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Sürekli olarak ek paketlerle kendini yenilemesi de cabası...

#### Sistem Gereksinimleri

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

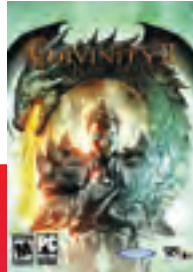
Yapım Bethesda Softworks

Dağıtım Bethesda Softworks

Çıkış Tarihi 2005

9,3

\*



### Divinity II: Ego Draconis

MMORPG'lerin arasından sınırlı Divinity II'de biraz dinlendik bu ay. Biraz detaysız bir RPG olsa da kafamızı dinleyip tek başımıza bir maceraya atılmak için birebirdi oyun.

#### Sistem Gereksinimleri

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

Yapım Larian Studios

Dağıtım DTP Entertainment

Çıkış Tarihi 6 Ocak 2010

7,0

\* 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

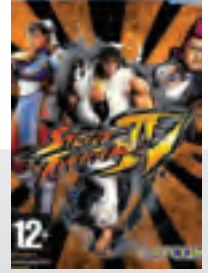
Guns 'N' Roses'ın şarkısını bu kadar iyi yansıtan, hız hissini bu kadar iyi veren bir yarış oyunu başka nasıl yapılırdı, insanın aklı almıyor...

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Criterion Studios  
Dağıtım Electronic Arts  
Çıkış Tarihi 2008

9,6

4



### Street Fighter IV PS3

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

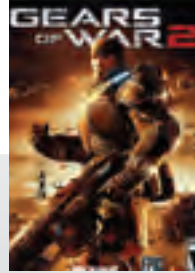
Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Media Molecula  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

9,5

7



### Gears of War 2 360

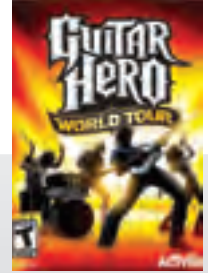
Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

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 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



### GTA IV: The Ballad of Gay Tony 360

Liberty City'deki maceramız farklı, ilginç ve renkli bir içerik paketiyle devam ediyor. Luis Lopez'in Gay Tony'ye eşlik ettiği bu paket fazlasıyla beğenimizi topladı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 29 Ekim 2009

9,5

11



### Bayonetta PS3

Bu türü sevenler için yeni ve dişi bir karakter reddedilmesi zor bir kombinasyon. Bir de oyundaki muhteşem kombokar da işin içine girince Bayonetta karşı koyulamayacak bir yapım.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Platinum Games

Dağıtım SEGA

Çıkış Tarihi 5 Ocak 2009

9,5

12



### 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

13



### 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

14



### 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

15



### 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 boş çıkarmadı.

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Visual Concepts

Dağıtım 2K Sports

Çıkış Tarihi 2008

9,2

\*



### Darksiders 360

Darksiders, hepimizin beğenisini kazanmasa da ofiste ve ofis dışında epey oynandı. Ancak ay sonuna doğru herkes sıkıldı ve oyunu oynamaya devam eden tek kişi kaldı: Tabii ki Tuna Tunbuna!

XBOX 360  
PLAYSTATION 3  
PLAYSTATION 2

Yapım Vigil Games

Dağıtım THQ

Çıkış Tarihi 5 Ocak 2010

8,7

\* 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

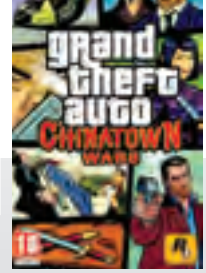
Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'in son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

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

9,1

5



## Jeanne D'arc

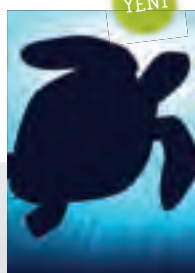
Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Level 5  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2007

9,0

6



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Hiccup Studios  
Dağıtım Chillingo  
Çıkış Tarihi 16 Aralık 2009

9,0

7



## Echochrome

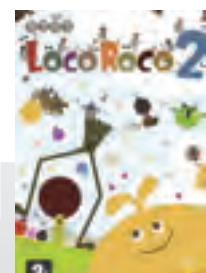
Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEJ  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,9

8



## LocoRoco 2

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

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SCEA  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,8



9



### Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor, biz de bu serüvene eşlik ediyoruz.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım High Impact Games  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 3 Kasım 2009

8,8

10



### Samurai Shodown Anthology

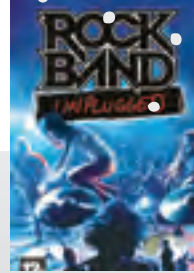
PSP'nin etkili aksiyon oyunlarından biri olan Samurai Shodown Anthology mutlaka denemesi gereken bir yapım.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım SNK  
Dağıtım SNK  
Çıkış Tarihi 2009

8,5

11



### 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

12



### 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

13



### Guilty Gear Judgement

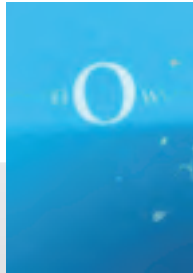
Zor beğenen oyuncular bile etkileyebilen bir oyundu Guilty Gear Judgement ve PSP'ye çeşit kattı.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Arc Systems Work  
Dağıtım Majesco  
Çıkış Tarihi 2006

8,2

14



### Flow

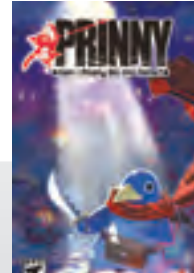
Tanımlaması gerçekten çok zor bir oyun Flow ve bu, kapağından da belli oluyor. That Game'in bu ilginç oyununu mutlaka denemenizi tavsiye ediyoruz.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım That Game  
Dağıtım SCEA  
Çıkış Tarihi 2008

8,2

15



### 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

\*



### Patapon 2 (PSP)

Bu ay PSP için oyun piyasası biraz durgundu. Bu yüzden biz de hafif nostalji yaptık ve Patapon 2 oynadık, hayatımız ritme girdi.

PSP  
IPHONE  
DS

Yapım Sony  
Dağıtım Sony  
Çıkış Tarihi 5 Mayıs 2009

7,6

\* Bu ay ne oynadık

# Şubat sayısıyla 3 armağan



## 1 Türkiye Tarihi Köprüler Atlası

Atlas Keşif Kitaplığı



## 2 2009 Atlas'ın Tamamı

Arşiv CD'si



## 3 Ortadoğu Haritası

50 x 70 cm boyutunda

# ATLAS



Hemen Abone Olun!

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

# Kültür & Sanat

I see you...

**T**oplu Avatar seansımız vardı bu ay. 3D gözlüklerle sinema salonunun bir sırasını kapattık resmen. (Bkz: Posta sayfaları) Tabii ki kültüre ve sanata doymamız için Avatar yetmedi; The Helio Sequence ve

The Boxer Rebellion'ın albümlerini dinledik, değerlendirdik. Sonra da Final Fantasy Türkiye ile oyunlar hakkında aslında önemli olan fakat pek fazla sorgulamadığımız bir konuyu masaya yatırdık. Haydi, okuyun bakalım.



140

## The Boxer Rebellion

Indie müzik sevenler, grubun son albümü Union'a bir göz atmalılar.



142

## Final Fantasy Türkiye

Oyunları İngilizce oynamaktan memnun musunuz? Yoksa Türkçe oynamayı tercih mi ederdiniz?

## 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

# James Cameron's Avatar

Titanic'in bilimkurgu versiyonu... Nasıl mi?

141



7

## The Helio Sequence - Keep Your Eyes Ahead

Bol efektli müzik...

**B**ir kere de durup, Sub-Pop'tan albüm çıkaran bir grup olduğu için durduk yerde, dinlemeden, az da olsa puan verelim kendilerine, değil mi?

THS, Amerikalı bir ikili ve 99'dan beri birlikte Indie Rock yapıyorlar, bu süreye de dört albüm serpiştirirler. Esas oğlanlarımızdan birisi, daha önce Modest Mouse elemanıdır. Bu yaratıcı arkadaşlarımızın tanıttığımız albümü Keep Your Eyes Ahead, aslında 2009'a ait bir albüm değil; 2008 çıkışlı ama mutlaka listelerden seçmek zorunda değiliz albümlerimizi, değil mi?

Albüm fazla dağılmadan Indie bir Pop-Rock çevresinde dönüyor genelde. Elektronik ekleyişler gitarla birlikte güzel seyrediyor ve derin reverb zaman zaman çok güzel etkiliyor beni bu albümü dinlerken. En önemli kısım biraz teknik. Albüm kayıtlarında toplam sesi yüksek tutmak adına compression hataları oldukça az yapılmış, bu da kaydı daha iyi hale getirmiş ve sesleri ayırmanıza da etkisi oluyor.

Beyaz Amerikalıların "balad bir şeyler yapalım" dediklerinde, çoğunda rastlayabildiğimiz hafiften Country ve Country Folk girişler her ne kadar bu

albümde de bazen karşımıza çıksa da ve ben bunu sevmesem de, albüm genel olarak bu çizginin önünde.

Ben özellikle, albüme adını veren Keep Your Eyes Ahead'i çok seviyorum. Captive Mind, Back to This, You Can Come to Me (Super Mario oyununu sevenlerin varsa arka efektlere kulak versin.) ise diğer önde tuttuğularım. Sadece onlar dinlenecek! İnternette Keep Your Eyes Ahead videosunu izleyebilirsiniz, ben onu da beğendim. Dinlemenizi, edinmenizi, grubu takip etmenizi tavsiye ederim. ■ **Turgut Taneli**



8

## The Boxer Rebellion - Union

Dokuz yılda iki albüm...

**G**rubumuz 2001'in başlarından bu yana birlikte, orijinal dörtlülük ile Indie eşliğinde müziğini yapmaya devam etmektedir. Londra çıkışlı olan grubumuz içinde solistimiz Nathan, esasen gurbetçidir, Birleşik Devletler'den göçmüştür. Olayın merkezine... Ne diyordum? Albüm, evet.

2009 tarihli Union, TBR'in aslında ikinci albümü. 2001'den beri müzik yapan bir grup için arada birçok başka müzik ilişkili işler yapmış olsalar da az gibi.

Ritmik altyapısı Britanya yeni dönem Alternative Rock türü ve yine yeni dönem New York semalarının Indie Alternative yapısı içinde güzel harmanlanarak taktim edilmiş tam 12 adet (Bonus hariç) beste

sunuyor bize albümümüz. Bir kere bu hoşuma gitti.

En çok öne çıkan şeylerden biri de vokalde ve gitarda yüksek eko olmuş. Bu da sık gördüğümüz bir etki Indie işlerde. Zaman zaman bazı albümlerde sınıırı aşır hol etkisini biraz fazla verse de, bu albümde iyi bir hava katmış diyebilirim.

Union, bende sanki sileceklerin en hızlı haliyle çalıştığı bir yağışta, yüksek hızla bir otoyolda araba kullanırken ileride gördüğüm denize doğru ilerleme isteği ya da hissi veren bir albüm. Baştan sona da bu hissi vererek gidiyor, araya giren kısa düşük tempo bölüm hariç. (Bunu Bozcaada'ya ilk gidişimde hatırlamalıyım.)

Gitarın virtüözlük adına bir şey yapmadan çok etkili sesler çıkardığı çok özel şarkılar var albüm içinde. Benim de duyduğum zaman kulağı kabarttığı, gardımı düşürdüğüm bir sesler bütünü bu tip gitarları barındıran besteler. Basit ve etkileyici gitar riff'leri ince tonlardan derin yankı eşliğinde sunulur.

Bu arada "trendy" bir şey ama sonuçta başarı. Albümümüz iTunes editörleri tarafından yılın bağımsız albümü seçilmiş; ben de yeni öğrendim.

Albümü baştan sona dinlemenizi tavsiye ederim. Şarkı ayırma girmek istemeyeceğim bir bütünlük var ama yine de Evacuate'i biraz daha fazla döndürdüğümü söyleyebilirim. Sevgiler. ■ **Turgut Taneli**



7

## James Cameron's Avatar

Romeo ve Juliet Toruk'a binerse...

Öncelikle şunu belirtmek istiyorum: Hiçbir zaman oyuncu olmak istemedim; zaten yeneğim de hiç yok bu alanda fakat bir Sigourney Weaver olmak isterdim. Kadın resmen bilim kurgu türünün kraliçesi oldu. Nerede bir uzay gemisi, nerede bir yaratık var Sigourney Hanım hemen orada beliriyor çatik kaşlarıyla. Çok da yakışıyor tipi aslında. Neyse. Filme dönmem lazım acilen. Ben filmi Real D 3D formatında izledim. Bunların çok çeşidi var, IMAX, Xpand 3D vs... (Türkiye şartlarında hiçbirinin çok fazla fark edeceğini düşünmüyorum.) Bu detayı da geçtik; geldik görselliğe. İlk olarak 3D olayını, film başlamadan önce Alice in Wonderland'ın fragmanını izledikten ve o kedinin burnumun dibine kadar gelişinden

sonra Avatar'da çok etkileyici bulmadım. O fragmandaki derinlik filmin hiçbir sahnesinde yoktu açıkçası. Evet, özellikle Na'vi ormanlarında renkler, bitki örtüsü, börtü böcek çok canlı ve etkileyiciydi ama 3D derinliği dediğim gibi çok hissedilmiyordu. Görselliğin geriye kalanı da hemen hemen her büyük Hollywood yapımında olduğu gibi üst seviyelerdeydi. Görsellikten sonra gelelim senaryoya. Senaryo tam anlamıyla copy / paste. Gişe hasılatında film Titanic'i geçmiş olabilir ama senaryo olarak zaten bu film, Titanic'in bilim kurgu versiyonu resmen. Sadece Titanic de değil; onlarca Hollywood yapımında bu kurgu ve senaryo var. İki farklı dünyanın insanı; başta her iki taraf da kendi topluluğunun çıkarlarını düşünürler, birbirlerin-

den gizler kötü amaçlarını ama sonra birbirlerine aşık olurlar ve kenetlenip, ortadaki anlaşmazlığı çözmeye çalışırlar falan filan. "Biz farklı dünyaların insanıyız" Yeşilçam repliğini ya da Romeo ve Juliet'in hikayesini 3D izlemiş oldum kısacası. (Hoş bu iki verdiğim örnek de kötü bitiyor; Cameron buna bile cesaret edememiş.) Tamam, sonuçta 7'den 70'e bir hedef izleyici grubu edinilmiş belli ki; herkes izleyebilsin diye klişelerle donatılmış. Anlayışla karşıyorum. Ayrıca Na'vi dünyası da olması gerektiği gibi masalsi ve etkileyiciydi fakat işte kendimi çocuk filmine gitmiş gibi hissettim, sıkıldım; gözlük de başımı ağrıttı zaten. Biraz daha özgün bir şeyler, biraz daha etkileyici bir dünya bekliyordum. Hepsu bu... ■ Elif Akça

www.finalfantasytr.com



## Bir Oyunun Dili Ne Kadar Önemli Olabilir?

Oyunların dil seçeneklerine derinlemesine bir bakış...

**B**u sayfada her ay video oyunları dünyasına sanatsal ve kültürel açıdan yaklaşıp ilginç bilgilere ışık tutuyorum. Son yarım yüzyılda ortaya çıkan "video oyun sanatı" dediğimiz, belki de dünyanın göreceği son geniş sanat dalı olarak kalacak. Bu dalın içinde keşfedilmeyi bekleyen o kadar ayrıntı var ki... 10 sanyelik bir oyun görüntüsünün yapım aşaması incelendiğinde sarf edilen emeğin ne kadar büyük olduğu herkesi şaşırtabilecek düzeydedir. Bu ay ise dil unsuruna değinmek istiyorum. 80'li yılların oyunlarında dil karşımıza sadece yazılı şekilde çıkıyordu. Dile ihtiyaç duyduğumuz en önemli türler ise adventure ve RPG idi. Yerleştirme günümüzdeki kadar hızlı işlemediği için bazı oyunlar sadece kendi ülkeleriyle sınırlı kalıyordu. Teknolojik imkanların çok sınırlı olduğu o dönemin oyunlarında yazılar geçerken çıkan "yazı geçme sesi" şimdi duyulduğunda yüzde bir gülümseme oluşturuyor.

90'lı yıllara yeni girildiğinde konsol teknolojisi 16 Bit'e ulaştı ve çoğu oyunda ses kullanılmaya başladı. Bazı oyunlar kısıtlı imkanlarla, kendi ülkelerinde "ilk sözlü şarkının duyulduğu oyun" unvanını almaya başladı. Düşünsenize, o güne kadar oynadığınız hiçbir oyundaki müzik sözlü değil ve siz televizyona bağladığınız konsoldan ilk defa sözlü şarkı duyuyorsunuz. Dönemsel

devrim bu olsa gerek.

Genellikle bir oyun tüm dünyaya açılmadan önce kendi ülkesinde çıkar, sonra yerleştirme aşaması boyunca diğer ülkeler bekler. Örneğin şu an şanslı Japonlar, Final Fantasy XIII'ü oynayabilen tek ülke konusunda. Yerleştirme bazen çok ilginç durumlara sebep oluyor. Bazı oyunlar Japon yapımı olmasına rağmen Japonya'da hiç çıkmıyor veya geç çıkıyor. Bazı oyunlar ise Avrupa'da kalıp Amerika'ya gönderilmiyor. Yabancılar benzer durumlardan çok yakınıyor ancak bizde "malum sebepler"den dolayı oyun edinme konusunda -maalesef- pek şikayet yok.

LEVEL dergisinin kapaklarını süsleyen oyunlarda Türkçe noksanlığına o kadar alıştık ki artık sorgulamıyoruz bile. Neden Türkçe dil seçeneğinin olmadığı konusunda herkes biraz kafa yorsa sebep bulabilir. Ancak bu konuda daha çarpıcı sebepler mevcut. Bir Türkiye konsol dağıtıcısı yetkilisiyle bu konu hakkında görüştüğümde oyun Türkçeleştirme işinin çok yorucu aşamalar sonucunda gerçekleştirilebileceğini öğrendim. Örneğin 10 - 15 oyunu Türkçe getirmek yeterli olmuyor. Bunun devamlılığı sağlanmak zorunda ve konsol menüsü de Türkçe olmak zorunda. Türkiye'ye gelen oyun kutularının tamamının içeriği ve kitapçığı da

Türkçe olmak zorunda. Sadece bunlar da yetmiyor. İşin içine Türkçe içerik girdiği zaman her oyun için devlet onayı gerekiyor. Oyunlardaki vahşet, şiddet ve çeşitli unsurları değerlendirmek üzere bu işlerle ilgilenen bir devlet dairesinin imzasıyla birlikte oyunun hitap ettiği yaş aralığının belirlenmesi gerekiyor. İyi satış garantisi de olmayacağı için tüm bunların düzenli işleme süreci gerçekten zor. Ülkemizde Türkçe oyun dendiğinde akla daha çok PC oyunları geliyor. Gerçekten de çeşitli yamalarla bir oyunu Türkçeleştirmek veya oyunu doğrudan Türkçe edinmek büyük keyif veriyor olmalı. Fakat konsol oyunlarında Türkçe oyun görmek hayal gibi.

Final Fantasy Türkiye ekibinden bilgisayar programlama bilgisi yüksek olan bir arkadaşımız (Soner), Türkiye'de bir ilki başararak PlayStation ve PS2'ye çıkan birkaç Final Fantasy oyununu Türkçeleştirmeyi başarmıştı. Üstelik tamamen yasal yöntemler kullanarak. Çeviri projemizi çevirmen yetersizliğinden dolayı iptal olmuştu. Oyun içinde romanlar dolusu yazı olduğunu da fark ettik ayrıca. Girdiğiniz herhangi bir köyün sakiniyle üçüncü kez konuştuğunuzda bile farklı şeyler söyleyebiliyor.

Türkiye'de oyunların sadece İngilizce'yle sınırlı kalmasının iyi yanları da var tabii ki. Oyunlar kendi orijinal dilleriyle ruhunu daha iyi yansıtıyor. Türkçe seçeneğimiz olsa bile oyunu Türkçe oynamayacak pek çok insanımız olduğunu düşünüyorum. İngilizce kalmalarının bir diğer olumlu yanı da, bir Türk oyuncusu klasiği "İngilizcem'i geliştirmeme yardımcı oluyor!" düşüncesi. Evet, gerçekten de doğru bir düşünce.

Yazıyı eğlenceli bir dil hatasıyla bitirmek istiyorum. Tüm zamanların en çok satan Final Fantasy oyunu FFVII'de Aerith bir yerde "This guy are sick." diyor. Oyunu Japonca'dan İngilizce'ye çeviren ekip inanılmaz bir hata yapmış. Bu tip hatalar aslında tarihin pek çok kaliteli oyununda mevcut. Ama o kadar da olsun canım! Herkese iyi oyunlar. **■ Kadir Çakır**





8

## Paranormal Activity

Arkadaşım, bu filmi gece izleme sakın...

Şu anda bu satırları okuyan sen, saygıdeğer dostum, sana derim ki bu filmi gece izleme; gündüz izlersen de yine de aynı günün gecesinde bir tedirgin, bir ikircikli uyumak zorunda kalabilirsin, haberin olsun. Şimdi millet bir Avatar çılgınlığı tutturmuş gidiyor, farkındayım; bak ayın kaçı olmuş, hala yer bulamadım sinemada, gidemedim o filme. (Biz gittik ama! - Şefik) İçimde böyle bir istek kalmışken dedim ki: "Yahu bir de paranormal olaylarla ilgili bir film vardı, ona gideyim." Demez olaydım demiyorum çünkü film güzel. Yıllarını paranormal, doğaüstü, uçmalı hayaletli ve bunun gibi olaylara ve araştırmalara vermiş olan ben, bu kadar korkmayı beklemiyordum açıkçası. Şimdi aranızda paranormal olaylarla ilgilenenleriniz varsa bazı klişeler vardır bizim alanda (Peh! Sanki dünyaca ünlü uzmanım ya, hava attım.), bilirsiniz; işte Poltergeist aktivite, Shadow People (Gölge İnsanlar), Intelligent Haunting (Türkçe'ye "ölmüş olduğunun bilincinde olan ruhların verdiği rahatsızlık" olarak çevirebiliriz) gibi terimlerdir bunlar. Paranormal araştırmanın bazı aşamaları da vardır. Sıkıntısı olan insanlar size ulaşır ve derler ki "ya benim

evde böyle bir olaylar oluyor, neden oluyor acaba" filan... Bu filmde de aynen böyle hayatın içinden, sokakta karşılaşılabileceğiniz normal tipte bir çift var. Yalnız bu çifti diğer "normal" hayatı olan insanlardan ayıran fark, geceleri bilinmeyen bir şey tarafından rahatsız ediliyor olmaları ve rahatsızlık derecesi, bildiğimiz paranormal klişelerin hemen hepsini içeriyor. Evin erkeği olan genç kendince gidip bir kamera almış ve diyor ki: "Ya işte paranormal araştırma yapar gibi kaydedelim bakalım bunları, en azından elimizde kanıt olur." Fikir güzel, gayet mantıklı da sonrasında olanlar biraz mantıkdışı. Bu mantık dışılık zaten sizi etkileyen nokta oluyor. Film gerçekten de böyle bir olay olmuş gibi bir his veriyor ve bu konuda oldukça başarılı. Neyse, çok anlatmayayım, yine kaptırdım gittim. Bu noktadan sonra anlatacağım her şey spoiler olacaktır, o yüzden susmayı bilmek lazım. Ama yine de bak, bir daha diyorum saygıdeğer okur arkadaşım. Yaşıma ve tecrübeme hürmeten tavsiyemi dikkate al, gece izleme bu filmi. Gündüz izle, kuşlar cıvıldarken, güneş tepede parlarken filan...

■ Meriç "Çabla" Erbay

Türkiye'deki Adı Paranormal Activity Yapım ABD Süre 86 dk Yönetmen Yönetmen Oren Peli Oyuncular Katie Featherston, Micah Sloat, Mark Friedrichs



## Blackmore's Night Ghost of a Rose

Özellikle ortaçağ ezgileri üzerine çalışmalar yapan Blackmore's Night'ın bütün albümleri çok güzeldir tabii ki ama bu albümün havası bir başka sanki. 2003 yılında çıkardıkları bu albümde yer alan Ghost of a Rose o kadar ünlü oldu ki pop müzik kültürünün ele geçirmiş olduğu radyolarda bile çaldı bir dönem. Kulaklara bir müzik ziyafeti çeken bu albüme bir de siz göz atın bakalım. MERİÇ

9



## Coheed and Cambria The Second Stage Turbine Blade

1995 yılında kurulmuş olan bir Amerikan rock grubu. Alternatif rock ve progresif rock olarak tanımlayabiliriz yaptıkları müziği. Grubun baş solisti Claudio Sanchez'in yazmakta olduğu bir bilimkurgu çizgi roman serisinde (The Amory Wars) yer alan hikayelere konsept olarak yaptıkları şarkılar, insanın hemen dikkatini çeken bir tınıya sahip. MERİÇ

8

ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

GİZLİ DOSYALAR

Fotoğraf: Adem Başaran



## SİZDEN SAKLANAN GERÇEKLER

İşte size her şeyi bilen **Ajan Simit'ten dev bir hizmet!** Hangi inanılmaz gibi gelen teknolojik mucize şu anda aktif olarak kullanılıyor (ve sizden saklanıyor)? Hepsini açıklıyorum.

### İŞINLANMA

Var. Gerçekten var. Siz bakmayın YouTube'daki sahte videolara. Ben gerçeğinden bahsediyorum. Sadece kimselere duyurmuyorlar. İnsanların moleküllere ayrıştırılması ve bu moleküllerin uzayda farklı bir coğrafi noktaya iletilmesi teknolojisi çoktan gelişti. Fakat nasıl desem... Henüz tam olarak "mükemmel" değil. Yani moleküllere ayrıştırma tamam. Bunu yaptılar. Molekülleri uzayda taşımak da tamam. Bunda da sorun yok. Ama hedef noktada bu molekülleri tam olarak istedikleri şekilde tekrar bir araya getirmek... İşte burada birkaç ufak teknik sorun var. Şu anda ABD'deki çöllerdeki gizli mekanlarda burnu poposundan çıkmış, gözleri ensesinde ve ağız kulaklarında belirmiş (Lafın gelişi değil, fiziksel olarak ağız kulaklarının olması gereken yerde.) adamı, önemli bir şey keşfettikten sonra büyük bir heyecanla cengaver bir şekilde cihaza atlayıp "İşila beni!" diye bağırırdıktan sonra yan odada belirdi ama cihazın içinde başka biri olduğunu görmemişti. Şu anda projenin beyni kabul edilen profesör hiç tanımadığı bir adamla siyam ikizi durumda biraz fazla samimi bir şekilde yaşıyor. Ne zaman bu adamları birbirlerinden ayırırlar, o zaman işinlanma çalışmaları devam eder.

### UÇAN ARABALAR

Bu iş yaş. Belki de en kolay görüneni buydu ama ekonomik kriz bu çalışmalara çok büyük bir darbe vurdu. Projenin arkasında adını burada söyleyemeyeceğim büyük bir araştırma organizasyonu var. Fakat kat kriz yüzünden ödenekler düşünce uçan araba konusundaki çalışmaları ya tamamen bırakmaları ya da masrafları düşürecek bazı önlemler almaları gerekti. Bütçeyi biraz kısmaya karar verdiler. Fakat ne olduysa ondan sonra oldu. O ana kadar çok iyi giden çalışmalar, büyük kurumun deneme araçlarındaki benzin tanklarını söküp LPG takmasından sonra bir anda çöktü. **Bütçenin son kırıntısıyla yaptıkları bu LPG yatırımından büyük pişmanlık duyuyorlar ama yapacak bir şey yok.** En azından şimdilik uçamayan LPG'li arabaları taksiye çevirdiler.

### REJENERASYON

Diğer bir değişle kendiliğinden hücre yenilenmesi. Kuyruğu kopan kertenkelenin kuyruğunun tekrar çıkması gibi bir şey. "Kertenkeleler yaparsa ben de yaparım" şeklinde özetlenebilecek bir hevesle konuya dalan bir bilim adamı, bu konuda oldukça aşama kaydetti. Fakat ufak tefek teknik arızalar işinlanma konusunda olduğu gibi gene bazı tatsızlıklar çıkardı. Söz konusu bilim adamı -örneğin olarak- Windows işletim sisteminin aldı. Bilim adamının bir sorun oluşması. İkinci aşama vücudun şuyordu. Birinci aşama bir organın kesilmesi yani sistemde bir sorun oluşması. Üçüncü aşama ise bir anlamda "sistem geri yüklemesi" gerçekleşmesi yani insanın "en son sağlam haline" geri döndürülmesi. Testler başlangıçta ilk aşama ile sınırlı tutuldu. Yüzlerce kişi bu süreçte kolunu bacağını kaybetti. İkinci aşama da tamamlandı. Bu kişilerin vücudu eksik organları tanımlamayı başardı. Fakat üçüncü ekranda hepsi ilginç bir şekilde mavi ekran hatası verdi. Şimdilik proje beklemeye. Bilim adamı "yama indirmek lazım" diyerek ortalarda dolaşılıyor ama beklenen yama henüz yayınlanmadı.

### MATRIX

"What is the Matrix?" dediğinizi duyar gibiyim. **Bildiğiniz gibi ben bizzat şahsım olarak Matrix'liyim.** Orada doğdum büyüdüm ve hala orada yaşıyorum. Peki bu satırları nerede yazıyorum o zaman? İşte sorunuzun cevabı bu soruda gizli...

**YASAL UYARI:**  
Ajan Simit, LEVEL Dergisi'ndeki gizli bir bölümdür. Basılmış ve dağıtılmış her sayıda yer almayabilir, her okuyucu tarafından görülmeyebilir. Eğer siz bu sayfayı görüyorsanız demek ki ya seçilmiş bir kişisiniz ya da matbaada yine bir yanlışlık oldu. Bu yazı LEVEL Dergisi Yayın Kurulu tarafından görülmemiş ve onaylanmamıştır. Eğer tüm teknik önlemlere rağmen Firat bu yazıyı görmeyi başarsa; yazı tamamen hayal ürünüdür. Hiç kimse NASA'nın arşivlerine sızıp "çok gizli" teknolojik raporlara erişip, bu raporları burada yayınlamamaktadır. Böyle şeyler ancak filmlerde olur. Filmler genelde güzel kitaplardan esinlenirler. Avatar güzel bir filmidir. Na'vi diye bir ırk, Pandora diye bir gezegen yoktur. James Cameron ise bizzat T1000'dir. James Abi Avatar'ı bırak da üç boyutlu bir Terminator ceksene de izlese...

TOP SECRET



Seth Brundle işinlanma sırasında bir karasinekle tek vücut olurken...



Yapım: LucasArts  
Dağıtım: Brasoft  
Tür: Adventure  
Platformlar: PC (DOS)  
Çıktığı Tarih: 1995

# FULL THROTTLE

## Bir Heavy Metal macerası...

**C**D formatında sunulan oyunların ilk örneklerinin raflarda yer aldığı günlerde, henüz CD-ROM sürücüsüne sahip olmayan oyuncular kasap vitrini önünde konuşlanmış kedilere dönüştüren oyunlardan biriydi Full Throttle. Oyunu şanslı arkadaşlarımızın bilgisayarlarında görüp deneme fırsatı bulduktan sonra ağızlarımızın suyu akarak CD-ROM sürücü alabilmek için para biriktirmeye başlamıştık. Üzerinde LucasArts etiketi olan her şeye karşı zaafımız vardı ama Full Throttle

yepyenydi, bambaşkaydı, büyüleyiciydi...

Full Throttle'in arkasındaki isimler mevcut olanakları sonuna kadar kullanarak, bugün pek az oyunda rastladığımız müthiş bir titizlik ve yaratıcılıkla kısa sürede efsaneleşecek bir şaheser ortaya çıkarmışlardı. 15 yıldır arşivlerimizden eksik etmediğimiz; çoğumuza rock / metal müziği, motosikleti, asfalt kokusunu ve hatta siyah deri ceketi sevdiiren Full Throttle'a olan ilgimiz hiç azalmadı.

Bunu söylemekten hoşlanmıyoruz ama artık böyle oyunlar yapmıyorlar... ▶

### ► DAHA İYİ BİR GELECEK MÜMKÜN DEĞİLSE...

Dave Grossman'la birlikte Full Throttle'in konusunu ve genel çerçevesini belirleyen Tim Schafer'ın önderliğinde inşa süreci başladığında, LucasArts'ın deneyimli elemanlarının zihinlerinde hemen hemen her şey netti: Sinematik görsel ve seslere sahip sıkı, sert ve en önemlisi hızlı bir adventure oyunu yapmalıydılar ve bu oyunu herkes çok zorlanmadan oynayabilmeliydi. Bu yüzden işe önceki adventure oyunlarında kullandıkları SCUMM motorunu hafifleterek başladılar. Oyun ekranında fare işaretçisinin dışında arabirimle ilgili hiçbir şey görünmemeli, grafikler tamamen ön planda olmalıydı. Kontrollerde farenin sol tuşuna tıklandığında ekrana gelen karizmatik menü sadece dört komut içeriyordu ve envanter listesi ise sağ tuşa tıklandığında ekrana geliyordu. Bu basit arabirim her şeyi yetiyor ve hedeflendiği gibi oyunun görsel özelliklerini öne çıkarıyordu.

Programcılardan Stephen R. Shaw ve Mark Crowley özellikle sinematikler üzerinde hummalı bir çalışma yürüttüler. İki boyutlu el çizimlerinin yanı sıra üç boyutlu render edilmiş animasyonlardan da faydalanmak istiyorlardı. Bunun için Rebel Assault motorunu denediler. Başlarda tüm sinematiklere yedirilmek istenen bu motor, gerek sistem ihtiyaçlarını yükselttiğinden gerekse standart iki boyutlu grafik motoru INSANE ile eş zamanlı olarak çalışırken sorunlara yol açtığından mümkün olduğunca basite indirgenerek sadece birkaç sahne kullanıldı. Her şeyi rağmen genel olarak dönem oyunlarının ötesine geçen animasyonlar ortaya koymayı başardılar.

Sesler için patenti LucasArts'a ait olan iMUSE motorunu tercih ettiler, çünkü bu motor 16 bit ses kartlarının tüm potansiyelini ortaya çıkarmanın



yanı sıra müziklerde atmosfere uygun geçişler sağlanmasına da olanak tanıyor ve böylece müzikler akıcılığını yitmezken ses efektleri de temiz ve kesintisiz şekilde işlenebiliyordu. Full Throttle'in CD formatında sunulacak olmasının getirilerinden biri, şüphesiz, oyuna çok daha fazla ses efekti eklenebilecek oluşuydu. Bu açıdan sahip oldukları lüksü karakter seslendirmelerini zenginleştirerek değerlendirdiler ve böylece ekranı diyalog metinleriyle doldurmayarak görselliği ön plana çıkarma hedeflerini de pekiştirmiş oldular. Seslendirme için oyundaki ana karakterlere hayat verebilecek isimlerle anlaşıldı. Özellikle Ben'i seslendiren Roy Conrad ve Ripburger'i seslendiren Mark Hamill harikalar yarattılar. Roy Conrad'ın bıçkın, sert, "hayatın sillesini yemiş ama yıkılmamış, ayakta" adamı yansıtan sesi oyun dünyasının en karizmatik karakterlerinden birini ortaya çıkardı.

### DURMAK YOK...

Full Throttle'in orijinal kutusunu elinize aldığınızda ilk dikkatinizi çekecek olan şeylerden biri oyunun sloganı: A Heavy Metal Adventure. Madem bu bir heavy metal macerası, öyleyse müziklerde de heavy metal etkisi görmeliyiz değil mi? Schafer ve ekibi de bu doğrultuda düşünerek oyunun soundtrack'i için San Francisco'lu hard rock grubu The Gone Jackals ile anlaştı. Müziklerin oyuna katkısı tartışılmazdı ama bu anlaşmadan en karlı çıkan taraf The Gone Jackals grubu oldu. Full Throttle'in dünya çapında kazandığı popülerlik gruba olan ilgiyi de artırmıştı şüphesiz. Nihayetinde, oyun için besteledikleri şarkıları da içeren Bone To Pick adlı albüm grubun en çok satan albümü oldu!

Bir adventure oyunundan söz ediyorsak belki de ilk değinmemiz gereken unsur oyunun öyküsü olmalı, çünkü kötü bir öyküye sahip bir adventure'in dünyanın en iyi grafiklerine ve seslerine sahip olması hiçbir anlam ifade etmez. Şükür ki Full Throttle bir LucasArts oyunu ve firmanın metin yazarlarının hayran olunacak karakterler ve kolayca akıllara kazınan, eğlenceli öyküler geliştirme konusundaki yeteneği tartışılmaz. Kalemli ellerine alan Schafer ve Grossman (Bu ikili Monkey Island serisinin ilk iki oyununda da bir aradaydılar ve hatta Grossman geçtiğimiz yıl, LucasArts'ın eski elemanlarının kurdukları Telltale Games etiketini taşıyan Tales of Monkey Island serisindeki çalışmasıyla adventure çizgisinden kopmadığını göstermiş oldu.), oyunun öyküsünü yazarlarken kült filmlerden esinlendiklerini itiraf ediyorlar. Henüz giriş animasyonunda öykünün gelecekte geçtiğini fark ediyorsunuz ve öykünün geçtiği ortamın Mad Max filmlerindekiyle üç aşağı-beş yukarı aynı olduğunu anlamamız uzun sürmüyor. Kaotik ve karanlık atmosfer, petrolün hayati bir hale geldiği ütöpik dünya düzeni ve her yanı saran mobilize çeteler iki yapımdaki ortak noktalar... Kahramanımız Ben (Throttle) de bu çetelerden birinin, The Polecats'in lideri. Paraya sıkıştığı bir zamanda motosiklet fabrikası sahibi Malcolm Corley'le tanışması Ben için bir dönüm noktası oluyor. Malcolm'la birlikte kendisini barda ziyaret eden, oyunun kötü

## GÖNDERMELER...



- Oyunun yapımcısı LucasArts olunca Star Wars'a gönderme yapmak da kaçınılmaz olmuş. The Cavefish çetesinin giysileri Star Wars serisinin dördüncü bölümü olan A New Hope'taki Tusken Raiders'dan (Kum İnsanları) araklanmış.

- Oyunun ortalarında çöp kutularının yanına gittiğimizde karşılaştığımız gazeteci Miranda "Help me Ben, You're my only hope!" (Bana yardım et Ben. Tek umudum sensin!) diyor. Aslı şöyle: "Help me

Obi-Wan Kenobi, You're my only hope".

- Kamyon sürücüsü Emmet karakteri kolunda İmparatorluk ambleminin dövmesini taşıyor. Old Mine Road'daki Rottwheeler sürücülerinden birinin alnındaysa yine dövme şeklinde Star Wars'un asi kanadının (Rebels) amblemi var.

- Hepsinden öte, Luke Skywalker karakterini canlandıran Mark Hamill oyunda Ripburger da dahil olmak üzere üç farklı karakteri seslendirmiş. (Göndermecilikte son nokta!).

- Arabaların birbirine girdiği Mad Max-vari müsabakada koltukların bulunduğu yere gidildiğinde duvardaki posterlerden birinde Sam & Max oyunundaki Max karakteri görülüyor. Ayrıca müsabakaya katılan sürücülerden biri aslında George Lucas'ın ta kendisi!

- Vultures çetesinin üyelerinden bazılarının isimleri Razor, Wendy ve Sid. Bu isimler bir diğer LucasArts oyunu Maniac Mansion'dan geliyor.

karakteri Adrian Ripburger'in iş teklifini geri çevirirken başına ördüğü çorabın farkında değil. Ripburger kısa bir süre sonra Malcom'u öldürüyor ve suçu Ben'in çetesinin üzerine yıkıyor. Haliyle kahramanımız bir an önce gerçek suçluyu bulup adını temize çıkarması ve hapse düşen çete elemanlarını kurtarması gerekir.

Ben ve diğer çete karakterlerinin oluşturulmasında Peter Fonda ve Dennis Hopper'in başrollerini paylaştıkları, 1969 tarihli Easy Rider filminden esinlenilmiş olması kuvvetli bir ihtimal. Ayrıca oyunun ilerleyen kısımlarında gelişen Ben ve Ripburger arasındaki rekabet ilişkisinin Batman ve Joker arasındaki ilişkiye fazlaca yaklaştığını gözlemleyebilirsiniz. (İronik ama Ripburger'ı seslendiren Mark Hamill aynı zamanda Batman çizgi dizisindeki Joker karakterini de seslendirmiş). Oyunun sonlarına doğru, ikilinin uçurumun kenarında sallantıda kalan bir uçakta kapıştığı sahneye Michael Caine'in başrolde olduğu, yine 1969 yapımı The Italian Job filmindeki benzer sahnenin parodisinden ibaret. Schafer ve Grossman'ın bir diğer üstün başarısını oyunun zihinlerimize kazınan diyaloglarında görüyoruz. Kendi adıma konuşacak olursam, üzerinden seneler geçmesine rağmen, Ben'in barmenden motosikletinin anahtarını isterken gelişen diyalog başta olmak üzere oyundaki pek çok konuşma halen beynimde yankılanıyor.

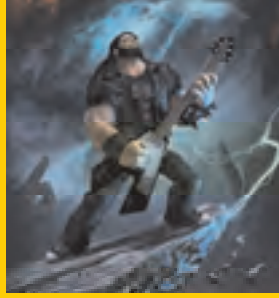
Full Throttle'in oynanışı -başta da ifade ettiğim gibi- "basit ararım, pratik ve hızlı oynanış" mantığına dayanıyor. Önceki LucasArts oyunlarında kullanılan SCUMM motoru üzerinde gerçekleştirilen birkaç ufak ama akıllıca modifikasyonla, daha sonra The Curse of Monkey Island'da aynen kullanılacak olan kullanışlı arabirim mümkün kılınmış. Sonuç olarak ekranda rahatça gezinip, nesnelere bir çırpıda etkileşim kurabiliyorsunuz. Otobanda diğer çetelerin (The Rottwheelers, The Vultures ve The Cave-Fish) elemanlarıyla olan kapışmalar ise oyunun aksiyon yönünü teşkil ediyor. Hem motosiklet

## SCUMMVM MUCİZESİ!

Full Throttle'in Windows versiyonu sorunsuz ama standart DOS versiyonu Windows ortamında doğrudan çalıştırıldığında özellikle seslerde sorun yaşıyor. Bu sorunu aşmak ve hatta oyunu grafik filtreleri sayesinde daha güzel görsellerle oynamak için SCUMMVM ara yüzünden faydalanabilirsiniz. Yapmanız gereken, SCUMMVM yazılımını yükledikten sonra çalıştırıp oyunun yer aldığı klasörü göstermek. Bu şekilde oyunu listeye ekledikten sonra Edit Game'e tıklayarak gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz. Full Throttle dışında neredeyse bütün eski adventure klasiklerini düzgün şekilde oynamanıza olanak tanıyan bu mucize yazılımı indirmek ve daha ayrıntılı bilgi edinmek için [www.scummvm.org](http://www.scummvm.org) adresini ziyaret edebilirsiniz.



## BRÜTAL LEGEND



sergilemiş olan Jack Black'ın hik demiş burnundan düşmüş. Düşerken de Jack Black'ın sesini alıvermiş! Seslendirme ekibinde yer alan diğer isimler arasında Motorhead'den Lemmy Kill-mister, Judas Priest'ten Rob Halford ve Runaways'den Lita Ford gibi rock ve metal müziğinin önde gelen isimleri var.

çeteleri konseptine uygun düştüğü hem de eğlence dozajını artıracakları düşünülerek oyuna eklenen bu bölümlerin -pek çok adventure sever tarafından gereksiz bulunmuş olsa da- Full Throttle'a ayrı bir renk kattığı kesin. Üstelik otoban savaşları ana oyundan tamamen kopuk olmasın diye çevrede gezinirken edineceğiniz belli silahların belli çete elemanlarına karşı etkili olması sağlanmış.

### "TAM GAZ" YOLA DEVAM?

Oyunun en çok eleştirilen yönlerinden biri kısa sürmesi. Bunda bulmacaların diğer LucasArts adventure'larına göre epey kolay olmasından çok sinematiklere özel bir yer ayrılması etkili olmuş. Gerçekten de sinematiklerle birlikte oyun süresi saatler alabilirken, sinematikleri "ESC geçtiğinizde" koca oyun yarım saatte sonlanabiliyor. Kolay ve kısa oluşuna karşın Full Throttle, LucasArts'ın en çok ses getiren oyunlarından biri; çünkü herkesin ilgisini çeken konu, atmosfer ve karakterlere sahip olmasının yanı sıra; bünyesinde barındırdığı yenilikler ve tüm bunların tek bir potada başarıyla

eritilmiş olması oyunu kült mertebesine yükseltmeye yetti.

Oyunculara pek çok ilki bir arada yaşatan Full Throttle'in devamını geliştirme girişimlerinden ikisi de başarısız oldu. İlk oyunda da parmağı bulunan Larry Ahern, 2000'de Full Throttle: Payback adında bir devam oyunu için sanat direktörü Bill Tiller ile anlaşmıştı. Gelgelelim, kısa bir süre önce firmadan ayrılan Tim Schafer'in yokluğunda, LucasArts cephesinde yeterli ilgi gösterilmediğinden proje iptal edildi. 2002'de LucasArts yetkilileri tarafından Full Throttle: Hell on Wheels adında başka bir devam oyununun geliştirileceği açıklandı. Tamamen üç boyutlu olması planlanan oyun geliştirilmeye başlandı ve üstelik bir de demo yayınlandı. Buna karşın; grafiklerin dönem oyunlarına nazaran kötü olduğuna dair ciddi eleştiriler ve Ben'i seslendiren Roy Conrad'ın akciğer kanserinden talihsiz ölümü gibi sebeplerle proje durduruldu. Şimdilik ufukta bir devam oyunu da görünmüyor ne yazık ki.

Bunu söylemekten hoşlanmıyorum ama artık Full Throttle gibi oyunlar yapmıyorlar, yapamıyorlar...

■ **Hasan Başaran**





**Kaan Kural** kaankural@level.com.tr

**Jurassic Park**

## Kendin İçin Oyna

**S**on dönemde spor oyunlarının, sadece işin aksiyon yönünde çalışmadıkları malum. Hani kategori olarak "spor oyunu" diyoruz halen ama bir süredir işin menajerlik kısmına girmeye de başlamışlardı. Daha henüz emekleme çağındayız. Menajerlik boyutu şimdilik felaket. Detay çok az. Hata pek çok. Yine de aksiyon ve organizasyonun keşime noktasında oynuyoruz bir şekilde. Tatsız olduğunu bile bile.

Spor oyunlarındaki son trend ise tek bir oyuncuya bireysel bir kariyer yaratmak, olaya biraz da rol yapma, RPG öğeleri katmak oldu. Bunun en popüler olanıysa malum, futbolun gazıyla PES'teki ve FIFA'daki Be A Legend / Pro hadisesi. Ancak 11'lerden oynanan bir sporda aktif olmak çok kolay değil. Benim ilgi alanıma giren basketbolda ise bu yıl NBA 2K10'u renklendiren My Player modu NBA oynama keyfine yepyeni bir boyut kattı.

Eksikleri, hatalarını yazmayacağım. Bilen biliyor. Daha ilk senesi olduğu için de şahsen hepsine eyvallah diyorum. Çünkü beşe beş oynanan ve toplu savunma ile toplu hücum yapılan bu spor, tek bir oyuncu ile kariyer yapmak için kusursuz bir ortam. Futbolun aksine ecebilerin "down time" dediği durağanlık, boş zaman yok çünkü. Maç sırasında sürekli oyunun içinde olmak zorundasınız. Şimdilik esas sorunsu işte o maçın içine girebilmek.

2K10 çıktığından beri bu My Player olayına sarmış

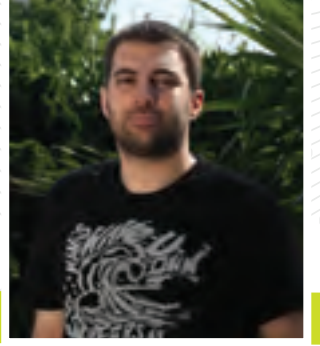
durumdayım. Malum, sekiz tuşa hakim olamadığım için oyunu çok iyi oynadığımı söyleyemem. Ortalamanın üzerindeyim diyelim. Benden tavsiye, My Player'a dadanmadan önce bol bol oynayıp oyunda mümkün olduğunca ustalaşın. Çünkü sonra işler daha zorlaşıyor. My Player'da oyuncunuzu oluştururken hakikaten bayağı bir kalas olarak başlıyor her şey. 50 rating'le ne işiniz var zaten NBA'de değil mi? Yaz Ligi'nden başlıyor her şey. Ama orada bile F1 pistine çıkan kamyon kıvamında bir hantallık hakim oyuncumuza. Bu başta çok alerji yaptı bende. Oyun kurucu almıştım. Ancak reaksiyon zamanı Greg Ostertag düzeyinde olduğu için Yaz Ligi'nde bir türlü koçların gözüne giremeyip iki sezon D-League'de sürününce sinirlenip "Madem kalas olacağız, bari pivot olayım" dedim. Daha beter oldu her şey. Sürekli adamımı kaçırıp, ribaunt verdiğim için aslında D-League'e bile almamaları lazımdı ama oyunun algoritması, kumanda edilen oyuncuyu atmadığı için resmen torpille kaldık. NBA hayallerim uçtu gitti ama.

İyiden iyiye asabım bozuldu. Araya Dragon Age: Origins de girince üç hafta falan yüzüne bile bakmadım ama sonunda dayanamadım ve en baştan bir skor guard yarattım. My Player modunun en kötü yanı, takım oyununa zerre prim tanımaması. Takımın iyiliği için az top kullanmanın, savunmada

yardıma gitmenin falan zerre kıymet-i harbiyesi yok. Her koyun kendi bacağında asılıyor. Genç basketbol severlere kötü mesajlar içerse de işlerin nasıl yürüdüğü konusunda da acı dersler içermekte bu durum. Ben de "Kolektif oynayalım. Önemli olan istatistik değil, takımın kazanması" gibi ideallerden uzaklaşıp kendimi kapitalist çarkın içine bırakınca kaderim döndü. Artık her top aldığımında hızlı bir pick & roll oynayıp ya atıyor ya da attırır hale geldim. Savunmada adamıma yapışıp diğer oyuncu turnike atsa bile dönüp bakmaz oldum. Adam ve alan paylaşımı, skorun dağılımı, takım kimyası, iç - dış dengesi gibi basketbolun ince detaylarını da "Bana ne olm, ben kendi derdimdeyim" diyerek tamamen boş verdim.

Sonra anladım ki bir şekilde 10 günlük kontratla falan NBA'e kapağı atarsanız idmanlara falan çok gerek kalmadan rating hızla artıyor. Önce Indiana Pacers ile yarım sezon geçirdim. Şimdi Chicago Bulls'la ikinci sezonum. Rating 74 oldu. Kamyon adam artık Minardi kıvamına geldi. Yakında Ferrari olacak diye umuyoruz. Maç başına 27 sayı, 4 ribaunt, 12 asist, 3.5 top çalma gibi enfes işler yapıyorum. Bu kadar çabuk yükselmek biraz işin gerçekçiliğini yok etse de şu anda keyiften sekiz köşe maçlar çıkarıyorum. Mass Effect 2 çıkana kadar sezonu bitirme derdimdeyim. Bakalım... ■





# Spor Oyunlarının Bana Yaptıkları...

**B**ildiğiniz üzere yıllardır en çok tercih ettiğim, oynamaktan zevk aldığım ve dergide kaleme aldığım oyunlar, başta futbol ve basketbol olmak üzere spor oyunlarıdır. Bu türe yönelmemdeki ana nedense tabii ki bu spor branşlarını sevmem, halihazırda bu branşların birer izleyicisi olmam. Eskiden futbola çok daha yakın olan ben, son yıllarda iyiden iyiye basketbola, daha çok da NBA'e sarmış vaziyetteyim. Haliyle bu süreçte hem Pro Evolution Soccer'dan, hem de FIFA'dan ziyade NBA 2K serisine yöneldim. PC'de devam ettiği süreçte NBA Live serisine de takılıp gitmişliğim var ama NBA 2K'i keşfetmemle NBA Live'i çöpe atmam aynı saliseler içinde cereyan etmiş olaylardır. Peki bu kadar çok sevdiğim, tüm boş saatlerimi harcamaya gayret ettiğim bu oyunlar bana ne yapıyor olabilir ki? Anlatayım...

Öncelikle lafa FIFA 10'dan başlayayım. Bildiğiniz üzere LEVEL kadrosu olarak bu yıl uykudan uyandık, PES'in ne kadar tekdüze, sıkıcı ve gerçekdışı bir oyun olduğunu anladık ve FIFA 10 ile futbolu yeniden keşfettik. İlk günden itibaren oyun bizi büyüledi, kendine hayran bıraktı ve saatlerimizi birer birer çalmaya başladı. Günler, haftalar, hatta aylar ilerledikçe oyunun sinir bozucu bazı özelliklerini keşfetmeye başladık. Tümü ufak tefek olan ve üzerinde durulmayacak şeyler aslında ama biri var ki beni her seferinde çileden çıkarıyor: Fizik sistemi.

FIFA 10 ile seriye eklenen fizik sistemi, gerçek fiziksel kuralları oyuna dahil etmiş ve futbolcular arasındaki fiziksel farkların birebir olarak oynanışa etki etmesini sağlamıştı. İşin sinir bozucu kısmıysa bazı oyuncuların ve bu vesileyle bazı takımların tanka dönüşmesi. Örnek mi? Barcelona ve Chelsea. FIFA 10'u aldığım ilk günden beri Arsenal ile oynuyorum ve ne zaman karşıma Barcelona ya da Chelsea gelse ecel terleri döküyorum. Konu şu ki bu iki takımdaki oyuncuların diğer oyunculara göre anormal fiziksel üstünlük sergiledikleri anlar oluyor. Bir Drogba'dan, bir Anelka'dan ya da bir Ibrahimovic'ten top almak maksimum seviyede zorken, bu oyuncuların biriyle çarpıştığınızdaysa çoğunlukla yere düşen taraf siz oluyorsunuz, karşı tarafa hiçbir şey olmamış gibi yoluna devam ediyor. E yuh be kardeşim!

Karşılarındakiler insan değil mi? Onların hiç mi kalıpları yok? FIFA 10'a göre yok maalesef. Oyun mükemmel, her şey olması gerektiği gibi ama bu konuda biraz daha denge sağlanması gerektiğini düşünüyorum. Puanım 85!

Diğer önemli konuya geçen yıla kadar büyük zevk aldığım NBA 2K serisinin şutlar konusunda beni çembere dahi deydirmemesi. NBA 2K9 için bulduğum gerçekçi slider seti sayesinde oldukça iyi bir sezon geçiriyordum. Bu sezonsa şut konusunda bir türlü düze çıkamadım. Oyun piyasaya sürüldü dört ay oldu, belki Chicago Bulls gibi ortalama bir takımla oynuyorum ama

şutlarda bu kadar başarısız olunmaz ki. Sağ stick ile başladığım şut serüvenimi bırakmak üzereyim neredeyse. Hele ki John Salmons'ın şut mekaniğini zerre anlayamadım. Rose ile fena atmıyorum ama Salmons, Hinrich ve Deng üçlüsüyle çember dövmekten başka bir şey yapmıyorum. Nedir bu uğursuzluk? Bir de sen deneyiver Kaan, gözünü seveyim.

Bu süreç biraz daha devam ederse yaşlandığımı ve yeteneklerimi kaybetmeye başladığımı düşüneceğim. Belki de diğer oyun türlerine ağırlık vermenin zamanı geldi; ne dersiniz? [twitter.com/fisek](https://twitter.com/fisek)





**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**Bir Oyun Editörünün Anıları**

## Zamanı Ben Yaratırım!

**L**EVEL Online'da blog habisesine tutuşmamızla birlikte bana gelen sorular da çığ gibi büyüdü. Çoğuna cevap vermeye çalışırken de bir sorunun, blogla olsun, e-postayla olsun, bana sürekli sorulmakta olduğunu fark ettim.

"Tuna abi, bu kadar çok yazıyı nasıl yazıyorsun; yoksa sen vampir misin?"

Ortak paydada buluşan soru, aşağı yukarı bu şekildeydi.

Belki biliyorsunuz, belki fark etmediniz henüz ama ben aslında tam dört farklı işle uğraşan bir insanım. Sabahları evimden çıkıp dergiye gitmiyorum mesela. Ruhum her zaman Hürriyet Medya Towers'ın dokuzuncu katında ama bedenim oradan çok uzakta. Bir yandan kendi mesleğimi yapıyorum, bir yandan dergiyle ilgileniyorum ve buna rağmen derginin büyük bir kısmında söz sahibi olabiliyorum.

Bunu neden yaptığının nedeni basit. Her ay bankada yaklaşık 12.000 Türk Lirası gördüğüm için olabilir mesela. Peki buna inanırsınız mı? İnanmayın. Çünkü daha fazlasını alıyorum! Hahhahaha! (Hain gülüşler karanlıkta yankılanırken sahne kararır ve bir sonraki perdeye geçilir...)

İşin içinde para varsa şuradan şuraya gitmek nasip olmasın. Ben bu işi seviyorum arkadaşlar. Sorulan soruda "Neden yapıyorsun?" denmiyordu, onun da farkındayım. Fakat konuyu bağlayacağım.

Bu işi sevdiğim için hala bir hobi olarak götürebiliyorum. Mesela siz, işten veya okuldan çıkınca eve gelip televizyon başında oturuyor olabilirsiniz. Belki dışarı çıkıp arkadaşlarınızla iki çift laf ediyorsunuzdur. Sinemaya gideniniz olabilir, bowling oynayanınız olabilir. Belki de kız / erkek (Bu da hibrit birleşim gibi oldu.) arkadaşınızla hiçbir şey yapmadan vakit geçiriyorsunuzdur.

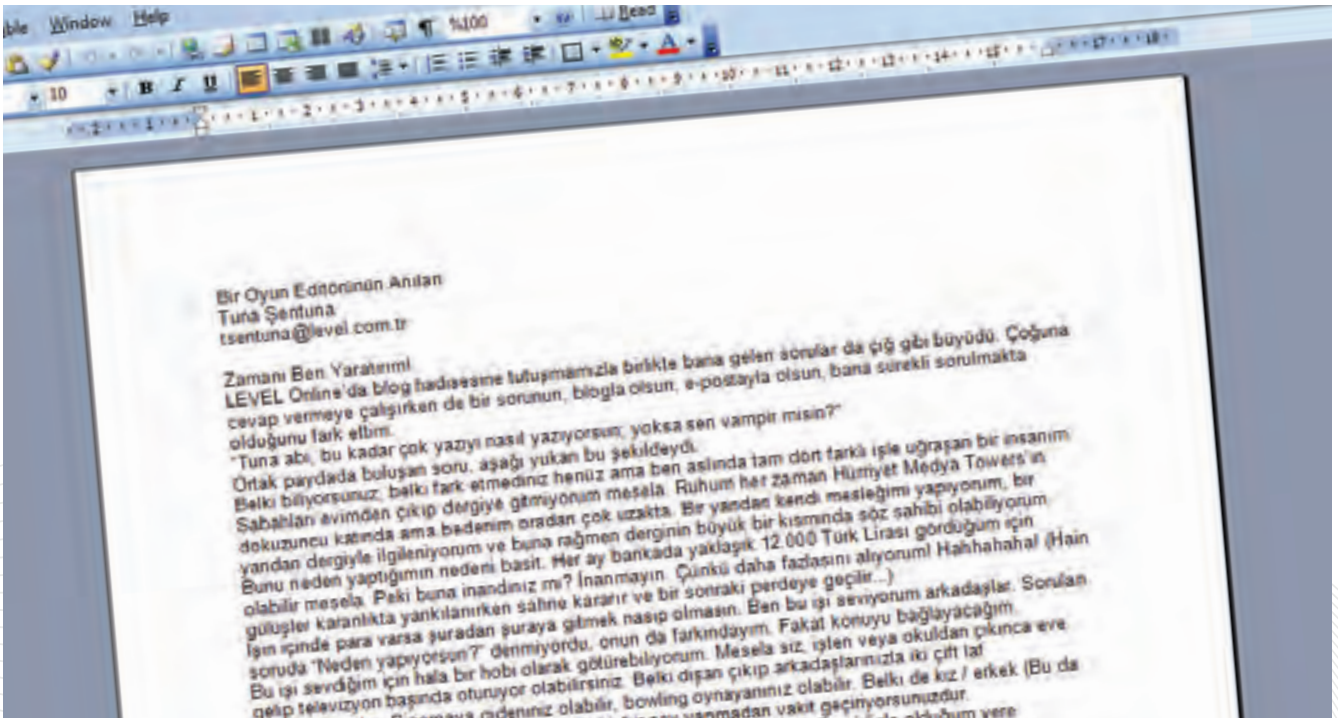
Efendim, yalan söylüyorsam şuradan şuraya gitmek nasip olmasın (Bu gidişle olduğum yere çivileneceğim.), ben bunları o kadar nadir yapabiliyorum ki herhalde yakında sosyal hayatın ne olduğunu unutacağım. (Sherlock Holmes'e bile gidemedim iş yüzünden!)

Siz televizyon izlerken ben yazı yazıyorum, siz gezerken ben spor eğitmenliğiyle uğraşıyorum, siz PES'te kapışırken ben Darksiders'i bitirmeye çalışıyorum ki dergiye incelemesini yazabileyim. Ama

işin güzel tarafı, bunu yaparken zevk alıyorum. Yazı yazmak, yazı yazarken bir yandan müzik dinlemek artık benim için bir terapi haline geldi. Zaten televizyon izlemeyi sevmem. Onun yerine kendime bir Word sayfası açıyorum, ona bakıyorum. Şöyle bir ekran dolusu yazdığım, "Vay be, iyi gidiyor." diyor, keyifleniyorum. Alışkanlık, bağımlılık, eğlence. Yazı yazmak benim için bunların hepsi ve zaman zaman daha fazlası.

Bu yüzdendir ki asırlardır oyun dergilerindeyim, bu yüzdendir ki işimi aksatmadan yapabiliyorum. Sanıyorum ki bu soru bir daha bana sorulmaz ama illa ki daha derin bir sır arıyorsanız, o zaman yapabileceğim pek bir şey yok.

Bu ay burada Alan Wake ile ilgili bir şeyler yazcaktım aslında fakat bölümün adının "Bir Oyun Editörünün Anıları" olduğunu görünce yapamadım. Ya bölümün adını değiştireceğim ya da Ersin Karabulut'un yaptığı gibi, "Geçen gün bir oyun gördüm, şöyleydi böyleydi; bir de lise yıllarımı hatırlarım, o zaman oyunlar bahçede oynanırdı." diyerek konuyu konu içinde çözmeye çalışacağım. Neyse, bunu gelecek ay düşünürüz... ■







## Yoldaki Karanlık

**S**olgun bir gündü. Güneş, tıpkı yaşlı bir insanın zaman içerisinde yitip giden derisinden farklı değildi. Ve soğuktu. Olabildiğince soğuk bir hava vardı. Giyilen kıyafetleri hiçe sayarmışçasına, insanın vücuduna işleyen demir gibi bir soğuk... Etraf, günlerdir yağın yağmurun yarattığı çamurlarla kaplıydı. Çimler, çamurların altında boğuluyordu... Ağaçlar ise yardım etmek için kökleriyle yeryüzünü yerinde tutmaya çalışıyordu...

Atlar ahırlarında kişnemektedirler, çocuk içeri girdiğinde. Dışarı herhangi bir at çıkarmak üzere girmemişti oysaki içeriye. Herhangi bir atı kontrol altına alamayacak kadar küçüktü. Hasırların mükemmel uyumuyla kendini bu dünyaya tanıtmış bir eyeri aldı duran yerinden. Çok ağırdı. Fakat yapmakla yükümlü olduğu sorumluluklarının farkındaydı. Nitekim amacı daha farklıydı...

Eyer ile dışarıya çıktığında, kendisini kalabalığın içerisinde kaybetti ama çok geçmeden gene buldu. Ulaşması gereken yer ziyadesiyle yakındı. Etraftaki devler, sanki bir sinek öldürmüştüğüne yere basıyorlardı. Düşmek... Aklına getireceği en korkunç deneyimdi. Babasını, ilerlemeye çalıştığı savaş alanının arasından zorlukla seçebiliyordu. Bir anda bir omuz darbesi... Bir anda bir diz darbesi... Kalabalık için tam anlamıyla görünmezdi. Sinir neredeyse içerisinde ayrı bir vücut bulacaktı ki bir anda

kendisini bildiği bütün dillerden alıp o bilinmeze götüren müziği duydu.

Lakin bu müzik sayesinde değişti gördüğü her şey... Güneş daha önce hiç olmadığı kadar berraktı ve çimler yemyeşildi. Devlerden daha devdi ya da onları fark edemeyecek kadar küçülmüştü. Artık ilerleyebilirdi. Babası, tam karşısında abisiyle konuşuyordu. Çitlerle çevrelenmiş geniş bölgeye girer girmez babasının yanına olabildiğince hızla koştu ya da en azından o, koştuğunu sanıyordu. Eyeri elinden alınan çocuk, duyduğu birkaç teşekkürümsü sözden sonra beklemeye başladı.

Yapılacak olan bir yarış vardı ama ne için yarışılacağını bilmeyen çocuk artık hedefine çok yakındı. Abisiyle anlamadığı bir lisanla konuşan babasının son gırtlak lakırtıları da bitmişti. Baba, eyeri yerleştirirken sanki çocukla aynı boydaydı. Daha önceki devlerden farklıydı. Abisi... Abisine bir insan nefes alış süresince baktı ve gördüğü manzara gözlerini ovuşturmasına neden oldu. Zira abisi, devlerden de devdi. Tekrar babasına bakan çocuk, adamın kendi boyunda olduğuna emin oldu.

Bundan daha iyi bir zaman olamazdı. Babası

atın üzerinde yerini almıştı. Demir pençeler gibi vücudunu yırtan soğuğa karşı daha fazla dayanamayacağına sadece kendisinin farkında olmasını diledi. Demir... Bu maddeyi tanıyordu ya da çelik mi demişti köyün demircisi? Solgun güneşin altında, atın eyerinin altında duruyordu kabzası. Babası çevik bir el hareketiyle kavradı kılıcı ve abisine doğru uzattı. Çocuk yine de olacaklardan emindi. Kendi boyundaki bir adam, bir deve eşya vermezdi. Ve bir anda kılıç çocuğun burnunun dibindeydi. Babası yüzünde ufak bir tebessümle ona doğru nazik bir hareket daha yaptı, sanki "al, al ve ben gelinceye kadar bekle" dermişçesine. Mutluluk, sırtındaki endorfin ağacında meyve vermeye başladı. Yere düşen her bir meyve karşında yüzünde bir başka tebessüm yer buldu.

Sonunda o kılıcı eline alabilmiş ve her savuruşunda hava, sanki hayran kalmışçasına sesler çıkarmıştı... Ne soğuk pençeler, ne de yaşlanma korkusu... Hiçbirisi yer bulamıyordu bu narin ve ufak bedende. Zira devlere karşı kazandığı zaferde, tek başrol oyuncusu kendisiydi, bir de çalan müziğin huzuru... ■





## **BIOSHOCK 2**

Rapture sizi çağırıyor!

**LEVEL 158**

1 MART'TA PİYASADA

# “HERKESE MUHTEŞEM BİR FİLM” STARGATE - YILDIZLARA GEÇİT

**DVD**  
DVD FİLM + 5 TAM SÜRÜM

Bilgisayarınız bu paket ile her zaman güncel kalacak!  
**PC'niz için tüm güncellemeler**

04/2010 www.chip.com.tr TEKNİKLER İLAHİYU

## CHIP

12 yıl Windows Aracı

**PC'nizi sadece 1sn'de başlatın**  
• ELEKTRİK TASARRUFU • ZAMAN TASARRUFU • PARA TASARRUFU •  
Maksimum hızda çalışırken %30 tasarruf etmenin yolları 1144

**Depolama düellosu**  
SSD vs HDD: Hangi disk türünü tercih etmelisiniz. Tüm avantaj ve dezavantajları sizler için değerlendirdik 1144

**SLR fotoğraf makineleri**  
Herkesin hayalini süsleyen en yeni 12 SLR fotoğraf makinesi teste

**Microsoft'tan en iyi araçlar**  
Yeni özellikler, daha fazla konfor: XP, Vista ve Win7 için orijinal araçlar 1144

**A'dan Z'ye Intel Turbo Boost**  
Intel Core i5 ve i7 işlemcilerdeki yeni teknoloji bilgisayarları nasıl hızlandırıyor?

4 TAM SÜRÜM

- WebSite 5
- G Data Internet Security 2010
- UnIns
- Internet Security 2010

4 yıllık  
CHIP ARŞİVİ  
2006  
2009

Herkes  
Video eğitim  
Nasıl yapılır  
TAM SÜRÜM

4 TAM SÜRÜM  
YAZILIM HEDİYE

**DVD**  
Şubat 2010

## Stargate

Kurt Russell ve James Cooper - Arkadaşlar bir gün uzay çavdaru farkatlık bilim kurumu müzesini bulduklarından sonra Stargate adlı evrenin diğer dünyalarına gideceklerdir.

**Video Kurs: Nasıl Yapılır?**  
Facebook'tan Twitter'e, blog sayfaları oluşturma, youtube için video çekme, Çeşitli mobil uygulamaların yapılması, online eğitimler, kadar daha online eğitimler, sosyal medya videoları sayılabilecek kadar çok öğrenin...

4 TAM SÜRÜM

- WebSite 5
- G Data Internet Security 2010
- UnIns
- Internet Security 2010

2010 YILI EN İYİ YAZILIM - Windows'tan Linux'a - Güvenlik ve gizlilik - Güvenlik yazılımları - Güvenlik yazılımları - Güvenlik yazılımları - Güvenlik yazılımları

CHIP DVD, bilgisayarınız için en iyi yazılım paketidir. 2010 yazılım paketinden yararlanın!

Şubat sayısı bayilerde!



# BEN 10 ALIEN FORCE

# VILGAX ATTACKS

