

TEMMUZ 2009 - 6.90 TL (KDV DAHİL)  
2009-07 - ISSN 1304-2134

# LEVEL

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

**150.**  
**SAYI ÖZEL**  
48 Sayfalık Online Oyun  
Kitapçığı ile  
**202 SAYFA**

**4 Dev Poster**  
Max Payne 3,  
AC2, Karahan  
**5 TL'lik**  
HanPara

İLK EKİRAN GÖRÜNTÜLERİ, İLK BİLGİLER

# MAX PAYNE 3

E3 (32 SAYFA) · MAFIA II RÖPORTAŞI · PROTOTYPE  
INFAMOUS · GHOSTBUSTERS · KAAN KURAL RÖPORTAŞI

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



K.K.T.C. Fiyatı 8.50 TL

## Bir LCD Monitörde Aradığınız Herşey



Chip Dergisi Test Merkezi Nisan  
2009 Ayı Ürün Ödülü

### Inca LCD Monitör

20", 22", 23", 24"

20", 22", 23", 24" LCD Monitör • Türkçe OSD Menü • Yatay 170° x Dikey 160° görüş açısı • 1920x1080 çözünürlük • 2 ms (GTG) tepkime süresi • 300 cd/m<sup>2</sup> parlaklık • 15.000:1 (10.000:1 gerçek) dinamik kontrast • 0.282(H) x 0.282(V) nokta aralığı • 16,7 Milyon renk • Dahili Multimedya Stereo Hoparlör • Boyutlar: 556 x 118 x 553 mm • 6.8KG brüt ağırlık • EPA Energy Star ve VESA DPMS uyumlu • Otomatik renk ayarı (Görüntü kaymağına bağlı olarak) W&G referans voltajını otomatik ayarlar • Windows98/ME/XP/Vista Uyumlu, Tak&Kullan Monitör

\* DVI ve "0" piksel garantileri opsiyoneldir



#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

#### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

#### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

#### EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

#### YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

#### GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

#### KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Burak Kılıç bkilic@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Hüseyin Hacimustafaoglu huseyin@level.com.tr

İlker Karas ilker@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr

Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Murat Karşılıoğlu mkars@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltas recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dındaş turbo@level.com.tr

Turgut Uç turgut@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

#### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

#### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

#### REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

#### LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

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

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusrat Kırımioğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

#### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 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 Voğel Burda Holding ŞmBh

lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve

konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı

yapılmaz.

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.

## 1997 - ∞



**23 Şubat...** Roslin Enstitüsü'nde bir ilk gerçekleşiyor; bir memeli, Dolly kopyalanıyor. Din adamları, siyasetçiler ve sivil toplum örgütleri kopyalamaya şiddetle karşı çıkıyor. Kopyalama karşıtı açıklamalar, mitingler, direnişlerle keşiyor. Dünya, karışıyor.

**1 Temmuz...** Birleşik Krallık, Hong Kong'u Çin Halk Cumhuriyeti'ne devrediyor. Hong Kong'lular için yeni bir yaşam başlıyor.

**1 Şubat...** Devlet, siyaset ve mafya üçgeninin yankıları sürüyor. Susurluk Skandalı'nın aydınlatılması için "Sürekli Aydınlık İçin 1 Dakika Karanlık" eylemi başlatılıyor; Türkiye her gün, 1 dakikalığına karanlığa gömülüyor.

**9 Eylül...** 20.000 TL'lik banknotlar tedavülden kalkıyor.

**13 Aralık...** Avrupa Birliği'ne üye olan 15 ülkenin katıldığı Lüksemburg Zirvesi'nde, Türkiye'nin "üyeliliğe adaylık" talebi reddediliyor.

**14 Ağustos...** Sekiz yıllık kesintisiz eğitim, Türkiye Büyük Millet Meclisi'nce kabul ediliyor.

**Ve 1 Şubat...** 80'lerin etkilerini üstünden atmaya çalışan Türkiye, yeni bir dergiyle tanışıyor: LEVEL. Tedirgin, cılız bir yayın... Gelip geçenlere, yan çevrilerek atıldığı raftan sesini duyurmaya çalışıyor. Kimisi dikkate alıyor, kimisi bakıp geçiyor. Dergi, emekliyor. Ama iki formayı dahi bulmayan bu "çaylak" bir şekilde herkesi büyülüyor.

Kim tahmin ederdi ki, 1997'de raflara düşen ve Berker'le can bulan bu çaylağın bir gün Türkiye'yi, hatta Avrupa'yı fethedeceğini ve 12,5 yıl sonra, Türkiye'deki önemli olaylarla anılacağını. Belki yola çıkılırken büyük hedefler söz konusuydu yine ama dedim ya, bu kadarını kimse beklemiyordu. Ben de sizin gibi bu "yeni heyecan"ın büyümesini, gelişimini izledim, hayranlıkla. 12,5 yılın yaklaşık 7,5 yılında içinde bulunarak...

12,5 yıl... Uzun zaman. Çok şey değişti o günden bugüne. LEVEL da çok şeyi değiştirdi. "Şunları yaptık" diye sıralamak yersiz; geriye dönüp bakan herkes, LEVEL'in neleri değiştirdiğini ve değiştirmekte olduğunu görebilir.

Ne var ki "geriye dönüp bakma", "bir şeyleri eleştirme" ve "doğru bilgi verme" konularında ciddi sorunlar yaşıyoruz. Özellikle internette... Mesela, internete bakılırsa, çoktan battık ve şu anda size, okuldan atılan Hababam Sınıfı gibi ormandan sesleniyoruz. İnternete bakılırsa, LEVEL eskisi gibi değil. İnternete bakılırsa, LEVEL'in eleştiriye tahammülü yok. Ve internete bakılırsa, biz bu işten hiç anlamıyoruz.

Ama; LEVEL, 12,5 yıldır Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi ve gitgide "arayı" açıyor. LEVEL, Türkiye'de oyun sektörüne yön veren ve oyunlara "ters açıdan" bakan tek dergi. LEVEL, salt bir "oyun dergisi" değil. Ve LEVEL, işini ciddiye alıyor.

Derler ya, "Bizi sizler var ettiniz"; genelde konserlerde, arabesk şarkıcıları puan toplamak için söyler bunu. Çok da klişe. Ben bu şekilde ifade etmek istemiyorum ama şunu söylemeliyim: Siz eşi benzeri olmayan bir kitlesiniz. İtiraf edeyim, ara sıra kızıyorum size. Ama kızgınlığım kısa sürede geçiyor çünkü biliyorum ki siz "o" kitleye dahil değilsiniz; siz, LEVEL okursunuz. İtiraf edin, ara sıra kızılıyorsunuz bize. Ama kızgınlığımız çok sürmüyor olmalı çünkü biliyorsunuz ki biz "onlar" gibi değiliz; biz, LEVEL'iz.

Her gün oyun oynuyoruz, sizle. Belki her zaman aynı server'da buluşmuyoruz, belki sık sık birbirimizin evine konuk olmuyoruz ama her gün birlikteyiz, farkında olmasak da. Evde, dergide, sokakta... Biz, aynı dili konuşuyoruz.

Tam 150 sayıdır oyun oynuyoruz ve inatla; bıkmadan, usanmadan oynamaya devam edeceğiz.

Siz bizle oynamak istediğiniz sürece...

*Çalışma arkadaşlarım adına...*

**Fırat Akyıldız, Yayın Yönetmeni**

firat@level.com.tr

#### Notlar

- Bu ay 4 güzel hediye var size: 1. Call of Juarez tam sürümü (**Seri numarası aşağıda.**) 2. Dev **Max Payne 3**, **Assassin's Creed II** ve **Karahan** posterleri 3. Türkiye'nin ilk ve tek online oyun kitapçığı: **Online Oyun** (48 sayfa) 4. Karahan Online için 5 TL değerinde **HanPara** (Kodlar, Online Oyun'un 3. sayfasında.)

- Sayfa sayımız, Online Oyun ile 202'yi buldu; iyi okumalar.

- **LEVEL Rock Band Günleri** başlıyor. 150. sayımızı da etkinliğin ilk günü kutluyoruz. Detaylar 20. sayfada.

- Görsel Yönetmen'imiz Murat Çavdar'la yollarımız ayrıldı; katkısı ve güler yüzü için kendisine teşekkür ediyorum, yolu açık olsun.

- 80'lere veda... Michael Jackson artık yok.

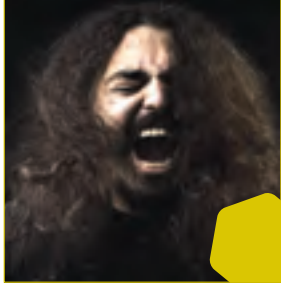
- **1 Ağustos**, LEVEL'in geriye kalan hayatının ilk günü olacak.

150 sayı geriye gidelim; 1. sayımızda ne yapıyordunuz?

Peki tam şu anda nerede olmak ve ne yapmak istedin?

### Bize ulaşın

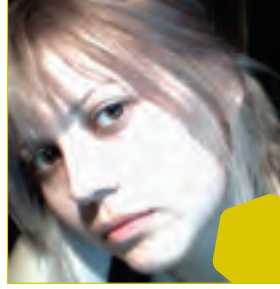
LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duyularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) e-mail adresinden, posta yoluyla ise LEVEL Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş. Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İstanbul adresinden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



### Gorcan Abi

18 yaşında, pırl pırl adamdım; kirlenmemiştim. Kısa saçlarımla konserlerde kafa sallamaya çalışırken saçım hareket ediyor mu diye bakıyordum.

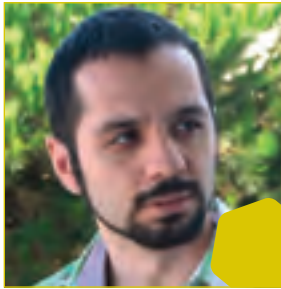
Siz bu satırları okurken ben; elimde biram, karşımda masmavi deniz, ayaklarım kumda müzik dinliyor olacağım. Haliyle yapmak istediklerimi yapıyor olacağım. Dur denize gireyim hatta...



### Elif Akça

Koç'ta yatılı okul hayatına uyum sağlamaya çalışıyordum. Okulun bilgisayarlarında sadece Lemmings oynamaya izin verildiği için tüm zamanımı hafta sonlarını ipe çekmekle geçiriyordum. Zira evde beni ilk Tomb Raider ve Full Throttle bekliyordu o yıl.

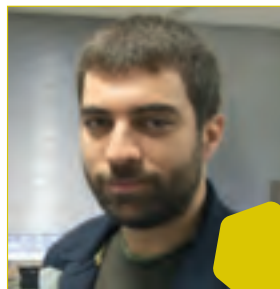
Şu an, sevdiğim bir arkadaşımı yanıma alıp Hollanda, Danimarka ve İsveç turu yapmak isterdim ki bu gerçekleşmeyecek bir hayal değil; planlamalara başladım bile hatta.



### Tuna Şentuna

150 sayı birden geri gitmek bir anda hayatımı film şeridi gibi görmeme neden oldu ve birinci sayıya gelemeden başım döndü, yere düştüm. Bu bağlamda da birinci sayıda ne yaptığımı hatırlayamadığımı söylemek zorundayım.

Tam şu saniyede dünyadan uzakta, muhtemel olasılıkla bir başka gezegende, daha önce hiç görmediğim bir yaşam formuyul... Çok iddialı oldu. Verin bana bir plaj, bir ay ışığı, hafif bir esinti; dalayım hayallere..



### Şefik Akkoç

Yıl 1997, lisenin başları, ne yaptığımı ben bile bilmiyordum; şuursuz şuursuz geziyordum herhalde en fazla. Daha önümde bitirilmesi gereken bir lise ve 6,5 yıl sürecek bir üniversite hayatı vardı...

Kanada'da, Avustralya'da ya da İngiltere'de olmak isterdim; hep bu üç ülkeden birinde yaşamak istemişimdir. Biri benim adıma pasaport ve vize işlemlerini halledebilir mi?



### Ali Güngör

Sayıda ne yapıyordum? Yazılar yazılırken bir göz atma imkanım olmuştu. Yazılar bittiğinde ise bilgisayardan, dergi daha matbaaya girmeden okuma şerefine erişmiştim. Büyük oranda Master of Orion 2 gibi ilk sayıda incelenen oyunları oynuyordum.

TV, PC vs olmayan bir yerde, tatilde olmak isterdim. Bir hayat muhasebesi yapmak isterdim. Günde bir kitap okumak, üzerine notlar almak, resim çizmek, müzik dinlemek isterdim. Denize girip yüzmek, mangal yapmak, oturup ateşi izlemek hatta kumpir yapmak isterdim.



### Cem Şancı

Maddoğ'un hazırlayıp çıkardığı ilk dergiyi bayden alıp okuyordum ve o sıralar üçüncü romanımı yazıyordum.

Buz gibi soğuk İskandinav dilberleri ile dolu bir buz havuzunda, elimde buz gibi soğuk bir kadeh margarita ile oturup dünya sorunları teati ederek insanlığa faydalı bir iş yapmak isterdim.

### LEVEL Ödülleri



#### Altın

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



#### Gümüş

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



#### Bronz

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

### LEVEL Damgaları



#### İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



#### Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



#### Tam Sürüm

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

### Bir Bakışta 149. Sayı

#### PUAN

9,5

#### The Sims 3>

Geçen ay The Sims 3 Elif'in rehini aldı. Bulduğu her boşlukta yarattığı The Sims dünyasına dönen Elif, oyunun incelemesini çizgi romana çevirdi.

9

#### Virtua Tennis 2009>

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

8,3

#### Rock Band Unplugged>

Rock Band ve Gitar Hero serilerinin bütün üyelerini usanmadan inceleyen Tuna, PSP'de de bu hobisine devam etti. PSP için geliştirilen Rock Band Unplugged'dan memnun kalan Şentuna, sadece bazı parçalardaki kötü ses ayarından şikayetçi oldu.

8,1

#### X-Men Origins: Wolverine>

Bir film oyununun filminden kötü olmasına alışkındık; bu yüzden X-Men Origins: Wolverine hepimizi ayrı ayrı şaşırttı. Filmin yapımcıları, oyunun yapımcılarından feyzalmalı bizce.

8

#### Fallout 3: Broken Steel>

Fallout dünyasını ablukaya alan Ali, Broken Steel'in Fallout 3'ten memnun kalmayan çoğu oyuncuyu tatmin eden ve orijinal oyunu çekip çeviren bir ek paket olduğunu belirtti.

ASUS P6T Deluxe Serisi, Süper Hibrit Motorlu Anakart

# İkiz Güç Performansı

Üstün Overclocking\* Kapasitesi  
ve Optimal Enerji Tasarrufu



Yeni ASUS P6T Deluxe/OC Palm, Intel'in yeni X58 yonga setine sahip üst seviye bir anakart olup, Intel® Core™ i7 işlemcilerini destekler. Bünyesinde bulunan çok özel ASUS Süper Hibrit Motor sayesinde TurboV ve EPU teknolojilerini kusursuzca entegre ederek üstün overclocking kapasitesinin yanı sıra optimal enerji tasarrufu sağlar. Gelişmiş bir overclocking aracı olan TurboV, işletim sisteminden çıkmadan veya önyükleme yapmadan hassas overclocking seçenekleri sunar. EPU teknolojisi, üstün enerji tasarrufu için en iyi güç yönetimini akıllıca tanımlar ve seçer. Yeni OC Palm seçeneği ise tek bir tuşla gerçek zamanlı overclocking ve farklı kullanıcı senaryolarını mümkün kılar.

\* Overclocking: Bir mikro işlemcinin performansını artırmak üzere tasarlandığı saat frekansının üstünde bir hızda çalıştırılması.



## CALL OF JUAREZ

**MINİMUM SİSTEM:** 2.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk  
**ÖNERİLEN SİSTEM:** 3.0 Ghz İşlemci, 1024 MB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk

## CALL OF JUAREZ

TAM SÜRÜM REHBER: 121

Yıl 2006... Polonyalı bir yapımcı olan Techland, o yıla kadar yaptığı tüm oyunlardan çok daha kaliteli bir projeye oyuncuların karşısına çıkmaya hazırlanıyor ve Ubisoft ile anlaşarak, oyununu tüm dünyaya dağıtmaya başlıyor. Vaşşi Batı temalı oyunlara aç olan oyuncular da bu oyunu pas geçmiyor ve Call of Juarez'ı sevgiyle kucaklıyor.

2006 yılının Sonbahar aylarında piyasaya sürülen oyun, hem eleştirmenlerin, hem de oyuncu kitlesinin büyük beğenisini kazanmıştı. Sız bu satırları okuduğunuz sırada piyasaya sürülmüş olan devam oyunuyla yeniden gündeme gelmişken, öncelikle ilk oyunu oynayıp arada sağlıklı bir geçiş yapmanızı istedik. Fena mı oldu?

Not: Oyunun kurulumu için gereken seri numarasını sayfa 3'te bulabilirsiniz.



## MAFIA II RÖPORTAJI

İLK BAKIŞ / RÖPORTAJ: 16

Çek Cumhuriyeti'nin oyun dünyasına kazandırdığı en önemli yapımlardan biri olan Mafia, ikinci oyunuyla yine bizi mest etmeye hazırlanıyor. Bir türlü net bir çıkış tarihine kavuşamayan oyun hakkındaki detayları, röportajımız sayesinde öğreneceksiniz.

## LEVEL DVD

## DEMO'LAR

Emotigeddon  
Overlord II  
Rick Rocket  
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

## BEDAVA OYUNLAR

AirRivals  
No Action Jackson  
Ray Hound  
Somnia  
Toblo

## MAX PAYNE 3

YAKIN PLAN: 22

Öldürülen ailesinin öcünü aldı, Mona Sax ile tanışıp yepyeni bir maceraya atıldı, sonunda yoruldu, bıktı ve Sao Paulo'ya kaçtı. Artık hayattan bezmiş, yaşlanmış ve tek bir tel bile saçı kalmamış bir Max var karşımızda. Senin derdin ne dostum!



## E3 2009

DOSYA KONUSU: 28

Son yıllarda fazlasıyla küçülen ve oyuncuların çok, firmaların takvimden sildiği E3, bu yıl yeniden doğdu tam anlamıyla. Organizasyonun eski formatına kavuşması, oyun firmalarının Los Angeles'a akmasını sağladı ve biz de biletimizi kapıp fuarın yolunu tuttuk.

Dead Rising 2  
Final Fantasy XIII  
Forza Motorsport 3  
Gran Turismo 5  
Halo 3: ODST  
Halo: Reach  
Heavy Rain  
Left 4 Dead 2  
Lost Planet 2  
Mafia II

## EKSTRALAR

Dante's Inferno (Wallpaper)  
inFamous (Wallpaper)  
The Saboteur (Wallpaper)  
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (Wallpaper)

## VİDEOLAR

Alan Wake  
Aliens vs. Predator  
Assassin's Creed II  
Bayonetta  
Brütal Legend



## THE AGENCY

İLK BAKIŞ: 10

Sony'den yepyeni bir FPS oyunu; üstelik online! Bir türlü sağlam bir oyuna sahip olamayan MMOFPS türü, belki de The Agency ile zirve yapacak. PC ve PlayStation 3 platformları için hazırlanan oyunun detaylarını, canımızdan çok sevdiğimiz Tuna'dan alıyoruz.

## LEVEL 150

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 LEVEL Ligi

## İLK BAKIŞ

- 10 The Agency
- 12 Blur
- 14 Pro Evolution Soccer 2010
- 16 Mafia II Röportajı

## YAKIN PLAN

- 22 Max Payne 3



## 300. SAYI

**DOSYA KONUSU: 92**

Yıl 2021, hala LEVEL semalarındayız. Bu ay ofiste neler olup bittiğini öğrenmek için size 92. sayfaya bekliyoruz.

### DOSYA KONUSU

28 E3 2009

92 300. Sayı

### PC İNCELEME

62 Prototype

68 Ghostbusters: The Video Game

72 Overlord II

74 Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

75 Street Fighter IV

76 Delta Force: Xtreme 2

### 78 KONSOL USTASI

### KONSOL İNCELEME

80 Infamous

84 Red Faction: Guerrilla

86 UFC 2009: Undisputed



## GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

**İNCELEME: 68**

Bunun için 25 yıl beklememiz mi gerekiyordu! Yıllardır piyasaya sürülen Hayalet Avcıları oyunu sayısı bir elin parmaklarını geçmez; onlar da eski platformlar için hazırlandı zaten. Sonunda birileri akıl etti ve bu kült serinin adam gibi bir oyun uyarlamasını hazırladı. Herkes elektrikli süpürgesini sırtlanıp gelsin!

Modern Warfare 2

Prototype

The Saboteur

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Warhammer 40.000: Space Marine

### SÜRÜCÜLER

ATI v9.2

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0

Microsoft .NET Framework v3.0

NVIDIA v182.08

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

### SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503

BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet Security 2008

v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

Kaspersky Internet Security

v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

# PROTOTYPE

**İNCELEME: 62**

Infamous ile aynı dönemde piyasaya sürülmesiyle iki oyun arasında büyük bir kıyaslama sürecinin başlamasına neden olan Prototype, oyuncu kitlesini tam anlamıyla ikiye böldü. Sevenler çok sevdi, sevmeyenler nefret etti. Nedir bu keskin ayrılığın nedeni?



87 Tiger Woods PGA Tour 10

88 Guitar Hero Greatest Hits

89 Final Fantasy VII

89 Up

### 90 MOBİL OYUN

### 100 ONLINE

### 106 EKSTRA

### 108 DONANIM

### 116 HİLE

### 118 REHBER

### 122 YAPIM HİKAYESİ

### 124 KÜLTÜR & SANAT

### 131 SADECE KAAN

### 132 İŞGAL

### 134 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

### 138 KAFA AYARI

### 142 ALTIGEN

### 148 POSTA

### 153 SONRAKİ LEVEL



## RED FACTION: GUERRILLA

**İNCELEME: 84**

Red Faction mı? Bu ismi daha önce duymadınız mı? Peki etraftaki hemen hemen her objeyi darmaduman edebileceğiniz bir oyun duyduunuz mu? Bugüne kadar bu sözü veren çok oyun oldu ama böylesini görmediniz sanırım.

# 7. HAFTA

## BU HAFTA: BOMBER

LEVEL Ligi'nde skandal! Oyun seçimi bir kez daha geçe kalan, hatta ayın 17'sine kadar benim bile hiçbir fikrim olmadığı LEVEL Ligi, kala kala bir Dynablaster uyarlamasına kaldı. Yanlış anlaşılmasın, Dynablaster'ı severim, sayarım ama bu kadar yoğun bir oyun yağmuru varken kararsız kalmamız beni üzdü. (Tamam, organizatör olarak baş sorumlu benim...) Ben de böyle bir durumda aklıma gelen ilk oyunu ortaya atıverdim: Bomber. Üniversite yıllarıydı, yurttaki internet kafenin kıyırık bilgisayarlarında eğlenebileceğimiz bir multiplayer oyun arıyorduk. (Counter-Strike oynarken kusur kan veren arkadaşlardan sonra...) Sonunda aradım, taradım ve Bomber'ı buldum. Bu oyun, aslında olabilecek en basit Dynablaster uyarlamalarından biri ancak esas olayı, multiplayer olması. Dört kişinin kolayca bağlanıp oynayabileceği oyun, bizi de fazlasıyla eğlendirecektir diye düşündüm ve planımı uygulamaya başladım. Olayın "skandal" boyutunuysa yazıyı okudukça öğreneceksiniz.



Her şey güzel başladı; önce ben, sonra Elif, sonra Ali ve son olarak da Firat oyuna bağlandı. Ekranın dört bir yanında beliren karakterlerimiz ile test sürecine başladık. İlk amacımızsa hem kontrollere, hem de patlattığımız duvarların altından çıkan power-up'ların kullanımına alışmaktı. Özellikle mayın ve atom bombası, oldukça kafa karıştırıcıydı. Kendi kendime az ölmedim mayın olayını kavrayana kadar.

## OYUNCULAR

### ALİ

Herkesin Dynablaster geçmişi olduğu için Ali'nin de karşı çıkmadan oynayabileceği bir oyun oldu Bomber. İlk bağlantı testlerini ikimiz gerçekleştirdik ve bir problem yaşamadık. Üstelik bu süreçte Ali de bu uyarlamayı sevdi ve iddiasını ortaya koydu.

### ELİF

Aramızda Bomber'ın oynanmasına en nötr yaklaşan kişi Elif oldu herhalde; ancak az sonra atacağı kahkahaların ofisin dört bir yanında yankılanacağını bilseydi, oyuna çok daha coşkulu bir giriş yapacağından eminim.

### FIRAT

Herkes oyuna bağlanmış, bir problem yaşanmamış ve "Hadi hocam, sende gir." cümlesini bekleyen Firat için bekleyiş sona ermişti. Ne yazık ki bu son ya da başlangıç, bir sonun başlangıcı olacaktı. (Bu da nasıl bir cümle oldu?!)

### ŞEFİK

Kendimden emin bir şekilde Bomber'ı ortaya sundum ve tüm organizasyonu ayarlayarak oyunu başlatmaya hazırlandım. Dediğim gibi, herkesin Dynablaster geçmişi vardır ama ben el çabukluğuma güveniyordum.

"İKİ DAKİKALIK MUTLULUĞU ÇOK GÖRDÜLER BİZE!" - ELİF

PUAN DURUMU		
İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ŞEFİK	10	72
ALİ	8+5	65
ELİF	6	54
FIRAT	8	48
CEM	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0
EMRE	0	0

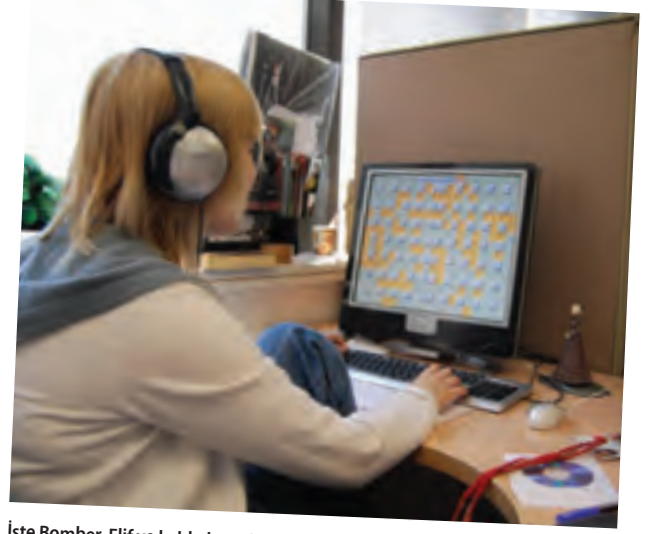
"TÜM BOMBALARIMI ŞEFO'YA DEVRETTİM." - FIRAT



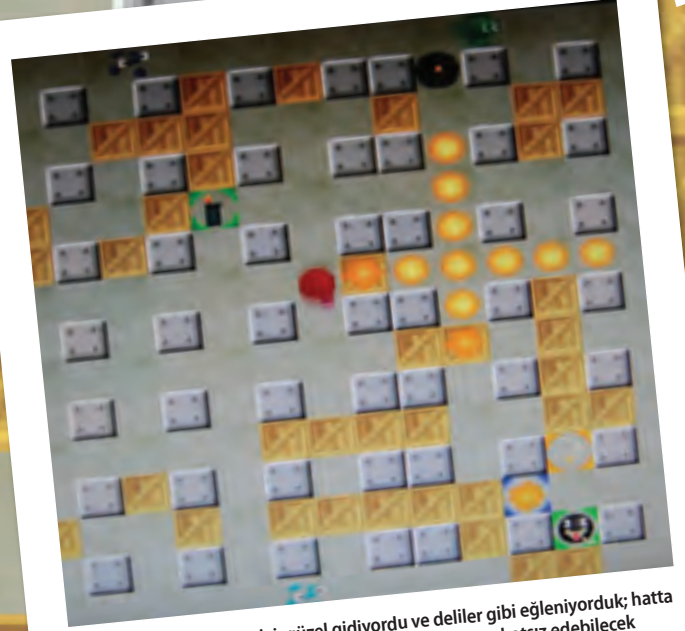




Oyuna tüm konsantrasyonu girişen Ali, özellikle kontrolleri tersine çeviren power-up'ı aldığımızda çileden çıkıyordu. Zaten kontrollerine zor alışmıştı oyunun, bir de kontrolleri allak bullak ettiğimizde deliye döndü iyice. Buna rağmen bir el almayı başardı ve az sonra skandalla sonlanacak olan oyun için bu bir el, onun için çok büyük öneme sahip olacaktı.



İşte Bomber, Elif ve kakhaha tufanı. Oyuna kendisini en çok kaptıran kişi olan Elif, oyun boyunca hem kakhahaları, hem de her ölüşünden sonraki tepkileri ile kulaklarımızın çınlamasına neden oldu. LEVEL Ligi'ndeki iddiasını da göz önüne aldığımızda, bu tepkiler ve çığlıklar gayet normaldi. Ama hiç el alamadı ve bu durumu düzeltemeyeceğini de bilmiyordu.



İşte skandal anı! Her şey iyi, güzel gidiyordu ve deliler gibi eğleniyorduk; hatta Elif'in kakhahaları, çevredeki diğer dergi çalışanlarını rahatsız edebilecek desibebe ulaşmıştı. Ancak bu oyun 2002 yapımıydı ve o zamanlar Vista'nın "V"si yoktu ortada. Önce hatalar, sonra çökmeler, sonra bağlanma sorunları ve sonucunda yarıda kalan bir LEVEL Ligi! Ben de ne yaptım, aynen Formula 1'de yağmur yağmışçasına, o anki skoru geçerli saydım. Bilin bakalım kim öndeydi!

## LEVEL PAF LIGI



LEVEL PAF Ligi için yine oldukça nostaljik ve bir o kadar da kimin kazanacağı kestirilemeyen bir oyun buldum. Belki LEVEL Ligi'nin oyununu son anda belirlemiştim ama PAF Ligi için birkaç gün önceden tuvalette kafa yormuştum. Olay şu ki herkes bir kağıt uçak yapacak ve bu uçağı tek bir kez atma hakkına sahip olacak; kimin uçağı daha ileriye gidersen de o, beş puanı kapacak. Herkesin kendi uçak katlama sanatını icra edeceği yarışma için birer A4 kapıverdük ve katlamaya başladık. Ben, yıllar önce öğrendiğim ve önu düz olan uçak modeli üzerine gittim. Elif, herkesin bildiği klasik uçak modelini tercih ederken, daha önce bu konu üzerine bir makale okuduğunu belirten Ali ise bambaşka bir uçak hazırladı. Çizginin gerisine ilk olarak ben geçtim ve uçağı attığımda anda bir uçak değil, bumerang yaptığımı anladım; dört birim giden uçak, iki birim de geri geldi... Elif'in uçağıysa benimkinden daha başarılıydı ancak birkaç birim daha... Son olarak Ali'nin uçağının akıbetini merak ediyorduk ki hiç inmeyen bir uçakla karşılaştık. Ali'nin hazırladığı uçak, 20 metre civarı bir uçuş yaparak ağzımızın açık kalmasına neden oldu. Bu 20 metrelik uçuşa kendisine beş puan kazandırdı.

## HAFTANIN GALİBİ

**BOMBER-BEN**  
**10 PUAN**

Ben kazandım! 10 galibiyet alanın şampiyon olacağı oyunda, skandalın gerçekleştiği anda iki galibiyeti bulunan bendeniz 10 puana ulaştım.

YAPIM SOE Seattle

DAĞITIM Sony Online Entertainment

TÜR MMO Aksiyon

PLATFORM PC, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2010

WEB theagency.station.sony.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

DWARF'LAR GİDER, AJANLAR GELİR

# The Agency

**B**ir süredir (Bir yılı geçmiştir.) Team Fortress 2 oynamaktayım. Her türlü sınıfla, farklı tatlar yaşamanıza olanak tanıyan bir oyundur Team Fortress 2. Ben de bu sınıfların her biriyle oynarım, her birinin farklı özelliklerini bir farklı severim. Ne var ki, "Spy", benim son derece başarısız olduğum, bir türlü kontrol edemediğim, her deneyişimde yüzüme gözüme bulaştırdığım bir sınıf oldu. Buradan da anladım ki eğer The Agency'ye bulaşırsam (MMO'lardan uzak durma prensibimi hala koruyabiliyorum.) direkt olarak "Paralı Askerler"ın tarafını seçeceğim; "Ajan"lardan uzak duracağım. Unite ve Paragon olarak ayrılan bu iki bölümden Unite, ajanları oluşturuyor; Para-

gon ise birbirinden ağır silahlara sahip paralı askerlere verilen isim. Oyuna başladığınız an, size bu iki kısımdan hangisinde rol alacağınız soruluyor ve siz de seçiminizi yapıyorsunuz.

Yayvan ağızlı ince bardaklarındaki içkileriyle partilerde boy gösteren, kibar arkadaşlarımızı, Unite'e tercih ederseniz işleri daha gizli saklı ve daha fazla teknolojik eşya ile halletmeye karar vermiş oluyorsunuz. Sıkı bir Call of Duty oyuncusuyunuz ve "Splinter Cell" dediğimde suratıma boş bir ifadeyle bakıyorsanız, sizin seçiminiz Paragon olmalı. Paralı askerler her zaman soruna daha direkt bir yoldan adım

atıyor; fakat ölüm de enselerinden takip etmeyi hiç bırakmıyor.

## Savaş alanına yalnız çıkmanın>

The Agency'yi oynamaşasına anlatmamın tek nedeni, oyunun demo'suna, sizin de tanık olma şansız olmasından kaynaklanıyor. Dolayısıyla bazı detaylar kesinlikle kesinleşmiş durumda ve bunların varlığını da gelecek zaman ekiple anlatmama gerek yok.

Unite tarafını seçerek oyuna başladığınızda bir uçakla Venedik'e bırakılıyorsunuz. Paragon ise görevlere Güney Amerika'da başlıyor. Burada

## AJANIN AJANDAN BAŞKA DOSTU YOK



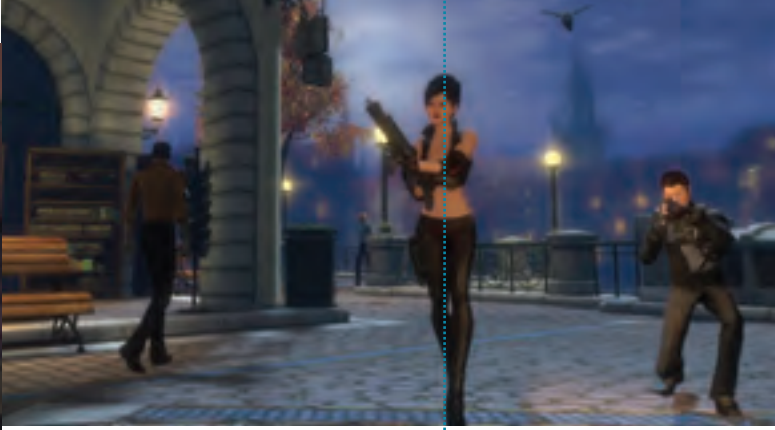
Diyelim ki bir görevde, bir binaya gizlice girmeniz gerekiyor. Ne var ki çatılara tetikçiler sotelanmış, kuş uçurtmuyor. Böyle bir durumda ne yapacaksınız? 480 farklı NPC'den bir tanesini seçecek ve size yardım etmesi için görevlendireceksiniz. İlgili durum için bir başka tetikçi fena olmazdı mesela. Ya da size kapıları açması için bir kilit uzmanı kiralayabilir, daha güçlü silahlar ve ekipmanlar hazırlaması için bir NPC'den yardım alabilirsiniz. Black Mamba, Knuckles gibi takma isimlere sahip olacak olan bu NPC'ler, siz oyunu oynamadığınız sürede de size yardımlarını esirgemeyecek. Örneğin bir silah siparişi eğer üç günde tamamlanıyorsa, o gerçekten üç gün sürecek ve oyunda olmadığınız zamanlar da sayaç işlemeye devam edecek.

[analiz]

Unite ajanı elindeki tabancayla savaşta pek etkili olamayabilir.

Bazı Paragon sınıfları savaşta düşen arkadaşlarımızı yeniden hayata döndürme gücüne sahip olacak.

Bir Paragon askeri olduğumuzu tahmin ettiğimiz bu arkadaş, ajanları en zorlu durumlardan kurtaracak.



kendinize bir rol seçerek ilk görevinize adım atıyorsunuz.

Rol seçmek dediğim, aynı Team Fortress'teki gibi ne tür bir karakterle o göreve atılacağını belirliyor. Belki sağlık konusunda kendini geliştirmiş bir ajan olacaksınız. Star Wars Galaxies'in ilk zamanlarında "Buff" yapan doktorlar vardı mesela; önlerinde sıra olurdu. Belki de gizlenme konusunda son derece başarılı bir ajan profiline yöneleceksiniz. Üstelik her görevden önce farklı roller seçmeniz de mümkün olacak; illa bir oynanış tarzında tüm maceranızı sürdürmeyeceksiniz. WoW'da Mage seçtiyseniz, hayatınızın sonuna kadar büyücü olarak kalıyorsunuz misal. Rol seçmenin yanında, kendinize sahte bir kimlik de belirlemeniz gerekecek. Bu da oynanışın ilginç taraflarından bir tanesine parmak basmamızı gerektirdi -ki yeni bir paragrafta bu konuya değineceğim; benden ayrılmayın!

**Kameralar arasında**> Gösterilen demo'da bir Unite ajani, bir Paragon askeriyle buluşuyor ve bir binaya girip burada araştırma yapmak üzere görevlendiriliyordu. Unite ajanının çeşitli bölgeleri fotoğraflaması gerektiğinden, Paragon askerinin de korumaları çeşitli yollarla uzaklaştırması gerekiyordu.

Paragon askeri kendi görevini yapmaya çalışırken bir alarmı çalıştı ve Unite ajani hızla görevini tamamladıktan sonra bir duvar ikilinin suratına patladı. İşte tam bu noktada artık maskeler düşmüştü ve aksiyon, gizliliğin yerini almıştı. Üçüncü kişi kamerası bir anda FPS kamerasına dönüşüyor ve oyun farklı bir boyuta geçiyordu. Paragon

## AYDINLIK TARAF

- **Unite ve Paragon tarafının birbirinden farklı oynanış tarzları**
- **Farklı sınıf seçeneklerine istediğimiz an ulaşabilmemiz**
- **480'e yakın NPC**

## KARANLIK TARAF

- **Farklılık yaratılmı derken oynanış batabilir**
- **PC oyuncularını PS3 oyuncularını dövebilir; zira iki sistem aynı server'da bulunabilecek**

askeri elbette avantajlı konuma geçmişti; ama Unite ajanının elleri de armut toplamıyordu; o da envanterindeki türlü türlü cihazla yolunu bulmayı başarıyordu.

Belki bu kamera geçişi sizde pek heyecan yaratmadı; ama oyunun temposundaki değişimin, daha hassas olan FPS kamerasıyla desteklenmesi kesinlikle çok iyi bir düşünce ve SOE'yi buradan tebrik ediyorum.

Oyundaki sınıflar, silahlar veya daha ötesi hakkında henüz bir bilgi verilmemiş olması ve oyunun çıkış tarihi için, "Ne zaman biterse..." denmesi biraz hayal kırıklığı yaratıyor; fakat yine de oyunun bir hayran kitlesi oluşmaya başladı bile. Ajanlar, paralı askerler ve "Şu yaratıktan on tane öldür; kutanın öbür ucuna git, bana kaybettiğim silahımı geri getir" şeklindeki görev tarzından uzak bir sistem ilginizi çekiyorsa, PC ve PS3 platformları için geliştirilen bu MMO'yu takip listenize alabilirsiniz. Biz beğendik, heyecanlıyız. 🎮

**Büyülerden, birbirine düşman robotlardan ve fantastik öğelerden uzak, gerçeğe daha yakın, ayakları daha fazla yere basan ve içerdiği farklı temalarla türe yenilik getirmesi beklenen bir MMO The Agency. Farklılık arayanlara...**



## ARCANIA

### Gothic; kaldığı yerden...

Aslında o kadar da kaldığı yerden devam etmeyecek yeni Gothic. Üçüncü oyunda kontrol ettiğimiz isimsiz kahraman, Arcania'da güçten sarhoş olmuş bir bela olarak karşımıza çıkacak ve çıktığı saniyede kasabamızı yıkıp gidecek. Buna hiddetlenen yeni kahramanımız da kendini Arcania dünyasında, 70 saatten fazla sürecek bir maceranın içine atacak.

Eğer Gothic serisinden bir habersizseniz, çok şey kaçırdığınızı belirtmemiz gerek. Atmosferi ve içerdiği özgür oynanış yapısı

ile birçok RPG oyununa taş çıkaran Gothic serisi, Arcania ile PC oyuncularının yanında konsol oyuncularına da hitap etmeye hazırlanıyor.

Oyun hakkında elimize geçen yeni bilgilere göre, artık bir "hedefe kitlenme" fonksiyonu bulunacak. Bu şekilde menzilli silahlarımız daha çok işleyecek fakat eğer bu sistemi kullanmadan, durumu manuel olarak çözersek daha fazla hasar verebileceğiz. Diğer oyunların aksine, karakterimiz yeteneklerinin çoğunu yetenek ağacındaki seçimlerle kazanacak; burada yer almayan diğer yetenekleri ise "guild"lere katılarak edinecek.

Yakın dövüşte hareketleri birbirine bağlamak için belirli bir ritmi ve zamanlamayı tutturmak gerekecek ve başarılı dövüşler daha fazla tecrübe puanıyla ödüllendirilecek. Kış aylarında piyasada olması beklenen Arcania için gün saymaya başladık bile.



## NECESSARY FORCE

### Kendi kurallarıyla yaşayan bir detektif

Belki duymuşsunuzdur, Midway iflas etmiş durumda. Konkordato ilan eden firmayı ne Vin Diesel'in başrolde olduğu Wheelman kurtarabilirdi, ne de Mortal Kombat. Fakat Midway pes etmeye niyetli değil ve son kozunu oynamak üzere harekete geçmiş durumda.

Bir GTA'da, bir inFamous'ta, bir Prototype'ta gördüğümüz gibi kocaman bir şehirde özgürce hareket etmemize izin verecek olan oyunda, kendi başına buyruk bir dedektifi kontrol edeceğiz. Stüdyo başkanı Craig Duncan, "Kendi kurallarıyla hareket eden dedektif konusu birçok filmde ve yapımda yer aldı fakat hiçbir oyunda bu konunun gerçekten iyi bir şekilde işlendiğini düşünmüyoruz. Necessary Force ile tüm davranışlarımızın, bulunduğunuz şehirdeki tüm hareketlerinizin bir nedeni ve sonucu olacağını taahhüt ediyoruz." diyor.

Bayağı iddialı bir portre çizen Necessary Force; PC, PS3 ve Xbox 360 sistemleri için hazırlanıyor. Eğer bu oyun bir dağıtımca bulamaz veya çıktuktan sonra başarıyı yakalayamazsa o zaman efsanevi firma Midway'e elveda demememiz gerekebilir.



## APB (ALL POINTS BULLETIN)

### Serbest alanda Counter-Strike heyecanı

Bir MMO oyunu düşünün. (WoW geldi aklımıza hemen değil mi?) GTA'nın Liberty City'sine benzeyen bir şehirde özgürce dolaşabildiğinizi ve iyi veya kötü taraftan birinde rol alabileceğinizi hayal edin. Ve ardından patlasın silahlar, başlasın savaşlar...

Criminals veya Enforcers tarafından birini seçiyorsunuz bu oyunda ve şehirde özgürce dolaşmaya başlıyorsunuz.

Dilerseniz NPC'lerin verdiği görevleri yapıyor ve para kazanarak kendinizi güçlendiriyor veya oyunun sunduğu farklı savaş alanlarına girerek, belirli kurallar içeren özel karşılaşmalara katılıyorsunuz. Siz bunları yaparken de oyun sizi izliyor. Eğer sunucunun en iyi oyuncusuydysanız, bir bakıyorsunuz karşı tarafın tüm oyuncularını üstünüze çullandırıyor, bir bakıyorsunuz gizli gizli araba çalmayı başardığınızı için tek bir alarm bile ötmüyor, başarmızla gurur duyarken buluyorsunuz kendinizi.

Şu anda PC için hazırlanmakta olan APB, büyük bir ihtimalle Xbox 360 için de piyasada olacak ve büyülerin, Elffer'in, ejderhaların işgal ettiği MMO dünyasına yeni bir soluk getirecek. Tek yapmanız gereken, sisteminizi bu oyun için güncellemek ve 2010'un ilk çeyreğini beklemek.



YAPIM Bizarre Creations

DAĞITIM Activision Blizzard

TÜR Yarış

PLATFORM PS3, Xbox 360, PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği

WEB <http://blurgame.com>TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

Raiden araba kullandığı zaman, kameramıza takılan görüntülerden bir tanesi.



## ÖZLENİLEN MARIO KART TADI GERİ GELİYOR

# Blur

**N**eed for Speed II'den ve Carmageddon'lardan sonra zevkle oynadığım yegane yarış oyunu, Need for Speed Porsche'ydi. Tabii ki Burnout'u duyuncaya kadar. Bu kadar heyecanı ve vahşeti geride bıraktıktan sonra ise, dağ ve orman manzarasında tertemiz Porsche'ye atlamak suretiyle ister yarış yapmak, istersem de manzaraya karşı araba kullanmak imkanı bana büyük bir haz vermişti. Sıkılıp köşeye atan çok vardı bu oyunu; ama şahsen bu tarz daha sakın bir yarış oyununun, yarış oyunlarını tür olarak farklı yerlere götürdüğüne inanıyorum. Kaldı ki bir anda ortaya çıkan Burnout, döneminin genç oyuncu kitlesi için tam aranan şeydi. İyi sentezlenmiş bir oyun yapısı ve görülmek isteneni gösteren bir grafik yapısı mevcuttu. Yeni Burnout oyunları çıkardursun, aradan çok farklı bir oyun boy göstermek üzere...

### Gerçeklikten uzak, eğlenceye yakın...>

Blur, bizi uyardıysanız yaşadığı bir yarış ortamının

### CANAVAR ARAÇLAR



Güziye oyunumuzda bulunacak olan bir araç var ki beni benden alıyor. Bowler Nemesis isimli bir canavar, Range Rover Sport temelli bir Bowler modeli. 4.2 litre hacimli V8 motoru kompresör beslemeye sahip ve yakıt olarak E85 kullanmakta. Çok net konuşmak istiyorum: Eğer Bowler Nemesis modelini biraz inceleyecek olursanız, paranız bitene kadar bu arabadan almak isteyeceksiniz.

tam ortasına atıyor. Los Angeles California'daki çöllerden, Londra'nın ters şeritli yollarına kadar yarış alanları hem gerçeğine birebir uygun şekilde hazırlanmış, hem de yirmiden fazla pistle doyurucu. Yarış ve araba severlerin en çok ilgisini çekecek kısım ise tabii ki arabalar. Oyunda yetmişten fazla lisanlı araba olması bekleniyor. Birazcık ağız sulandırmak gerekirse: Dodge Challenger, Mustang, Chevy Camaro Japonya'nın ve Avrupa'nın sokak yarışları favorileri; Nissan 350z, Mitsubishi Evo, BMW 1 serisi Coupe ve Focus da geçen isimler arasında. Şu anda kesin olmamakla birlikte beklenen, modifiye VW Beetle

ve Formula 1 mühendisliğiyle modifiye edilmiş (Oo) 1990 Ford Transit Van'da beklenenler listesinde. Off-road'cular da unutulmamış ve Range Rover ve Bowler Nemesis'de (Ne biçim araç ama di mi?) oyundaki yerlerini almışlar. Bizarre, oyunun Fast and the Furious adlı filmdekine nazaran, sokak yarışlarını ve bu yarışların beraberinde getirdiği kültürü günümüz oyuncusuna daha farklı bir şekilde yansıtmak istiyor. Misal, bu oyunda arabalar yanıyor; daha önce bir araba yarışında yanma efekti olmamıştı. En azından bu oyunda olduğu şekilde gerçekçi olmamıştı. Hatta bu konuda bazı üretici firmalar Bizarre firmasına, "Hayır, bizim arabalarımızı oyun esnasında yakamazsınız." gibi bir tavırla

### [analiz]

"Power-up" denen cisimler. Gayet görülebilir şekilde tasarlanmışlar.

Çevre detaylarına dikkatinizi çekmek istiyorum, özellikle de uçan gazete ve çöplere.

Shock Emits patlatınca ortaya çıkan sonuç.



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Geçen ayki başarısız tahminlerimden sonra NBA hakkında yorum yapmamaya karar verdim. Sadece ben yanılmadım, birçok otorite de yanıldı belki ama yine de susmaya karar verdim; konuyu uzmanları tartışsın artık. Ben yeniden özüme, gerçek ilgi alanıma, yani futbola döneyim ve sona

eren sezonla ilgili yorumlarıma geçeyim.

Bildiğiniz üzere, Beşiktaş'ın şampiyonluğuyla sonuçlandı 2008 - 2009 sezonu. Fenerbahçe ve Galatasaray gibi ülkenin en büyük iki kulübü hayal kırıklığı yaratırken, Trabzonspor ve Sivasspor'un sürpriz çıkışlarıyla farklı bir görünüme kavuştu lig. Özellikle Sivasspor gibi tarihinde herhangi bir başarısı bulunmayan bir takımın, son haftaya kadar şampiyonluğu kovalaması ve bütçe olarak kendinden çok daha üstün takımları geride bırakması, takdir edilmesi gereken bir durum. Ne var ki -aldığım duyumlara göre- Sivasspor'un şampiyon olamayacağını düşünen ve hatta olmamasını isteyen büyük bir kitle de varmış. Özellikle yayın haklarından pay kaptırmak istemeyen büyük takımlar, Sivasspor'a "sahte" bir şampiyonluk temennisi ile yaklaşmışlar. Tam da bu noktada, Türk ve Avrupa futbolu arasındaki anlayış farkı bir kez daha ortaya çıkıyor.

Avrupa'nın önde gelen liglerinde, sürpriz şampiyonlukları herkes umutla beklediği gibi anlayışla da karşılayabiliyor. Sezon ortasında İngiltere'de Hull City, Almanya'da ise Hoffenheim'in gösterdiği performans, böylesi bir beklenti içine girenlerin umudu olmuştu. Ancak haftalar ilerledikçe Hull City'nin "sanal" bir başarı sağladığı gözlenirken (Hatta küme düşmekten son anda kurtuldu.), Hoffenheim da yaşadığı sakatlık sorunlarıyla yarıştan kopuverdi. Belki de herkesin "sürpriz şampiyon" beklentisinin suya gömüldüğü süreçteyse -Bayern Munich'in de istikrarsız gidişatı nedeniyle- Wolfsburg'un şampiyonluğuyla sonuçlandı Bundesliga. Bu sonuçtan dolayı hiç kimse üzgün olmadığı gibi, tersine mutlu oldu.

Farklı takımların şampiyonluğu liglere her zaman heyecan ve renk katar. Bunun kabul görmesiyle ülke futbolunun, hatta ülkelerin gelişmişliğini gösterir. Eğer bir gün, bir takım bunu başarabilirse Türkiye'deki futbol ortamı da bu sürprizi başarıyla karşılar umarım.

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr



### Bİ'Şİ DİCEM

Bir elektrik animasyonları sadece PS3 ve Xbox 360'da böyle kaliteli gözükmüyor mu? PC'de de bu detayları görmek istiyoruz!

### AYDINLIK TARAF

- ✓ Oyun içi satışmalar
- ✓ Racebook özelliği
- ✓ Eğlenceli multiplayer yarışlar

### KARANLIK TARAF

- ✗ Power-up'ların oyun dengesini tamamen yok etmesi.
- ✗ Araba yarışından çok çocuk oyunu havasına girme tehlikesi

gelince, yetkililerden Wilson'da "Peki" cevabını vermiş. Wilson'un dediğine göre; "Oyunun yıldızı arabalar değil, oyunun kendi yapısı olacak."

Oyun yapı gereği Mario Kart'a benziyor demiştim. Türkçesi, yarış esnasında birbirine bin bir türlü hile hurda ve silahla saldırmak. "Power-up" denen bu sistem oyun esnasında bulduğumuz saldırı yeteneklerinden ibaret. Mario Kart'ı hatırlayanlar biraz burun bükebilirler; ama merak etmeyin, bu silahlar oyunun kaderini tamamen değiştirmeyecekler, sadece bir miktar daha zorluk çıkartacaklar. Mario Kart'ta olmayan ve oyun kaderini fazlasıyla etkileyen sağlık çubuğu bu oyunda mevcut olacak. Bir noktadan sonra tamir olmamız gerekeceğinden, oyunun kaderi seviyeli bir şekilde etkilenecek. Bu denklem iyi oyunculunun daha rahat bir şekilde oyuna yansıtılabileceğini gösteriyor. Madem bu kadar dikkat gerektiren durumlar söz konusu, kullanabileceğimiz bazı yeteneklerden bahsetmenin sırası gelmiş demektir...

**Ve "Action">** "Shock Emits" isminden de anlaşılacağı üzere, hedeflediğimiz araç üzerine şok dalgaları gönderiyor. Hedeflediğimiz araba ve eğer varsa biti-

şiğindeki araba, kısa süreliğine yavaşlıyorlar. "Shunt" özellikle hemen arkamızdaki arabadan kurtulmak için bire bir. Hedefteki arabayı sağa ya da sola doğru istediğimiz gibi yönlendirmemizi sağlıyor. (Bir köşeye doğru yönlendirmek harika olacaktır. Keh.keh.) "Barge" arabaların bir birine mknatsız misali çekilip, sürtünme ve hatta çarpmasını sağlayacak. Ayrıca yola atabileceğimiz mayınlar da mevcut. Tabii ki bu kadar yetenek varken, bunlara karşı koyabileceğimiz bir kalkan da elimizin altında. Bir de oyunu bir şekilde RPG havasına sokan bir durum var ki, değinmeden geçemeyeceğim. Çok zekice tasarlanmış bir Network gurubu söz konusu, ismi ise "Racebook". Oyunu oynayan insanlarla rahatlıkla mesajlaşmanızı, gurubunuza davet etmenizi ve yarışlarınız hakkındaki yorumlarınızı alabilmenizi sağlayacak olan bu sistem, hem oluşturduğunuz gurubunuzdaki arkadaşlarınızı karşı takımlara karşı korumanızı sağlayacak, hem de birden farklı kulvarda takım olarak yarışmanızı sağlayacak. Bir başka multiplayer özelliği ise daha önceden single player aşamasında oynamış olduğunuz bir oyunu, kendi kurallarını ve koymak istediğiniz Power-up'lar ile donatıp, diğer insanları bu oyuna davet edebilirsiniz. Diğer insanların kırdığı rekorlar ise sürekli güncellenerek durumunuzu kıyaslamamız açısından fazlasıyla yararlı olacak. Multiplayer'da 20 kişi aynı anda bir yarışta buluşabileceği gibi, bir ekranı dört bölüme ayırıp oynayabilmemiz de harika bir özellik. Merakla bekliyoruz... 🎮

**Yenilikçi düşünceleri ve güçlü online özellikleri sayesinde Blur, yarış oyunlarının yeniden hak ettiği yeri bulmasını sağlayacağına benziyor. Bundan önce beş farklı harika yarış oyununa imza atmış olan yapımcı guruptan büyük işler bekliyoruz.**

Öndeki araba ruhunu teslim ediyor.



YAPIM Konami  
 DAĞITIM Konami  
 TÜR Spor  
 PLATFORM PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP  
 ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği  
 WEB www.konami.com/games/pes2010  
 TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

"AŞK" TAN SONRA ÜÇ HARFİN OLUŞTURDUĞU EN ANLAMLI SÖZCÜK: PES

# Pro Evolution Soccer 2010

**G**erçek bir hikayeden alıntıdır: Seride durum 3 - 2. Bizim için -eğer kazanırsak- son maç ve dakika 80, maç berabere. Takım arkadaşım gole giden oyuncuya kayarak müdahale ediyor ve kaçınılmaz sonuç: Ferdinand kırmızı kartla oyun dışı! Yaklaşık 35 metreden kullanılan serbest vuruşu nefeslerimizi tutarak savuşturuyoruz. Maçın son dakikalarna 10 kişi giriyoruz. Karşı takımın da Manchester United olduğunu göz önüne alırsak, bu durumun ne kadar stresli ve tehlikeli olduğunu kestirmek zor değil. Serbest vuruşu savuşturduktan sonra takım arkadaşım göz göze geliyoruz ve "Hadii!" diyoruz, "Alırız bu maçı!" Öyle de oluyor gerçekten. Daha ilk topta bizi 2 - 1 öne geçiren golü buluyoruz; sevinç çığlıklarımız, arkamızda toplanan "tarafhtarların" yorumları arasına karşılıyor. Hemen yerlerimize oturuyoruz. Maç bitmedi henüz. Atlatmamız gereken en az beş dakika daha var. Büyük bir konsantrasyon ile oynuyoruz son dakikaları. Rakip oyuncuların çabaları sonuç vermiyor ve maç bitiyor, turnuvayı kazanıyoruz! Arkadaşım kucaklaşıp tebrik ediyoruz birbirimizi. Stresli ve heyecanlı bir serinin sonunda kazananlar bizi! Ellerimiz gamepad'leri sıkı sıkı tutmaktan titriyor. "İşte" diyoruz; işte futbol aşkı bu!

**Çocuklar, bi' PES atalım mı?>** Şu ana kadar ki oyunların gerçekçiliğinin üzerine epey bir kat çıkmayı esas hedef edinmiş Konami ve -yayınlanan oyun içi videolardan da gördüğümüz kadarıyla- bu hedefine emin adımlarla yürüyor. LEVEL Online'da da görmüşsünüzdür Messi'nin modellemesini; gözlerinin şeklinden saç rengine, burnunun yapısından kulaklarının görünüşüne kadar her bir ayrıntı ince işlenmiş. İşte bu detaylar da oyunun gerçekçi görüntüsüne tavan yaptırarak gibi duruyor. Yeni animasyon motoru sayesinde ise oyuncuların hareketleri, özellikle koşmaları çok daha gerçekçi ve inandırıcı olacak. Çok daha gerçekçi oyuncu modellemelerinin yanı sıra oyuncuların maç öncesi göstereceği davranışlar ya da pozisyonlar sonrası vereceği tepkiler de gerçeğe daha yakın olacak. Oyuncuların ifadelerini gerçeğe yakın bir şekilde gösterebilmek için yeni bir yazılım geliştirdiklerini belirtiyor PES'in mimarı patronu Shingo "Seabass" Takatsuka. Takımların formlarındaki renk tonlarını dahi görebileceğimiz PES 2010, tam anlamıyla görsel bir ziyafet sunacak bizlere.

PES 2010'da takımların birbirleriyle çok daha çetin, çekişmeli ve zevkli maçlar

oynamaları için de çalışan ekip, taktiğin daha da önem kazanacağını belirtiyor. Oyuna başlamadan önce diziliş ve taktiğimizi belirlediğimiz menüde geçireceğimiz dakikaların sayısı da artacak. Eskiden yaptığımız ayarlara yeni birkaç detay daha geliyor. Yeni oyunda maç sırasındaki pres seviyesini ayarlayabilecek, pas şiddetini, oyuncuların pozisyon alışlarını, hücum stilimizi ve oyuncuların kademe anlayışlarını ayarlayabileceğiz. Bizleri heyecanlandıran bir diğer nokta ise tüm bu ayarları, atayacağımız tuşlarla oyun içinde hızlıca aktif edebilecek olmamız. Bu önceden ayarlanmış taktikleri hangi tuşlara ya da nasıl bir tuş kombinasyonu içine sokacağımız ise ayrı bir merak konusu. Oynanışla ilgili diğer yenilikler ise omuz omuza mücadelelerin daha sık yaşanacak olması, top sürmenin ve şut çekmenin daha da göze hoş gelir hale getirilmesi ve yeni çalım teknikleri.

Oyunu tek başına oynamak isteyenleri de düşünen Konami, oyunun Master League bölümünde de iyileştirmelere gidiyor. Oyuncuların eskiye oranla daha uzun soluklu ve çok daha zevkli bir kariyer sürmeleri hedeflenen bu modda, önceki oyunlara ek olarak birçok yeniliğin olacağını belirtiyor oyunun geliştiricileri; ancak

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Serinin önceki oyunlarının birer başyapıt olması
- ✓ Şu ana dek edinilen tecrübelerin oyunu daha da güzel hale getirecek olması
- ✓ İyileştirilen yapay zeka

## KARANLIK TARAF

- ✗ "Bir maç daha!" derken, yapılacak işlerin birikecek olması

"El Niño" olarak da bilinen Fernando Torres, Barca savunmasını alt üst ediyor!



daha fazla detay vermekten kaçınıyorlar.

Her oyunda en büyük sorunlardan biridir yapay zeka; istediğiniz davranışları bir türlü gerçekleştiremez, gerçekleştiremez yapay zekanın kontrolündekiler. Bir futbol oyununda, aynı anda sadece bir oyuncuyu aktif olarak kontrol edebildiğimizi düşünürsek, yapay zekanın ne kadar önemli olduğunu anlayabiliriz. İşte bu sebeptendir ki Konami'nin ağırlık verdiği önemli noktalardan birisi de yapay zeka. Oyuncuların mantıklı ve akıllı hareket etmeleri için Teamvision 2.0 adında bir yazılım geliştiriliyor. Bu yazılım sayesinde orta saha ve defans oyuncuları birbirleriyle daha koordineli çalışacak ve birbirlerinin açıklarını kapatacaklar.

Üzerinde özenle durulan bir diğer özellik, oyunun internet desteği. İndirilebilir birçok materyalin planları yapıyor ve bu sayede oyunun sürekli güncel tutulması amaçlanıyor. Böylece oyuncunun ilgisini her daim canlı tutmayı amaçlıyor Konami.

UEFA Şampiyonlar Ligi'nin ve Avrupa Ligi'nin (Eski adıyla UEFA

## Oyuncuların mantıklı ve akıllı hareket etmeleri için Teamvision 2.0 adında bir yazılım geliştiriliyor

Kupası.) kullanım haklarını da satın alıyor Konami. Yazının yazıldığı an itibarıyla hangi İngiliz kulüplerinin isim haklarının alınacağı konusunda bir bilgi yoktu ancak özellikle Manchester United ve Liverpool takımlarının isim haklarının satın alınacağı kuvvetle muhtemel. Bu takımlara Chelsea'nin de dahil olmasını bekliyoruz. (Aslında tüm takımları istiyoruz ama... - Şefik)

Seri boyunca bugüne dek hep dizilişe göre bir taktik ve oynayış stili geliştirmişizdir. Sağlı sollu ortalarla gole gitmeyi hedefliyorsak, ceza sahasında daha çok oyuncu olması için dizilişi ayarlardık. Bu tutumu değiştirmeyi amaçlayan oyun yapımcıları, bizlere oyuncuların özelliklerinden sonuna kadar faydalanma imkanı veriyorlar. Mesela kanatlardaki oyuncularınızın orta yapabilme özellikleri iyiyse rakip ceza sahasına daha çok oyuncunuz girecek ve pozisyon arayacak. Bir diğer örnek ise oyuncunuzun top hakimiyeti yüksekse rakip defans oyuncuları bu oyuncunun etrafını hemen saracak ve oyuncuya hareket imkanı tanımayacak.

PES 2010 ile ilgili en yeni bilgileri takip etmek için hepinizi LEVEL Online'a bekliyoruz ve Fırat'la kapışmak için inzinizi rica ediyorum. Çektiğiniz her şutun gol olması, kalecinizin her topu kurtarması dileğiyle... 🎮

**Naoya Hatsumi'nin oyunla ilgili şu sözleri, ne kadar iddialı olduklarını göstermeye yetiyor zaten: "PES 2010 daha iyi görünecek, daha iyi oynanacak ve adeta bir futbol simülasyonu olacak!"**



Önümüzdeki sezon Cristiano Ronaldo ile aynı ligde top koşturacak olan Messi'nin performansını merakla bekliyoruz.

# YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Yer yer Nihat Doğan'la boy ölçülebilecek argümanlar sunan, yer yer bulmacalarıyla terleten başarılı bir film çevirisi Zeitgeist. Uwe Boll'u, filmlerin oyununu yapmayı da denediği için tebrik etmek gerek.

**Birilerinin bize yalan söylendiğini kanıtlayabilmek için yalanlarla dolu bir film çevirip, bugünkü sistemin en içinde olanları bile belirsiz bir sis perdesinin arasından karşı kıyıya geçirerek, yeni dogmalar denizine sürüklemeye çalıştığı bir dünyada yaşıyoruz. "Zamanın ruhu"na direnecek kimse yokken, oyun yapımcılarının bize neler yutturduğunu kim bilebilir... Doruk C.**

## Varan 1: Damnation

**Ne dediler?** "Platform öğeleri ve FPS türünün niyetlerini birleştirmek, bizim en büyük önceliğimizi oluşturuyor. Bunların yanına ne koyarsak kardır diye düşünüyoruz; tabii ki üstüne ne kadar para kazanırsak da..."

**Ne oldu?** Takoz animasyonları, kullandığı motorun meyvelerini toplayamayan grafikleri ve tabii ki iki tür arasında sıkışıp kalmış yapıyla gereksiz bir yapım Damnation. "Abi kim niye oynasın bunu? Ben bile beğenmedim!" İsmi vermek istemeyen oyun yapımcısı

## Varan 2: Tunnel Rats

**Ne dediler?** "Uwe'la çalışmak bizim için büyük bir kazanım oldu, tecrübesini bitmek bilmeyen bir enerjyle ortaya koyan birisi o ve liderlik ruhuna hayran olmamak elde değil. Üstelik bu sefer oyunun filmini çekmiyor da tam tersinde deniyor şansını. Tokat yediğinde diğer yanağını çevirmiş ve buna rağmen geçmişiyse barışık bir yönetmen."  
**Ne oldu?** Hiçbir şey olmadı vallah! Bir el çabukluğuyla gittik, geldik, öldürdük de öldürdük de öldürdük; ne olduğunu, ne olması gerektiğini hala anlayamadık. Boll, yine anlayamayacağım derinlikte bir çalışma çıkarmış ortaya(!)

## Varan 3: Xbox: The Biggest Story That Was Ever Sold

**Ne dediler?** "Yok, yok yeni modellerimizde hata payını yüzde bire kadar indirdik. Konsolumuzu adam gibi kullandığınız sürece hiçbir sorun yaşanmayacağını temin ediyoruz!"

**Ne oldu?** Gitti gül gibi konsolum, üstelik hayatımda aralıksız iki saat süren bir oyun seansı olmamasına rağmen; bir gün çekti gitti kapağı, güle güle demeden, alabilirdiğine sıcak vücudu ve fazladan bir kırmızı gözüyle kayboldu diğer hurdaların arasında... (Senin de mi be Doruk! Ah be, benim de yandı gitti - Ali)

## Varacak 1: The Agency

**Ne dediler?** "İnsanlık tarihinin iki büyük fantezisini, kılıç ve ajanlık hastalığını, online oyunlarla sömüre sömüre ceplerimizi doldurduk. Ama durmak yok bizim için; yol hiç bitmez uzar gider. İşte bu yüzden karşınıza yepyeni bir MMOFPS ile geliyoruz, tetikte kalın biz ajanlara karşı!"  
**Ne olacak?** Kimsenin fark etmeyeceği, muhtemelen sönük kalmış, birkaç yıl içinde yeterli kişiye ulaşmadığı için kapatılmış bir oyun olacak The Agency. Yazık da olacak vallah.

## Varacak 2: Edge of Twilight

**Ne dediler?** "Birkaç türü tek bir potada başarıyla eritip, size bir dakikasını bile boşa gitmeyen bir deneyim yaşatmak istiyoruz. Adrenalin düşürücü iğne stoğunuz kontrol etmeyi unutmayın."  
**Ne olacak?** Ne demiş Master Yoda, kurban olduğum gözlerini devire devire: "An existence like Too Human, I sense in that game." (Bu oyun adam olmaz manasında bir şeyler işte - Ali)

## Varacak 3: Fairytale Fights

**Ne dediler?** "Hafif bulmaca öğeleri, fantastik bir dünya ve eğlenceli bir co-op oynayış sunuyoruz sizlere. Yüreğinizde ne kadar sıkıntı, başınızda ne kadar stres varsa hepsini dağıtabileceğimize inanıyoruz."  
**Ne olacak?** Bu oyun hakkında yorum yapmak çok, çok zor; geleceği iyi okumak, fırsatları değerlendirmek ve gerekirse bir adım geri çekilip tüm resme bakabilmek gerek. Bu sorumluluğu kaldırdığımı sanmıyorum(!)



OYUNUN YAPIMCISI 2K GAMES'DEN DENBY GRACE LEVEL'İN SORULARINI CEVAPLADI.

# MAFIA II

**LEVEL: İlk oyunun ardından hangi yöne gitmek istediniz? Sizce ilk oyunda neler amaçlandı gibi çalıştı ve başarılı oldu ve yine nelerin değişmesi gerektiğini düşündünüz?**

**Denby Grace:** Mafia'nın sıradışı kalitede hikayesi ve atmosferi Mafia II'de kesinlikle korumayı amaçladığımız yönleri. Pek spoiler vermeden diyebilirim ki ilk oyunla ikincinin hikayesi bağlantılı değil. Bu sayede özgür davrandık ve oyuncularını içine çekecek, sağlam bir film benzeri tecrübe yaratmayı hedefledik.

Mafia II'nin geçtiği zaman diliminin de oldukça değişik olduğunu görebilirsiniz. Özellikle 1940'ların ve 50'lerin kendine has atmosferini ve daha hızlı, kullanması daha zevkli araçlarını oyuna yansıtmak istedik. Araç kullanırken de oyuncunun polislin varlığından haberdar olması, ancak iki dakikada bir oyunu tekdüze hale getirecek polis kovalamacaları yaşanmaması gerekiyordu. Mafia'da polis, kırmızı ışıkta geçen oyuncuyu katil kovalar gibi kovalıyordu. İşte Mafia II bu açıdan çok daha gerçekçi olacak.

Anlayacağınız pek çok şey değişti ama temel değerlere dokunmadık. Oyuncular Vito ve Joe'nun hayatlarındaki ikiliği tecrübe edecekler. Rahat aile atmosferi ve eş dost ile işin gerektirdiği zorlu kararlar arasında ve tabii ki dünyanın inanılmaz acımasızlığı içinde yaşayacaklar.

**LVL: Mafia II'deki şehrin New York ve San Francisco'nun bir harmanı olduğu söyleniyor. Empire city hakkında bize başka neler söyleyebilirsiniz? Örneğin, oyuncular şehirde nasıl yol alacak, çatılara çıkacak ve çatışma çıktığında nasıl siper alacak? Oyun mekaniklerinden bize bahsedebilir misiniz?**

**DG:** Oyun kurgusal bir doğu sahili şehrinde geçecek: Empire Bay. New York ve dönemin diğer büyük Amerikan şehirleri bize ilham kaynağı oldu. Empire Bay 10 millik bir şehir, Mafia'dan hatırlayacağız Lost Heaven şehrinin aşağı yukarı iki katı büyüklükte. Üstelik çok daha fazla etkileşim olanağı sunuyor. NPC'lerin oyuncu hareketlerine verecekleri tepkilerden tutun da şehirde yaşayan bir ticaret hayatına, çalan dönemin müziklerine kadar bu mekanı dolu dolu yarattık. Şehrin kendisinin yaşayan bir karakter olmasını istedik.

Şehrin kendine has atmosferi olan birçok alt bölgesi var. Oyun dünyasını çok farklı şekillerde keşfetmek mümkün olacak. Mekanla etkileşimin de oyuncu açısından doğal gelişen bir süreç olması istedik. Yani mantıklı olmalı, bir Gangster olan Vito'yu çatıdan çatıya atlarken görmeyeceğiz. Yüzerken de göremeyeceğiz; bir Gangsteri sadece beton ayakkabılar giydirilmiş bir şekilde yüzerken görebileceğiz. Süper alma sistemine gelince, bu özellikle heyecanlı oldu-

ğumuz bir sistem. Öncelikle oyuncuların tehlikede olduklarını hissetmek istedik. En sağlam gangster bile ateş açılmaya başladığında siper alır. Herhangi bir düşmanı öldürmek için sadece birkaç isabetli mermi yeterli. Tabii ki aynı oyuncu için de geçerli. Bu sayede çatışmalar çok daha gerçekçi oluyor, oyunun atmosferi de çok daha mafya filmlerine benziyor. Çok kaliteli çatışmalar bekleyebilirsiniz.

**LVL: Mafia II'de oyun dünyasının keşfe açık olduğunu biliyoruz. Peki, bütün mekanlar hikayenin arka planını mı oluşturuyor? Yoksa hikayede anlatılmayan, keşfetmeye ana hikaye açısından gerek olmayan ve tercihimize bırakılmış bir dünya mı bu?**

**DG:** İnsanlar diğer oyunların açık dünya yorumuna alıştı. Bizim için oyun dünyası bir hikaye anlatma aracı ve bu yüzden Vito ve Joe'yu işliyoruz. Oyunun hikayesi dışında çok fazla şeye yer verip de oyun dünyasının atmosferini bozmak istemiyoruz. Oyun ilerledikçe çevredeki dünya ve oyuncunun göreceği tepkiler de değişecek. Made Man rütbesine erişince insanlar sizi tanyacak. Esas olay bu iki karakterin hikayesinde yer alan dinamik olaylar olacak ve bununla birlikte aracınızı tamire götürmek ve bir restorana gidip yemek yemek gibi şeyleri yapabileceksiniz.

**LVL: Silahlar nasıl elde edilecek?**

**DG:** Oyuncuların silah edinmesinin farklı yolları var. Bir silah ruhsatı alabilecekleri gibi yasa dışı silah da taşıyabilecekler.

**LVL: Bize oyun içi görevlerden biraz bahsedebilir misiniz?**

**DG:** Tabii ki; Vito ve Joe karşı mafyadan Don Clemente isimli bir lideri indirmekle görevlidirler. Kendisi yakınlarda bir otelde toplantı olacaktır. İkisi otele vardıklarında giysi değiştirip içeri sızarlar. Etrafı temizlemeleri söylenir ve onlar bu fırsattan istifade patlayıcıları yerleştirirler. Amaç bombayı toplantı esnasında patlatmaktır. İşlerini görüp kaçarlara ve fakat daha sonra başarısız olduklarını anlarlar. Don Clemente tam tuvalete girdiğinde bomba patlamıştır ve böylece öldürmeleri gereken adam sağ salım yirmiştir.

Görevler 40 dakika ila bir saat arasında sürecek ve oyuncular böyle sürprizlerle karşılaşacak.

**LVL: Oyunun farklı sonları olacak mı? Oyuncuların oyun boyunca hareketleri bu sonları etkileyecek mi?**

**DG:** Oyuncuların oyun boyunca verecekleri karar ne kadar kötü olacaklarını etkileyecekler. Sonuçta bu bir mafya oyunu ve iyile kötü arasında bir seçim yok; kötüyle daha kötü arasında bir seçim söz konusu. Bir mafya oyununda ne tarz kararlar verileceğini zaten tahmin edersiniz.



**LVL: Peki oyunculara görevleri farklı şekillerde bitirme imkanı mı sumak sizin için daha önemli, yoksa daha sinematik bir oyun tecrübesi yaşamak mı?**

**DG:** Bu konuda insanlara seçenek vermek istiyoruz. Mesela otel sahnesinde Vito ve Joe çatıya vardıklarında bir ton beklenmedik düşmanla karşılaşacaklar. Bu gangsterler çatıdan aşağı tükürmek gibi "hazroluk"lar etmektedirler. Bunu gören oyuncular isterlerse rol yapıp bakım elemanı ayağına bu gangsterleri gitmeye ikna edebilirler. Veya klasik bir şekilde hepsini öldürüp eğlenebilirler.

**LVL: Oyuncular ana hikaye görevleri dışında ne yapabilecekler? Kendi mafyalarını kurabilecekler mi mesela?**

**DG:** Vito ve Joe içinde büyüdükleri yoksulluktan kurtulmak isterken mafya hayatına girmiş kişiler. Bu yüzden hayatlarından memnunlar ve amaçları işleri yönetmekten çok apartmanlarına pembe flamingolar gibi süsler eklemek. Yani para kazanmak...

**LVL: Oyunu yapan ekibi mafya dünyasına çeken nedir? O dönemin hayat tarzına bir tutkunuz var mı?**

**DG:** İlyisiyle ve kötüsüyle mafya hayat tarzını gerçekçi ve eğlenceli bir şekilde yansıtmak istediğimiz içi bu zaman dilimi mükemmel bir tercih oldu. Bizim en çok hoşumuza giden bir gangsterin hayatındaki uç noktalar oldu. Sabah karını ve çocuklarını öpüp işe gidiyorsun, sonra işte tutup adam öldürüyorsun ve bagaja koyup sahile sürüyorsun! Gerçekten hafif şeyler değil bunlar.

**LVL: Bu sefer pek çok platforma çıkacak bir oyun yapıyorsunuz. Neler fark ettiniz? Farklar neler?**

**DG:** İlk oyundan çok şey öğrendik; tabii ki diğer oyunlarımızdan da. İlk oyunu da Xbox ve PS2'de çıkarmak istediğimizde özellikle kontroller konusunda çok sıkıntılar yaşamıştık. Bu defa işi baştan konsollara da uygun olacak şekilde tasarladık ki aynı sıkıntıları yaşamayalım.

**LVL: Sorularımıza cevap verdiğiniz için çok teşekkür ederiz. Mafia II'yi incelemek için sabırsızlanıyoruz.**

*Not: Godfather II istediğim tadı veremedi ama Mafia II'den umutluyum - Ali*





## Kendinizi T'ES'T etmeye hazır mısınız?

Ülkemiz oyun sektörünü renklendiren önemli bir haber, T'ES'T'ten geldi. "Elektronik sporlar" adına düzenlenen görkemli bir organizasyon, Temmuz ayında biz oyuncularla buluşacak. T'ES'T'i, ülkemizde şu ana kadar düzenlenen organizasyonlardan ayıran bazı önemli detaylar var. Öncelikle organize edilen festival, sadece oyunlar ile sınırlı kalmayıp birbirinden ünlü sanatçıların konserleriyle renklenecek. Avrupa'nın kültür başkenti olarak belirlenen İstanbul'da gerçekleştirilecek olan organizasyona, 2000 metrekarelik kapalı ve 5000 metrekarelik açık alanıyla Refresh The Venue ev sahipliği yapacak. Oyuncuları sevindirecek bir diğer detaysa ödülleri.

Organizasyon boyunca 20.500 TL nakit para ödülü ve çeşitli donanım ürünleri, oyun severleri bekliyor olacak. Festivalde hangi oyunların yer alacağıysa henüz kesinleşmedi ancak resmi açıklamaya göre düşünülen oyunlar şunlar: Counter-Strike 1.6 (PC / Takım), Counter-Strike: Source (PC / Takım), Call of Duty 2 (PC / Takım), Call of Duty 4: Modern Warfare (PC / Bireysel), Need for Speed: Most Wanted (PC / Bireysel), Pro Evolution Soccer 2009 (PC / Bireysel), Tekken 5 (PS3 / Bireysel).

Bu oyunların dışında, talep sayısına göre TrackMania ve Quake Live gibi popüler multiplayer oyunların da organizasyona dahil edilmesi düşünülüyor. 25 - 26 Temmuz tarihlerinde gerçekleştirilecek olan festivalde sahne alacak sanatçı ve gruplarsa şöyle: 25 Temmuz'da Aylın

Aslım, Tibet Ağırtan; 26 Temmuz'da Çilekeş, Ogün Sanlısoy, Pentagram.

İki gün sürecek olan festivalde oyunlar, konserler ve DJ performansları dışında da bazı etkinlikler yer alacak: Dans Gösterileri, İslanma Partisi, İçinde Ne Var?, Karaoke, Model Araba, Tırmanma Duvarı, Trambolin. Bu tarz aktivitelerin organizasyona çok daha fazla neşe katacağına şüphe yok. Organizasyon sırasında yapılacak olan çekilişlerde heyecanı katbekat arttıracak ve bir anda ismini duyan katılımcılar şaşkınlık içerisinde hediyelerini alacaklar.

OrdRom tarafından organize edilen ve LEVEL'in resmi basın sponsorluğunda gerçekleştirilen T'ES'T 09 festivaline tüm okurlarımızı bekliyoruz. Daha fazla bilgi almak için [www.t-es-t.com](http://www.t-es-t.com) adresine girebilirsiniz.

**Hangi oyun, ne zaman çıkacak**

PC		
TEMMUZ		
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playlogic
East India Company	Strateji	Nitro Games
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Her Interactive
Righteous Kill II: Everyone Respects the Gun	Aksiyon	Merscom
Sam & Max: Season 2	Adventure	TellTale Games
Trine	Aksiyon	Frozenbyte



Tropico 3	Strateji	Haemimont
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 4	Adventure	TellTale Games

AĞUSTOS		
Hearts of Iron III	Strateji	Paradox Interactive
Wolfenstein	FPS	Endrants Studios

EYLÜL		
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Games Studios
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Dungeon Lords 2	RPG	Heuristic Park
Need for Speed SHIFT	Yarış	EA Games
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	FPS	Codemasters
Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios

EKİM		
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment

PS2		
TEMMUZ		
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playlogic
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Games
AĞUSTOS		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
Madden NFL 10	Spor	EA Sports

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

EKİM		
Astro Boy: The Videogame	Aksiyon	High Voltage Software

PS3		
TEMMUZ		
Cross Edge	RPG	KOEI
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios



IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Game5

AĞUSTOS		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
Madden NFL 10	Spor	EA Sports
Wolfenstein	FPS	Endrants Studios

EYLÜL		
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Need for Speed SHIFT	Yarış	EA Games
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	FPS	Codemasters
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix
Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios

EKİM		
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Bioshock 2	RPG	2K Marin
Brütal Legend	Aksiyon	Double Fine Productions

XBOX 360		
TEMMUZ		
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment

King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Games
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Episode 4	Adventure	TellTale Game

AĞUSTOS		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
Madden NFL 10	Spor	EA Sports
Wolfenstein	FPS	Endrants Studios

EYLÜL		
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters
Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Aksiyon	Rockstar North
Halo 3: ODST	FPS	Bungie
Need for Speed SHIFT	Yarış	EA Games
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	FPS	Codemasters
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix
Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios

EKİM		
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
BioShock 2	RPG	2K Marin
Brütal Legend	Aksiyon	Double Fine Productions
Forza Motorsport 3	Yarış	Microsoft
Lips: Number One Hits	Müzik	INIS Corporation

PSP		
TEMMUZ		
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Steambot Chronicles: Battle Tournament	Aksiyon / Adventure	Irem Software

AĞUSTOS		
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
Hannah Montana: Rock Out the Show	Müzik	Page 44
Madden NFL 10	Spor	EA Sports
MotorStorm: Arctic Edge	Yarış	Sony Computer Entertainment

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

EKİM		
Astro Boy: The Videogame	Aksiyon	High Voltage Software
Gran Turismo	Yarış	Polyphony Digital

**HABER FAZLASI**

**MIRROR'S EDGE 2 BATTLEFIELD 3**



Bir üçleme olacağını biliyorduk ama EA'den gelen haberle yine de sevindik, coştuk. Yapılan açıklamaya göre, henüz küçük olan bir ekip, Mirror's Edge 2 üzerinde çalışıyor ama oyun, yenilikleriyle birlikte tüm Mirror's Edge fanatiklerinin gönlüne tekrar taht kurmak üzere geri geliyor.



Ve nihayet Battlefield 3'ün "gerçekten" hazırlanmakta olduğunu yetkili ağızlardan duyduk. 2010 yılında piyasada olması beklenen oyun hakkında henüz bir açıklama yapılmadı ama bir EA yetkilisi, Battlefield 3'ün yanında Need for Speed'den de bir haber ilettili. Buna göre yeni NFS oyununda Burnout'tan tanıdığımız Criterion ekibi rol alacak.

**NEVERWINTER NIGHTS MMO**



Geçtiğimiz günlerde Atari'nin, Champions Online ve Star Trek Online gibi MMO oyunlarının yapımcısı Cryptic Studios'u bünyesine katması, uzun süredir söylentileri dolaşan Neverwinter Nights online oyununun gerçeğe dönüşme olasılığını arttırdı. Yeni söylentilere göre bu oyun hazırlanıyor ve 2011'de piyasada olacak.

# aidata®

## Aidata hızıyla; oyun tam sana göre!

KDV %18 YERİNE  
**KDV**  
%8



### Game NCI7920-01

Intel® Core™ i7 İşlemci i7-920  
İşlemci hızı 2.66 GHz. 8MB Smart L3 Cache,  
4.8 QPI Intel İşlemci  
X58 Chipset + ICH9R

Orijinal Microsoft® Windows Vista® Ultimate işletim sistemi  
2 adet NVIDIA GeForce GTX 285, 1 GB, 512 Bit  
İki ekran kartıyla NVIDIA SLI kurulumu  
4 GB DDR3-1600 bellek (2x2 GB) - Maks. 24 GB  
1 TB SATA HDD + 500 GB SATA HDD

Blu-Ray DVD sürücü  
1000 Watt Güç Kaynağı Cooler Master for nVidia  
Dokunmatik sensörlü kapaklı özel tasarım kasa  
7,1 kanal HD Audio ses  
İki adet Gigabit Ethernet  
10 adet USB 2.0  
Çoklu Kart Okuyucu  
Firewire  
4 x DVI çıkışı, S-Video çıkışı  
Ön panelde kulaklık, mikrofon, firewire ve eSATA bağlantısı



Teknik Destek Çağrı Merkezi

0212 444 4 832

www.aidata.com.tr

**+18** 18 yaş ve üstü oyun & müzik severler katılabilir.

# LEVEL

# ROCK BAND GÜNLERİ

Giriş  
ücretsizdir

**10 TEMMUZ SAAT 19.00'DA  
KARGA BAR'DA BAŞLIYOR**

Adres: Kadife Sokak (Reks Sineması'nın sokağı), No: 16  
[www.rockbanddays.com](http://www.rockbanddays.com)

**LEVEL 150. SAYI KUTLAMASI**

**ÖDÜLLÜ TURNUVALAR**

**HAYKO CEPKİN - MALT  
LEVEL EDITÖRLERİ**



LEVEL

REKX

SONY

BILLABONG

AFAL

OVER  
GAME

ŞİMDİ  
BEDAVA  
OYNA

<http://mmo.airrivals.web.tr>

# AIR RIVALS



## Ufuklar seni bekliyor!

 GAMEFORGE

Gameforge AG • Albert-Nestler-Strasse 8  
76131 Karlsruhe • Germany • [www.gameforge.de](http://www.gameforge.de)

<http://mmo.airrivals.web.tr>

© Published by Gameforge 4D  
GmbH. Copyrights Gameforge  
4D GmbH, Yedang Online  
Corp., MasangSoft Co. Ltd. -  
All rights reserved

**YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU**  
YAZAN ALI GÜNGÖR



# MAX PAYNE 3

Acıdan tipi kaymış Max'in...



**YAPIM** Rockstar Vancouver  
**DAĞITIM** Rockstar Games  
**PLATFORM** PC, PS3, Xbox 360  
**TÜR** Aksiyon  
**ÇIKIŞ TARİHİ** Kış 2009  
**WEB** www.rockstargames.com/maxpayne3  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Aral İthalat  
 (www.aralgame.com)

### ELEŞTİRİLER

Oyuncular Max'i eleştirmekte oldukça aceleci davranmış gibi görünüyor; ancak oyunun teknik detayları oldukça umut vaat ediyor. Buna karşın Max'in dalgalanan deri ceketinin, yüzünün, sesinin; kısacası pek çok özelliğinin değişmiş olması yine de kafaları kurcalıyor.

► 2003'te çıkan oyundan sonra, Max Payne hastaları bekle Allah bekle, kanser oldular. İnsafın yok mu ey Take-Two, ey Rockstar! İşte böyle isyan ederken, birden kel, sakallı, oldukça yamulmuş bir ihtiyar gördük. Oldukça itici olan bu tipi, bizim karizmatik ve yakışıklı Max ile zihnen bağdaştırmanın imkanı yoktu. İşte böylece insanlar kaynamaya başladı, forumlarda meydan savaşları yaşandı ve hala çatışmalar sürüyor. "Püüü, bu nasıl bir tip, böyle Max mi olur, batırmış Rockstar!" diyenler kadar, "Max Payne 3 süper olacak! Kaç senedir bekliyoruz!" diyenler de oldu. Oldukça az sayıda olsa da, "Daha detaylar açıklanmadı, bir bakalım, bekleyelim ve görelim." şeklinde düşünenler de neyse ki mevcut. Elbette ki okuyucularımız, bizim ne düşündüğümüzü merak ediyorlar. Şahsen Max'in tipini elimini tersiyle itecek kadar da delirmedim; önce bir detaylara bakalım, oyunla ilgili ne var ne yoksa ortaya dökelim. Böylece ne düşündüğümüzü, gelin oyunla ilgili elimize ulaşan bilgileri sizinle paylaştıktan sonra söyleyelim. Ama önce, Max Payne serisi ile tanışmamış olanlar varsa onları bir tanıştıralım, arka plan bilgisi verelim.

### MAX PAYNE

Ödül kazanan, inanılmaz tutulan bir oyun oldu Max Payne ve devam oyunu Max Payne 2 de aynı başarıyı yakalamayı başardı. TPS türündeki oyunun başarılı aksiyon sahneleri ve yüksek şiddet oranı dikkat çekiyordu. "Bullet Time" denilen, Matrix'tekine benzer bir efekti de ilk kullananlardan ve meşhur edenlerden oldu. Bullet Time kullanılarak ağır çekimde akan dünyada mermilerden kaçmak ve düşmanları harcamak çok daha kolay ve eğlenceli idi. "Film Noir" denilen karanlık film atmosferini de aynı pota-da erittiği için oyuncular tarafından çok tutuldu. İlk Max Payne'i Remedy Entertainment yapmış, oyunun PS2 ve Xbox sürümlerini Rockstar Games dağıtmıştı.

Oyunun başarısının -bu unsurlar haricinde- yapay zeka sayesinde olduğunu söyleyebiliriz. Aslında yapımcılar hile yapmış, esnek bir yapay zekayı beceremeyeceklerini anlayarak olayları önceden hazırlamıştı. "Script" denilen bu önceden hazırlık sayesinde, bölümlerdeki düşmanlar hep aynı

hareketleri yapıyordu; belli bir noktada siper alıyor, kaçıyor, savaşıyor ve bu davranışlarının önceden hazırlanmış olması sayesinde olaya sinematik tat katıyorlardı. Bu durum, oyunun yeniden oynanabilirliğini düşürse de, kimi oyuncular, oyunu öğrenip daha kolay ilerlemeyi oldukça sevmişti. Kısıtlı zamanda bölüm bitirme veya sadece kısıtlı kayıt imkanına sahip olma gibi oyun seçenekleri ise tekrar oynanabilirliği arttıran unsurlar arasındaydı.

Max'in hikayesine gelince... Max, bir gün işten eve döndüğünde, yeni bir tür uyuşturucu kullanmış olan bir grup suçlunun, karısı ve yeni doğmuş kızını öldürmüş olduğunu görür. Aradan zaman geçer ve Max, bu uyuşturucuyu kaçıran mafya ailesi içerisinde gizli bir ajan olarak çalışmaya başlar. İşler ters gider ve Max, dostu olan bir ajanın ölümünden dolayı bir numaralı şüpheli haline gelir. Mafya, Ruslar, Amerikan Ordusu, Valkyr şirketi derken işler karışıkça karışır... Belki de Max Payne 3'e başlamadan önce ilk iki oyunu yeniden oynamak istersiniz diye, bir de yerimiz dar olduğundan daha fazla anlatmıyorum. İkinci oyundan özellikle bahsetmiyorum çünkü zaten çok kısa ve anlatırsam oynayacak bir şeyiniz kalmaz. Ama ilginç birkaç detay vermek istiyorum ve üçüncü oyunun hikayesine yakın bulduğum bazı detayları paylaşmak istiyorum: İlk oyunda, Max'i bir defasında ölümcül dozda uyuşturucu enjekte ederek öldürmeye çalışıyorlardı. İkinci oyunda ise Max'in aşk hayatı pek de iyi bir sonla noktalanmıyordu. Ailesinin ölümü sonrasında başına gelenler, Max'i çok hırpalıyordu... Üç oyun boyunca süren bir karakter gelişimi söz konusu; artık ağır kesici bağımlısı, yalnız ve yaşlı Max'e bakma zamanı...





Her ne kadar Max kelleşip, göhekleşse de kas oranını epey arttırlış

## MAX'İN ÇÖKÜŞÜ

Take-Two'dan Strauss Zelnick, 2008'de serinin devamının geleceğini çizmişti. Nihayet kesinliğe kavuşan oyunun 2009 Kış aylarında piyasaya çıkması bekleniyor; üstelik PC, PS3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanıyor olmasıyla çok geniş bir oyuncu kitlesine sahip olacağı da muhakkak.

Hikayeye bakarsak; Rockstar kurucularından Sam Houser, "Max'in hayatında yeni bir bölüm açıyoruz." dedi. Eh, biz de görüyoruz ki gerçekten yeni bir bölüm açmışlar. "Max'i hiç böyle görmemiştik, birkaç yıl daha yaşlı, daha yorgun, bıkkın ve alaycı..." şeklinde tasvire devam ediyor. Oyun, Max Payne 2'den 12 yıl sonrasında geçiyor. New York Polis Departmanı'ndan, yani NYPD'deki polislik görevinden ayrılan Max, Brezilya'nın Sao Paulo şehrine göç etmiştir. Varlıklı bir aile için özel güvenlik olarak çalışmaktadır ama geçmiş yıllarda yaşadığı olaylarla da kafadan sakatlanmıştır. Hani deli filan değil ama hayatın sillesini, tokadını çok ağır yemiş bir adam haline gelmiştir. Bu sefer sadece harici düşmanlarla değil, dahili bedhahlarla, yani kendi iç şeytanlarıyla da savaşıyor. Max, ağır kesicilerle ayakta duran, kurtuluş için sadece son bir umudu kalmış bir kahraman artık; hayatı spiral şeklinde döne döne alçalan, düşen bir kahraman...

## ROCKSTAR, RAGE VE EUPHORIA

Oyun, Rockstar'ın GTAIV ve Red Dead Redemption gibi oyunlarda kullandığı RAGE teknolojisini kullanıyor. RAGE, Rockstar Advanced Game Engine anlamına geliyor ve RAGE Technology Group isimli küçük bir takım tarafından, Rockstar San Diego ve Rockstar North tarafından da desteklenerek geliştirilen bir oyun motoru. PC, PS3, Xbox 360 ve Wii platformlarına oyun geliştirmeye imkan tanıyan bu motorun atası, Midnight Club serisinde de kullanılan Angel oyun motoruydu. Daha kritik olan konuya ofiste izleyip hayran kaldığımız Euphoria teknolojisine. Rag Doll'u tarihin karanlık sayfalarına gömen bu gelişme ile düşmanlar vurulduklarında, devrildiklerinde ve çevreyle etkileşime geçtiklerinde çok gerçekçi hareket ediyorlar. Eskiden olan saçmalıklar, garip açılarla kıvrılan bacaklar, saçma mesafelere uçan düşmanlar ve bilimum hata yok Euphoria'da. (Böylece teknoloji hastalarını da oyun motoru bilgileriyle mutlu ettik.)

Oyun motorunu multiplayer'a bağlayalım... Oyunun multiplayer modu olacak ama detaylar açıklanmış değil. Bu açıklama kısıtlı bile olsa oldukça önemli; oyun motorunda yeri olduktan sonra modlar üzerinde de ▶

"Hayatı spiral şeklinde döne döne alçalan, düşen bir kahraman..."

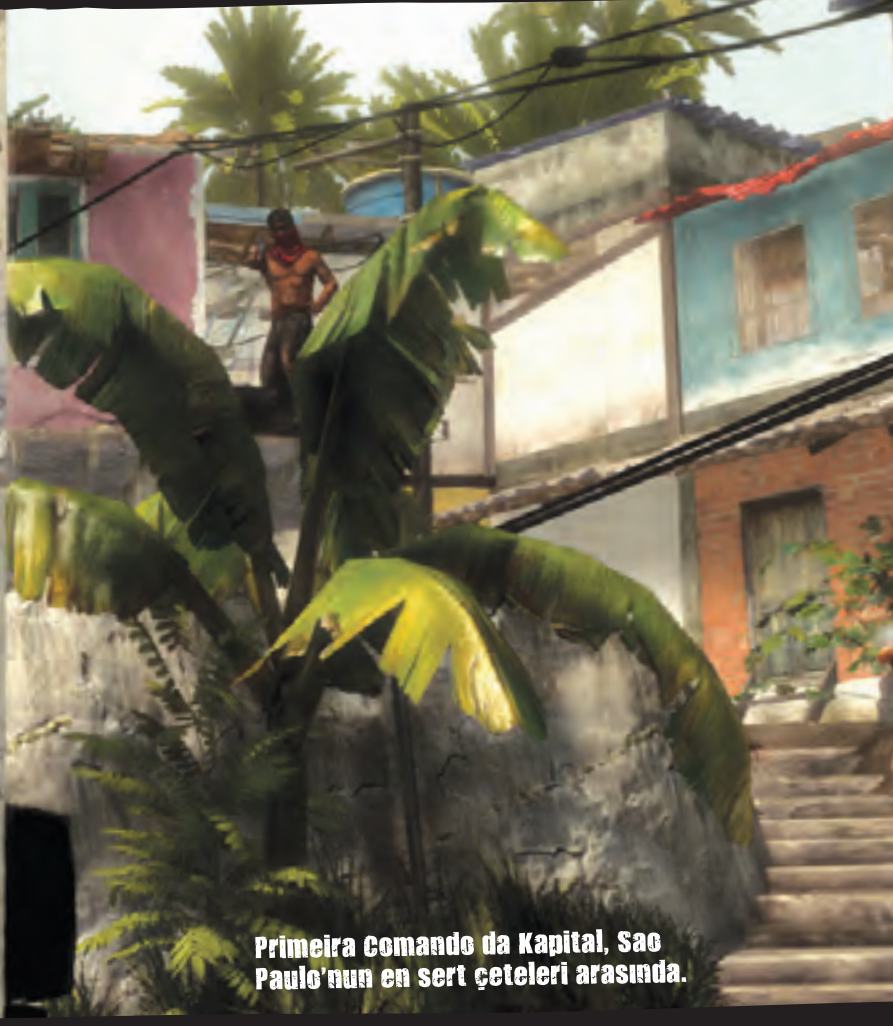


### AYDINLIK TARAF

- + Değişik platformlar için kontrollerin uygun hazırlanması
- + Euphoria fizik motoru
- + Sao Paulo gibi değişik bir mekanda geçecek olması

### KARANLIK TARAF

- Kel ve şişman Max
- Max'in sadece tipinin değil, sesinin de değişmesi
- Deri ceket giymeyi bırakması
- Oyunla ilgili detayların çoğunun henüz açıklanmamış olması



Primeira Comando da Kapital, Sao Paulo'nun en sert çeteleri arasında.

**"Üç oyun boyunca süren bir karakter gelişimi söz konusu"**



#### LEVEL OKURLARININ ÖNGÖRÜLERİ

LEVEL Online üyeleri, oyun ile ilgili nasıl yorumlar yapmışlar...

"En mükemmel yaşlı karakter, kendimce Old Snake... Old diyip geçmemek lazım ama..." *Murat*

"Adamın yeni şekli hayattan bezmiş yaşlı psikopatlar gibi olmuş :D Eski oyunlardakinden daha kaslı, yaşlandıkça adam güçlenmiş :D" *İslam*

"Ben başından beri beğeniyorum. Kel hali daha güzel olmuş. Adamın hayattan bezdiği her halinden belli oluyor ne güzel. :D" *Ömer Faruk*

"Remedy işten elini çektiğine göre benim için Max Payne bitmiştir, Sam Lake yoksa bende yokum." *Semi*

"Yine gözlerimiz kan çanağına dönecek." *Alper*

► çalışılır, sağlam multiplayer da yapılır nasıl olsa. Elbette ki oyun, öncelikle tek kişilik bir tecrübe, sinematik bir tecrübe, bunu unutmamak lazım.

Bölümlerle ilgili biraz daha fazla bilgi var. Oyunun gece ve yağmur altında geçen bölümleri, alıştığımız karanlık film tadını tekrar hissettirecek gibi görünüyor. Brezilya'nın arka sokaklarını oyuna çok iyi yansıtılmalarını bekleyebiliriz. Yapımcı ekip, özel tarama ekipmanları götürerek sokak sokak şehre özgü dokuları kaydetmiş. Varoşlar tehlikelerle dolup taşıyor ve lüks villalardan şehrin böylesine pis kısımlarına geçişte, atmosfer aydınlıktan karanlığa geçecek. Çatılardan kayan Max'in Bullet Time kullanarak, ağır çekimde düşmanları mihlaması oldukça sinematik olacak.

Bu arada belirtmeden geçemeyeceğim; ofiste muhabbet ederken Brezilya'nın oyunlarda ne kadar popüler hale geldiğini fark ettik. Tom Clancy's H.A.W.X. olsun, Modern Warfare 2 olsun... Ne oluyoruz yahu?!

#### OYUN MEKANİKLERİ

Aksiyona gelirse; oyunun siper alma sistemi oldukça önemli ve bununla birlikte Rockstar'dan Rob Nelson, "Siper alma sistemi oyunun odağı değil!" diyor. Oyunun sadece "çöm, sık, sık sık sık sonraki sipere doğru ilerle" olayından ibaret olmadığı açık. "Önceki Max oyunlarının oturttuğu ve geleneksel hale gelen aksiyon elementlerini aldık, geliştirdik ve böylece oyunu silahlı bir baleye, Gun-Fu'ya dönüştürdük."; bu da Nelson'ın açıklaması ki talihli bir açıklama. Bir önceki açıklamanın üzerine koyunca, Nelson'ın esas derdinin, siper alma sistemiyle oyunun aksiyona boğulmaması olduğunu anlıyoruz. Özetle oyun gayet akıcı olacak. "Oyundaki sandık gibi objeler kırılabilir olacak." Bunu söylemeleri bile terbiyesizlik aslında. Yani yıl olmuş 2009, detay diye vere vere sandıkların kırılabilir olacağını mı veriyorsun be adam! Neyse, cümle içindeki bir detaya odaklanmayalım; çünkü oyunun mekanları tamamen yok edilebilir olacak.

Mekanlar yok edilebilir de peki oyun dünyası açık olacak mı? Rockstar bize, GTA'dan alıştığımız açık bir oyun dünyası ve "sandbox" oynanış sunacak mı? Hayır; çünkü Max Payne bu tarz bir oyun değil. Oyunun hikayesi ve sinematik tecrübesi çok önemli. Max Payne hastaları için, hele hele ikinci oyunu ilkenden daha çok

beğenenler için gerçekten kritik. Oyunun çizgisel olacağını düşünebiliriz ve bu, Max Payne için olumsuz bir şey değil, gayet olumlu.

"Max insanları kalkan olarak kullanabilecek." Gayet güzel, gayet yerinde; mermiler bize gireceğine başkasına girsin, değil mi? Ağır çekimde döne döne gelen o mermiler... Eh, bunu söylemişken Bullet Time'in çok daha sert, çok daha kanlı olacağını da belirtelim ki içiniz rahatlasın. Doğruyu söyle sevgili okur, en çok "Bullet Time ne olmuş?" diye merak ediyorsun. Haydi gel dürüst olalım, serinin senaryosu güzeldi ama en çok Bullet Time ile hareket eden deri cekete hasta olmuşsun değil mi? Senaryoya ne kadar hasta olursa olsun, pek çok okur ve oyuncu bu itirafta bulundu diyebilirim. O zaman daha fazlasını verelim: Mermiyi hedefine takip eden bir Bullet-Cam de oyunda yer alacak. Max ölüme çok yaklaştığında, son nefesine yaklaşırken düşmanlarını çok hızlı bir şekilde bitirebilecek ve canını kurtaracak atışlar yapabilecek; sonrasında adrenalinini basıp kendine gelecek.

Adrenalin demişken, oyun mekaniğini etkileyen unsurlardan biri de Max'in ağır kesici bağımlısı olması. Bilmiyorum, daha önceki uyuşturucu olayının etkisi midir, yoksa Max vurula vurula, tedavi esnasında mı ağır kesici bağımlısı oldu... Çektiği ruhani acı, belki de en büyük etkidir ama esas sebebi oyunda keşfedeceğiz. ■

Henüz Max'in sadece tipini gören Max Payne hastaları, beklemedikleri oyunun bu olup olmadığı konusunda kararsız kalmış olsalar da, Rockstar kalitesine güvenmemek elde değil. Max Payne 3'te daha gaddar, daha pis bir dünya bizi bekliyor olacak.





Play

HOLDER ATTENDEE WILL CALL  
EXHIBITOR REGISTRATION

yStati



# 'E HOŞ GELDİNİZ!

Değerli okurlar, oyun dünyası için yılın en büyük olaylarından biri gerçekleşti: E3! Nedir bu E3? Electronic Entertainment Expo, yani güzel Türkçemizde: Dijital Eğlence Fuarı. Microsoft ve Sony gibi devlerin, eğlence endüstrisini ve biz oyuncuları yakından ilgilendiren yazılım ve donanım teknolojilerini tanıttıkları; oyun yapımcılarının enfes video, demo ve şovlarla süsledikleri; gelişmeler ve haberlerle dolu bir fuar oldu. Oyun yapımcısı firmaların memnuniyetsizlikle bıraktıkları fuar tekrar eski şaşalı günlerine dönmüş. Geçtiğimiz yıllara göre kendisini oldukça toparlamış diyebiliriz. Özellikle, artık eğlence medyasının da ötesine taşarak, ana haber bültenlerinde bile yer verilen Microsoft'un Project Natal'ı sizi ilerleyen satırlarda bekliyor. Ayrıca LEVEL Online'da E3 videolarını bulabilir, kendi gözlerinizle eğlence endüstrisinin bugün nerelere geldiğini görebilirsiniz. E3 ile ilgili detaylar ve haberler bu ay dergiye, siteye, ekimize kısacası her yere yayıldı, herkesi etkiledi. Yüzlerce yepyeni haber ve tanıtım içerisinden seçtiğimiz bombalarla ve Murat'ın Los Angeles'taki maceralarıyla dolu bu özel dosya konumuzu keyifle okumanız dileğiyle...

# MICROSOFT'TAN PROJECT NATAL

**E**3'ün ilk gününde Microsoft müthiş sürprizler yaptı, açıklanan oyunları zaten yazının ilerleyen sayfalarında bulacaksınız. En şaşkınlık veren ise insana hangi çağda yaşadığını şaşırtacak kadar gelişmiş bir tarama, tanımlama ve oyuna aktarma teknolojisine sahip olan Project Natal oldu. Gitarı, kaykayı ve Wii kumandalarını unutun artık. Microsoft bu vakte kadar böylesine dev bir projeyi nerede ve nasıl saklı tutmayı başardı bilinmez! Şunu hayal edin, elinizde hiçbir kontrol cihazı yok, hayır kafanıza filan da takılı değil. Siz televizyonun karşısında oturup elinizle işaret ediyorsunuz ve oyun oynuyorsunuz! Oyunu da geçtik filmi ileri geri sarmak gibi uzaktan kumandanın yaptığı işleri bile halledabiliyorsunuz! Ünlem ünlem üzerine değerli okuyucular; Project Natal öyle şaşkınlık yarattı ve öyle ilgi çekti ki akşam haberlerinde televizyonda bile yer aldı. Bizim medyamızın teknolojiye ilgisiz olmadığını

ancak oldukça geriden takip ettiğini düşünsek bu şaşırtıcı bir güncellik. Tabii ki ne Microsoft'tan, ne de projenin isminden bahsettiler, orası ayrı...

Wii'nin popülerliğini ilginç kontrol sistemine borçlu olduğunu tahmin edersiniz. Xbox ve PlayStation donanım gücü ve oyunlarının grafik kalitesi konusunda ondan kıyaslanmayacak kadar üstün olsa da aradaki bu farkı kapatmak gerekiyordu. İlginç spor oyunları ile ekran karşısında hem eğlenip, hem zayıflamak imkanı sunan; işi daha fiziksel ve eğlenceli hale getiren kontrolleri kopyalayabiliirdi. Ancak farklı bir yol seçerek oyun dünyasının geleceği için devrimsel bir çalışma yapmışlar. Project Natal, televizyonun üzerine konan ince ve şık bir alet, iki gözlü bir webcam gibi, derinliği de algılıyor anlayacağınız.

Sunulan tanıtım videolarında elinde hiçbir kontrol olmayan oyuncular vardı. Ekrandaki dövüşçü odaya giren oyuncuya bakıyor, gözleri oyuncunun üzerinde ve "Kavgaya hazır mısın?" diye laf atıyor.

Akabinde oyuncu havaya yumruklar ve tekmeler atarak oyun içerisinde kışırmaya başlıyor. Bir aile kanepeyi doldurmuş, ortadaki oyuncu ellerini direksiyon tutar gibi sağa sola çeviriyor ve F1'de yarışıyor. Daha bombası Pit Stop'a girdiğinde yanındaki oyuncunun ayağa kalkıp ellerini ileri geri hareket ettirerek, ekrandaki sanal bir vida sökeceği ile lastiğin vidalarını çıkarttı. Sonra lastiği tutup çekme ve kenara bırakma hareketi yaptı ve gerçekten de ekrandaki lastiği söküp kenara koymuş oldu. Sonra yeni lastiği pandomim yaparak yerden aldı ve ekrana uzattı, vidaları tekrar ileri geri hareketlerle sıkıştırdı ve elleriyle "Git git" hareketi yaparak Pit





Stop'u kısa sürede ve başarıyla tamamladı! İşte "aile eğlencesi" diye buna denir! Bir çocuk şehirde dev bir yaratıkla yıkım yaratırken yere sağlam basarak oyunda şehri sallıyor, kollarını savurup Godzilla taklidi yapıyor ve helikopterlere vuruyor, ağzını açıp bağırdığında ise ekrandaki yaratık, ağzından ışınlar püskürtüyor. Eleman kaykayını ekrana tutuyor, cihaz kaykayı anında tarayıp birebir oyuna aktarıyor ve sonrasında halı üzerinde hiçbir şey olmadan kaykay hareketleri yaparak, hızlanarak ve zıplayarak kayıyor. İki kız sesli ve görüntülü iletişim kurarken sanal bir gardıroptan giysi beğeniyor. Yine bir aile bilgi yarışması oynuyor! Natal, ses de tanımlıyor, Media Center için de kullanılıyor... Her işe yarıyor yani! İleride bütün evimizi bununla yöneteceğimizi anlamak zor değil. İşin en güzel yanı da mevcut Xbox 360 ile çalışması. Bu derece bir tanımlama yeteneği, hız ve esnekliğin Xbox 360 ile birlikte sağlanması inanılmaz.

Tanıtımda kimler yer almıyor ki? Steven Spielberg şahsen sahneye çıkıp bu cihazın yarattığı devrimden bahsediyor ve Microsoft'u tebrik ediyor. Eh bunun üzerine insanı ne etkileyebilir ki? Cihaz kullanıcıyı tanıyor, hesabını açıyor, resmen yapay zekası var.

"Daha ne olabilir ki" sorusunu sorduktan sonra Fable II'nin yapımcısı Peter Molyneux gelip Milo'yu tanıtıyor. Zaten az sonra Milo'yu okuyacaksınız. Lionhead Studios'un başı olan Peter Molyneux zaten alışıldık sistemlerin dışında, yaratıcılık ve yenilik peşinden koşan biriydi. Black & White oynamış olanlar ekrana imleç ile şekiller çizerek büyü yapma sistemini hatırlarlar. Şimdi ise Molyneux'un ve pek çok oyun yapımcısının elinde inanılmaz imkanlar, müthiş bir esneklik var. Mesele bunu doğru düzgün kullanabilen, oyuncuların alışmada çok zorluk çekmeyeceği yapımlar ortaya koymakta. Teknoloji süper ama karşısında el kol sallayıp da tepki alamadığımız oyunlar olursa feci şekilde bozulacağımız bariz. Ancak şimdilik durum oldukça parlak gözüküyor.

**Milo**> Milo isimli küçük karakter kırık bir yerde, arkada bir ağaç ve salıncak var ve bu karakter öyle iyi modellenmiş ki hareketleri ile yüz ifadeleri inanılmaz. Sunumdaki kanlı canlı dişi arkadaşımız odaya girdiğinde çocukla resmen konuşmaya başlıyor; ödevini yapıp yapmadığını sorduğunda çocuğun yüz ifadelerinin ne kadar inandırıcı olabileceğini anlıyoruz. Çocuk ödevinden bahsederken yürümeye başlıyor ve kadın duruma o kadar kapılmış durumda ki çocuk tökezlediğinde kadın uzanıp tutma ihtiyacı hissediyor. Milo iskelenin kenarına gelip kadına bir gözlük atıyor ve nasıl takacağını gösteriyor. Kadın refleks olarak uzanıp ekrana atılan gözlüğü tutmaya çalışıyor ve bir hareketle gözlüğü takmış oluyor. Molyneux bu esnada araya girip bunun kurgu olmadığını, aktrisin gerçekten refleks olarak kendisine atılan gözlüğü aldığını vurguluyor. Yani oyun insanı içine çekiyor ve gerçek olduğunu hissettiriyor.

Kadın suya eğildiğinde güzel bir su modellemesi ve balıkları görüyoruz ve kadının görüntüsü suyun üzerindeki yansımada beliriyor! Gerçekten de oyun dünyasına yansıtılmak çok ama çok güzel. Ellerini



uzatıp suda dalgalar yaratıyor ve görüntü de gerçek zamanlı olarak dalgalanıyor. Milo, kadından bir çizim istediğinde olan bir parça kağıt ve kaleme gülümseyen bir yüz çiziyor ve ekrana yukarıdan uzatıyor. Kağıt ekranın hizasına gelirken Milo eş zamanlı olarak uzanıp kağıdı alıyor. Burada önemli olan ve LEVEL Online'daki videolarda görebileceğiniz detay çok önemli. Kağıt uzatıldığında arada bir bekleme olmuyor, aynı anda Milo kağıdı alıyor ve gerçek kağıdın üzerindeki çizim oyundaki kağıtta da duruyor! Bu ne tarama hızı böyle. Peter Molyneux bunu 20 yıldır hayal ettiğini söylüyor ve bizi şaşırtmayı tekrar başarıyor. - Ali





# SONY'DEN YENİ KONTROL CİHAZI!

**M**icrosoft'un Project Natal'ından sonra doğruya doğru demek lazım. Sony'nin açıkladığı kontrol cihazı elde tutulan bir kontrol cihazı olmasıyla ilk başta hiç de ilgi çekici gelmedi. Zaten sunumu yapanların ses tonundan da dumurları anlaşılıyordu. Wii kumandasını daha çok andıran bu araç, şekil olarak bir mikrofona benziyor. Biraz da garip aslında, tepedeki mor yuvarlak kısım renk değiştiriyor. Sunumu yapan Richard Marks bunun bir teknoloji prototipi olduğunu ve bitmiş ürünün çok daha farklı görüneceğini neyse ki belirtmeyi ihmal etmedi. Bu tepedeki dalga geçmeye çok müsait mor top işi yapan kısım denebilir. PlayStation Eye ile birlikte hareketlerin düzgün bir şekilde takip edilmesini sağlıyor.

Sadece hareketleri algılayan Wii kontrol- lerinin aksine inanılmaz bir hassasiyetle mesafeyi ve hareketi algılıyor. Hemen her du- ruma uygun bir şekilde çalışmayı başarıyor.

Bunu daha iyi anlatabilmek için tanıtımdan bolca bahsetmemiz gerekiyor. Neyse ki Anthony Michelob ve Richard Marks sistemin farklı kullanımlarını bolca gösterdiler.

En bariz kullanım alanı olan ve fiziksel aktiviteye uygun olan spor oyunları başta yer aldı. Hantal Anthony (Ki biz ona yazının devamında "Antoni" diyeceğiz.) teniste feci batırdı. Elinde sanal bir raket ile topa bir türlü vuramayınca nihayet tenis raketini kocaman bir trafik levhasına dönüştürdü ve topu vurup uçurdu.

Akabinde ve detayında sevgili okuyucular, tahmin edebileceğiniz gibi işin içine kılıç girdi. Final Fantasy oyuncularına yakışır boyutlarda dev gibi bir kılıç sahneye çıkınca insanlar gülmeden duramadı. Akabinde gürz olsun, kırbaç olsun her çeşit silaha dönüştü bu alet. Üstüne Desert Eagle gibi bir tabanca gelince keyifler daha da yerine geldi diyebiliriz. TPS görüşten FPS görüşe

geçildi ve böylece aracın her tür oyuna uygun olduğu da gösterilmiş oldu. İşin daha can alıcı kısmına gelirse, aynı kontrolden diğer ele de bir tane alınca yayla ok atmak; bir elde kılıç, diğer elde kalkan kullanmak gibi seçenekler açıldı! Yay kullanırken yere çömelince yayın isabeti arttı! Bu alette görünenden daha fazlası var! Çeşitli konu mankenleriyle yapılan kılıç kalkan gösterileri gayet güzeldi. Doğrusu bir RPG oyununda çift palalı bir Ranger oynamak için (Drizzt) biçilmiş kaftan olacak bir kontrol cihazı.

İki kontrol cihazıyla yapılabilen bir başka şey de sanal bir oda içerisindeki blokları tutup çevirmek, üst üste koymak ve hatta odadaki panoya el yazısı ile yazı yazabilmektir! Bu cihaz cidden çok hassas. Sprey boyayla grafiti bile yaptı adam ve tabletlerdeki basınca hassasiyetle yapılan ince çizgi, kalın çizgi vurgusunu da gayet güzel başardı. Birbiri ardına domino taşlarını dizdi, devirdi, eğlendi... Sonra sanal bir masa üzerinde savaşan oyuncak tankların komutasını ele alarak resmen RTS oynadı. Çember çizerek veya mouse ile olduğu gibi tıklayarak ünitelere komut verdi. Sonra kontrol cihazı üzerindeki bir tuşa bakarak birinci kişi kameraya geçti ve tanklardan birinin kontrolünü ele alarak düşmanlara saldırmaya başladı. Burada vurucu olan o oyuncakların ve masanın içinde yer aldığı ortamın sanal bir oda ve bir strateji kurgusu olmasıydı.

Özetle hala elde taşınan bir kontrol cihazı olduğu için Microsoft'un Project Natal'ı ile arada dağlar kadar fark var. Ancak milimetre altı bir has- sasiyete sahip olmasıyla konsollarda çektiğimiz mouse sıkıntısını kesinlikle bitirecek, Wii'nin kontrolleriyle kıyaslanmayacak derecede başarılı ve gelişmiş bir yeni nesil kontrol cihazı bu. Özel- likle keskin nişan almayı ve yüksek hassasiyeti gerektiren oyunlarda Project Natal'a göre önemli avantajları var. Çok hoşumuza gitti diyebiliriz, an- cak yine de ne yazık ki Project Natal'ın gölgesinde kaldığını kabul etmek gerekiyor. - Ali







Yapım: **Ubisoft Montreal** Dağıtım: **Ubisoft Tür: Aksiyon** Platform: **PC, Xbox 360, DS** Çıkış tarihi: **2009'un dördüncü çeyreği**

# SPLINTER CELL CONVICTION

**A**jan Sam, son görevini yerine getirdikten sonra, iki yıllık bir sessizliğe gömülmüştü. Ta ki kızı Sarah Fisher'in sarhoş bir sürücü tarafından öldürülmesine dek... Artık ortaya çıkma vaktiydi. Tamamıyla kişisel bir öç alma olarak başlayan maceramız ise bir anda globalleşiyor. Malta'dan, Washington'a uzanan bu yolculukta Sam, kızının ölüm sebebini aramak için uğraşiyor. Alışlagelmişin dışında, bu sefer o bildiğimiz askeri kıyafet ve rambo bıçağımızdan yoksunuz. Aksine, peşinde olduğumuz düşmanlarımız birer cephanelik olarak bizi bekliyor olacaklar. Düşmanı

öldür, silahını al durumu zaten gerçekçi yapıya sahip bir oyunu, çok daha kaliteli bir hale getirecektir. Beland'ın söylemine göre; amaç, dünyanın şu ana kadar gördüğü en kalite "Stealth" yani gizlilik oyununu yapmak. Splinter Cell'inde içinde bulunduğu genel yavaş oyun yapısı, Conviction ile birlikte ortadan kalacak gibi gözüküyor. Eskisine nazaran, gizlilik konumunda artık daha hızlı hareket edebileceğiz. Örneğin; Sam'i koşarken, tırmanırken, zıplarken ya da birilerini öldürürken göreceksiniz. Yalnız tek bir farkla; bu sefer eskisinden çok daha hızlı ve aynı zamanda çok daha sessiz... Yapılan her hangi bir iş en hızlı seviyesinde gerçekleştirilecek. Eğer

Rainbow Six Vegas oynadıysanız tanıdık gelecek bir özellik de söz konusu. "İşaretle ve yok et". Sistem gayet basit, bir odaya girmeden önce içerideki insanların kim ve ne olduğunu öğren, gerisinde rahat et. Bu arada düşmanları birer rehine gibi kullanmakta oyunun stratejik durumuna ilginç bir açı sağlayacak gibi. Tabii ki artık birçok oyunda olan etraftaki objeleri rahatça kullanabilmek de, Conviction'ın taşıdığı özelliklerden bir başkası. Yalnız bu sefer Sam, eskisinden çok daha tehlikeli ve saldırgan durumda. "Eğer Jack Bauer'in soğuk bir karakter olduğunu düşünüyorsanız, bir de Sam'i deneyin" derim.- Ertuğrul



Yapım: **Quantic Dream** Dağıtım: **SCEA** Tür: **Adventure** Platform: **PS3** Çıkış tarihi: **2010'un ilk çeyreği**

## HEAVY RAIN: THE ORIGAMI KILLER

**M**uhteşem görseleliğiyle bizi büyüledi Heavy Rain: The Origami Killer. Ancak sonuna bu Origami Killer'ı niye eklemişler anlamadım; devam oyunu filan olsa neyse de... Şimdi yapımcıyı da tanımayanlara tanıtmak lazım; taş gibi bir oyun olan Indigo Prophecy veya bizim tanıdığımız ismiyle Fahrenheit'in yapımcısı Quantic Dream. Ekibin başı olan David Cage bu oyun için çizgisel olmayan, 2000 küsür sayfalık bir senaryo yazmış. Bu senaryoda sadece karakterleri mekanlar ve olaylar yer almıyor; oyun mekanikleri de daha senaryoda hazırlanmış. Oyundaki 60 sahnenin ve 70 aktörün yönetilmesinde, oyunun müthiş bir sinematik tecrübe sunması için oyun yapımcılarından çok, Hollywood'dan çıkma senaryo editörleriyle çalışmış. Kısacası senaryo ve oynanış bir arada hazırlanmış.

Bu arada bu oyunun yetişkinleri hedef aldığı belirtilmekte fayda var. Cinsellik ve şiddet meselesinden çok daha fazlası var. Oyun, oynayanların kaptırması için tasarlanmıştır. Olan olaylara tepki verirken kontrolleri çok farklı şekillerde kullanacağımız oyunu test etmek için sabırsızlanıyoruz. Aylarca pek fazla materyal vermeyerek, oyunun müthiş grafiklerini ve atmosferini görüp heyecanlanan oyuncularını süründürdü yapımcılar. E3 sağolsun nihayet daha fazlasını öğrendik.

Origami Katili'ni arayan Madison Page bir foto muhabirdir. Oyunda bu katili arayan dört araştırmacıdan biri ve aynı zamanda insomnia hastası. Sadece otel odalarında uyuyabiliyor. Araştırması sırasında Paco Mendez isimli bir gece klübü sahibinin önemli bir şeyler





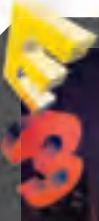
bildiğini öğrenir ve yanına ne olur ne olmaz diye altıpatlarını da alır. Turuncu siyah giyinmiş Madison, gece klübüne girer. Gece klübünün ışıkları etkileyicidir. Dans eden kalabalığın arasından sıyrılan Madison'un bu esnada görülen animasyonun normalden farklı olduğunu belirtmek lazım. Paco da adından bekleyeceğimiz gibi pis bir tiptir ve korumalarını aşip onunla konuşmak çok zordur. Madison içeri girebilmek için sahneye çıkıp dans eder ama o kadar ilgi çekemez. Bu dans kısmı da oyun içinde mini bir oyun olarak yer alıyor. Ama film tadı ve adventure öğesi bu kadar değil; Madison lavaboya gidip makyaj yapar, gömleğini aralayarak göğüslerini biraz daha

ortaya çıkarır. Eteğini de yırtıp süper mini etek haline getirir; bir kadının silahlanabildiği gibi silahlanmış. Bu hazırlıklar da yine oyun içi birer mini oyun, klasik adventure'lardaki gibi tıklayıp animasyonu izle şeklinde değil anlayacağınız. Oyunun ilginç kısımlarını oyuncunun oynayarak geçmesi gayet güzel bir fikir. Hazırlığı bitip de dans pistine dönen Madison'u nihayet Paco çağırır.

Erotik bir müzik koyan Paco'nun niyeti bellidir, Madison naz edince çantasını kapıp koltuğa yayılır ve silahını doğrultup vaktini boşa harcamamasını, soyunmasını söyler.

Madison olarak oynayıp düğmelerimizi açarken psikolojimiz kaymış bir şekilde nasıl kurtulacağımızı düşünüyoruz. Karakterimiz ağır hareket ediyor, vakit kazanmak istiyor ama stresten de eriyor. İşin ucunda öldürülmek veya tecavüze uğramak; ya da her ikisi birden var! Evet sevgili okuyucular, pek çok oyunda kaybedince canımızdan olmuştu; ancak namusumuzdan olmamıştık. Bu oyun, oyuncu üzerinde ciddi baskı kuracak ve adrenalin bağımlısı edecek gibi duruyor. Anamızla, bacağımızla oynayamayacağımız türden, herkese göre olmayan korkunç ve müthiş bir yetişkin oyunu! Madison kurtuldu mu diye merak ediyorsanız LEVEL okumaya devam edin... - Ali





Yapım: BioWare Dağıtım: Electronic Arts Tür: RPG Platform: PC, Xbox 360 Çıkış tarihi: 2010'un ilk çeyreği

## MASS EFFECT 2

**R**PG türünü sevenler vardır, bir de BioWare oyunlarına hasta olanlar vardır. Her iki türe de giriyorum ve E3'te Mass Effect 2 ile ilgili gelişmeler beni çok mutlu etti. Komutan Shepard'ın hayatta olması ve Mass Effect 2'de tekrar bizimle olması ise çok daha büyük bir mutluluk. Benim gibi save'lerini saklayan oyuncuların yüzü özellikle gülecek; çünkü bunları yeni oyuna taşımak mümkün olacak. İlk oyunu oynarken yapılan seçimlerin etkileri, aktarılan save'ler sayesinde yeni oyuna yansıtılacak. Ne ektiysen onu biçeceğiz anlayacağınız. Bu da oyunun bize sunacağı tecrübeyi ve devamlılık hissini çok sağlamlaştıracak. BioWare bu açıdan çok ama çok başarılı ve Mass Effect 2 bir hit oyundan daha ötesi olacak gibi görünüyor. Ama biz detaylara devam edelim.

Proje Direktörü Caset Hudson "Hep bir insanı türlü badireler





içerisinden geçireceğimiz bir hikaye yaratmak istediğimizi söyledik.” Dedi. “O insan da Komutan Shepard.” Bu esnada spoiler vereceğiz ama ne yapalım. Az evvel Shepard’ın yaşadığını okuyup çok şaşırın sevgili okuyucular, Shepard oyunun sonunda ölebiliyordu evet; hatta oyundaki pek çok anahtar karakter ölebiliyordu. Bu save’leri aktardığınızda ise haliyle olay biraz değişecek, diğer karakterlerden ölenler ölmüş, sağ kalanlar kalmış olacak ancak Shepard yaşıyor olacak. Neyi nasıl kotardıklarını, hikayenin ne hal aldığına elbette oynayınca göreceğiz.

Mass Effect 2’de kahramanımız galaksi çapında kaybolan insanları araştırmaktadır. Takımıyla beraber bir binaya sızan Shepard, gizemli bir suikastçının (Gizemsiz suikastçı var mı ki?) peşindedir. Görüyoruz ki konuşmalardaki kamera açıları daha sağlam olmuş. Yeni gelen bir özellik de konuşmanın ortasında dan diye karşımızdakine vurup konuşmayı bitirme seçeneği. “Konuş ulan!” şeklinde gerçekleşen bu hareketler, tuttuğumuz adamı camdan dışarı atmak şeklinde de gerçekleşebiliyor. Karakterler arası etkileşim de ilk oyunu aratmıyor, bu hareketin üzerine yanımızdakilerden biri “yasal haklarını ne zaman sayacağız?” diye espriyi patlatıyor. Tabii ki konunun gizemde ve suikastçıda kalmayacağını, yine koca koca uzay gemileri ve galaktik olaylarla karşılaşacağımızı tahmin edersiniz.

Dahası var, yeni dövüş yetenekleri sayesinde düşmanları saklandıkları yerin ardından çekmek, özel cephane kullanarak düşmanları uçurmak mümkün. Ağır silahlar sisteminin de yenilendiğini, toplam dokuz silah sınıfı olduğunu da bu vesileyle belirtelim. Şimdi de sabırla bekleyelim. - Ali





Yapım: **Crytek** Dağıtım: **Electronic Arts** Tür: **FPS** Platform: **PC, Xbox 360, PS3** Çıkış tarihi: **Belli değil**

## CRYSIS 2

**E**3'te teaser trailer'ı ile bize eziyet ettiler sevgili okurlar! Hakkında bu kadar mı az bilgi verilip insan deli edilir yahu! Havada uçan kristaller ile ve bu kristaller üzerinde uçan elektrik, palmiye ağacı ve tornado görüntüsüyle, boş mermi kovanları ve bu kristaller birbirine yeşil bir buhar ile kaynarken, yine yansıma olarak gözükken Nano Suit ile oyunun Crysis 2 olduğunu anladık. Evet, trailer'a sinir oldum ve oyun

hakkında daha fazlasını öğrenmek ve size anlatmak için sabırsızlanıyorum. Bu yüzden gelin yapımının açıklamalarına bakalım... Sadece PC'ye çıkan Crysis'in ardından Crysis 2, Xbox ve PS3'leri de şenlendirecek. Bu defa umarız sistem ihtiyaçları daha insani olacaktır; konsollar için sistem ihtiyaçları düzgün olmak zorunda zaten. Cevat Yerli, oyunu yapan insanların kendi akrabalarının bile niye oyunun konsola çıkmadığını sormasının, oluşan isteğin

artık göz ardı edilemeyecek hale gelmesinin büyük bir etken olduğunu belirtti. Tabii ki konsol pazarında oyunların büyük para getirmesi en büyük sebep; bu kadar basit. İşin zorluğu kısıtlı sistem özelliklerine sahip konsollara oyun yaparken çok iyi optimizasyon gerekmesi. Bu yüzden oyunu yapmaya başlamadan iki üç sene önce araştırma yapmaya başladıklarını belirtiyor. Haydi hayırlısı... - Ali

## Haberler

### FINAL FANTASY VII PSP'DE

Beni Final Fantasy serisiyle tanıştıran Final Fantasy VII'nin kalbimdeki yeri ayırdır. Geç olsun, güç olmasın demişler. Square Enix de bu klasiği unutmadı ve E3'de küçük bir duyuru yaparak Final Fantasy VII'nin PS3 ve PSP için PlayStation Network üzerinden 9.99 dolara satacağının haberini verdi. Doğrusu, biz de bu oyunu PSP'de tekrar oynamak isteriz.

### BRÜTAL LEGEND

E3'te oyun içi video'sunu izlediğimiz Brütal Legend, gerçekten de ilk bakışında bizi heyecanlandırdığı kadar başarılı olacak gibi görünüyor. Gece ve arka planda yağın göktaşları, yıldırımlar ve ateşler çok etkileyici görünüyor. Araç kullanmak ve adam ezmek de bir o kadar zevkli görünüyor. Oldukça etkileyici ve canlı bir oyun dünyasına adım atacağımız oyunda, araç yol alırken insanın gözü etrafta olup bitenlere takılıyor. Ayağının dibinden geçtiğimiz dev iskeletler mesela... Duran araçta direksiyona yaslanıp cübbeli tiplerin yaklaşmasını seyreden kahramanımızın duruşunun bile etkileyici olduğunu söyleyelim ve hep beraber yeni gelişmeleri bekleyelim.

# FEAR Factor

## extreme

### FEAR FACTOR EXTREME

7+



*Bu yaz Star, adrenalin,  
macera, hız ve  
heyecan dolu  
olacak!*





Yapım: **Bungie Software** Dağıtım: **Microsoft Game Studios** Tür: **FPS** Platform: **Xbox 360** Çıkış tarihi: **22 Eylül 2009**

## HALO 3: ODST

Çaylak bir askerin ve temizlik hastası bir yapay zekanın baş rolleri oynadığı oyunun hikayesi, Halo 2 ile Halo 3 arasında yer alıyor. E3'te yeni yayınlanan trailer'ı ile iyice iştah kabarttı. Oyunda pek çok düzeltme ve geliştirme yapan takım, oyuncunun ODST olsa da hala bir insan olduğunu söylüyor. Master Chief'ten daha kısa, fiziksel

olarak daha zayıf ve enerji kalkanından yoksun bir askeriz anlayacağınız. Örneğin Call of Duty gibi oyunlardan tanıdığımız "Stamina" sisteminin yer aldığı oyunda, yaralanırsak bir kenara çekilip dinleniyoruz. Ancak çok ağır hasar alınca pusulanın altındaki sağlık barı düşüyor ve nihayet aşağı iniyoruz.

Susturuculu silahlar, özel bir ODST vizörü ile

Master Chief'te olmayan birkaç özelliğe sahip olan karakterimiz, New Mombasa şehrinde yol bulmaya çalışırken yapay zekadan da yardım alıyor. Takım arkadaşlarının kaderini araştıran adamımızla maceraya atılmak için çok değil, Eylül ayını beklememiz yetecek. Heyecan uyandıran trailer'ı ise LEVEL Online'dan izleyebilirsiniz. - Ali





Yapım: **Bungie Software** Dağıtım: **Microsoft Game Studios** Tür: **FPS** Platform: **Xbox 360** Çıkış tarihi: **2010'un dördüncü çeyreği**

## HALO: REACH

**H**alo ismi özellikle Amerika'da olay yaratır. Xbox'ta ve daha sonra PC'de insanları çığına çeviren bu serinin yeni oyununun demo'su E3'te çok ilgi çekti. Bungie yaptığı sunumda bu oyunun şimdiye kadar çok gizli olarak yürütüldüğünü ve 2010'da piyasaya

çıkacağını söyledi.

Kısa bir trailer haricinde çok bilgi verilmemesi biraz hayal kırıklığı yaratsa da, oyunun hayranları gördüklerinden oyunun konusunu bir roman olan Halo: The Fall of Reach'e bağladılar. Bu roman oyuna bir öncül olarak yazılmış olduğundan,

Halo dünyasında gördüğümüz olayların arka planına ve geçmişine daha iyi bir bakış atmayı bekleyebiliriz. UNSC kalesinin Covenant tarafından sert bir şekilde ele geçirilmesine andırıyor. Detaylar için beklemeyiz. - Ali



Yapım: **Valve Software** Dağıtım: **Electronic Arts** Tür: **FPS** Platform: **PC, Xbox 360** Çıkış tarihi: **17 Kasım 2009**

## LEFT 4 DEAD 2

**V**alve, Half Life gibi ana oyunlarından biriyle değil belki ama yine de E3'te bizleri oldukça şaşırtan bir duyuru yaptı: Left 4 Dead 2. İlk oyun için modlar daha yeni yeni yapılırken, bu kadar erken bir Left 4 Dead 2 beklemiyorduk. Co-op oynanış, eğlenceli karakterler, zombi ve aksiyon dolu yeni bir oyun bizi bekliyor. Oynanış olarak ilk oyundan pek farklı olmayacak ancak beş yeni senaryo sunacak. Bu senaryoların hepsi

Versus ve Survival oyun modlarını destekleyecek; ayrıca henüz açıklanmayan sürpriz bir oyun modu da bizleri bekliyor olacak.

Amerika'nın güneyinde geçen oyundan bazı yer isimleri: Savannah, Georgia, New Orleans, Louisiana. Yeni karakterlerimiz arasında Coach, Nick, Ellis, Rochelle var. Özellikle dikkat çeken ise gösterilen videodaki elektrikli testere sesi oldu. Yakın dövüş silahlarının daha önemli olacağını buradan çıkartabiliriz. Yangın baltası ile kol ba-

cak keserken, tavayla (Bildiğiniz çelik tava.) kafa patlatmak artık elimizde. İş daha da karışık hale getirecek olan özel bir zombi türü de mevcut. Bunlar özel giysili, duruma mücadele etmeye çalışırken kendileri zombiye dönüşmüş özel tim elemanları ve ateşten etkilenmiyorlar. Sesler her zamanki gibi etkileyici, grafikler pek değişmemiş ama artık zombilerin aldığı hasar daha detaylı. - Ali



Yapım: **Remedy Entertainment** Dağıtım: **Microsoft Game Studios** Tür: **Aksiyon / Adventure** Platform: **PC, Xbox 360** Çıkış tarihi: **2010'un ilk çeyreği**

# ALAN WAKE

**U**zun zamandır beklediğimiz, adını sık sık andığımız bir oyun olan Alan Wake ilk kez açıklanalı tam üç yıl oluyor. Arada çok bekledik oyun eskidi gibi hissetmemize sebep olan bu süre, ekran görüntülerine tekrar baktığımızda bir anda ortadan kayboluveriyor. E3 sunumunun ardından çeneler yere vurmuştu.

Kasabaya taşınıp kafa dinlemeye karar veren bir yazar olan Alan Wake'i canlandırdığımız oyunda, filmi de çekilen, Stephen King'in meşhur romanı The Shining'in izlerini görmek mümkün. An-

cak biraz daha detaylı inceleyince bu sıkıntılı yazarın çok daha farklı bir karakter olduğunu, oyunun da filmde ziyade bir televizyon dizisine yakın olduğunu söyleyebiliriz. Gösterilen demo oldukça etkileyiciydi, bölümlere ayrılmış olan demo'da her bölüm Alan Wake'in bir gecesini gösterirken, sonda izleyicileri heyecan ve merak içerisinde bıraktı.

Hikayenin işleme şeklini bir kenara bırakıp hikayeye dönersek, Alan ve Alice tatil için gelirler ve Alice kaybolur. Alan tarumar olmuştur ve Alice'in rehin alındığını düşünmektedir. Rehin alanların da onun

yazısını istediğini düşünmektedir. Etraftaki sayfaları topladıkça ve okudukça yazdıklarının gerçeğe dönüşmekte olduğunu fark eder. Bir adamın ateş ettiğini okuduktan hemen sonra gerçekten bir adam ateş eder. Bu olaylar karşısında psikolojik durumu iyice dağılmış olan Alan yoluna devam eder...

Xbox oyunları içerisinde grafik açısından bariz üstünlüğe sahip bir oyun olan Alan Wake, hikayesi ve atmosferiyle de beklediğimiz yıllara değecek gibi görünüyor. - Ali

## Haberler

**MEDAL OF HONOR TEKRAR SATIŞTA**  
Oyuncuların adını unutmaya başladığı bir seri olan Medal of Honor'u Sony unutmamış. Medal of Honor: Allied Assault da 6.99 Dolar'a satışı sürülecek.

**METAL GEAR SOLID PSN'DE**  
1998'de çıkan, Metal Gear Solid serisinin ilk oyunu olan Metal Gear Solid, PlayStation Network'e ekleniyor. Dünya çapında altı milyon satan bu oyun, pek çok oyuncuya nostaljik duygular yaşatacak.

**PSP İÇİN YENİ BİR GOD OF WAR**  
PSP'cileri üzecek bir haber ise "PSP için yeni bir God of War oyunu yapılıyor mu?" sorusunun "Hayır God of War III'ü bitirmeye çalışıyoruz." şeklinde cevaplanması oldu.



Yapım: Robomodo Dağıtım: Activison Tür: Spor Platform: Xbox 360, PS3, Wii Çıkış tarihi: Ekim 2009

## TONY HAWK: RIDE

**K**aykay oyunları oldukça eğlencelidir ama gerçek bir kaykayın eğlencesini veremezler. Tony Hawk: Ride ise bunu başarmayı amaçlamış. Guitar Hero işi bir gitar aracılığıyla bambaşka boyuta taşıdıysa, Ride da tek-erleksiz kaykay şeklinde bir kontrol cihazı

geliştirerek benzer bir etkileşim ve eğlenceyi oyunculara yaşatmak istemiş. Tabii ki Project Natal'ı gördükten sonra biraz gereksiz gözüküyor. Üzerine çıkıp da vücut hareketleriyle oyunu oynama imkanı sağlıyor; fakat her şey tabii ki çok daha kolay. Burnu hafifçe kaldırıp öyle tutarsanız

"Manual" hareketini, bunu hızlıca yaparsanız da "Ollie" hareketini yapıyorsunuz mesela. Oyunun kontrollerinde bu büyük bir artı olsa da açık dünyanın kaldırılması ve yerine tonla küçük mücadele konması pek çok oyuncunun canını sıkabilir. - Ali



Yapım: Turn 10 Dağıtım: Microsoft Game Studios Tür: Yarış Platform: Xbox 360 Çıkış tarihi: 27 Ekim 2009

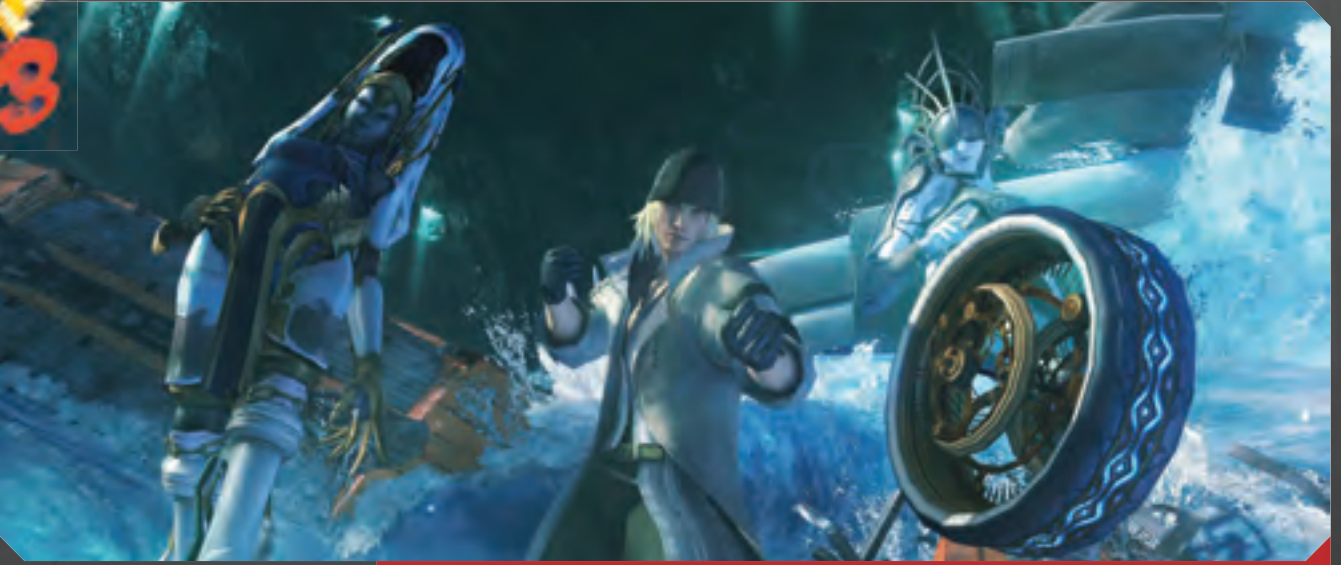
## FORZA MOTORSPORT 3

**4**00 araba ne demek sevgili okurlar! Forza Motorsport 3'te klasik araçlar da dahil olmak üzere sadece bol bol değil, tür olarak da çeşit çeşit araç mevcut. Çok kaliteli kaplamalar, enfes grafikler ve efektlerle gerçekten heyecan uyandıran bir oyun oluyor bu. Çevrenin, göreceğimiz manzaranın da aynı şekilde nefes kesici olması bu oyunu oynamayı büyük bir keyif haline getirecek.

Oynanış açısından önemli olan bir değişiklik ise zamanı birkaç saniye geriye alma imkanı olması. Bu sadece mükemmel bir yarış çıkartmak için değil, aynı çarpışmayı tekrar yaşamak için, eğlence için de süper bir özellik. Sakarların da yarış oyunlarını öğrenmesi için çok yararlı bir özellik olacak. Bundan daha da iyisi yarışları yüksek kaliteli ve sinematik kamera açılarıyla kaydedip internet üzerinden paylaşma şansımız olacak. Haydi

paylaşmanın üzerini çizip biraz dürüst olalım; Oyunda en sağlam, en zor atraksiyonları yapınca ve bunu videolarla kanıtlayıp hava atacağız!

Ama tekrar vurgulamak lazım, oyunun en önemli özelliği amacının en iyi görünen yarış oyunu olması! Fizik modellemeleri ve yapay zeka harika görünüyor, Ekim sonunda oyuna kavuşacağımızı umuyoruz. - Ali



Yapım: **Square Enix** Dağıtım: **Square Enix** Tür: **RPG** Platform: **Xbox 360, PS3** Çıkış tarihi: **2010'un ikinci çeyreği**

## FINAL FANTASY XIII

**P**S3 gibi Xbox 360'a da çıkacak olmasıyla bizi çok sevindiren Final Fantasy XIII, E3'te güzel bir sunum yaptı. Hikaye hakkında çok bir açıklama olmasa da Cocoon şehrinin gelecek versiyonunda geçtiğini, Pulse denen kırık bir mekanın da yer aldığını artık biliyoruz. Pulse'da yer alan Fal'Cie isimli bir ırk, oynanabilir bir karakter olan Lightning'in kıymeti getireceğine

inaniyor. Bu yüzden de karakterimiz bu kaderle savaşıyor.

Demo'da gösterilen savaş antik bir tapınağın harabelerinde geçiyor ve grafikler oldukça etkileyici. Tek bir karakteri yönetebildiğimiz dövüşler yapı olarak bir önceki oyuna benziyor. Bir turda yapabileceğimiz saldırı sayımızı gösteren bir çubuk var. Hafif ve ağır saldırılar, farklı sayıda saldırı hakkımızı götürüyor. Seviye atladıkça da

yapabildiğimiz saldırı sayısı artıyor.

Shiva ve Gestalt modları gösterildiğinde her karakterin bir çağırılmış yaratık ile eşleştirildiğini anladık. Kahramanımız Snow ile Shiva beraber çalışıyor. Gestalt modunda Shiva dönüşüyor, Snow bu dönüşüm haline geliyor, yani bir nevi şekil değiştiriyor. Farklı yaratıkların dönüşümleri de farklı oluyor, motosiklete dönüşen bile var! - Ali



Yapım: **Square Enix** Dağıtım: **Square Enix** Tür: **MMORPG** Platform: **PC, PS3** Çıkış tarihi: **2010**

## FINAL FANTASY XIV ONLINE

**S**onsuz seri Final Fantasy, PS3 sahiplerini hem sevindirdi, hem de kızdırdı. Aynı duyguları Xbox 360 sahipleri de farklı sebeplerden yaşadı. Final Fantasy XIII'ün Xbox 360'a da çıkacak olması PS3 sahiplerinin

kendilerini özel hissettikleri o güzel duyguyu mahvederken; Final Fantasy XIV'ün tamamen online ve sadece PS3'te olacak olması ise Xbox sahiplerini üzdü. Tersini bir bakış açısıyla bakarsak, Final Fantasy serisi her iki konsoldan

oyunculara da güzel şeyler sundu.

LEVEL Online'dan da izleyebileceğiniz video'da klasik Final Fantasy evreni öğeleriyle karşılaşacaksınız; ancak henüz oynanışla ilgili detay mevcut değil. - Ali



Yapım: **Zipper Interactive** Dağıtım: **SCEA** Tür: **MMOFPS** Platform: **PS3** Çıkış tarihi: **2009'un dördüncü çeyreği**

## MAG

Çok ilginç ve hırslı bir yapımla karşı karşıyayız değerli okurlar. MAG aynı anda 256 oyuncunun tek bir oyunda çatışmasına imkan tanıyan, modern bir savaş oyunu. Sony sunumun ardından demo oynattı. Demo oyuncularından bir takım düşman topraklarını ele geçirmek için saldırıya başladı. Oyundaki Raven Company içerisinde tam dört müfreze asker mevcuttu. Her oyuncu müfrezenin bir askeri olarak komutanlarından aldıkları emirleri yerine

getirmek için uğraşiyor. Mesela komutan düşman Bunker'ına, yani koruganına saldırma emri veriyor. Bu görevi tamamlayan müfreze de bonus puanlar kazanıyor. Yani emirleri takip etmek oyuncular için sıkıcı olmaktan ziyade ödüllendirici ve eğlenceli oluyor.

Savunan oyuncular taretlere geçerek düşmanı ağır ateş altına alıyor. Yakına giren düşman askerleri patlayıcılar yerleştiriyor ve savunucular da bunları etkisiz hale getirmeye çalışıyor. Daha sonra hava

saldırısı sirenleri çalmaya başlıyor ve bu sayede bölgenin saldıranlara geçtiği anlaşılıyor. Akabinde başlatılan hava saldırısı ile düşman bölgeden tamamen atılmış oluyor.

Sony henüz oyunun çıkış tarihini açıklamasa da 256 oyuncunun aynı anda oynayabilecek olması müthiş heyecan yaratıyor. Sony'nin E3 standı dev gibi olsa da 256 adet PS3 sığacak kadar dev değildi. Sonuçta evlerimizden rahatından oynayacağız. - Ali

## Haberler

### MODERN WARFARE 2

E3'te de oyuna ilgili yeni açıklamalar yapıldı. Modern Warfare'in 17 ayda 12 milyon adet satmasının üzerine yeni Modern Warfare'in iki aydan az bir sürede 11 milyon satabileceği düşünülüyor.

### MICROSOFT XBOX LIVE

Microsoft Xbox Live ile ilgili gelişmeleri de patlattı. Last.fm ile iş birliğine giden Microsoft, bu hizmeti Xbox Live Gold üyelerle ücretsiz bir şekilde sunacak. Bununla da bitmiyor, Netflix arayüzü ile Xbox 360 ile video hizmetinden yararlanılabilecek. 1080p streaming görüntü ile Zune Video Store üzerinden film satışı olacak.

# XBOX LIVE



Yapım: **Kojima Productions** Dağıtım: **Konami** Tür: **Aksiyon** Platform: **PSP** Çıkış tarihi: **2010**

## METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

**A**llah Kojima'ya uzun ömür versin diyerek başlayalım. PSP'de bir canlanma var, PSP Go'da da detaylı okursunuz elbette; ancak önemli bir gelişme PSP için geliştirilen bu yeni Metal Gear Solid oyunu. MGS: Acid haricinde PSP için bu yeni MGS çok önemli bir gelişme. MGS Peace Walker,

MGS 4: Guns of the Patriots'u geliştiren takım tarafından hazırlanıyor.

MGS 3'ten on yıl sonrasında Outer Heaven'in nasıl kurulduğunu anlatan bir hikayeye sahip. Sony yaptığı sunumda "Esas devam oyunu budur!" tadında bir açıklama yaptı. Sanırım Xbox 360, PC ve PS3'e gelecek olan Metal Gear

Solid: Rising'in PlayStation sahipleri tarafından eleştirilmesi buna sebep oldu. PS3 sahipleri oyunlar kendi konsoluna has olsun istiyor elbette ve bu PSP oyunu gıcır gıcır, yepyeni olsa da onların içine su dökcek bir açıklama olmaktan uzak. - Ali



Yapım: **BigPark Inc.** Dağıtım: **Microsoft Game Studios** Tür: **Yarış** Platform: **Xbox 360** Çıkış tarihi: **2009'un dördüncü çeyreği**

## JOY RIDE

**X**box Live Arcade oyunlarıyla ilgili Microsoft sunumunda Joy Ride'a yer verildi. Go-kart yarışı olan oyunda özelleştirdiğimiz aracın kullanıcısı olarak Xbox Live avatarımızı kullanabiliyoruz. Zaten oyunun tasarımı ve grafikleri çizgi film tadında olduğu için arada bir uyum söz

konusu. Gösterilen videoda bol bol düğümlü pist ve gaza abanmış go-kart mevcuttu. Esas güzel olan oyunun tamamen ücretsiz indirilip oynanabilecek olması! Fakat bedava online oyunlardaki Micro-Transaction modeline uygun olarak ekstra araçları, araç geliştirmeleri ve daha fazlasını almak için para harcamak

gerekiyor, gerçek para. Oyuna ilgili çok fazla detay açıklanmamış olsa da oyuncuların içerik paylaşabileceği de bilinenler arasında. Go-kart'ın ne kadar eğlenceli olduğu düşünülürse bu oyun da ilgimizi çekenler arasına girmeyi başardı. - Ali



Yapım: **United Front Games** Dağıtım: **SCEA** Tür: **Yarış** Platform: **PS3** Çıkış tarihi: **2010**

## MODNATION RACERS

**M**icrosoft'un ücretsiz go-kart yarışına rakip olarak Sony ModNation Racers'i duyurdu. Küçük model araç koleksiyonu olanlar bunun ne kadar eğlenceli ve bağımlılık yapıcı olduğunu bilirler. Bu oyunda da bu tip şirin, stilize araçları yarıştıırıyoruz. Oyuncunun kendi pistlerini, araçlarını ve yarışçılarını

tasarlayabildiği oyunun özellikle karakter yaratım araçları gelişmiş duruyor. Sayılarla konuşmak gerekirse 125 ağız modeli, 18 saç modeli, 32 tişört, 27 pantolon ve 52 farklı şapka mevcut. Fakat esas dumuru pist yaratma aracı yaşattı. Boş arazide aracımızı sürerek pist oluşturma seçeneğimiz var! Sunumda oyuncu, bir yandan giderken, bir yandan da pist yaratıyordu;

tuşlarla yüksekliği ayarlıyor ve sonrasında arazinin dokusunu, çevredeki evleri ve ağaçları yerleştirebiliyordu. Gerçekten çok yaratıcı ve takdire şayan olmuş. Joy Ride'in aksine normal olarak piyasaya sürülecek oyun her türden oyuncunun ilgisini çekebilecek eğlenceli bir yapım gibi duruyor. - Ali



Yapım: **TT Games** Dağıtım: **Warner Bros. Interactive Entertainment** Tür: **Adventure** Platform: **PC, Xbox 360, PS3, Wii** Çıkış tarihi: **2010**

## LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

**L**EGO oyunlarının hastasıyım, LEGO Star Wars, LEGO Batman, LEGO Indiana Jones... Oyuncuyu sıkmayan, filmleri çok eğlenceli bir şekilde alan LEGO serisinin son oyunu LEGO Harry Potter: Years 1-4'ün trailer'ı E3'te yayınlandı. Hem Harry Potter hayranları, hem de

benim gibi LEGO hastaları çok mutlu oldu. Gelecek yıl çıkması beklenen oyunun grafikleri oldukça stilize, mimikler her zaman olduğu gibi etkileyici. Fırtınalı bir gecede beşik içerisinde bir kapıya bırakılan Harry'nin meşhur yara izi altında tam olması gereken yerde(!). Etrafta koşuşturan karakterlerle bulmacaları

çözmek için, co-op oynamak için sabırsızlanıyorum. Trailer'da standart LEGO oyunlarından farklı anlatacak çok bir şey yok. Ancak oyunun isminin Years 1-4 olmasından, devam oyunlarını bekleyebileceğimizi anlayabiliriz. - Ali



Yapım: Team Ninja Dağıtım: Tecmo Tür: Aksiyon Platform: PS3 Çıkış tarihi: 2009'un dördüncü çeyreği

## NINJA GAIDEN SIGMA 2

E3'te yayınlanan yeni videolar arasında PS3 için Ninja Gaiden Sigma 2 de yer aldı. Kiraz ağacı yapraklarının yağdığı bir gecede, çatıda dövüşle başlayan video'da önceki oyunlardan tanıdığımız sahneler gördük. Oyun aksiyon ve eğlenceden hiçbir şey kaybetmemiş

görünüyor; aynı hız, aynı heyecan ve akan kan bu oyunda. Ancak artık yol bulmak daha kolay, R2 tuşuna basınca nereye gideceğimizi görebiliyoruz. Oyunda yeni silah tekniklerinin yanı sıra, yeni silah çeşitleri var, mesela makineli tüfek! Dead or Alive serisinden tanıdığımız Ayane de Kodachi'leriyle

oyunda yer alıyor. Blood Rayne'i hatırlatan bazı combo'ları ve hareketleri de ilgi çekiyor. Ryu ve Ayane'ye ilaveten Rachel ve Momiji'nin oynanabilecek olması da sevindirici tabii ki. E3'te insanları dumur eden ne oldu dersiniz, Ryu'nun roketatarı diyebiliriz! - Ali



Yapım: Pandemic Studios Dağıtım: Electronic Arts Tür: Aksiyon / Adventure Platform: PC, Xbox 360 Çıkış tarihi: Belli değil

## SABOTEUR

Oldukça tarz sahibi bir oyun olan The Saboteur'dan bir süredir yeni bir haber alamıyorduk. İkinci Dünya Savaşı'nda geçen oyunda Sean Devlin isimli bir İrlandalı yarışçıyı canlandırıyoruz. Savaşı tek başımıza kazanmak gibi bir olayımız haliyle yok, direnişte üzerimize düşen görevleri yaparak Nazi'lerin Fransa'dan atılması için çalışıyoruz. Tamamen siyah-beyaz

başlayan oyunun tarzı gerçekten de vurucu. Özellikle renkli bırakılan, kırmızı Nazi flamaları ve sarı sokak ışıkları bu atmosferi inanılmaz hale getiriyor. Oyunun görsel başarısı konusunda kafamızda hiçbir şüphe olmasa da oynanış nasıl sorusunun cevabını alabilmek için beklememiz gerekiyor. Yine de olan detaylardan sizi besleyelim; oyunda bölgelerin savaşıma arzusunu belirten göstergeler var. Halk

direnişinin yüksek olduğu bölgeler daha renkli ve canlı görünüyor. Şehri renklendirmek için de tonla sabotaj görevi yapmamız, gizlilik, çatışma ve çevikliği bir arada ve dengeli bir şekilde kullanmamız gerekiyor. Özellikle silahsız başladığımız bölümlerde birkaç Alman indirene kadar gizlilik çok önemli, sonrasında ise daha bir FPS, daha bir rahat olacak oyun. - Ali





Yapım: Relic Dağıtım: THQ Tür: Aksiyon / RPG Platform: Xbox 360, PS3 Çıkış tarihi: Belli değil

# WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

**R**elic olmasa Warhammer evreni hastaları olarak ne yapardık bilmiyorum. Daha önce sadece THQ tarafından dağıtılan ancak Kuju Entertainment tarafından yapılan rezil bir FPS vardı: Warhammer 40.000: Fire Warrior. Aslan gibi Space Marine olmak varken, anlamsız bir şekilde Tau Fire Warrior oynadığımız oyundan sonra, şöyle sağlam bir W40K FPS'i için iyice yanıp tutuşmaya başladık. Relic sağolsun derdimizi anlamış ve Warhammer 40.000: Space Marine üzerinde

çalışmaya başlamış. Adamların işi aslında RTS yapmak; ama aksiyon ve RPG özelliklerini öyle başarılı kullanıyorlar ki yaptıkları oyun farklı türde de olsa yine başarılı olacaklarına güvenebiliyoruz. FPS diyip durduk ama yanlış anlaşılma olmasın, oyun aksiyon RPG türünde ve bakış açısı şimdilik üçüncü kişi görünüyor. Oyun içi grafiklerle hazırlanan video oldukça kanlı, oldukça sağlam. Blizzard'ın introlarıyla kapışan videoları, gaz sahneleri Space Marine'de kendimiz yaşayacağız. Uzaktan eşek kalibre Bolter'larımızla sıkarak

mesafeyi kapayana kadar hasar verecek, ama asıl işi zincirli testere gibi çalışan kılıçlarımız ve baltalarımızla halledeceğiz. Kelle almak, gövdeden yarmak, türlü kopan uzuv ile dolu çok etkileyici savaşlar olacak. Evrenin ve Space Marine'lerin destansı hikayesi emin ki biz oyuncuları alıp götürülecek... Orklarla kapışırken jetpacklerle tepelerine inecek, balyozla ezecek, ağır makineli silahlarla, patlayıcılarla, türlü silahla insanoğlunun düşmanlarına kan kusturacağız! İmparatorluk için! - Ali



Yapım: SCEA Dağıtım: SCEA Tür: Aksiyon Platform: PS3 Çıkış tarihi: Mart 2010

# GOD OF WAR III

**G**od of War III'ün çıkış tarihi resmi olarak açıklandı: 10 Mart. Şimdi kanlı detaylara dalabiliriz! Kaslı, kel ve sinirli kahramanımız Kratos tanrılara kafa tutmaya devam ediyor. Senaryo bu sefer o kadar ileri gidiyor ki, "Bundan sonra yeni bir God of War olur mu?" Sorusunu sorma ihtiyacı hissediyoruz. Şimdilik tanıtılan demo'yu anlatalım...

İntikam almak için savaşan Kratos bir tapınağın balkonunda ve Zeus'un ordusuyla savaşıyor... Bu esnada arka planda dev bir Titan (evet Titan dediğin dev olur zaten) tek eliyle tapınağa tutunuyor. Güneş tanrısı

Helios da yanan at arabasında... İskeletlerden oluşan bu ordudan ise yakın planımızda da bahsetmiştik. Sürüyle düşman; daha önce hiç bir God of War oyununda olmadığı kadar kalabalık bir şekilde kahramanımıza saldırıyor. Blades of Chaos zincirlerinin ucunda uzayarak kalabalık grupları parçalıyor ve sonra yeni silahımızı görüyoruz: dev metal eldivenler. Uçlarındaki aslan kafaları ile düşmanları dağıtıyoruz, kısa mesafede çalışan Cestus daha ağır hasar veriyor. Kratos arada düşmanların sırtına atlayıp diğerlerini dağıtıyor. Yakın planımızda Kratos'un dev bir yaratığı nasıl yaralayıp üzerine bindiğini ve sonra açılmayan

kapıları bu yaratığın kafasıyla dağıtıp açtığını zaten anlatmıştık. Sonrasında Helios'u balista ile vuran Kratos, Harpy'leri yakalayıp düşmüş tanrının işini bitirmek için olay mahalline gidiyor...

Kanlı ve eğlenceli bir oyun olacak God of War III, yaratığın gözünü çıkartırken o sinirin uzağıp kopması detayı hala çoğu insanın zihninden çıkmadı. Hoş, aynı sahneyi Diablo III'ün oyun içi görüntülerinde de görmüştük. Ancak Helios'un kafasını kopartıp ses tellerini envanterimize eklemek gibi bir psikopatlık, elbette ki God of War III'e has! - Ali

## Haberler

### STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Bu ayın en büyük olaylarından biri Star Wars: The Old Republic videosu oldu. Oyunun ilk görsellerinden pek etkilenmemiş olsak da, video'da karanlıkta parlayan sürüyle yeşil ve kırmızı lightsaber'in ve haliyle tonla Sith ve Jedi'in kapışması gerçekten etkileyiciydi. Oyunla ilgili detaylı bilgiyi Online Oyun Kitapçığı'mızda bulabilirsiniz.

### TALES OF MONKEY ISLAND

Tim Schafer klasiklerinden olan ve oynayanların karnını gülmekten ağrıtan oyun Monkey Island geri dönüyor! Telltale Games'in LucasArts için geliştirdiği bu oyuna 9 Temmuz'da kavuşacağız. Telltale Games çalışanları zaten Lucas Arts Adventure yapmayı bıraktığında oradan ayrılan, Sam & Max, Wallace & Gromit oyunlarını geliştiren takım. Guybrush Threepwood ve hayalet korsan LeChuck'a yeniden kavuşacak olmak mutluluk verici.





Yapım: SCEI Dağıtım: SCEA Tür: Aksiyon / Adventure Platform: PS3 Çıkış tarihi: Belli değil

# LAST GUARDIAN

ICO'dan tanıdığımız yapımcılar... Ama durun bir saniye, ICO hiç bir zaman o kadar tanınmadı veya popüler olmadı. Bu yüzden Shadow of Colossus'un yapımcıları diyelim en iyisi! Kaliteli oyunlar yapan bu ekipten PS3'e özel, yepyeni bir Project Trico, veya resmi ismiyle Last Guardian geliyor! Birkaç hafta evvel sızan bir video ve Project Trico ismi, "Yeni bir ICO mu geliyor?" Sorusunu sormamıza sebep olmuştu. Cevabın evet olduğundan Sony'nin E3 açıklamasıyla emin olduk.

Karanlık bir koridorda koşan bir oğlan

çocuğu ve ne idüğü belirsiz dev bir yaratığın, ne idüğü belirsiz kalması için fazlasıyla yakından çekilmiş görüntüleri vardı. Koridorun sonundaki gün ışığına eriştiğinde çocuk, kenardan kayıp düşünce, canı için tutunmuştu bir yana! Tünelden çıkan, mitolojik Griffon'a benzeyen ama daha farklı bir şeydi. Köpek suratlı, kartal pençesi gibi bacaklar ve uzun ince bir kuyruk ile iyi mi kötü mü merak ederken, boynunu eğip çocuğu kurtardı. O zaman niye kovaladı diye sormak gerek tabii ki? Sonrasında çocuk ve yaratığın yardımlaştığını, yaratık suya dalarken çocuğun tüylere sıkı sıkı

tutunduğunu, çocuğun düşman askerleri üzerlerine fıçı atarak kendini savunduğunu görüyoruz. Trailer, çocuk uyurken yaratığın onu kolladığını göstererek bitiyor.

Bütün bunlardan anlıyoruz ki, ICO'daki gibi karakterlerin yardımlaştığı, hatta yardımlaşmanın ötesinde bir ikili olarak hareket ettiği bir oyun yapısı var. Dostluk, empati, hafif melankoni ve duygusallığın, fantastik bir atmosferin birleştiği türde bir aksiyon – platform oyunu olacak gibi görünüyor Last Guardian. - Ali



Yapım: **Harmonix Music** Dağıtım: **MTV Games** Tür: **Müzik** Platform: **Xbox 360, PS3, Wii** Çıkış tarihi: **9 Eylül 2009**

## THE BEATLES: ROCK BAND

**M**üzik tarihinin en önemli gruplarından biri Beatles. En çok fanatığı olan, yazıyı okurken de muhtemelen "Hayır Beatles tarihin en önemli gruplarından biri değildir! En önemlisidir!" diye bağırarak bir dinleyici kitlesi olan bir müzik grubudur. Oyunda dikkati çeken ise grubun hareketlerinin çok iyi bir şekilde yansıtılmış olması. E3'ün başında Microsoft sunumunda

gösterildiğinde çok dikkat çekti. Giriş video'su ve on adet de parça tanıtıldı. Birbirine rakip olsalar da Guitar Hero ve Rock Band oyunlarından alışılan bir kalite sergiledi. Özellikle çoklu vokal seçeneği çok büyük ilgi gördü; hatta özellikle benim hoşuma gitti. Gelecekte bu çoklu vokal sayesinde harika parti eğlencesi çıkacağından adım gibi eminim. "Here Comes the Sun" bir bodrum katında

çalınırken, "I am the Walrus" çalarken sahnede dev bir fil ve bacakları olan davullar, tavşan kıyafeti içerisinde The Beatles üyeleri vardı! Abbey Road'da bir çatı, denizin altında veya bir stüdyoda; The Beatles çok ilginç yerlerde çaldı parçalarını. Bitmiş oyunda 45 parça olacak ve grubun orijinal üyeleri oyun içerisinde bulunacak. - Ali



Yapım: **Chais Entertainment** Dağıtım: **Microsoft Game Studios** Tür: **Aksiyon / Platform** Platform: **Xbox 360** Çıkış tarihi: **2009'un üçüncü çeyreği**

## SHADOW COMPLEX

**M**icrosoft'un E3'deki ağırlığını, Natal'i saymazsak böyle oyunları yazdıkça daha çok fark ediyorum. Müthiş grafikler daha önce pek ilgimi çekmeyen bu oyunu gözüme gözüme sokuyor. Xbox Live Arcade üzerinde bulunacak, 2D/3D harmanı bir oyun olacak. Fi tarihinin "Side Scroller Shooter" türünü yeniden diriltecek gibi gözüküyor. Çok taze oyuncular için tasvir gerekirse, bölümü ve ka-

rakteri mısır hiyeroglifleri veya Osmanlı minyatürleri gibi yandan görüyoruz ve biz ilerledikçe ekran kayıyor. Önümüze çıkana da vuruyoruz, bonus'ları topluyoruz. Ne kadar basit gözüküyor değil mi? 10 ila 14 saat arası oyun süresi olduğu söylenen oyunun demo'su silahlı çatışma ile başlıyor. Roketatarlı ve zırlı adamımız roket yağdırıp helikopteri alaşağı ediyor. Sonra ara sahneler ile karakterimiz Fleming'in geçmişini görüyoruz. Ve

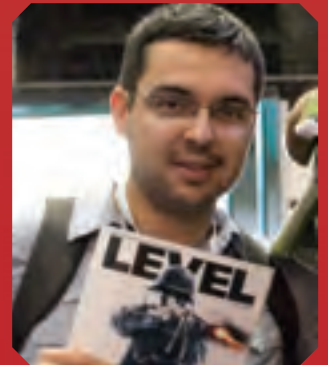
cidden dumur oluyorum, çünkü teröristler Ortadoğulu değil, Fransız!!! Konu bir kenara, eşya buldukça gelişen ve güçlenen karakterimizle ortalığı patlatacak, keşfedecek ve çok eğleneceğiz gibi gözüküyor. Bu türü çok özlemişim ve bu oyun gerçekten enfes olacak gibi görünüyor. E3'te tanıtılan çoğu dev isimden daha büyük heyecanla bekliyorum. - Ali



## MURAT'IN GÜNLÜĞÜ

Geçen sene LEVEL'dan aldığım E3 telifleriyle satın aldığım Beverly Hills malikanemin salonundaki mütevazı havuzumda serinlerken, çalan kırmızı telefonun sesiyle irkildim. Telefonun ucundaki tanıdık ses beni yeni bir göreve çağırıyordu.

"Üfff püfff, kim kalkacak da gidecek fuara" desem de Google Maps'ı çok önceden keşfettiğine inandığım Fırat'ı, Los Angeles'ın uzakta olduğu yalanına inandıramadım. Başa gelen çekilir, kameramı kaptım, ekonomik krizin etkisiyle zengin düşmanlığının körüklendiği fakir Los Angeles sokaklarında dikkat çekmemek için garajımdaki en eski arabaya atlayıp E3'ün yolunu tuttum.





## ASSASSIN'S CREED II

**E**3 adımı atar atmaz gözüme ilk çarpan devasa Assassin's Creed II posteri oldu. Oyunun demo'sunu gördüğümde gözlerim daha da bir yerinden çıktı. Canlı kanlı karakterlerin oynadığı etkisini bırakacak kadar iyi atmosferdeki oyun 15. yüzyıl Rönesans İtalyası'nda geçiyor. Mekanlar ilk bölümdeki ortamlara kesinlikle benzemiyor. Ubisoft ilk oyunun üstüne kaç fırın eklemek yemiş bilemiyorum ama atmosferdeki değişim ve gerçeklik AC2'nin büyük ses getireceği görüntüsünü veriyor.

Sohbet etme fırsatı yakaladığım sanat

yönetmeni Patrice Desilets'den AC2'nin bu güne kadar yaratılmış oyunlar arasında en gerçekçi ortamı sunma hedefini öğrendim.

Oyunda suikast yapmanın ötesinde oyuna tonla özellik eklenmiş. Bunlardan en klasik ve hala da en işe yararlarından biri çift bıçak kullanma seçeneği olsa gerek. Bilek içinde gizlenmiş bıçaklar, Ezio'nun en iyi suikast silahları arasında. Tabii ki kılıç, fırlatma bıçakları da karakterimizin standart ekipmanından. Bunun ötesinde bize mızraklar ve uzun silahlarla saldıran muhafızları kendi silahlarıyla öldürmek de



Yapım: **Ubisoft Montreal** Dağıtım: **Ubisoft Tür**: **Aksiyon / Adventure** Platform: **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış tarihi: **17 Kasım 2009**

oyunun eğlenceleri arasında. Ama şunu bilin, burası Kudüs'ten veya ilk oyundaki herhangi bir mekandan çok daha tehlikeli bir yer. Suikastlar Venedik'te çok yaygın ve muhafızlar işlerini hiç boşlamıyor. İşte bunu dengelemek için olsa gerek, rahip grupları aranmadan da şehirdeki kalabalık içerisinde kaybolabiliyorsunuz. Ayrıca karakter gelişimi daha güçlü olacak; silah satın almak, zırh satın almak, hatta adam kiralamak bile mümkün. İlk oyundaki tekrar eden görevlerin aksine 16 farklı görev çeşidiyle oyunda yeterince çeşitlilik; hayır fazlasıyla çeşitlilik olduğunu da ekleyeyim.



**Olağanüstü gerçekçi atmosfer ve görsel efektlerdeki ayrıntılara kapılmamak elde değil.**



## NEED FOR SPEED: SHIFT

**E**3'te özellikle de orta yaş bunalımdaki oyun severlerin lüks araba kullanma ihtiyacını gideren yarış oyunlarına ilgisi bu sene de inanılmazdı.

Oyun şirketleri bu durumu bizden önce kavramış olsa gerek, kriz döneminde bile en kolay satılan oyun türü olan araba yarışlarının, spor oyunları ve geçen sene bu gruba dahil ettiğimiz Gitar Hero ve Rock Band türlerinin tanıtımları artık üçer beşer yapılmaya başlandı. Gitar çalamayanlara milyon kopya Rock Band, futbol oynayamayanlara FIFA 2025 ve lüks araba alamayanlara ver gazı NFS. Hayatta başarılı

olamayanlara The Sims 3 ve evde hayvan besleyemeyenlere Spore'u da unutmamak gerek.

Ego tatmini konusunda uzmanlaşan EA'den çok yakında Yemekteyiz benzeri bir yemek yapma oyunu (Free to play online olabilir.) ve erkekler için mavi kutuda üzerinde uyarıyla satılacak olan oyunlar bekliyoruz. (Düzeltilme: Food Network kanalının "Cooked or be Cooked" oyunu ilk açığı kapattığını öğreniyorum ve fikrimi kendime saklamam gerektiğini bir kez daha hatırlıyorum.)

İşte Need for Speed: Shift de EA'in

bu dönemi atlatmak için sene başında duyurusunu yaptığı her biri milyar kopya satacak olan üç yeni NFS oyunundan birisi.

Çıkış tarihi itibarıyla yılbaşı satışlarını hedefleyen NFS: Shift'in yapımcısı oyun üzerinde iki senedir çalışıyor. Böyle uzun bir çalışmanın ardından da kötü bir oyun beklemek haksızlık olur.

Shift'i NFS serisinden ayıran en önemli özellik arcade tarzından uzaklaşan bir yarış simülasyonu olması. Bu durumda da sokak yarışından çok polislerin ve diğer etkenlerin bulunmadığı sürüş tecrübesinin daha ön planda tutulduğu bir





Shift'i diğer NFS oyunlarından ayıracak olan en önemli özellik kokpit ayrıntıları.



Yapım: **Slightly Mad Studios** Dağıtım: **Electronic Arts** Tür: **Yarış** Platform: **PC, PS3, Xbox 360, PSP, iPhone** Çıkış tarihi: **22 Eylül 2009**

oyun ortaya çıkıyor. Ekran görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi kokpit detayları bugüne kadar karşılaştığımız tüm yarış oyunlarından daha da üstün.

Oyunu test ettiğimde yapımcının ne demek istediğini daha da iyi anlıyorum. Dikiz aynaları diğer oyunlara kıyasla çok iyi görüş sunuyor ve yarış içerisinde adeta çekim kuvveti hissediliyor. Cam kırılmaları, sürücünün hareketleri ve kaza esnasında bulanıklaşan görüntü Shift'e benzersiz bir gerçeklik getiriyor.

Oyun içerisinde 2009 model BMW M3 GT2'dan Zonda F'ye kadar 80 farklı araç alternatifinin bulunacağını belirtmeden de geçmeyelim.



Zor şartlar altında oyunu test ederken yüzüme beliren gülümseme ego tatmin derecesini ifade ediyor.

MURAT'IN  
GÜNLÜĞÜ



Yapım: FreeStyleGames Dağıtım: Activision Tür: Müzik-Video Platform: PS3, Xbox 360, PS2, Wii Çıkış tarihi: 27 Ekim 2009

## DJ HERO

**B**u yıl E3'de en yaygın ve popüler oyun türü Guitar Hero varyasyonlarıydı. Tabii ki ben de onlarca yeni oyunun tanıtımını bir yana bırakıp soluğu DJ Hero toplantısında aldım.

DJ Hero'da yer alacak müzikler dışında oyun hakkında söylenecek bir yenilik yok. DJ Hero "Dj vs Dj" ya da "Dj vs Guitar" modlarında oynanabiliyor. Müzik seçimi içimizdeki DJ ruhunu cesaretlendirecek kadar güncel. Black Eyed Peas - Boom Boom Pow, Benny Benassi - Satisfaction, Gwen Stefani - Hollaback Girl, Beastie Boys - Sabotage DJ Hero'daki parçalardan sadece bazıları.

DJ Hero'nun esas kahramanı DJ turntable controller'ı. Gerçekçi pikap üzerindeki üç tuşun ikisi parçaları, diğeri ise efekt skalası ile derecesi ayarlanabilen ses efektlerini çalmanızı sağlıyor. Parçalar arasında geçiş yapmanızı sağlayan crossover tuşu, efekt skalası ve star power'ın yerini alan Euphoria tuşu ise aygıtın sağında yer alıyor.

DJ Hero turntable controller'ının başında biz de DJ Shadow kadar havalı görünecek miyiz? Sanmam.



**LEVEL bizi diskoya götür,  
mümkünse geri getirme.**



Yapım: **Rocksteady Studios** Dağıtım: **Eidos Interactive** Tür: **Aksiyon-Macera** Platform: **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış tarihi: **28 Ağustos 2009**

## BATMAN: ARKHAM ASYLUM

**B**atman okurları Joker ve Poison Ivy'nin tutulduğu Arkham Akıl Hastanesini hemen hatırlayacaklardır.

Joker'in Gotham'daki Blackgate hapisanesine saldırmasının ardından kahramanımız Batman, Joker'i yine yakalar ve hapis tutulacağı Arkham Akıl Hastanesi'ne götürür. Joker tabii ki imana gelip rahat durmayacaktır. İçeri girer girmez Harley Quinn'in de yardımıyla tüm tutukluları serbest bırakır ve Gordon ile birlikte Batman'i de içeri kapatır. İşte yine maceramız da burada başlar.

Oyunda zaman zaman Batman'in gelişmiş donanımlarından yararlanarak bulmacalar çözen bir detektifi canlandıracak zaman zaman da insanlıktan çıkmış yarmalarla boğuşacaksınız.

Oldukça karanlık ve kapalı Arkham Akıl Hastanesi'nde geçen bölüm Unreal oyun motoru (UE3) kullanılarak geliştirilmiş. Unreal motorunun da etkisiyle oyun tarzı aynı motorun kullanıldığı BioShock'a benzerlik gösteriyor.

Her şey bir yana yeni bir Batman hikayesi olması nedeniyle bile bu oyun oynamaya değer.



SSK Arkham koridorlarında yeşil kart bile sizi kurtaramaz.



Yapım: Vigil Games Dağıtım: THQ Tür: Aksiyon-Macera, RPG Platform: PS3, Xbox 360 Çıkış tarihi: 1 Ocak 2010

## DARKSIDERS

**B**u oyunu, Dabbe'yi izledikten sonra bir hafta uyku uyuyamamış bendenize yapılmış bir komple olarak kabul ediyorum. İnsafsız THQ insan oyunun hikayesini ben oynamadan önce anlatır. Oynarken karakterde bir terslik olduğunu hissetmiştim ama bu kadarını da tahmin etmiyor insan.

Darksiders'da mahşerin dört atlısından birini canlandırılıyorsunuz. Dünyanın sonu gelmiş melekler ve zebaniler kıyasıyla bir savaşa tutuşmuş. Siz de gücünüzün büyük bir bölümünü kaybetmiş bir biçimde dünyanın sonunu getirilenlerin peşine düşüyor ve bunun için de diğer üç atlıyı bulmak için uğraşıyorsunuz.

Oynanış sistemi God of War, Devil May Cry ya da Dante's

Inferno'ya benzetilebilir. Benzerlerine kıyasla Darksiders'da biraz daha fazla özgür hareket etme şansınız bulunuyor. Devasa kılıcınız, zincir, tırpan ya da bazen mini ateşli silahlarla öldürdüğünüz düşmanların ruhları karakterimize yeni nesnelerin ve upgrade'lerin yolunu açabiliyor.

Darksiders'ın Xbox 360 konsolunda büyük başarı sağlayacağına kesin gözüyle bakılıyor. PlayStation 3 fanatikleri ise gelecek yıl mart ayında çıkacağı söylenen God of War 3'ü beklemeyi tercih ediyor.

Oyunla ilgili anlatacaklarım bu satırlarla sınırlı, eğer daha sonra bir soru sorarsanız geçmiş olsun. Ben hemen şimdi Men in Black standına gidip hafızamı sildiriyorum.



Bunlar Darksiders'ın melekleri mi şeytanları mı?

Testament • Marilyn Manson

KONKER  
Deep  
Purple

ONLAR BELMEDİ  
BİZ GİTTİK!

AC/DC



17-19 Temmuz  
İŞÇİ  
BUL

Arch Enemy  
Amon Amarth  
Rotting Christ

Amorphis

Drill Meats Dead

# 3 DERGI

1 BLUE JEAN 2 HEADBANG 3 TWILIGHT

## + 4 DEV POSTER

ROBERT  
PATTINSON  
ZAC EFRON  
HARRY POTTER  
ROCK TATILI

Opailon'DAN  
10 TWILIGHT  
FİLM KİTABI

DOĞA ÜSTÜ  
GÜÇLERİ

NASIL  
Vampir  
OLDULAR?



OYUNCULAR  
HAKKINDA  
BİLMEK  
İSTEDİĞİNİZ  
HER ŞEY

YENİ  
VAMPIRLER,  
YENİ  
KURT  
ADAMLAR YENİ



10 TWILIGHT FİLM KİTABI  
25 MOTOROCK FEST. BİLETİ

20 KATY PERRY  
KONSER BİLETİ

4 POSTER  
ROBERT PATTINSON  
ZAC EFRON  
HARRY POTTER  
ROCK TATILI

YILMAZ ASLANTÜRK VE OKY  
SAPORTAJLARI

# blue JEAN

BLACK  
EYED PERS

ROCK YANLIZ  
JONAS  
BROTHERS

EN İYİ  
20 YAZ  
ŞARKISI

FERİ MANALI  
GERÇEK OLDU!  
ALEXANDER  
RYBAK

FUAT  
BENİM  
BİKAZEM

Ozel Raporaj

# LINKIN PARK

BEKLE BİZİ  
İSTANBUL!



10 TWILIGHT  
FİLM KİTABI  
20 KATY PERRY  
KONSER BİLETİ  
25 MOTOROCK  
FEST. BİLETİ

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







# [PROTOTYPE]

BİR KEZ VURDULAR ÖLMEDİ; BİR KEZ ÖLDÜRDÜLER, GERİ DÖNDÜ! ALEX MERCER, SAHIP OLDUĞU GÜÇLERİ İSTEME-MİŞTİ; O SADECE YAŞAMAK İSTEMİŞTİ... ->



Görüntüsü pek hoş olan bu saldırı, maalesef yavaşlığından dolayı pek işe yaramıyor.



Hunter'lar korkutucu ama güçlendikçe onlardan daha az çekinir oluyorsunuz.

## A J A N D A



SAYI: 147  
SAYFA: 14

-> Bir oyunda ne ararsınız? Kopan kafalar? (Psikoloğunuzla görüşün.) İkiye bölünen bedenler? (Psikoloğunuzun boğazını lütfen bırakın.) Binbir parçaya bölünmüş insanlar? (Sizi güvenli bir yere almamız gerekiyor.) Ya da "Hepsi!" diyorsanız, küçük bir meblağ karşılığında size tüm bu isteklerinizi bir pakette sunabiliriz!

Sadece bir adet Prototype satın alarak, bir adamın nasıl Manhattan'ın altını üstüne getirdiğine şahit olabilir; doğaüstü güçleriyle önüne çıkanı nasıl parçalara ayırdığını gözlemleyebilir; bir tank ile bir helikopteri, tek hamlede nasıl ortadan kaldırdığını öğrenebilir ve tüm bunları yaparken çok eğlenebilirsiniz.

Elbette eğlenemeyebilirsiniz de...

Mesela daha dün, on günlük bir GTAIV maratonundan çıktysanız, yine devasa bir şehre düşmek size pek çekici gelmeyebilir. Veya The Incredible Hulk veya Spider-Man oyunlarını o kadar çok oynamışsınızdır ki, aynı türdeki bir oyuna katlanacak sabrınız kalmamıştır. Daha değişik senaryolarda ise vahşet unsurları sizi rahatsız ediyor olabilir, bir PC'niz olmayabilir, sevgiliniz tarafından terk edildiğiniz için moralman çökmüş olabilirsiniz ve hatta elektrik şebekesi inflak ettiği için evdeki elektronik aletleri çalıştıramıyor olabilirsiniz! (Bu arada rüyamda uçuyordum ve gidip bir elektrik hattına

yanlışlıkla değerek tüm elektrik şebekesini çöktürüyordum. Fazla Prototype oynamanın etkileri...)

Ruh halinizi şu an tahmin etmem zor; lakin ben çok uzun süredir Prototype oynamaktayım ve artık kafam, oyunun kahramanı Alex Mercer gibi çalışıyor. Yani bana burun kıvrırsanız, surat yaparsanız Groundspike'ı yersiniz, Hammerfist'imle duvara yapışverirsiniz; söylemedi demeyin.

**Küçük insanlar**> Böyle oyunlarda senaryo nedense biraz tırt oluyor. Oyuna başladığınızda Alex Mercer'in ölümden dönüşünü görüyor ve şehrin bir virüsün etkisinde çökmekte olduğuna tanık oluyorsunuz. Sonradan anlıyorsunuz ki işin içinde askeri deneyler, bir takım gizli anlaşmalar, binbir türlü insanın karıştığı garip olaylar bulunuyor. Ne var ki hiçbir zaman senaryo sizi şaşırtmıyor, aksine görevden göreve koşarken senaryonun ilerleyişinden kopup, sadece birilerini öldürmeye odaklanıyorsunuz.

"Öldürme" ve türevi kelimeleri bu yazıda ve oyunda fazlasıyla göreceğinizin şimdiden söyleyeyim; sonra bana çemkirmeyin. Prototype herhangi bir oyunda göreceğinizden çok daha fazla vahşet unsuru içeriyor. Yani, bir insan en iyi halıyla sadece bir uzvu koparak ölüyor. En feci senaryoda ise o insandan geriye sadece bir antrikot kalıyor. Bunda

## YÜKSEKTEN KORKMA!



Prototype öyle bir oyun ki yükseklik korkusu olanların korkusunu alır, yüksekten korkmayanları birer kuşa dönüştürür. Herhangi bir yükseklikten düştüğünüzde karakterinize hiçbir zarar gelmemesinden ötürü oyunda o binanın tepesi sizin, bu binanın tepesi benim, sürekli yükseklerde dolanmak isteyeceksiniz.

Güzel bir Manhattan manzarasıyla karşılaşmaktan öte, yüksekte bulunmanın en büyük avantajlarından bir tanesi gözlerden irak olmak. Ordunun gözü sizin üstünüzde olduğu için bir noktadan diğerine ulaşmak için bina tepelerini kullanmak en güvenli yol oluyor. Bunun yanında, oyundaki gizli Landmark ve Hint kürelerini bulmak için de yükseklerde dolanmak mantıklı. Ve son olarak, "Glide" yeteneğine sahip olduğunuz için, şehrin üzerinde süzülerek ilerlemek, kesinlikle yerde ilerlemekten çok daha hızlı oluyor. Ayrıca bir helikoptere sahip olmak için de yine yükseklerde olmanızın ki metrelerce yüksekte olan bu helikopteri ele geçirebilirsiniz.

## ALTERNATİF



3. LEVEL puanı

## THE INCREDIBLE HULK

Maalesef pek bir şeye benzemiyordu Yeşil Dev'in son macerası; ama Prototype'in esin kaynağı Spider-Man ile aynı tip bir oynanışa sahipti: Koca bir şehirde, büyük bir güce sahip olan bir kahramanı özgürce sürüklemek imkanı veriyor.

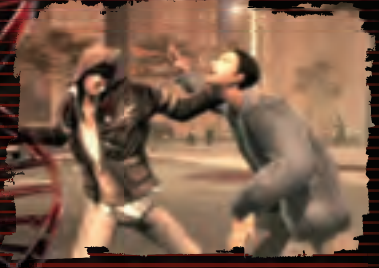


## REHBER

- Kontrolleri adam gibi öğrenin! Kontrolsüz Mercer, bir Alex değildir!
- Yolda her gördüğünüz adama saldırmayın. Ordu bir anda üstünüze biner, kaçacak delik ararsınız.
- Sürekli dolaşın. 200 adet Landmark Collectible ve 50 tane Hint küresi, şehrin en gizli saklı yerlerinde toplanmayı bekliyor.
- Upgrade puanları toplamak için Infected'ları öldürün, Hunter'ları paralayın, yan görevleri yapın, Landmark Collectible'ları ve Hint'leri toplayın, Web of Intrigue'deki kilit isimleri ele geçirin.
- Hunter'ları kolayca yenebilmek için mutlaka Grab Slam hareketini alın. Hunter'ları tutup yere çalmanıza izin veren bu hareket çok işe yarıyor.
- İnatla sizi takip eden orduyu Infected yuvalarına, peşinizi bırakmayan Hunter'ları da ordu karargahlarına çekmeye bakın.
- "Stealth Consume" hareketini mutlaka hemen alın. Özellikle yan görevlerde çok işe yarayan bu hareket ile herhangi bir insanı, çevredekiler bakmadığında gizlice ortadan kaldıracaktır ve onun kılığına geçebiliyorsunuz.
- Puanlarınızı ilk önce neye yatıracağınızı bilemiyor-

- Sizin benzeri düşünceler. Öncelikli hayatta kalmanız gerekir. Değil mi? O yüzden sağlık puanınız artıracak upgrade'leri bir an önce tamamlayın. Ardından, sürekli arıyorsanız şehirden daha kolay hareket edebilmek için "Movement" başlığını alırsanız tüm upgrade'leri alın. Bunları tamamladıktan sonra Blade, Whipfist ve Armor güçlerini tamamlamaya bakın. Devamı için ise kafanıza göre takilabilirsiniz.
- Hedef mekanizmasına iyice alışın. Çoğu zaman kamera sizin hareketlerinizi takip edemiyor ve kendinizi asil öldürmeniz gereken düşman yerine başka düşmanla karşılaşıyor buluyorsunuz.
- Devastator güçlerini kullanmadan önce etrafı kurulumla geçirmek kimseyi öldürmediği kadar emin olun.
- Düşmanların güçlerini. Çok zaman süren düşman ortada kalmaması için. Hem sağlık puanınız düşecek, hem de daha çok EP puanı kazanacaksınız.
- Tankları ele geçirmek çok işe yarayabiliyor; Hammerfist ile onlara dalmadan önce bir kez daha düşünün.
- Özellikle oyunun başlarında orduyu harekete geçirecek fazla hareket yapmamaya önem verin. Herde öldürülen kurulumun kolaylıkla öldürülmesi çok zorluk çıkartıyorlar.

## PROTOTYPE "ÖZÜTME" TEKNOLOJİSİ



Önce bir insanı yakalıyoruz. Bu bir asker de olabilir, bir sivil de...



Bir önceki karede sıkılmakta olduğumuz yumruğumuzu, arkadaşın suratına doğru hızla savuruyoruz.



Gratik motorunun başarısızlığıyla birlikte bu yumruk, kurbanımızın içerisinde geçiyor; ama siz burada göğüs kafesini deldiğimizizi düşünün



Kurbanımız acılar içinde yere inerken, karakterimizin özel güçleri devreye giriyor.



Yer kan gölüne dönerken, Alex Mercer bir zavallıyı daha yutuyor, güçlendikçe güçleniyor!

oyunun yapımcılarının pek de suçu yok aslında; kahramanımızın güçleri yüzünden böylesine manzaralar oluşuyor. Eğer sizin de ellerinizde dev pençeler olsaydı, siz de elleriniz yerine birer adet balyoz taşıyardınız, siz de ilk kavganızda karşınızdakinin görünüşünü tek harekette değiştirdiniz.

Alex Mercer, şehri tehdit eden ve hatta kent sakinlerini birer zombiye dönüştüren virüs ile doğaüstü güçlere sahip olmuş bir arkadaşımız ve onu biz kontrol ediyoruz. Şöyle söyleyeyim, daha önce hiçbir oyunda bu kadar fantastik hareketlere sahip bir karakteri kontrol etmediniz; hatta Devil May Cry'da bile! (Ama Bayonetta'da daha enteresan hareketler göreceğimizi düşünüyorum.) Mercer'in güçlerine bu sayfalarda yer alan "Kontrolsüz güc için el ele" adlı şahane eserimde yer verdim, ama genel anlamda da biraz bahsetmek gerekiyor.

Herhangi bir silah taşımadan bile normal bir insandan kat be kat güçlü olan Mercer, virüs kapmış olan "Infected"ları (Infected: Virüs kapmış insan.) yumruklarıyla birkaç saniyede öldürebiliyor. Onları tutup atabiliyor veya tuttuktan sonra "Consume" edebiliyor. Consume, ilgili düşmanı tüketerek bünyenize katmanıza verilen isim. Bunu yaparak hem o düşmandan çok daha hızlı bir şekilde kurtuluyorsunuz, hem de sağlığınıza düzeltbiliyorsunuz. İlerleyen aşamalarda askerlerin güçlerini kazanmak veya Web of Intrigue'de yer alan olayları görmek için de bu yöntemi kullanacaksınız.

Çok kısa bir süre sonra, Mercer ilk gücü olan Claws'a kavuşuyor. Ellerinin yerine dev pençeler geliyor Mercer'in ve bu sayede zayıf düşmanlarını sadece tek bir darbeye ikiye bölebiliyor. Claws gücü altında, Groundspike adındaki güç de size sunuluyor. Örneğin bu güç ile, türlü türlü Prototype fragmanında izlediğimiz, yerden dikenler çıkartıp düşmanları

kazığa oturtma hareketini yapabiliyoruz. Bunun bir ileriki seviyesi de bir Devastator hareketi olarak karşımıza çıkıyor ki, Devastator'lardan biraz sonra bahsedeceğim.

**Manhattan'ın tepesinde** > Mercer'in ne tip güçlere sahip olduğunu az çok anladınız. Şimdi sizi şuradaki yüksek binanın tepesine alayım. Evet, ne görüyorsunuz? Manhattan ayaklarınızın altında, değil mi? Birakin kendinizi aşağı, bırakın, korkmayın. Nasıl, kahramanımız süzülüyor değil mi? Ve evet, süzülme bile yere düştüğünde hiçbir şey olmuyor. Ayrıca şunu da fark etmiş olmalısınız ki Manhattan'ın her karesini, oyunun başından beri gezme olanağınız var. Hatta şehri tanımak adına oyunun başında bunu yapmanızı da öneririm.

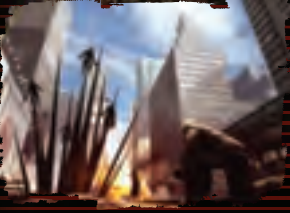
GTA türü oyunların en büyük sıkıntısı da burada ortaya çıkıyor aslına bakarsanız. Ortada kocaman bir şehir var ama yapacak iş pek az. Prototype'in bu konuya getirdiği birkaç farklı çözüm olmuş. Landmark Collectible'lar ve Hint'ler, Manhattan'ın her köşesine yayılmış durumda. Bunları bulmak gerçekten zor iş; ama bulmak isteyeceksiniz, zira her biri güçlerinizi geliştirmeniz için gereken puanlardan ihtiva ediyor. Hatta bunlardan belirli bir sayıda bulduktan sonra, bir seviye atlıyor ve yeni bulacağınız kürelerden daha fazla puan kazanıyorsunuz. Bu da sizi sürekli Landmark ve Hint küreleri bulma avına yönlendiriyor. Hatta kendimi bu aktiviteye adanmışım da bu arada itiraf edeyim.

Yalnız burada şöyle bir sorun var, bu parlayan küreler maalesef dibine girmediğiniz takdirde gözüküyor. Dolaşısıyla yüksek bir binanın tepesine çıkıp şehirdeki kürelerin yerlerini görme olasılığınız çok düşük. Ayrıca yapımcılar bu küreleri gizlemekte pek iddialı davranmışlar, çoğunun >

Göğüs kafesi ve tüm organları dışarı fırlamış bir asker... Bu manzarayı bolca göreceksiniz.

## PROTOTYPE "ÖZÜTME" TEKNOLOJİSİ

Alex Mercer, vücuduyla istediği gibi oynayabilen, türlü türlü silahlara sahip olduğu güç sayesinde şekillendirebilen bir yaratık." Bu silahlar ona macerası boyunca yardımcı oluyor ve her birinin, birbirinden farklı özellikleri var...



### CLAWS (GROUND SPIKE)

Mercer'in ilk sahip olduğu silah, son derece hızlı çalışan ve ellerinin yerine geçen pençeleri oluyor. Bu silahlar özellikle askerler ve virüs taşıyan, insan olmaktan çıkmış olan güçsüz yaratıklar üzerinde etkili. Hunter ve türevi güçlü yaratıklar ve askeri araçlar üzerinde ise pençelerinizin hiçbir etkisi yok.

Claws gücüne sahip olduktan sonra, pençeleri-nizle birlikte "Groundspike" adındaki gücü de kaza-

nyıyorsunuz. Özellikle uzak mesafelerde duran düşmanları katletmek için kullanabileceğiniz Groundspike, yerden dikenler çıkarmanıza olanak tanıyor. Ne var ki bu gücü kullanırken belirli bir süre saldırıya açık kalıyorsunuz. Üstelik Groundspike'in hedefi tutturma olasılığı da pek iyi sayılmaz. Size önerim, kazandığınız upgrade puanlarını başka güçler için kullanmanız.



### HAMMERFIST

Pençelerden hemen sonra kazanacağınız bu silah, yavaş ama son derece etkili. Her iki elinizin birer balyozla dönüşmesini sağlayan Hammerfist, zayıf düşmanlardan çok, ağır zırhlı araçlara ve güçlü yaratıklara karşı etkili. Büyük puanlara satın alabileceğiniz "Hammertoss" özelliği, balyozlarınızla birlikte fişek gibi bir noktaya uçmanızı ve o noktayı yerle bir etmenizi sağlıyor. Tankları ve helikopterleri

bu özellik sayesinde ortadan kaldırabilirsiniz; ama eğer iskalarsanız düşmanlarınızın üstünüze çullanacağını da bilin. Bu ayki DVD'de yer alan Prototype fragmanındaki hareket, Hammerfist Elbow Slam ise doğru kullanıldığında, en ağır zırhlıları bile ortadan kaldırabilen bir saldırı.

Mercer havaya fırlayıp bir Amerikan Güreşi hareketiyle hedefinin üzerine iniyor ve zavallı hedef, patlayıp yok oluyor. Tabii ki indiğiniz yeri doğru ayarlayamazsanız, düşmanlarınız sizin üzerine çullanıyor ve olan size oluyor.



### BLADE

Favori silahım! Bu silaha kavuştuktan sonra diğer güçlerinizi pek fazla kullanacağınızı düşünmüyorum. Claws ile Hammerfist'in bir birleşimi sayılabilecek Blade, Mercer'in devasa bir tirpana sahip olmasını sağlıyor. Mercer bu dev bıçakla her türlü düşmanını deşiyor, kesiyor ve kesinlikle merhamet göstermiyor. Blade silahlı zırhlı araçlara karşı da etkili ve bu yüzden de tüm güçlendirmelerini yapmanızı, elinize

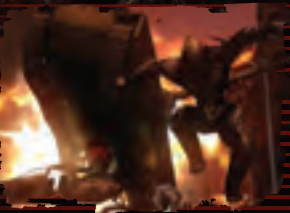
puan geçtikçe öncelikle bu silahı geliştirmenizi öneririm.



### WHIPFIST

Oyun boyunca Blade'i kullandım dedim ama Whipfist de çok işime yaradı. Adam dövmek için pek kullanışlı sayılmasa da, elinizin bir kırbaça dönüşmesine yaradığı için birçok düşmanı aynı anda biçmenizi sağlayabiliyor. Strike Team veya bir başka helikopteri yere indirmede son derece etkili olan Whipfist'in "Longshot Grab" adındaki upgrade'i, uzak mesafelerdeki düşmanları yakına çekmeye yaradığı

gibi, havadaki helikoptere ulaşmanızı ve onları ele geçirmenizi de sağlayabiliyor. Faydalı bir silah ve puanlarınızı bu silaha gömerken de eliniz korkak alıştırmayın.



### ARMOR

Evet, bu bir silah değil. Bu, oyunda sağ kalmanıza olanak tanıyacak olan özelliğiniz. Önce "Shield" özelliğine kavuşuyorsunuz ve birkaç darbeden sonra Shield'in kırıldığını görünce, bu gücün pek bir işe yaramadığını anlıyor ve üzülüyorsunuz. Neyse ki kısa süre sonra Armor gücü devreye giriyor ve böylece Mercer, havada süzülme ve yüksek zıplama yeteneklerinden feragat ederek, zırhlı bir tank kıvamını yakalıyor.

Armor gücünü aktif hale getirdiğinizde Mercer her türlü saldırıdan daha az hasar alıyor ve koştuğunda, çarptığı birçok şeyi yarıyor. Boss savaşlarında ve Hunter karşılaşmalarında mutlaka çalışır halde tutmanız gereken Armor, peşinize bir tabur asker düştüğünde devre dışı bırakılmalı ki, Mercer binalara daha rahat tırmansın, uçuşun kaçsın...

-> bulmak için gerçekten iyi bir araştırma gerekiyor.

Kürelerin yanında, "Web of Intrigue" adındaki sistemin parçalarını da yine şehirde dolaşarak bulabiliyorsunuz. Bu sistem, ana konunun parçalarını size sunuyor. Alex Mercer, tükettiği insanların anılarına da sahip olduğu için, bu kilit isimlerin virüsün yayılmasındaki rollerini gözlemleyebiliyor. Ve elbette her Web of Intrigue parçası, EP adındaki upgrade puanı olarak size dönüyor. Oyunun ilerleyen aşamalarında, şehir iyiden iyiye Infected'ların eline geçtiği için, bu korumasız insanlara ulaşmak da zorlaşıyor; zira Infected'lar gözünüzün önünde onları öldürebiliyor.

Şehirde koşturmanın son amacı da yan görevlere ulaşmak olarak özetlenebilir. Birçok çeşit yan görev oyunda yer ediyor ve bunların her biri devasa EP puanı olarak size dönüyor. Yan görevler haritadan takip edilebiliyor ve farklı çeşitlerde yan görevlerle, farklı farklı oyun tiplerini tecrübe edebiliyorsunuz. Bazıları bir karargahı ortadan kaldırmanızı istiyor, bazıları da bir Infected yuvasını yok etmenizi... Belirtilen noktadaki hedef kişiyi ele geçirmek, Infected ile ordu arasındaki savaşta rol almak, belirtilen kontrol noktalarından en hızlı şekilde geçmeye çalışmak ve bir noktaya, uçarak yakın bir şekilde iniş yapmaya çalışmak da bu görev çeşitleri arasında yer ediyor.

Her ne kadar yan görevler ilk aşamada eğlenceli gibi gözükse de kahramanımızın özelliklerine pek hizmet etmiyor. Daha eğlenceli, daha çeşitli ve daha sıradışı görevlere gidilseydi, kesinlikle çok daha iyi olurdu.

**Sözün bittiği yer>** Ana görevlere gelecek olursak; bunlar, haritanın belirli bir noktasına ulaşarak başladığınız görevlere verilen ad. Yani yan görevlerden tek farkları, senaryoyu bir adım ileriye götürüyor olmaları. Ana görevler çoğunlukla parçalara bölünüyor ve her geçiş sırasında da bir Checkpoint oluyor ki, eğer görevin ortasında ölürsek, tüm göreve yeniden başlamayalım. Genellikle bir noktaya ulaşıp o noktadaki bir yaratığı veya askeri öldürmeye odaklı görevler, az çok çeşitlilik kazanıyor ve aynı şeyi yaptığınız hissiyatından sizi uzaklaştırıyor.

Boss savaşları nadiren araya giriyor; zira görevler sırasında karşılaştığınız düşmanlar genellikle boss'ları aratmayacak derecede sıkı bir mücadele ortaya koyuyor. Bu noktada size anlatmam gereken bir diğer konu günde-

Oyun için vahşi derken yalan söylemiyordum.



me geliyor. Kahramanımız güçlü, hızlı ve dayanıklı ama hiçbir zaman, tüm güçlendirmelere sahip olsanız bile görevleri son derece kolay bir şekilde halletmenize izin vermiyor. Örneğin, "Critical Muscle Mass" adındaki duruma geçtiğinizde kullanabildiğiniz Devastator saldırıları, yerlerden devasa bıçaklar çıkarmanıza olanak tanısa da, vücudunuzdan onlarca diken çıkartarak çevrenizdeki herkese zarar vermenizi sağlasa da, bu saldırılarla bile düşmanlarınızdan kolayca kurtulamıyorsunuz. Tüm Blade güçlendirmelerine, hareket yeteneklerine, sağlıkla ilgili tüm güçlendirmelere ve defansı katbekat artıran "Armor" özelliğine sahipken bile kolayca öldürülebiliyorsunuz. Bu yüzden, yenilmez olduğunuzu hiçbir zaman düşünmemeniz ve yeri geldiğinde topuklamayı da kendinize yedirmeniz gerekiyor.

Direkt yaklaşım her zaman daha kolay gözükse de, görevlerde farklı yöntemleri kullanmayı da bilmeniz gerek. Mesela X adet makineyi yok etmeniz gerekiyor ve bu makinelerin her birinin başında tonla asker var. Eğer elinizde silahınızla bu noktaları patlatmak üzere dümdüz ilerlerseniz, içinde süper askerlerin de olduğu bir tabur askerle uğraşmanız gerekir. Onun yerine, daha ilk noktada bir tank çalarsanız, bu makineleri uzaktan ve askerlerin ilgisini çekmeden (Askerlerin yapay zekası biraz nanay.) yok edebilirsiniz. Aynı şekilde bir helikopter çalarak hareket etmek, sizi Hunter'lardan uzak tutabiliyor veya bir askerin sahip olduğu bir roketatar ile yakın dövüşte alt edemeyeceğiniz bir düşmanı çok daha rahatça öldürebiliyorsunuz.

Tabii ki güçlü olmak her zaman işleri kolaylaştırıyor ve bundan dolayı karakterinize tüm güçleri satın almayı aklınızdan çıkartmayın. Neredeyse her hareketiniz EP puanıyla ödüllendirildiği için, oyunun size sunduğu bu imkanları geri tepmemeye özen gösterin. Mesela yan görevlere hiç bulaşmazsanız, belirli bir aşamada ana görevlerde güçsüz kalacaksınız. Ya da tüm yan görevleri yapıp bir tane bile Landmark küre-



## FORUMLARDAN ALINTILAR

Bakin bakalım IGN üyeleri Prototype hakkında neler düşünüyor:

- Prototype'ı heyecanla bekliyordum ve InFamous'u bitirdikten hemen sonra yeni bir "Kum Havuzu" oyununa atılmak istedim. Şimdi ikisini de bitirmiş durumdayım ve Prototype'ın InFamous'tan biraz daha yavan olduğunu düşünüyorum. Ayrıca kaplamaların doğru düzgün yüklenmiyor oluşu da görsel açıdan sinir bozucu. Prototype'a 7, InFamous'a da 8 puan verdim. -Geokai08

- Eğer ortalıkta zıplayıp bir ton düşmanı öldürmek hoşunuza gidiyorsa, bu oyun size göre. Fakat yine de bu tip bir oynanışın bir süre sonra nasıl sıkıcı olacağını biliyorum. Şahsen saklanıp ilerlemek yerine direkt yaklaşımı doğru bulduğum için bu oyunla da eğlendim. TheTryst\_

- Bu oyunla feci derecede eğleniyorum. Amaçsızca vahşi mi? Evet ama beynimin çalışmasını sağlıyor. dorkrawr

- Bu oyun senin için çamaşırını yıkayıp sana masaj yapmayacak. Dört dörtlük bir oyun da değil ve oyun tarihini de değiştirmeyecek. 50\$ harcanacak derecede iyi bir oyun ve üstelik bunu, Prototype'tan daha iyi bir oyun aldığım halde söyleyebiliyorum. -trupro

- Oyunu henüz oynadım ve dövüşler gerçekten çok iyi. Combo'lar, şarj edilebilir saldırılar, tutma hareketleri, hava savaşları... Hepsi çok iyi; fakat bu oyunu kiralamak daha mantıklı olur çünkü serbestçe dolaşabildiğimiz bu tip oyunların yeniden oynanabilirliği daha düşük. -ABaNdOn

si bulmazsanız, bunun da yetersiz kaldığını göreceksiniz. Oyunda öldürdüğünüz her Infected bile size puan sağladığı için EP puanı avına çıkmanızı tavsiye ederim. Upgrade'lerin en iyi olanları milyon puan değerinde olduğu için bolca EP puanına ihtiyacınız olacak.

**Yüksek çözünürlük, düşük detay** > Adet yerini bulsun, bu son kısımda grafiklerden ve kontrollerden bahsedelim. Oyunun Xbox 360 versiyonunu da oynamaya imkanım olduğu için grafikler arasında bir karşılaştırma yapma olanağı buldum. PC'de, oyunun çözünürlüğü daha yüksek, ama detay seviyesi, bazı kaplamalarda ki özensizlik ve bina ve araçların hasar detayı aynı ve bunlar da oyunun grafiksel olarak çuvalladığı alanları oluşturuyor.

Bir binanın nasıl çöktüğünü görseniz, o denli üzülsünüz ki... Dandik bir patlama efekti ve birkaç parçanın kopmasıyla oluşturulan yıkım efekti, aynı anda sizi de yıkıyor. Binaların modellenmesi ve üstüne oturtulan kaplamalar fena sayılmaz; fakat bir reklam panosunu bile yıkamamak, bir pencereyi bile kıramamak bu oyuna hiç yakışmamış. Ve yine grafik konusu altında sayılabilecek bir konu, Infected'ların görüntüsü ve hareketleri... Virüs kapmış olan insanlar o kadar şursuzca ve etkisizce hareket ediyor ki, bunları birer el işi ürünü olarak değerlendiresim geldi. Oysa 28 Gün Sonra'daki gibi bir güruh şeklinde hareket etseler, kahramanımızı gördüklerinde üstüne çullansalar, daha güzel görüntüler ortaya çıkmaz mıydı?

Grafikler konusunda pek tatmin olmadım ama kontroller açısından yüzüm güldü. Tam bir konsol oyunu olan Prototype, PC'de elbette bir gamepad ile daha iyi kontrol ediliyor; fakat klavye ve mouse kontrolleri de hiç fena sayılmaz. Açıkçası mouse ve klavyeye bu kadar çabuk alışabileceğimi sanmıyordum ve sonuçta şaşırdım.

"Bugün işten çıktığımda eve gidip Prototype oynayayım." dememi sağladığı için Prototype'ı başarılı bir oyun olarak görüyorum. Bir klasik olamaz, bir yıl sonra hala satın alıp oynanacak bir oyun olma olasılığı da hayli düşük ama sizi en az bir hafta oyalayacağı kesin. Üstelik "Tüm gizli noktaları çözeyim. Hatta oyunu bir de Hard zorluk seviyesinde bitireyim." Derseniz, Prototype ile çok daha uzun bir süre oyalanabilirsiniz. ●

## PROTOTYPE

**ARTI** Birbirinden farklı güçler, şehirde yapılacak bir dolu iş.

**EKSİ** Kahramanımızın güçleri daha iyi bir şekilde oyuna yedirilebilirdi, senaryo pek de iyi sayılmaz, grafikler tatmin edici değil.

YAPIM **Radical Entertainment**  
DAĞITIM **Activision**  
TÜR **Aksiyon**  
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**  
WEB [www.prototypegame.com](http://www.prototypegame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral lthalat**  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Tatil eğlencesi için biçilmiş kaftan. Hayatınızı değiştirecek, senaryosunu günlerce düşüneceğiniz bir oyun değil Prototype; fakat eğlendirmeyi de biliyor. Eğer Spider-Man veya The Incredible Hulk gibi oyunlar ilginizi çekiyorsa, Prototype'ta da aradığınızı bulacaksınız.**

**7,5**

MINİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Çift çekirdekli işlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

**150**

**Infected**  
Oyunun 10. dakikasında çoktan 150'ye yakın Infected yok etmiş olacaksınız.

**150**

**metre**  
Alex Mercer ister 150 metreden düşsün, ister 1500 metreden... Hiç fark etmiyor; kendisi bu konuda ölümsüzlüğe sahip.

**150**

**Landmark**  
150 tane Landmark topladıktan sonra, 200'e kadar bulacağınız her Landmark size devasa puanlar kazandırmaya başlıyor.

**150**

**dakika**  
Oyunun 150. dakikasında kendinizi oyunun senaryosundan uzakta, yan görevlerle uğraşırken bulabilirsiniz; bu gayet normal.



## SESLENDİR- MELER

Oyundaki tüm ana karakterler, filmlerde rol alan oyuncular tarafından seslendiriliyor. Daha ne isteyelim?

# GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME



## Kıdemli Hayalet Avcıları ilk defa harika bir oyunla bizimle

**K**aynananızın ruhu sizi rahat bırakmıyor mu? Evinizin altında yatır mı var? Biri kendi evinde, sizin kameranızla garip görüntüler mi çekti? (Ah Dabbe ahh...) Kimi arayacaksınız? Tabii ki Hayalet Avcılarını! Sinema tarihinin en eğlenceli serilerinden biri olan Ghostbusters, çocukluğumuzda yayınlanan çizgi film serileriyle de anılarımıza ve pek çok tebessümümüze damgasını vurmuştu. Ne yazık ki sinema perdesindeki ve beyaz ekrandaki başarı, iş bilgisayar oyunlarına geldiğinde ortadan kayboluyordu. Eğer NES için piyasaya sürülen Ghostbusters'ı oynamış şanssız insanlardan biriyseniz, bu serzenişimde bana hak vereceğinizi umuyorum. Aradan geçen onca yıla rağmen, Ghostbusters'ın konuk olduğu iyi bir oyun oynama zevkinden mahrum kaldık. Sonunda, Blood Rayne'in yaratıcısı olan Terminal Reality ve Atari'nin gayretleriyle, ismi eski konsollar için yapılan ve film

oyunlarının ismini anımsatan, Ghostbusters The Video Game'e kavuştuk. Şimdi lütfen proton silahlarınızı, tozlanmaya terk edildikleri dolaplarınızdan çıkarın ve elinizdeki incelemeyi okumaya devam edin.

**Lanet olsun! Yine "Şişşt"ledii!** Ghostbusters'ta, ekibe yeni katılan bir çaylağın tulumlarını giyiyorsunuz. Oldukça sessizsiniz ve ekibin geri kalanı da size fazla bağlanmamak için size adınızla hitap etmiyorlar. Sonuçta;

ekibe alınma nedeniniz, Egon'un yeni proton prototiplerini test etmek. Henüz muhabbetin başındayken, yeni ekipmanları denemek için bazı çaylakları işe aldıklarını ve bu elemanların, bazı teknik aksaklıklar yüzünden erken emekli olmak zorunda

### Ödüllü yarışma: Bu adamlar nereye bakıyor?





### EKİP ÇALIŞMASI

Güçlü hayaletlerle uğraşırken takım arkadaşlarınızla ortak hedefler seçmeye gayret edin.

## FILMATION'S GHOSTBUSTERS



Ghostbusters denildiğinde, akla gelen ikinci seriyi de burada anmamak olmazdı. Çocukluğumuzun en popüler çizgi filmlerinden biri olan Ghostbusters, dünya televizyonlarında ilk olarak 1986-1988 arasında yayınlanmış bir seri. Hayaletlerin

varlığını kaşınan burnuyla sezebilen Jake, hafif embeşil Eddie ve Goril Tracy'den oluşan ekip, belki de yakaladıkları hayaletlerden daha tuhaftı. Ekibin en tuhaf marifeti ise; sadece kostümlerini giymek için, devasa bir hangarı tuhaf mekanizmalarla doldurmuş olmalarıydı. Hatta Eddie buna bir türlü alışamaz, her seferinde rezil olurdu.

kaldıklarını öğreniyorsunuz. Ketum çaylağımızın aksine, Ghostbusters ekibi tam da onlardan bekleyeceğiniz üzere, oldukça gevhezler. Henüz oyunun başında, Peter, Raymond ve Egon'la karşılaşıyor ve tıpkı filmlerdeki gibi bir sohbet çevirdiklerini görenek gülümsemeye başlıyorsunuz. Kısa süre sonra Winston da sahneye çıkıyor ve eski dörtlünün tadına doylmaz muhabbetine birebir tanık oluyorsunuz. İşin etkileyici kısmı da şu ki ekip yalnızca ara sahnelerde konuşup, oyun içerisinde önceden hazırlanmış (Script) cümleler sarfetmiyor. Çeneleri daima düşük ve oyunda olup bitenlerle ilgili yorumlar yapıyor, birbirlerine ve size takılıyor, çağıra çağıra laf yetiştiriyorlar. Bu da bir oyun oynamaktan çok, Ghostbusters 3 filminde bir rol kapmışınız gibi, tadına doylmaz bir haz veriyor doğrusu.

Ghostbusters, ikinci filmdeki olaylardan iki yıl sonrası konu alıyor. Rutin bir paranormal otel temizliği işiyle başlayan aksiyon, Gozer ismini yeniden duymanız ve eski dost Stay Puft The Marshmallow Man'la karşılaşmanızla

beraber dozunu oldukça arttırıyor. Stay Puft'la oyunun başlarında gerçekleşen mücadelenin pek zorlu sayılmaz; ancak siz de benim gibi kendisini oynadığı oyunların atmosferine kaptırmakta zorluk çeken bir oyuncuysanız, bu bölümün başında yelkenleri suya indirecek ve Ghostbusters'ın o meşhur şarkısını bağıra çağıra söylemeye başlayacaksınız.

### Siyah sümüklere dikkat!>

Bildiğiniz gibi, Ghostbusters'ın hayaletleri, tamamen ruhani bir forma sahip değiller; yalnızca farklı bir madde formundan, ektoplazmadan oluşuyorlar. Bu da; onları teknolojinin nimetlerinden faydalarından yararlanarak yakalamayı ve etkisiz hale getirmeyi mümkün kılıyor.





### ARKANIZI KOLLAYIN

Minion olarak adlandırabileceğimiz ufak saldırganlarla savaşırken, sırtınızı duvara vermeye gayret edin. Etrafınızı çevirip arkadan saldırıyor huzur şeyler...

Ghostbusters'taki mücadele ve yakalama teknikleri, filmlerdeki ve çizgi filmlerde yer alan yöntemlerle aynı. Önce proton silahınızla enerjisini tükettiğiniz hedefinizi, yine silahınızın ışınlarıyla duvarlara çarparak sersemletiyorsunuz. Ardından, kapanınızı fırlatıyor ve hayaleti hizada tutarak, kapanınızın onu içine çekmesini bekliyorsunuz. Bu rutin teknik, ilk defa bir Ghostbusters oyununa doğru dürüst yedirilmiş olduğundan, kolay kolay sıkılmıyor ve uzun bir süre boyunca eğlencesini koruyor. Aradan geçen iki yıl boyunca, Egon proton silahlarına birkaç yeni numara eklemiş elbette. Silahınızla, hayaletleri yavaşlatabilir, önünüzü kapatan büyük objeleri kaldırıp bir kenara

atabilir, güdümlü ışınlar gönderebilir veya sümükten halatlar inşa edebilirsiniz. Bu son söylediğim, pek iştahınızı açmamış olabilir; ancak silahınızın modlarını, oyunda yer alan keyifli bulmacaları çözmek için de kullanmanız gerekecek. Boss savaşları ise ezber bozan cinsten; hepsini dize getirmek için zayıf noktalarını keşfetmeniz ve teknik düşünmeniz gerekiyor. Ayrıca oyun boyunca, hayaletler devamlı üzerinize bir şeyler fırlatıyor. Üzerinize fırlatılan bu şeyler, maalesef oyundaki aksiyonun kısmen tökezlemesine neden oluyor. Zira ortalığın karıştığı anlarda, nereden ne geleceğini kestiremiyor ve kestirseniz dahi hantal karakterinizle, doğru zamanda kenara çekilemiyorsunuz. Bu yüzden, ayaklarınız sık sık yerden kesiliyor ve bir refleks olarak ağızınızı bozmaya başlıyorsunuz. Ghostbusters pek zor oyun sayılmaz. Yine de tüm takımınız yere serilmedikçe kaybetmiyorsunuz. Düşen takım elemanlarını ayağa kaldırmak içinse, yanlarına gidip tek bir tuşa basmanız yetiyor.

Ghostbusters'ın grafikleri gerçekten oldukça iyi ve temayla uyumlu bir renk paleti seçilmiş. Ancak eski sistemlerin bu

## alternatif



LEVEL puanı 6,5

### JAMES BOND: QUANTUM OF SOLACE

Bir film oyununa bir başka film oyununu alternatif olarak sunuyoruz. Ghost Busters'ı daha önce Commadore'da oynayanlar gibi James Bond oyunlarını da Commadore'da oynayanlarınız elbette olmuştur. James Bond: Quantum of Solace'ta düşman yapay zekası zayıf da olsa, pek ölmeden ilerleyip adam dövme eğlenceli oluyor.

## GHOSTBUSTERS FILMLERİ



### GHOSTBUSTERS

1984 yılında izleyici avına çıkan Ghostbusters, sadece Amerika'da 500 milyon dolarlık bir hasılat elde ederek, sinema tarihinin en popüler filmlerinden biri haline aldı. Filmin yönetmen koltuğunda ise Ivan Reitman oturuyordu.



### GHOSTBUSTERS II

1989 yılında sinema perdelinden fırlayan ikinci film, ilki kadar büyük bir ses getiremedi, oldukça beğenildi. Tazminat davalarından yüzünden dağılan ve farklı işlerle ekmek peşinde koşan ekibin elemanları, paranormal olayların tavana vurmasıyla yeniden bir araya geliyordu.



### GHOSTBUSTERS III

2012 yılında gösterime girmesi planlanan üçüncü film için, Bill Murray, Sigourney Weaver, Harold Ramis, Ernie Hudson ve Dan Aykroyd'la anlaşmış durumda. Detaylar şu aşamada oldukça belirsiz olduğundan, seriye yakışır bir devam filmi izlemeyi ummaktan başka çaremiz yok.





Venkman! You gotta distract him!

**Tebrikler! Stay Puft'ın dikkatini çekmeyi başardınız. Şimdi kaçın!**

## ŞEYTAN



Mesele hazır hayaletlerden açılmışken, 1974 yılında çekilen Türk işi Exorcist tadındaki Şeytan filminden bahsetmeye karar verdim. Sinema tarihinin en komik korku filmlerinden biri olan Şeytan, halen izlemediyseniz mutlaka listenize almanız gereken başarılı bir yapım.

oyunla iyi anlaşamayacaklarını üzümler belirtmeliyim. Hali hazırda etkileyici görünen grafikler, yüzlerce objenin sağa sola dağılıp parçalandığı sahnelerde, ekran kartınızı adeta stres testine sokuyor. Ghostbusters'ın aksiyon sahneleri neredeyse haddinden fazla aksiyon içeriyor diyebilirim. Proton silahlarının göz oğşayan efektleriyle etrafı dağıtırken, fırlayan, kırılan, çarpan objeler yüzünden ortama tam bir curcuna hakim oluyor. Peki bundan şikayetçi miyim? Sistemlerimiz dayanabildiği sürece hayır. Seslendirmeler, müzikler ve ses efektleri hakkında tek söyleyebileceğim şeyse mükemmel oldukları.

**Alo? Kömürlükten acayip sesler geliyor>** Ghostbusters'ın PC versiyonunun en önemli kusuru, multiplayer modunun yokluğu belki de. Terminal Reality, PC oyuncularına arkadaşlarıyla toplanıp üç-beş hayalet avlamayı çok görmüş belli ki. Oysa PS3 ve Xbox 360 versiyonları oldukça eğlenceli bir multiplayer içeriğine sahipler.

Asık suratlı oyunlardan ve ketum karakterlerinden sıkıldığım şu dönemlerde, sekiz saatlik bir Ghostbusters tedavisinin beni hayata döndürdüğünü söyleyebilirim. Eğer oyun oynarken gülümsemekten biraz olsun hoşlanıyorsanız, eğlenceli bir aksiyon arıyorsanız, Ghostbusters'ın serüvenlerini az çok takip etmişseniz ve sümükten oluşan hayaletler sizi rahatsız etmiyorsa; bu oyun için paranızı gönül rahatlığıyla harcaabilirsiniz. 🍷

## GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

**ARTI** Eğlenceli diyaloglar, filmlerdeki atmosferi yakalayan sahneler, güzel grafikler, hayaletleri avlamak gerçekten eğlenceli

**EKSİ** PC versiyonunda multiplayer desteği yok, FPS problemleri

YAPIM Terminal Reality  
DAĞITIM Atari  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii, PS2  
WEB [www.ghostbustersgame.com](http://www.ghostbustersgame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aral.com.tr](http://www.aral.com.tr))

*Ufak tefek kusurlarına rağmen, yüzünüzde bir tebessümle oynayacağınız Ghostbusters The Video Game, senenin en eğlenceli yapımlarından biri*

**8.7**

MİNİMUM Çift çekirdekli işlemci, 2 GB Ram, 512 MB Ekran kartı  
ÖNERİLEN 2.60 Ghz ve üzeri çift çekirdekli işlemci, 3 GB Ram, 512 MB Ekran kartı



INTERACTIVE  
STUDIOS

Disney ile A'dan Z'ye...

## DISNEY'LE EĞLENCE KEYFİ DEVAM EDİYOR

Mevcut olan ve giderek artan destek ile önce sinemalarda filmleri gösterilen karakterler; şimdi de oyun dünyasında yerlerini alıyorlar. Küçüklerin ve dolayısıyla ailelerin ilgisini çeken bu eğlence dolu yapımların sayıları gün geçtikçe artıyor. Disney yetkililerinin de farkına vardıkları ve gelecekte gördükleri bu eğilimin sonucunda ortaya fazla iddialı olmayan; fakat renkli yapımlar çıktı. İşte bu yapımlardan bazıları...

### BOLT

PLATFORM: PC, PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii  
TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon ([www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr))



Disney'in şubat ayında çıkardığı oyun; köpek kavramının, insanın en iyi dostu olması düşüncesini bir adım daha öteye taşıyor. Aksiyon ve maceranın hiç eksilmediği oyunda çoğunlukla Bolt adındaki süper güçlere sahip; lazer görüşü olan, düşmanı fazla bulduğunda, çoklu zarar verme

özelliği taşıyan sonik havlama ve düşmanı yere vurma gibi özelliklere sahip köpeği kontrol ederken, bazen de Penny ile oynayarak düşmanları çeşitli şekillerde pataklayacağız. Bolt, daha çok aksiyon ağırlıklı hareketlerle işini hallederken; Penny ise işini gizlilik içerisinde halletmeyi tercih ediyor. Çünkü Penny'nin hackleme yeteneği, gizlilik taktikleri ve düşmanını etkisiz hale getirmesi için ucunda pervanesi olan bir silah mevcut. "Yedi yaş ve üzeri" etiketini taşıyan bu oyun, aksiyonu seven küçük-büyük herkese duyurulur.

### CESUR CİVCİV

PLATFORM: GBA, GC, PS2, Xbox 360  
TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon ([www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr))



İşte cesur cıvcıvımız bir kez daha dünyayı kurtarmak için yumurtasından çıkıyor. Bu eğlenceli ve aksiyon dolu oyunda birbirinden heyecanlı altı bölüm ve mini oyunlar oynayabilmemizin yanı sıra online ortamda, arkadaşlarımıza da

meydan okumamız mümkün. Hareketliliğin bolca sergilenmiş olduğu oyunda, karakterimizi cıvcıv olarak seçebilirken; Fish-out-of-Water, Runt of the Litter ve Abby Mallard adlarında üç farklı arkadaşını da tercih edebilirsiniz. Bakalım cıvcıv ve takım arkadaşları olarak dünya kabul ettiğimiz çiftliğimizi, uzaylıların istilasından koruyabilecek miyiz?

### ORMAN ÇOCUĞU: ÇILGIN PARTİ

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



Disney markasının "Orman Kitabı" adlı filminin adından da anlaşılacağı üzere müzik ağırlıklı oyununda, filmdeki birçok karakterle karşılaşmamız mümkün. Salt eğlencenin hüküm sürdüğü oyunda Mowgli ile orman temposunda

dans edip ormandaki diğer dostlarımızla tanışacağız. Oyun, eğlenceli müzikler eşliğinde, aynı zamanda çoklu oyun modunda, aile ve arkadaşlarımızla dans etme imkanı sağlıyor. Nicolas Maranda'nın yazdığı ve orijinal filmde de beğeni toplayan "The Bare Necessities" ve "I Wanna Be Like You" gibi şarkılar da oyunda birebir yer alarak oyuncuların beğenisine sunuluyor.



## DAHA NEŞELİ MINION'LAR

Overlord II'de minion'larımız daha iyi görünüyorlar, daha esprililer ve kurtlara binerek uzun atlayışlar yapabiliyorlar, böyüce düşmanları çeşitli engellerin ötesinde de takip edebiliyorlar. Üstelik gıyısı bulursanız kılık değiştirabiliyorlar!

# OVERLORD II

## Minion'larımı seviyorum!

**i**lk oyunu tamamen şans eseri keşfedip oynamaya başlamıştım. Aldığı nota bakınca pek ümitlenmemiştim fakat oyuna öyle bir kaptırıp gittim ki kendim bile şaşırđım. İnceleme şansını çoktan gitmişti ve belki ileride bir dosya konusu yaparım ümidiyle oyundan bol bol ekran görüntüsü almıştım. Talihe bakın ki oyunun ikincisi, beklediğimden çok daha erken yapıldı ve gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki ilki kadar bağımlılık yapıcı ve her açıdan çok daha iyi. Haliyle bu oyunu inceleme fırsatı çıkınca atılıp kaptım. Neyse ki insanlar beni oynarken izleyene kadar ne kaçırdıklarının farkında değillerdi.

Oyunda karizmatik kötü adamımızı, şebeklik yapan yardımcıları çok güzel bir şekilde daha da belirgin kılıyor. Ekran görüntülerinden göreceğiniz üzere, Yüzüklerin Efendisi kitabından fırlama bir Overlord modeliyle karşı karşıyayız. Filmin açılışında, dev bir çürz ile Elf safalarını paramparça eden Sauron'u hatırlarsınız. Yine Yüzük Tayfları'nın başındaki

Angmar'ın Cadı Kral'ına, Overlord'un model aldığı kötü adam diyebiliriz. Oyun içinde de bize pek çok kez "cadı" dedikleri oluyor zaten. Karakterimizin zırhı, Oblivion'daki zırhlara da benziyor aslında ve oyunun genelinde pek çok kötü adama, filme ve oyuna göndermeler mevcut.

**Alışılmışın dışında**> Oynanış, alıştığı-mız aksiyon, RPG ve adventure oyunlarından çok daha farklı. Karakterimizle dövüşüp büyü yapabiliyoruz ancak oyundaki esas olay, parmağımızla komut vererek bütün ameleliği minion'larımıza yaptırmak. Mutlu mesut ve peri masallarından çıkma şeker gibi krallıkları Overlord'da, biz kötü adamız ve çevremizde bize hizmet etmekten, etrafı yakıp yıkmaktan büyük mutluluk duyan Goblin benzeri yaratıklarımız var. Masum hayvanları ve köylüleri katlederek yaşam enerjisi topluyor, bu enerjilerle yaratık çağırıyor. Etrafta terör estirdikçe, kasabalara

boyun eğdirerek kötülüğümüzün etki ettiği hüküm alanımızı genişletiyoruz. Etraftan topladığımız büyü objeleri adamlarımıza taşıttırarak -büyülü geçitler vasıtasıyla- yenden kurduğumuz karanlık kulemize yerleş-tiriyor, böylece daha fazla adamı kumanda etme ve daha iyi büyüler yapabile imkanına kavuşuyoruz. Ayrıca silahlarımızı büyüü bir şekilde güçlendirme imkanımız var. İlk oyunun eğlenceli yanlarından biri, yaratıklarımızdan bir sürüyü dökümhanedeki ateşlere atıp silahımızı bu sunulan kurbanların büyüü gücüyle güçlendirmektir. Eh, kötü adam, bir çıkarı varsa hizmetkarlarını çatır çatır harcar.

Oyun, yapısı itibarıyla ilkiyle aynı ancak grafikler açısından çok büyük gelişme olmuş. Tazını hiç bozmadan görsel olarak çok daha zengin, detaylı hale getirmişler ve bu oyunun akıcılığında hiçbir şey götürmemiş. Sistem ihtiyaçları, grafiklerine göre oldukça düşük bile diyebiliriz. Yapımcılar, oyunun optimizasyonu açısından cidden tebrik etmek,



Kırmızı kabile, bizi gördüğü için pek mutlu olmuş.



## ROMA İMPARATORLUĞU

Oyunda düşmanımız olan Roma İmparatorluğu'nun düzenli güçlerine ve formasyonlarına karşın, bizim minion'larımızın anarşik ve neşeli hareketleri harika bir zıtlık oluşturuyor. Burada işin sadece "ileriye gösterip saldırı komutu vermek" olmadığını, her renkten yaratıklarımızın taktik avantajlarını mutlaka kullanmamız gerektiğini anlıyoruz.





Roma lejyonlarına kaya yağdırmak pek eğlenceli; bu esnada bizi dışarı atan kasabalılardan da intikam almak mümkün.

## alternatif



### OVERLORD

Bu oyunun alternatifi, yine kendisi olabilir. İlk Overlord ile ikincisi aynı çizgiyi takip ediyor; ilk oyun her ne kadar üzerinden vakit geçse de hala güzel grafikleriyle göz dolduruyor. Bol bol koyun katlamayı yapmak ve eğlenmek için ilk oyunu ve görev paketi olan Overlord: Raising Hell'i de es geçmeyin.

alınlarından öpmek lazım diye düşünüyorum. Çok ama çok başarılı bir oyun. Zaten yazının bu kısmına geldiğimde, bir sayfalık bir incelemenin yeterli olmayacağını anlıyor ve sayfa planının uygun olmasından yararlanarak incelemeyi iki sayfaya çıkartıyorum...

**Kötü olmak veya çok kötü olmak; işte bütün mesele bu!** Oyunda, yaratıklarımız masum fokları dövüp öldürürken insanın içinin cız etmemesi elde değil. O kadar şirin modellemişler ki fokları, bilmiyorum, belki de bazı insanlar oynayamaz bu oyunu. Karşımıza çıkan "Griinpiis'çi" Elfler de bu yaratıkları korumak için bizimle savaşıyor zaten. Sadece fokları değil, bizi oldukça uğraştıran, kaçıp duran ve haritanın bir kısmını yıkan bir Yeti'yi de hayvan barınağına kaçırtıyorlar. Elbette ki peşlerinden takip ediyoruz; fakat esas dumur, oyunun başlangıcında yaşanıyor.

Kışlık kürklü giysiler içinde diğer çocukların sataştığı bir çocuk olarak başlıyoruz. İlk oyundaki Overlord yenilince, yaratıklar oğlunu kaçırpı kurtarmış; işte o bizi. Çocukları korkutup kaçırmak için kardan adamları üzerlerine yuvarlayıp yılbaşı kutlamaları için hazırlanmış havai fişekleri patlatıyoruz. Bu esnada bizden hoşlanan küçük bir kız da bize yardım ediyor. O kıza iyi ya da kötü davranmamız, o kızın büyüüp de tekrar karşımıza çıktığı zaman bize nasıl davranacağını belirliyor. Karanlık kulemizde birkaç metreslik yer olduğunu ve metreslerin bir kötü adamın kulesinin dekorasyonunda önemli bir yer tuttuğunu da hatırlatalım. Neyse; işte biz tam kasabayı birbirine katmışken karikatürize bir Roma ordusu kasabanın kaplarına dayanıyor. Büyük kullanıcılarını avlayan imparatorluk, bu kasabada büyüü bir varlığın olduğunu tespit etmiş. Kasabalılar bizi dışarı tekmeleyince, kırlarda askerlerden kaçışımız başlıyor. Neyse ki kötü yaratıklar bizi, yıkık kuleyi tekrar dizecek ve onlara liderlik edecek Overlord olarak seçmiş durumda.

Oyunun ilerleyen kısımlarında hem sihirli yaratıklar, hem de imparatorluk ile olan savaşımız sürüyor. Kötü olmak veya daha kötü olmak bize kalmış. Etrafı yıkıp insanları öldürebileceğimiz gibi, sadece boyun eğene kadar da dövülebiliyoruz. "Dövmek" burada mecaz; büyü kullanıyoruz. Nasıl oynarsak oynayalım kötü adamız ama mesele bunun "derecesi". Oyun boyunca yaratıklarımızın komiklikleri, oyunun müthiş fantastik atmosferi ve daha fazla güzel espri bizleri devamlı eğlendiriyor. Bölümler içinde, arada

Minion'larımız kurtlara binebiliyor.



## MINION RENKLERİ

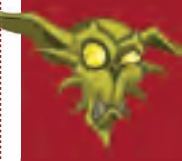
Oyunda farklı renklerde yaratıklarımız var ve bunların her birinin farklı güçleri ve zayıflıkları mevcut.



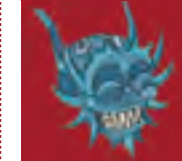
Yakın dövüşçüler... Etrafı bol bol yağmalatın ki buldukları her eşya ile daha da güçlenerek adama benzesinler. Savaşlarda en önden bol bol sürüp hasar emmelerini sağlamak lazım. Yaşam enerjisi de en bol ve kolay bulunan tür olduğundan harcamaktan çekinmeyin.



Menzilli saldırı yapabildikleri için çok önemliler, ayrıca haritada ateşle kapalı yerlerdeki ateşi emerek yolu açabiliyorlar; yani bulmacaları çözmek için de lazımlar. Bu oyunda, ilk oyunda olan önemli bir hata düzeltilmiş ve artık kırmızılara etrafı yağmalamalarını söylediginizde menzilli saldırı ile bir noktada takılıp kalmıyorlar.



Gizlilik ve zehir yeteneklerine sahipler. Bir noktada biriktirip düşmanlar geçtikten sonra saldırı emrederseniz, arkadan saldırı yetenekleriyle bir anda düşmanı tarumar ederler; ancak kendileri pusuya düştüklerinde de çatır çatır dağılırlar.



Sihir gücü olan bu minion'ların en önemli özelliği, yüzebilmeleri. Diğer minion'lar bizi takip edemeyip boğuluyorlar. Fiziksel olarak çok zayıflar ama yetenekleri sağlam. Ethereal hale geçerek düşmanların ve katı cisimlerin içinden geçebiliyorlar. Kendileri gibi Ethereal düşmanlara da saldırabiliyorlar ama temel amaçları ölü dost minion'ları diriltmek.

ileri - geri giderek, geçemediğimiz yerleri geçmek için doğru yaratık tipini toplamak gerekiyor. Bu bazen tekrar edip sıkıca da oyunun geneli enfes ve oynanış harika. Bölümlerdeki bulmacalar, biraz da eski oyunların, hatta eski adventure oyunlarının tadını veriyor. Bir bütün halinde bu kadar rafine bir oyun beklemiyordum; yani beklentilerimin ötesinde, sürpriz bir şekilde başarılı ve gönül rahatlığıyla tavsiye edebileceğim bir oyun Overlord II. Ah, bir de yeni bir Dungeon Master oyunu çıksa da incelemem...



## OVERLORD II

**ARTI** Enfes grafikler, güzel müzikler, birçok türü birleştiren oynanış, eğlence, harika karakterler, espri anlayışı, kötü adam olma imkanı

**EKSİ** Oyundaki bulmacalar hep aynı tarzda, arada tempo düşüyor, oyun kendini tekrar ederek sıkabiliyor

YAPIM Triumph Studios  
DAĞITIM Codemasters  
TÜR Aksiyon / RPG  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360  
WEB [www.overlordgame.com](http://www.overlordgame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Overlord II; harika grafikleri, buna rağmen akıcı oynanışı, esprileri ve eğlence faktörü ile beğenimizi kazanıyor. Bazı bulmacaları çözmek için aynı haritalarda uzun yolculuklar yapmak can sıkıca da, pek çok türü birleştiren çok ilginç ve kesinlikle ilkinden çok daha başarılı bir oyun.**

8

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 4.5 GB Sabit Disk  
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

## REHBER

Oyundaki kimi bulmacalar insanı çıldırma noktasına getirebiliyor; ama durun, üzülmeyin ve Rehber bölümümüze bir göz atın.

# SHERLOCK HOLMES VS JACK THE RIPPER

**Kaptan, Whitechapel'de incek var!**

**B**aşlık garip mi geldi? Siz de saatlerce Sherlock Holmes vs Jack Ripper oynarsanız, kendinizi dolmuş şoförüne bu cümleyi kurmak üzere yakalarsınız. Oyunumuz popüler Sherlock Holmes serisinin sonucusu. Önceki Holmes oyunlarındaki gibi yine bol konuşma, bulmaca ve gizem dolu bir maceraya yelken açmaya hazır mısınız?

King Kong vs. Godzilla, Aliens vs. Predator olur da Sherlock Holmes vs Jack Ripper olmaz mı?! Olur, elbette. Meşhur "Karındaşen

## KOKU ÖNEMLİDİR



Tetris'e benzer bir bulmaca görünce şaşmayın. Tetris değil bu, parfümleri ayırt etme bulmacası! Doğru şekli, doğru parfümle eşleştirip kokuları ayırt etmeniz gerekiyor bu bulmacada.

Jack'i duymuşsunuzdur bir yerlerden. İşte bu seri katilin izini sürdüğümüz oyun, 1888'lerin Londra'sında geçiyor. Hayat kadınlarını bir bir öldüren bu cani katil ardında hiç görgü tanığı bırakmamaktadır. Polisin de elinde katilin kimliğini teşhis etmek adına hiçbir kanıt yoktur. Tüm Londra halkı bu esrarengiz ölümler yüzünden sokağa çıkamamakta, rahat bir nefes alamamaktadır. İşte böyle bir anda her derde deva, her eve lazım ünlü dedektifimiz Sherlock Holmes ve biricik arkadaşı doktor Watson devreye girer; seri katil bulmak için bu müthiş ikili vakit kaybetmeden işe koyulur.

**Watson, çözüme bir adım daha yaklaştık!** Sherlock Holmes vs Jack Ripper önceki Holmes oyunlara benzer şekilde geliştirilmiş; ancak yeni bir oyun olması için de birkaç eklenti yapılmamış değil. Bu yenilikler ise şöyle: Oyunda birincil ve üçüncül şahıs kamerası var; istediğiniz kamera açısıyla oyunu oynamanız mümkün. Ayrıca cesetleri incelerken çıkarım tablosuyla karşılaşacaksınız. Bu tabloda yer alan cümleleri belli bir düzene koyup, cinayetin nasıl işlendiğini anlamaya

çalışırsınız. Bir noktadan diğerine vakit kaybetmeden ulaşmanızı sağlayan haritanız ve sahip olduğunuz eşyalar arasında her daim yanınızda olan çantanız da mevcut. Oyunun arayüzü kolay alışılır türden. Etkileşime girebileceğinizi gösteren birkaç şekilden oluşan oyunun arayüzünde ayak izleri: yürüme, konuşma balonları: konuşma ve büyüteç ise nesnelere inceleme anlamına geliyor.

**Bulmaca, bulmamaca** Oyunun büyük bir bölümünü cinayetler üzerine ipuçları toplamakla, insanlardan bilgiler almakla ve bulmacaları çözmekle geçireceksiniz. Bir Sherlock Holmes oyununda zaten amaç da bu olsa gerek değil mi? Oyunun çizgisel ilerliyor olması insanın canını sıkan bir nokta. Oyunun bazı bölümlerinde bulmacaların zorluğundan takılıp kalmanız da kuvvetle muhtemel. Farklardan biri ise mekanlarda; son

## alternatif



### SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

2007 yapımı oyun Holmes serisinin hala en iyi oyunu. Etkileyici bir hikaye, mantıklı bulmacalar ve güzel grafikler ile kaçırmanın gereken bir adventure oyunu.

Holmes oyunundaki Londra epey tenhaydı. Boş sokaklar ve limanlar arasında bir oraya bir buraya koştuğunuz. Frogware bu kez eskisine nazaran çok daha canlı, hareketli ve dolu bir Londra yaratmış. İşlenen korkunç cinayetlere rağmen hala sokaklarda zengini, fakiri ya da sarhoşu dolaşıyor. Bu sefer Frogware, insanların kıyafetlerinden, konuştuğuları aksanlarına kadar 19. yüzyılın o dumanlı, sisle kaplı Londra'sında olduğunuzu hissettirebilmiş. Grafikler de bu anlamda başarıyla kotarılmış; ortalama sistemlerde bile sorun çıkartmıyor oyun. Seslendirme ise tam bir İngiliz klasiği, bu derece güzel seslendirmelere her oyunda rastlamak mümkün oluyor.

## SHERLOCK HOLMES VS JACK THE RIPPER

**ARTI** Detaylı hikaye anlatımı, detaylı cinayet soruşturmaları, mükemmel seslendirme

**EKSİ** Bazı bulmacaların oldukça zorlu olması, cinayetlerin çözümünün aşırı detay istemesi

YAPIM Frogwares  
DAĞITIM Focus Home Interactive  
TÜR Adventure  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.sherlockholmes-thegame.com](http://www.sherlockholmes-thegame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Adventure oyunları hayranlarına rahatlıkla önerebileceğimiz Sherlock Holmes vs Jack The Ripper oyunu, sizleri 19. yüzyılın Londra'sında bir yolculuğa çıkarmayı bekliyor!**

7

MINİMUM 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Hmm işte bir bulmaca daha. Acaba şu ipi alıp diğerine bağlasam, sonra şu tahtayla da?



alternatif



SFIV'e alternatif gösterebileceğimiz bir PC dövüş oyunu henüz yapılmadı. Bundan önceki SF oyunlarını bile alternatif gösteremiyoruz, varın gerisini siz düşünün...

# STREET FIGHTER IV



**Düzeltiliyorum, şu zamana kadar yapılmış en kaliteli dövüş oyunu**

**L**EVEL'in 2009 Şubat sayısında, PS3 versiyonunu kapsamlı olarak incelediğimiz Street Fighter IV, nihayet PC'ye çıktı arkadaşlar. Hepimize hayırlı uğurlu olsun. Konsoldan PC'ye kusursuz bir şekilde aktarılan bu oyunu şimdi bir sayfada çabucak özetlemeye çalışacağız...

Klasik "Super Street Fighter II Turbo" kadrosu yine T-Hawk ve Dee Jay'ın yokluğunda yollarına devam ediyorlar. Bu kadroya ek olarak SF Alpha'dan Rose, Gen, Sakura ve Dan yine kadro dahilinde olan dövüşçüler. C. Viper, Abel, Rufus, El Fuerte, Seth ve Gouken de bu oyunda tanıştığımız yeni karakterler. 25 dövüşçüden oluşan karakter seçme ekranında, dövüşçünün kostüm rengine ve eğer açılmışsa ekstra kostümleri giyip giymemesine karar veriyoruz. Oyun içerisinde rakibi tahrik etmek için kullanacağınız özgüven konuşmanızı da (Personal Action) yine buradan hallediyoruz.

Oyunu klavyeyle oynamak stick'le oynamaktan çok daha kolay oldu benim için. Tuş dağılımı stick'e kıyasla daha derli toplu olduğundan oyuna olan hakimiyetimiz çok daha artıyor.

## BOSS'LAR NEREDE?

Ryu'la bitir Sakura açılışın. Sakura'yla bitir Dan açılışın. Crimson Viper'la bitir, Cammy açılışın. M. Bison'la bitir Rose açılışın. Abel'le bitir Fei Long açılışın. Chun-Li'yle bitir, Gen açılışın. Bu karakterlerin hepsini istediğiniz zorluk seviyesinde, raund sayısıyla açabilirsiniz. Fakat SF4'ün boss'ları olan Akuma, Gouken ve Seth'i açmak için bundan çok daha fazlasını yapmanız gerekiyor.

Az önce saydığım karakterleri açtıktan sonra Ryu'yla oyuna başlayın. Seth'e gelene kadar seçtiğiniz raund sayısına da bağlı olarak en az 2 perfect alın ve 2 raunda da ultra combo'yla bitirin. Hiç raund kaybetmeden mükemmel bir performans sergileyin. Seth'i yendikten sonra Akuma geliyor. Onu da yenin ve Akuma'yı açın. Gouken için de aynı şey geçerli. Akuma'yla oyuna başlayın, 2 değil 3 perfect, 3 ultra combo, raund kaybetme, Gouken'i yen ve açılışın. En son Seth kalıyor geriye. Onu açmak içinse 25 karakterin hepsiyle oyun bitirmiş olmanız lazım. Okuyunca zor gibi gelebilir ama pratikte kolaydır.

Dairesel ya da bekletmeli hareketleri yaparken hiç zorlanmıyorsunuz. Tabii ki atari yoluyla oynamanın rahatlığını hiçbir şey veremez, ama eldeki imkanlarla en iyisi budur.

**Combo'lar>** Oyunda iki farklı combo seçeneği var: Super ve ultra combo. Super combo, rakibe vurduğunuz dolan EX barı sayesinde aktif hale geliyor. Hangi karakterle yapacağınıza bağlı olarak tuş + kol kombinasyonu da değişiyor. Hemen bu noktada oyunu ESC ile durdurup "Command List"ten hareketlere bakabilirsiniz. Ayrıca, mevcut olan hareketleri güçlendirmek için de kullanılabiliyor bu EX barı. Örneğin Ryu ile Aduket atarken iki yumruk tuşuna basarsanız daha yoğun, alevli bir büyü göndermiş olursunuz. Ultra combo ise siz dayak yedikçe dolan Revenge barı sayesinde aktif hale geliyor. Eğer nakavt olmadan barı tamamen doldurabilirseniz, kaybetmek üzere olduğunuz raundu kazanmak için son bir şansınız daha var demektir. Enerjinin yansını tek hamlede götüren bir combo'yu rakibe yedirebilirseniz raund birden lehinize dönebilir.

Saydığımız combo'ların yanında ayrıca MP + MK (orta yumruk ve orta tekme) ile yapılan Focus Attack adı verilen bir hareket var. Taktiksel anlamda büyük fayda sağlayan bu vuruşla rakibin hamlesini bloke edip sersemletiyorsunuz. Bu da karşı saldırı için iki saniyelik bir zaman kazandırıyor ki kullanmayı bilen elinde en az ultra combo kadar tehlikeli bir atak bu. Blok dedik, bir de rakibi kapmak için yanına gidip çaresizce tuşlara basmayın; çünkü böyle yapılmıyor artık. LP + LK (Küçük yumruk + küçük tekme.) yapıp kapıyoruz.

**Sistem>** SFIV'ü full grafik kalitesinde oynamak için ortalamının biraz üstünde

bir PC'ye sahip olmanız gerekiyor. 512 MB'lık bir RAM ve eski model bir ekran kartıyla da oynayabilirsiniz; ama PC Setting'deki bütün ayarları düşük seviyeye çekmeniz lazım. Bunu yaparsanız arka plan olmadan odun gibi grafiklerle oynuyorsunuz. Ama ilginçtir, böyle bile güzel görünüyor oyun! Yine de oyundan alacağınız zevki bölmek ve muhteşem görseleğe yakinen şahit olmak için PC'lerinizi upgrade edin derim; çünkü bu oyun için değer.

Oyunu hem PS3'te, hem de PC'de oynamış biri olarak şunu rahatlıkla söyle-

bilirim ki, SFIV şu ana kadar yapılmış en kaliteli dövüş oyunu! Görsellik, karakter animasyonları, seslendirmeler, müzikler, sunum, her şey o kadar kaliteli ve güzel görünüyor ki "Keşke diğer dövüş oyunları da bu mantıkta yapılırsa" diye düşünüyorsunuz. Bu kadar iddialı konuşuyoruz; fakat bu oyunun da zayıf noktaları var tabii ki. Birincisi hikaye, oyunu bitirdikten sonra çıkan anime videolar güzel; ama hikaye olarak geyikten öteye gidemiyorlar. İkincisi ise Abel ve Gouken hariç, yeni karakterlerin SF dünyasına iyi adapte edilememiş olması. Gerçi o kadar kusur kadı kızında da olur diyip geçmek lazım. Herkese iyi oyunlar. 🎮

## STREET FIGHTER IV

**ARTI** Konsoldan PC'ye sorunsuz aktarım, mükemmeliyetçi tavrın oyunun her köşesinde hissedilmesi

**EKSİ** Yeni karakterlerin eskiyi aratması, kötü oyun sonları, yer yer gözleri yoran parlama efektleri

YAPIM Capcom  
DAĞITIM Capcom  
TÜR Dövüş  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox, PS3  
WEB [www.streetfighter.com](http://www.streetfighter.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**"Bir dövüş oyunu nasıl olmalıdır?" sorusuna verilebilecek en güzel cevaptır bu oyun. Övmeye başladığınızda, boğulma tehlikesi geçireceğiniz kadar çok cümle kurmanız sebebiyet veren bu mükemmel şeyin PC versiyonunu alıp oynamak için daha ne bekliyorsunuz?!**

9,5

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

ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



Karakterler ekran görüntülerinde donuk durabilir, ama oyun içerisinde mimikleri harika.

## "GAZ" BİR KARŞILAMA

Xtreme 2'nin ana menüsünde hareketli bir techno parça dinleyeceksiniz. Bu parça, oyunda yer alan tek heyecan verici öge...

Bu kadar berbat kaplamalar yapmayı başardıkları için yapımcıları kutlarm.

# DELTA FORCE: XTREME 2

**NovaLogic daha kötüsünü yapana kadar en kötüsü bu!**

İskender kebab ve oyun sektörü arasındaki en büyük fark; ikincisinin daima yeniliklere açık olmasının gerekmesidir. İlk Delta Force 1998 yılında monitörlerimize konuk olduğunda, gerçekçi oynanışıyla yenilikçi ve etkileyici bir yapımdı. Ancak atalarının izlerini takip eden torunları, kendilerini geliştirme ihtiyacı duymadıklarından olsa gerek, Delta Force serisinin dibe vuruşuna buğulu gözlerle tanıklık ettik. Xtreme 2 ise Delta Force serisini gömmekle kalmıyor, bir de üstüne kendi tabutuna devasa çiviler çakıyor.

Bu tür oyunlar tekli oyuncu modunda çuvalarken, online modda oldukça etkileyici olabilirler. Xtreme 2 ise her iki modu da yüzüne gözüne bulaştıran sayılı yapımlardan. Asya'nın üzerinde bir yerlerde, muhtemelen suntuadan imal edilmiş bir helikopterin içinde başladım oyuna. Helikopterimizi kullanan pilotun elleri yoktu; ayaklarıyla ritmik bir

şekilde sağ ve sol dümen pedallarına basıyordu. Diğer asker ise, silahın başına geçmiş hiçbir şey yapmadan manzarayı seyrediyordu. Kendi halinde takılan ekip arkadaşlarımdan hayır gelmeyeceğini anlayarak helikopterden atladım ve kendimi boşluğa bıraktım. Tenekeden yapılmış bir çardağı andıran paraşütümü açtım ve manzarayı seyre daldım. Yukarıda gördüğüm hiçbir şey, indiğimde beni bekleyen şoka hazırlamazdı. Xtreme 2, belki de son beş yılın en kötü grafiklere sahip oyunuydu. Her şey tek poligonlardan yapılmış gibiydi ve tüm objelerin üzerinde, çamura batırılıp kurutulmuş gazete sayfalarına benzeyen çirkin kaplamalar vardı. Teröristler ise beni karşılamakta gönülsüz davranıyorlardı. Kimisi görmezden geliyor, kimisi de açık alanda durup beni izliyordu. Kısa süre sonra ateş etmeye başladılar, uzun namlulu silahlarıyla beni en iyi ihtimalle 10 metre iskalayan atışlar yapıyorlardı. "Herhalde adamların eğitim kampını bastık." diye düşündüm ve görevi tamamlayıp, kendimi sözde iddialı online moduna attım.

### 150 kişilik online facia...>

Xtreme 2, online modunda 150 oyunculuk maçlara destek veriyor. Buradaki tek sorun ise, 150 oyuncunun Xtreme 2 için bir araya gelmekte oldukça isteksiz davranmaları. Devasa

haritalarda herkes bir araca atlayıp gezintiye çıkıyor. Haritaların orantısızlığı ve kötü tasarımı yüzünden, keskin nişancı tüfeği kullanan oyuncular diğerlerini ördek gibi avlıyor. "Dur, sınıf seçeyim de takımında alternatif bir rol üstleneyim." de diyemiyorsunuz. Zira tek yapabildiğiniz silahınızı seçip, curcunanın içinde frag toplamaya çalışmak. Oyun modları ise artık fena halde bayatlamış olan Capture The Flag ve türevlerinden oluşuyor. Kısacası, bu oyunda yapacağınız hiçbir şeyden en ufak bir haz duymayacağınızı garanti edebiliriz.

Xtreme 2, bir oyundan çok amatör bir mod denemesini andıyor

## alternatif



LEVEL puanı

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Ufak tefek eksikleri olsa da, Quake Wars sınıf tabanlı oynanışıyla, büyük multiplayer savaşları için eğlenceli bir alternatiftir.

açıkçası. Kötürüm grafikleri ve saman tadı veren oynanabilirliğiyle içinizi karartıyor ve yaşama sevincinizi emip yok ediyor. Eğer bilgisayar oyunlarından soğumak istiyorsanız Xtreme 2'yi kesinlikle denemelisiniz. 🎮

## DELTA FORCE



1977 yılında Amerika ordusu bünyesinde kurulan Delta Force, görece seçkin askerlerden oluşan bir tim olup, özel operasyonlara katılmaktadır. Delta Force'a başvurabilmek için, en az dört buçuk yıl ordu mensubu olmak, özel başarı derecelerine sahip olmak ve erkek

olmak gerekiyor. Dünyaya demokrasi(!) getirmek için savaşan Delta Force timi, 1980 yılından bu yana bilinen 12 operasyona katıldı.

## DELTA FORCE: XTREME 2

**ARTI** Oyun bağımlılığından muzdarip olan klinik vakalarda tedavi amaçlı kullanılabilir

YAPIM NovaLogic

DAĞITIM NovaLogic

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB [www.novalogic.com](http://www.novalogic.com)

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**EKSİ** Kör eden grafikler, vasat oynanabilirlik, sıkıcı online modu, hayattan soğutan tek kişilik mod olması

**Senenin en kötü oyunlarından biri olan Delta Force: Xtreme 2, bir oyunda görmek istemeyeceğiniz hemen her şeyi bünyesinde barındırıyor.**

2

MİNİMUM : 2 Ghz İşlemci 1 GB Bellek Shader 3 Destekli Ekran Kartı

ÖNERİLEN Çift çekirdekli işlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran kartı

# Temmuz Ayında Yaza Özel Müthiş Hediyeler!

# CHIP

Muhteşem bir tam sürüm oyun  
"Children of the Nile"



1

Tatilinizi değerlendirmek için  
daha eğlenceli bir yol olamaz.

Splitter'ı değiştirmenin vakti geldi  
TTAF profesyonel ADSL splitter

2



Download yaparken telefonda arkadaşlarınız  
ile sohbetinizin kalitesi de artacak.

ve

3

Kendi müzik stüdyonuzu kurun  
Audiocity CHIP video eğitimi

## DEV DOWNLOAD REHBERİ

İnternette aradığınız dosyalara ulaşmak için bilmeniz gereken tüm kaynaklar

**TÜRKİYE'DE İLK DEFA:** Windows 7, Vista ve XP karşı karşıya.

**UYGUN FİYATLI MÜKEMMEL PC:** Bütçenizi sarsmadan sizin de süper bir PC'niz olabilir.

**2 TEST BIRDEN:** 1000\$ altı taşınabilir bilgisayarlar, 32"/42" LCD televizyonlar mercek altında.

**CHIP'in Temmuz sayısı yine her zamanki gibi dopdolu. Sakın kaçırmayın!**

# GELECEĞİN RESMİ

E3 geldi, geçti ve akıllarda sadece tek bir konu kaldı: Project Natal.

Microsoft durmuş durmuş, yapmış... Tamam öncüsü Nintendo olabilir ama oyunların geleceğini değiştirecek kadar iddialı bir yaklaşım bu.

İlk aşamada, aynen şovda gördüğümüz gibi topları karşılayacağız. Bir sonraki aşamada bunu bir arkadaşımızla birlikte yapacağız. Sonra elimize bir silah alacağız, bir dağ yamacından aşağı kaymaya çalışacağız, koşacağız, yuvarlanacağız ve oyunların gerçekten birer parçası olacağız.

Tek korkum ise mekan, çünkü Natal'la birlikte iç mimarların iş tanımı da değişiyor. Artık televizyonun önünde "Natal boşluğu" adında büyükçe bir alan bırakmamız gerekecek. Yoksa zamanı geldiğinde o uçan tekme ben nereye atacağım değil mi? <sup>END</sup>

## BAYONETTA

### Kişisel favorim!

Hideki Kamiya, Devil May Cry'dan tanıdığımız adam, bir oyun yapıyor ve bu oyun öyle bir oyun ki tüm Devil May Cry fanatikleri coştukça coşacak. Bu satırları okuya devam etmeden önce size tavsiyem LEVEL DVD'sine uğramanız ve buradaki fragmanı incelemeniz. Eğer izledikten sonra kendinizi bu oyunu oynarken hayal edemiyorsanız, o zaman zaten siz bu oyunun adamı değilsiniz demektir.

Elinde bir çift tabanca taşıyan, cadı olarak nitelendirilebileceğimiz bir kadını kontrol ettiğimiz oyunun, her saniyesi gaz, her saniyesi aksiyon dolu.

Bayonetta, vuruyor, dövüyor, saçlarıyla düşmanlarını sıkıştırıyor, topuklu ayakkabısıyla ümüğünü sıkıyor ona karşı çıkan her türlü canlına. Aynı DMC'da olduğu gibi bir combo

sayacı bize eşlik ediyor ve combo'lar geliştikçe, Bayonetta'nın gerçekleştirebildiği bitiriş hareketleri de daha görkemli görüntüler eşliğinde ekrana geliyor; Bayonetta'nın saçlarından oluşan bir takım büyümlü hareketler düşmanlarını bölüyor, parçalıyor.

Aynı DMC4'te ve God of War'daki gibi devasa Boss'lar da Bayonetta'da yer alıyor. Bu Boss'lar ilerleyen bölümlerde iyicene fantastik bir hal alarak, size neredeyse gezegen fırlatacak derecede güçleniyor ve aksiyon da elbette tavan yapıyor.

Benim gibi DMC fanatığıyseniz veya bir takım yaratıkları anime tadında, renkler ve efektler eşliğinde deşmeyi seviyorsanız, Bayonetta sizin oyununuz. Ben çok beğendim, sabırsızlığımı da hiçbir şekilde gizleyecek değilim!



## KODU

### Xbox 360'da oyun yapmak isteyenlere...

Bu ay hizmete girmiş olması gereken bir sistem, Kodu (Türkçe'de de pek de iyi olmadı bu isim sanki.) tüm oyun yapma meraklılarına müthiş olanaklar tanıyacak.

Sony'nin LittleBigPlanet'in düşünün ve ortada bir arayüz sağlayan oyun yerine, tamamıyla özgürce işleri yürütebileceğinizi hayal edin. Üstelik PC'deki GameMaker gibi programların ortaya çıkardığı sonuçlara kıyasla çok daha iyi görünen oyunlar yaratabileceğinizi de belirtmek istiyorum. Xbox 360'ın gücünü tamamıyla kullanabildiğiniz, hiçbir kod bilgisine sahip olmadan, etkileyici efektlerle süsleyebildiğiniz birçok oyunu Kodu ile oluşturabiliyorsunuz. Gerçekten de belki ilk kez tek sınıfı hayal gücünüz olabilir.

Tabii ki bu kadar iddialı konuştum diye gidip de bir Oblivion, bir Tekken yaratabileceğinizi de düşünmeyin. İki veya üç boyutlu oyunlar üretmek Kodu ile çok kolay; sadece bu oyunların basit olacağı gerçeğini kabul ederseniz. Yani nedir? Bulmaca, platform veya basit aksiyon oyunlarını kolayca yaratabileceksiniz. Arayüzde, ne işe yaradığını bas bas bağırarak tuşlar bulunacak ve bunlar sayesinde bir karakter oluşturmak, kaplama eklemek, yeryüzü şekillerini değiştirmek çocuk oyuncağı olacak.

Kodu ile yaratılan oyunların sebil gibi Xbox Live'da sergileneneğinden şu anda bile eminim. Siz de bu kervana katılmak istiyorsanız, Kodu ile ilgilenmeye başlamanızı tavsiye ederim.

## THE BALLAD OF GAY TONY

### Gay mi?!

Geçtiğimiz ay ne demişim? GTAIV'ün yeni bölümünün adı Blood and the Four Leaf Clover olacak. Neymiş; her dediğime inanmayacakmışsınız, ayrıca her yayımlanan habere de güvenmeyecekmişsiniz. Gerçi bir söylenti olduğu belirtiliyordu bu yeni bölümün isminin; fakat o kadar gerçekçi duruyordu ki ben inanmıştım.

Her neyse, sonuç itibarıyla yeni bölümün adı The Ballad of Gay Tony ve neyse ki Gay Tony biz değiliz. Tony amcamızın asıl adı Tony Prince ve kendisi şehrin en iyi gece kulüplerinden birinin sahibi. Biz de Luis Lopez olarak ona yardım ediyor, ona karşı çıkanları temizliyor ve her zaman onun tarafında oluyoruz. Bir önceki bölüm, The Lost and Damned'dan tamamıyla farklı bir dünyayı resmedecek olan bölüm, The Lost and Damned ile aynı fiyattan satışa sunulacak ve bundan sadece Xbox 360 sahipleri yararlanabilecek.

Oyunlara dijital olarak sahip olmak istemeyenler ise The Lost and Damned ile The Ballad of Gay Tony bölümlerini içeren GTA: Episodes from Liberty City paketi bir mağazadan satın alabilecek. Üstelik bu diski satın alırsanız, GTAIV'e sahip olmasanız bile oyunları oynayabileceksiniz. Sonbahar aylarında satışa sunulması beklenen yeni bölüm tüm GTAIV oyuncularının şimdiden ilgisini çekmiş gibi gözüküyor.



## SAMURAI SHODOWN: EDGE OF DESTINY

### Eski dost, üçüncü boyutla tanıştı

Samurai Shodown dediğinizde akan sular durmalıdır. İki boyutlu bir oyun, üçüncü boyuta taşındıysa şayet o sular tekrar akabilir. Samurai Shodown serisinin bu

son oyunu da üçüncü boyuta taşınca afillayan oyunlardan bir tanesi. Şimdiki zaman ekini kullanıyor olmamın sebebiyse oyunun Japonya'da Arcade'de oynanabiliyor olması.

Suzu adında bir kızın hikayesinin anlatıldığı yeni oyunda, bu kızcağızın Avrupalı bir prenses iken kaçırılması ve samuraylar tarafından Japonya'da yetiştirilmesi konu ediliyor. Suzu büyüyünce ne kökeninden vazgeçebiliyor, ne de onu yetiştirenlere ihanet edebiliyor. Avrupa'yı tekrar birleştirmek için ant içen Suzu, macerasına bir başlıyor ki, maşallah daha önceden

tanıdığımız her türlü Samurai Shodown karakteri olaya dahil oluyor.

Evet, oyun belki üçüncü boyuta taşınmış durumda ama oynanışta hala ikinci boyut eşitleri sürüyor; eski karakterlerin birçoğu bu macerada da yer ediyor. Oynanış yine önceki oyunlar gibi biraz tutuk; fakat bu da zaten Samurai Shodown'ın değişmez özelliklerinden bir tanesi.

Xbox 360 için özel hazırlanan oyun büyük ihtimalle Amerika'da da pek fazla tutmayacak ve kısa sürede unutulacak. Yine de elinize şans geçtiğinde geçmiş günlerin hatırasına belki bir denemek istersiniz.



## ŞEFİN LİSTESİ

Her seferinde diyorum ki, "Bu defa bu Guitar Hero oyunuyla fazla ilgilenmeyeceğim." Sonra bir bakıyorum bir buçuk saat geçmiş ve ben hala ekranın başında sanal müzik icra ediyorum. DJ Hero çıkınca ne yapacağım bakalım...

### PS3

#### InFamous

İki ay üst üste inFamous jirdi buraya ama buna değer, bana güvenin. Oyun o kadar eğlenceli olmuş ki PS3 sahibi olmayanlara PS3 almalarını tavsiye edeceğim.

### Xbox 360

#### Guitar Hero Smash Hits

İlk iki oyunu zaten unutma aşınasına gelmiştim, GH Smash Hits ilaç gibi geldi. Eski parçaları, daha iyi nota yerleşimleriyle çalmak pek eğlenceli oldu.

### PSP

#### Final Fantasy VII

Ne çok sevmişim bu oyunu. Sanki daha önce hiç oynamamışcasına oturdum başına. Daha doğrusu bu defa ellerimde taşıdım onu; el değmemiş bir hazine gibi...

## VE DİĞER BAŞLIKLAR

- Yeni Xbox 360 Arcade modelleri artık 256 MB yerine, 512 MB kayıt belleği ile gelecek. Bu, oyun kaydı için yeterli sayılmaz ama Xbox Live'da daha fazla iş halletmenize yarayabilir.

- 2K, Bioshock ve Oblivion oyunlarını bir pakette sunmaya hazırlanıyor. 10 Temmuz itibarıyla son derece ucuza alabileceğiniz bu iki oyun da klasik mertebesinde iyi oyunlar. Tabii ki PC ve Xbox 360 için.

- DJ Hero'nun, aparatıyla birlikte fiyatının 120 dolar civarı olacağı tahmin ediliyor.

- Microsoft, ünlü projesi Natal'ın tüm Xbox 360 sistemleriyle çalışacağını açıkladı. Kaçtırdıysanız diye bir kez daha söyleyeyim dedim.

- Bir takım Katolik Hıristiyanlar EA'e saldırdı. Dante's Inferno'da Hıristiyanlığın yanlış yansıttığını belirten grup, Hıristiyanların öldürmeyi seven bir takım insanlar olarak resmedildiğini söyleyerek sokaklarda taşkınlık yaptı.

- Yeni Xbox 360 dedikodularını Microsoft yalanladı. Blu-ray sürücülü, daha güçlü işlemciye ve daha fazla belleğe sahip olduğu belirtilen, içinde Natal barındıran bir Xbox 360, şu an için düşünülmüyor.

- DJ Hero'da gitar aparatının kullanılabilmesi açıklandıktan sonra Neversoft, DJ Turntable'ını Guitar Hero'ya uyarlama yoluna gitmeyi düşünmeye başladı.

- Her ne kadar Konami oyunu bıraksada, medya oyunun arkasından tonla laf etse de Six Days in Fallujah halen piyasaya çıkabilir. Hatta Atomic Games, oyunla birçok firmanın ilgilendiğini söylüyor.

- Romulus, Remus ve Silvia adındaki üç zombiyi kontrol edeceğimiz Undead Knights, Tecmo tarafından hazırlanan bir aksiyon oyunu ve sadece PSP sahiplerine sunulacak.

- Rock Band ve Rock Band 2 sahipleri, 12 parçalık Iron Maiden paketini şu an satın alabilir. İçerisinde Powerslave, Fear of the Dark ve The Number of the Beast gibi ünlü parçaların bulunduğu pakette Fear of the Dark ve birkaç başka parça konser kaydı olarak yer alıyor.

- 16 kişinin birbiriyle kapışabileceği Star Wars Battlefront: Elite Squadron yakında PSP ve DS için piyasada olacak.



# INFAMOUS



*Fazla dozda elektriğe maruz kalırsanız ne olur?*  
**A) Ölürsünüz. B) Ünlü olursunuz. C) Dünyayı ele geçirirsiniz. D) Hepsi.**

**H**ep merak etmişsinizdir eminim; o kuş gidip de elektrik hattına konduğunda neden çarpılıp ölmüyor. Evet, kuş iletken sayılabilecek bir madde (Kuş maddesi!) ve o yüklü hatlar tarafından anında kızartılmalı. Ne var ki bir kuş, bakır bir kablodan daha iletken değil ve elektrik kuşun üzerinden geçeceğine, onun için çizilmiş olan daha iletken yolu tercih ediyor ve akıp gidiyor.

Şimdi de o kuş yerine inFamous'ın kahramanı Cole'ü koyalım. Cole da elektrik yüklü bir insan ve o da elektrik hattına fırlatıldığında bundan etkilenmiyor ve hatta elektrik hatlarında buz pateni yapmışçasına kayıyor şerefsiz!

Cole'ün böylesine hareketler yapabilmesinin tek nedeni ise Empire City'nin bir felaket sonucu yıkılıp Cole'ün bu durumdan bir süper kahramana dönüşerek çıkması değil, Sucker Punch'ın Cole'ü bir elektrik santrali olarak tahayyül edip onu bir Raiden olarak Empire City'ye salmak istemesi.

Yani tabii oyunun senaryosunun çerçevesinden bakacak olursak patlama yüzünden çeşitli güçler kazanmış bir genç görüyoruz. Adının Cole olduğunu anladığınız bu adam, FBI ile bir anlaşma yapıyor ve tecrit edilen Empire City'de onlar için çalışır, kurtarıma garantisi alıyor. Bu bağlamda Empire City'yi işgal eden bir ton çeteye karşı savaş açan Cole, sahip olduğu güçlerin yardımıyla macerasına başlıyor, sizin elinizde de bir adet DualShock 3 bırakıyor...

**Yapı müfettişi>** Önce oynanıştan mı bahsetsem, Empire City'de ne halt edeceğinizi mi anlatsam, bilemedim. Sanırım oynanışla başlayacağım....

Bu ay öncelikle Prototype ve ardından inFamous oynadığım için Cole'ü sürekli Alex'e benzeteceğim, hazır olun. Evet, aynı Prototype'ta olduğu gibi bu oyunda da kocaman bir şehirde, istediğimiz yere koşturarak gidebiliyoruz. Cole araç kullanamıyor (Elektrik yüklü olduğu için arabalar çalışmıyor.), istediği noktaya

alternatif



PROTOTYPE

inFamous kadar iyi değil ve hatta ortalama bir oyun Prototype. Daha da iyisi, bu ayki kapak konumuz olduğu için Prototype hakkında da bir ton bilgiye ulaşabilirsiniz. Size tavsiyem ise önce Prototype'ı oynamanız, ardından inFamous'a geçmeniz; tam tersini yaparsanız Prototype'tan hiçbir zevk alamayabilirsiniz.

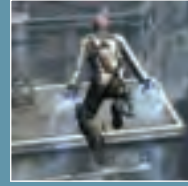


Sizin gibi özel güçlere sahip First Sons, size zor anlar yaşatacak.



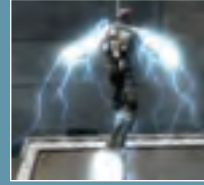
## ŞEHRİN HAKİMİ

Empire City'de dolaşmak için güçlerini kullanan Cole, hangi hareketleri kullanarak sizin etrafta sadece koşmamanızı sağlıyor, merak etmiş miydiniz?



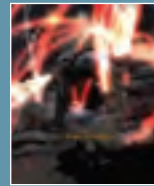
### STATIC THRUSTERS

Prototype'ta Alex Mercer'in kullandığı "Glide" hareketinin daha "light" hali olarak özetleyebileceğimiz Static Thrusters, Cole'ün büyük açıklıkları geçmesinde ve elektrik tellerine inmesinde etkili. Havada süzülürken pek fazla hareket kabiliyetiniz olmadığı için ancak uzunca bir zıplama hareketi olarak düşünülebilir.



### INDUCTION GRIND

Üçüncü dönüştürücüye enerji sağladıktan sonra sahip olduğunuz bu güç ile tren yollarında ve elektrik hatlarında hızla ilerleyebiliyorsunuz. Kalabalık gruplardan kaçmak ve şehirde daha kolay ilerlemek için çok kullanışlı.



### PULSE HEAL/BIO LEECH

Zaman zaman yere düşmüş, sizden yardım bekleyen insanlar göreceksiniz Empire City'deki turunuzda. Bunları kurtarmak ve iyi tarafın puanlarını toplamak için Pulse Heal ile onları iyileştirebilir veya elektrik enerjisi ve kötü karma puanı adına onları Bio Leech ile öldürebilirsiniz.



### ELECTRIC DRAIN

Şehirde dolaşmanın artilarından bir tanesi de trafolar ve elektrik kutuları bulup bunlar sayesinde elektrik enerjisi yenilemek.



## A J A N D A



SAYI: 145  
SAYFA: 22

ışınlanamıyor ve sadece koşuyor. Bu durum şehrin birkaç noktasına elektrik sağladıktan sonra ise değişiyor ve havada süzülmenize, elektrik hatlarını birer ulaşım aracı olarak kullanmanıza yarayan güçler kazanıyorsunuz. Böylece şehirde çok daha kolay ilerleyen Cole, haritadaki kilit noktalara da çabucak ulaşabiliyor.

Cole bir "Urban Free Jumping" ustası olduğu için duvarlara tırmanma, bayrak direklerinde jimnastik hareketleri yapma gibi konularda da uzman. Üstelik Sucker Punch tembellik etmediği için Prototype'taki gibi dümdüz yüzeylere sahip binalar yerine, birçok girintisi, çıkıntısı bulunan yapılar oluşturulmuş ve bu sayede Cole, her türlü binaya bin bir türlü farklı şekilde tırmanıyor, Alex gibi tek bir çizgi üzerinde koşup da zirveye ulaşmıyor.

Karakterinizin bu tip akrobatik yetenekleri size oyundaki gizli noktaları

bulmakta da yardımcı olacak, düşmanlarınızdan kaçmakta da, çeşitli trophie'lere ulaşmakta da. İşte bu yüzden ki Cole'ü tam anlamıyla kontrol etmeyi başarmadan oyunda ilerlememelisiniz.

**Patlak trafo>** Peki amacımız nedir? Kocaman şehirde dolanıp kötü adamları öldürmek mi? Görevleriniz neticesinde bunu zaten yapacaksınız ama asıl amacımız şehre elektrigini geri sağlamak. Bunu yapmak için de çeşitli noktalardaki kanalizasyon kapaklarını açıyor ve "Dönüştürücü"lere tekrar elektrik sağlıyorsunuz. Böylece ilgili bölgeye ulaşmanız daha kolay oluyor, düşmanlar azaldığı için dayak yeme olasılığınız düşüyor ve dönüştürücüleri devreye soktukça yeni güçler kazanıyorsunuz –ki

bunların tamamına yakını bu sayfalardaki kutularda tanıttığıma inanıyorum.

Karşılaştığınız düşmanlar genellikle güçlü; Prototype'taki gibi zavallı askerlerden veya zombilerden oluşmuyorlar. Dikkatli olmasanız kısa sürede ölebiliyorsunuz ve bunu engellemek için yapabileceğiniz birkaç şey var. Öncelikle dayanıklılık gücünüze puan yatırıp daha az hasar almayı hedeflemelisiniz. Ardından da elektrik güçlerinizi etkili bir biçimde kullanabilmek için karşılaştığınız elektrik kaynaklarından elektrik çalmayı öğrenmelisiniz. Şöyle bir durum var ki Cole ancak standart saldırı hareketi olan Lightning Bolt adındaki elektrik saldırısını bedavaya yapabiliyor; geriye kalanlar için elektrik enerjisine ihtiyaç ➔



duyuyor. Elektrik enerjisi aynı zamanda Cole'ü ölümden de koruyor, o yüzden ziyadesiyle önemli bir mevzu bu.

**"Bir vatandaş daha vücut enerjisi için kurban edildi!"** > Şehirde başıboş dolaşırken çeşitli insanlara denk geleceksiniz. Bunlar sizden yardım talep edecek veya sadece iyileştirilmeyi bekleyecek. Bunları öldürmek veya isteklerini yerine getirmek sizin elinizde.

"İyi ve kötünün anatomisi" adlı bilgi deposunda

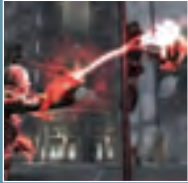
bahsettiğim üzere, Prototype'tan farklı olarak burada yaptığımız seçimler karakterimizin hangi tarafa doğru kaydığında büyük rol oynuyor. Eğer kötü tarafın yan görevlerini yapar, bizden yardım bekleyenleri öldürür, iyileştirilmek için yalvaran insanları elektrik enerjileri için ortadan kaldırırsak kötü tarafa kayıyoruz ve Cole'ün temiz, pak görüntüsü yerini beti benzi atmış, sağı solu yırtılmış bir adamın görüntüsüne bırakıyor. Tüm özel güçleri de kırmızıya boyanan "kötü Cole", halk tarafından da sevilmiyor ama karanlık tarafın

güçleriyle çok daha güçlü saldırılar yapabiliyor.

Onu kurtarıp bunu öldürürken sonunda ana hikayede ilerliyor ve boss'lardan bir tanesiyle karşılaşıyorsunuz. Empire City'nin dağılmasında etkili olan Ray Sphere'la aşk yaşayan bu başkalaşıma uğramış insanlar, sizi durdurmak üzere ellerinden geleni yapıyor ve ortaya büyük bir mücadele koyuyorlar. Onlara karşı başarılı olmak içinse mutlaka birkaç deneme yapmanız gerekiyor.

## BÜYÜK ELEKTRİK SANTRALİ, BÜYÜK GÜÇ GETİRİR

Birbirinden faydalı güçlerle donatılmış olan Cole, her duruma uygun bir saldırı hareketine sahip. Bunlara tek tek yer verdim ki Cole'ü daha iyi tanıyın, onu daha çok benimseyin.



### LIGHTNING BOLT

Oyunun başında sahip olduğunuz bu saldırı hareketi, temel saldırı hareketiniz. Eğer iyi karmada seyrederseniz, ilerleyen seviyelerde bu saldırı hareketi ile hem sağlığınıza, hem de elektrik enerjinizi düzeltebilirsiniz. Kötü tarafta ilerlerseniz, her saldırı hareketiniz düşmanlarınızın patlayıp ortalağa dağılmasını ve saldırı hareketlerinin patlamalar yaratmasını sağlıyor.



### SHOCK GRENADE

Bir nevi el bombası olan Shock Grenade, eğer tutturabilirseniz düşmanlarınızın üstüne de yapışabiliyor. İyi karmada, düşmanların zayıflayınca etkisiz hale gelmesini sağlıyor; kötü karmada ise tek bir bomb-

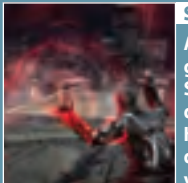
ba, patlayarak birçok parçaya bölünüyor ve ortalık tam anlamıyla dağılıyor.



### POLARITY WALL

Kendinize bir kalkan oluşturmak istediğinizde Polarity Wall yardımınıza koşuyor. Bir yerlere tutunmadığınızda, koşarken ve hatta havada süzülürken kullanabildiğiniz

Polarity Wall, puan yatırdığınızda daha etkili ve geniş hale geliyor.



### SHOCKWAVE

Arabaları itmeye, kalabalık grupları dağıtmaya yarayan Shockwave de oyunun başında envanterinizde bulunan bir hareket. İyi karmada sadece düşmanları dağıtmak ve havaya fırlatmaya işe yarayan

Shockwave, kötü karmada düşmanları elektrikle veriyor, onları ve araçları patlatabiliyor.



### MEGAWATT HAMMER

Bir roket olarak nitelendirilebilecek olan bu saldırı, biraz fazla enerji istediği için dikkatli kullanılmalı fakat etkisi de buna oranla gayet iyi. İyi tarafta ilerliyorsanız, bu saldırı ile düşmanlarınızı havaya fırlatabilirsiniz; kötü tara-

fafta seçtiyseniz roketin yanına birçok ufak roket daha ekleyebilirsiniz.



### LIGHTNING STORM

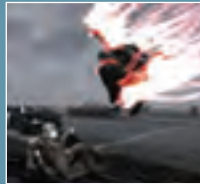
İşte Cole'ün en çokşuklu hareketi. Önündeki alanı gökten indirdiği yıldırımlarla yakıp yıkan Cole, bu hareketi ancak açık alanda (Kanalizasyonda kullanılmaya çalışmayın.) kullanabiliyor. Fazla enerji gerektirmesi yüzünden ancak çok sıkıştığınızda kullanmanız iyi oluyor.



### OVERLOAD BURST / ARC LIGHTNING

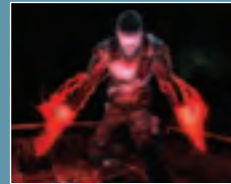
Eğer iyi tarafta puan toplarsanız, Overload Burst'e kavuşuyor ve bu güç ile iletken maddeler yardımıyla elektrik yolluyorsunuz. Arc Lightning ise kesinlikle daha etkili bir saldırı biçimi ve sadece kötü tarafı seçenlere sunuluyor. Düşmanları-

nızı tam anlamıyla elektrikle vermek için Arc Lightning'i kullanabilirsiniz.



### THUNDER DROP

Yüksekten yere inip aşağıdaki düşmanlarınızın sağa sola dağılmasını istiyorsanız, bu hareketi kullanın.



### GIGAWATT BLADES

Sadece ön sipariş veren oyunculara ve bazı özel dükkanlardan oyunu satın alanlara özel gelen bu hareket, düşmanlarınızı tek vuruşta öldürmenize olanak

tanıyor. Ne var ki çok güç istiyor, sahip olamıyorsanız hiç üzülmeyin.

Bazı saldırılarınız iletken yüzeylerden ilerleyip düşmanınızı bulabiliyor.

150

**insan**  
Hiç acımadım, hepsini vücut enerjileri için katlettim. Sayıları 150'yi geçtiğindeyse ödülümü almıştım bile...

150

**Blast Shard**  
150 tanesini bulduğunuzda anlayın ki elektrik enerjiniz artık iyi bir aşamada.

150

**oyun**  
Bana 150 tane PS3 oyunu getirseniz, yine de "aralarından inFamous'ı tercih edin" diyebilirim.

150

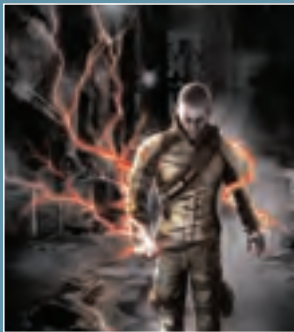
**metre**  
Prototype'in Alex'i gibi, Cole de metrelerce yükseklikten düşse de bir şey olmuyor, hiçbir şey olmamış gibi yoluna devam ediyor.

**Gerçekten elektrik çarpmışa döndüm**> Sadece PS3'e özel bir oyunun grafiksel kalitesi de iyi olmalı değil mi? Sonuçta sadece tek bir sistem üzerinde yoğunlaşma imkanınız var ve sonuç mükemmel olmalı. Açıkçası sonuç mükemmel değil ama son derece yeterli. Empire City, Prototype'in statik şehri Manhattan'ın aksine, yıkılmış olmasına rağmen yaşamaya çalışan bir şehir. İnsanlar yaşam mücadelesi veriyor, bir yerlere belirli bir amaç için gidiyor, sizden yardım istediklerinde gerçekten bir sorunları oluyor ve bu sayede oyunun içinde bir varlığınız olduğu hissine kapılıyorsunuz.

Cole'ün animasyonlarına diyecek bir şey yok zaten; o konuda gerçekten her şey mükemmel ve buna görsel efektler de eşlik edince ortaya iyi bir sonuç çıkıyor. Ne var ki bazı yayaların posta kutularına takılıp kalması, bazı arabaların içlerinde sürücü olmadan ilerlemesi gibi bug'lara da rastlamadım diyemeyeceğim.

Prototype'tan her anlamda daha iyi olan inFamous, PS3 alıracak derecede kaliteli bir oyun olmuş; bunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Tabii ufak hataları yok değil ve oyun dünyasında çığır açacak yeniliklere de imza atmıyor ama sizi 20 saatten fazla oyalayacak, çok iyi bir deneyim sunuyor. PS3 sahipleri kesinlikle kaçırmamalı. 🎮

## İYİ VE KÖTÜNÜN ANATOMİSİ



Ana hikayenin ilk bölümünü tamamladıktan sonra artık iyi veya kötü tarafa yönelebiliyorsunuz. Her iki tarafın da kendine göre artıları ve eksileri bulunuyor. İyi karma, saldırılarınızda enerji kazanmanıza olanak tanıyabiliyor, düşmanlarınızı daha kolay etkisiz hale getirebilmenizi sağlıyor ve onları saldırıya açık halde bırakacak hareketlere ulaştırıyor sizi. Kötü karma ise tamamıyla yıkıma endeksli hareketlere kavuşmanızda etkili oluyor. (Tercihim bu yöndedir!)

Her iki tarafın da üç aşaması bulunuyor. İyi tarafta ilerledikçe Guardian, Champion ve Heroic statülerine ulaşabiliyorsunuz. Guardian'dan

Champion'a doğru seyrederken sadece birkaç vatandaş sizi seviyor, nadiren birileri fotoğrafınızı çekmek istiyor. Champion seviyesinde artık tezahüratlar artıyor ve Heroic'te halk tamamıyla sizin tarafınızda hareket ederek dakika başı fotoğrafınızı çekiyor, düşmanlarınıza taşlarla, sopalarla saldırıyor.

Kötü taraf ise Thug, Outlaw ve inFamous sınırlarını içeriyor. Thug iken halk sadece sizden hoşlanmadığını belli ediyor, Outlaw olduğunuzda sizden korkuluyor ama aynı potada size saygı da duyuluyor. InFamous olduğunuzda da halk sizden tam anlamıyla nefret ediyor ve kafanıza taşları sallayarak bu tepkilerini belli ediyor. Seçeceğiniz taraf oyunun hikayesini az da olsa etkiliyor ama iki taraf da dengede olduğu için hangi tarafı seçtiğiniz sadece sizin oynayı tarzınızı değiştiriyor diyebiliriz.

## INFAMOUS

**ARTI** Başarılı oynanış sistemi, Cole'ün güçlerinin dengeli olması, görev çeşitliliği

**EKSİ** Bazı grafiksel hatalar, görevlerin tekrar etmesi

YAPIM Sucker Punch

DAĞITIM Sony Computer Entertainment

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3

WEB [www.infamousthegame.com](http://www.infamousthegame.com)

TÜRKİYE DAĞITICISI Sony

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

"Açık şehir" temalı oyunlar arasında sizi birçok aktiviteyle meşgul ederek bu şehrin bir parçası olduğunuz hissini uyandıran bir oyun olmuş inFamous ve buna mükemmel bir oynanışı da ekleyerek "uzun süre unutulmayacaklar" listesine girmeyi başarıyor.

9,1



# RED FACTION: GUERRILLA

**Sultanbeyli Belediyesi çalışıyor**

**M**erhaba, size İlker Karaş ve Ertuğrul Süngü sponsorluğunda sunacağım Red Faction: Guerrilla incelemesine hoş geldiniz. Lütfen yerden yere vuruşlar, acımasızca eleştiriler ve kahredici eksiler için O'a basın. Ne bekliyorsunuz?! Bassanıza yahu!

**Vandalizmin de bir sınırı olmalı canım!** Sevgili okur; bu oyunda, gerçek anlamda yapmanız tek şey etrafı yıkıp dağıtmak. İlk Red Faction'dan 50 yıl sonrasında, yine

## GRUP İNCELEME

Red Faction: Guerrilla'yı incelemeden önce açıkçası önyargılarla doluydum. "Bu oyundan hayır gelmez" fikriyle yola çıktığım için oyunu oynamaya başladığım gün bizi ziyarete gelen serbest yazarlarımız Ertuğrul'u ve İlker'i kurban olarak seçtim ve oyunun karşısına oturttum. Oyuna sadece beş dakika dayanabilen Ertuğrul ve İlker ikilisi, bu beş dakika içinde "Karşıdan gelen aracı altına yatmaca", "Kendine bomba döşeyip patlatmaca ama sapa sağlam kalmaca" ve "Baltalar elimizde, uzun ip belimizde" temalı mini oyunlar yaratınca bir ara gülmekten yamuldum. Beş dakikanın sonunda gamepad'ı elim tutuşturup hızla kaçan E.S. (24) ve İ.K.'yi (25) bir daha gören olmadı.

Tamam, yıkıp yıkarak kendi yolunuzu açıyoruz ama biraz dikkatli olmak lazım. Şimdi bu köprü yıkılınca nasıl karşıya geçeceğiz? Sorarım size...



PlayStation 3

isyanlarda olan ve Red Faction hareketına mensup bir savaşçıyı kontrol ettiğimiz bu oyun, kısacası "Elimizde gül gibi yeniliğimiz var; oyuncular gördükleri her şeyi parçalayabilecekler. Dayayalım bu yeniliği, başka bir özellikle uğraşmamıza gerek yok" mantığıyla hazırlanmış. Sisteme karşı duran ve elinde tırpan ve balyoz (Bildiğiniz balyoz aslında; kafa karıştırmayı seviyorum sadece.) karışımı bir aletle, sanki her an gecekodu yıkacakmış gibi duran kel arkadaşımızı, third person kamerasıyla kontrol etmeye cebelleşirken, bir yandan da elimizdeki görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Bu görevler maalesef hiçbir çeşitlilik göstermiyor. "Orayı dağıt", "Burayı parçala", "Şu grubu gebert" tarzındaki görevler çok kısa bir süre sonra iç daralttığı için kendinizi GTA'nın Mars'ta geçen versiyonunda buluyorsunuz. Aklınızda görev mörev kalmıyor vallahi; önünüze gelen her türlü araç ve insanı, zincirleme facialara yol

açarak "patlatmaya" başlıyorsunuz.

Şimdi diyeceksiniz ki "E GTA gibi özgür kalabiliyorsak o zaman çok da kötü olamaz bu oyun". Yani bir derece haklı olabilirsiniz zira gerçekten de görevleri kale almadan etrafta "canlı bomba" gibi takılmaya başladığınızda eğlenebiliyorsunuz. Bu da demek oluyor ki Volition Inc. hasar ve diğer fizik modellemelerinde çok başarısız bir iş çıkarmamış. Grafiklerin de "Allah'ım kör olmak istiyorum" derecesinde kötü olmadığını söyleyebilirim. Ama o kamera açıları... Kontrollerin "Fena değil" kalıbını hak ettiği bir oyunda, kamera açıları bu kadar berbat olursa ne olur? Kontroller de güme gider.

**Toplu vandalizm**> Diyelim ki oyunu oynadınız; etrafı yıkmaktan hoşlandınız ama dediniz ki "Bu sıkıcı görevleri yapmak yerine ben, canlı kanlı insanlarla takılmayı".

alternatif



**PROTOTYPE** LEVEL puanı **7.5**  
Prototype bence çok büyük bir hayal kırıklığı; kötü grafikleri ve en rezalet süper kahraman film oyunlarından çarpma oynanış sistemi ile gözümde 5 puanı bile hak etmiyor (7,5 Tuna'nın puanı.) ama bir nokta var. Eğer Red Faction: Guerrilla'yı sadece etrafı dağıtmak için oynayacaksanız boş verin. Siz her şeye rağmen Prototype oynayın zira bu oyun kötü de olsa "şiddet", "yıkım" ve "kaos" hislerini iyi veriyor.

O zaman oyunun multiplayer modları imdadınıza koşuyor. 16 oyuncuya kadar desteği olan multiplayer modlarda (Capture the flag, deathmatch, team deathmatch) maalesef senaryo modunda olduğu gibi araç kullanamıyorsunuz. Bu önemli bir eksi mi peki? Bence değil; araçlar oyunda tuz-biber olarak kullanılıyor zaten.

**Jean Claude Vandalizm**> Nedir sonucumuz? Sadece bir yeniliğe bel bağlamış olan, vasatı kıl payı geçen, ruhsuz bir aksiyon... 2009'u devireceğiz neredeyse; artık şu özellikleri, diğer yeniliklerle harmanlamaya üşenmeyin yapımcı milleti. Rica ediyorum. 🙄

## RED FACTION: GUERRILLA

**ARTI** Haritada özgürce dolaşma ve yıkıp dökme imkanı, araç çeşitliliği ve zevkli araç kullanımı, vasatın üzerinde olan fizik modellemeleri

**EKSİ** Oyundaki "boşluk" hissi, görevlerin tekrar etmesi, etkileyici olmayan grafikler, kötü kamera açıları / sistemi

YAPIM Volition Inc.  
DAĞITIM THQ  
TÜR TPS  
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360  
WEB [www.redfaction.com](http://www.redfaction.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Etrafı dağıtma özgürlüğü ile kısa süreli eğlenmenizi sağlayan Red Faction: Guerrilla, görevlerin tekrar etmesi, kötü kamera açıları ve insanı boşluğa sürükleyen hikayesi nedeniyle "orta düzey"i geçemiyor.**

7

## GOLD RUSH

Oyunun sitesinde çekiliş ile beş kişiye 1000 Pound değerinde altın, on adet altın iPod, altın Xbox 360 ve PS3'ler ve 24 ayar altından konsol yüz plakası hediye ediyorlar. Altına koşun!

LEVEL

# CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

## Davran silahına!

Western filmleri de çocukluğumuzu dolandıran, pek çoğumuza kovboy - Kızılderili oyunları oynatan filmlerdir. Outlaw'u da bu yüzden sevmiştim. Clint Eastwood olabileceğim, "İyi, Kötü ve Çirkin" filmini izledikten sonra yapımcısının ismini hiç duymamışım. Oyuna seneler geçmesine rağmen tekrar tekrar kurup oynadığım, yazı yazarken müziklerini açıp dinlediğim de çoktur. Vahşi Batı atmosferi soluyabileceğim bir oyun arayıp durduysam da nafileydi... Bu oyunun üzerine beni heyecanlandıracak yeni bir Vahşi Batı temalı oyun uzun süre oynayamadım.

Gelelim Call of Juarez'e, Techland'ın adını pek duymamış olabilirsiniz. Doğrusu Call of Juarez'den önce ben de bu Polonyalı oyun yapımcısının ismini hiç duymamışım. Oyunu kendim gaza gelip oynamadan önce de başkalarını uzun süre oynarken izledim. Çok hoş bir oyundu; tam FPS açlığı çekerken insana ilaç

## alternatif



GUN

8

LEVEL puanı

Western sevenlere Call of Juarez: Bound in Blood kadar şiddetle olmasa da tavsiye edebileceğimiz bir oyun Gun. Grafikleri hayal kırıklığına uğratmasa, Xbox 360'ın kapasitesine küfür sayılmasa oynanış sistemi fena değil aslında...

gibi. (O yüzden size tam sürüm olarak hediye etmek istedik ilk Call of Juarez; değerimizi bilin.) Şimdi konsol sürümünü incelediğimiz Call of Juarez: Bound in Blood ise oyunun ikincisi. Oyuncuların çoğu bu uzun isim yerine "Call of Juarez 2" demeyi yeğliyor; ben de zaman zaman böyle dersem aynı oyunu kastettiğimi anlarsınız.

**Tozlu sokaklar>** Hızlı silah çekenin hayatta kalabileceği acımasız topraklar... Altı mermi alan bir tabanca, horozun üzerinde hazır bekleyen bir el, kısılmış gözler... İşte bir silahşor. Oyunda kumanda ettiğimiz iki karakter var. Bunlardan ilki, Billy Candle yarı beyaz, yarı Meksikalı bir gezgin. Juarez'in kayıp altınlarının beşinde bir defineci. Bulamayıp eve döndüğünde ise annesi ve üvey babasını ölü buluyor. İkinci ve favori karakterim Reverend Ray, Billy'nin üvey "emicesi" ve kasabanın vaizi. Çok dindar bir adam olan Ray, tövbeli bir silahşor. Uzun zaman önce kan dökmeyi bırakıp kendini dine adanmış. Fakat sesleri duyup çiftlik evine vardığında, kardeşini ve eşini ölü görür ve tövbesini bozup, intikam yemini eder. Yeğenin peşinden izleri takip etmeye başlar.

Bu karakterlerden favorimim Ray olmasının sebebi vaizin muhteşem sesi, karizması ve ayetler okuyup düşmanlara ölüm saçması. Ayrıca kutsal kitabı bile bir silah olarak kullanabiliyor! Düellolarda muhteşem ve bu düellolar oyunun en önemli boss savaşlarını oluşturuyor. Peki, Billy ne işe yarıyor? O oyunun çevik

çocuğu, bulmaca çözen elemanı ki bu onu oynamayı benim için sıkıcı hale getiriyor. Tank gibi ezip geçmeyi seviyorum anlayacağınız.

Billy de tabanca kullanabilese de oldukça tırt. Ok ve yayı ve de kırbaç çok daha iyi kullanıyor. Çatışmadan ziyade saklanarak ilerliyor, bölüm içerisinde nerede tırmanılacak ve kıvrılacak bir yer varsa oradan geçiyor. Niye sevmediğimi iyice anladınız. Elbette bu çift karakterin oyuna kattığı çeşitliliği göz ardı etmiyorum. Yine de bir tek Ray ile oynasam, daha çok oynasam, daha çok eğlenirdim! Basit bir formül değil mi?

**Atmosfere bit...>** Oyunun grafikleri çok güzel, vahşi batı atmosferine bayıldım. At sürerken çevreye bakmaktan keyif aldım. Çatışmaları da sevdim,

Patlayıcı tabelasının altında siper almak sizce ne kadar zekice?

## MULTIPLAYER

Arkadaşlarla canımız çok sıkıldığı bir aralar Quake III için yapılmış Western Quake'i oynuyorduk. Şimdi tekrar gaza geldim, konsol yeğlemediğim için Call of Juarez: Bound in Blood'u PC'de ve arkadaşlarımla multiplayer oynayacağım. Oyunun multiplayer modları alışılmadık pek dışında değil aslında: deathmatch, team deathmatch, capture the flag, V.I.P. vs. Oyuncular ise Rifleman, Gunslinger, Sniper veya Miner olabiliyor.

platform kısımları zorlarsa da onlara bile alıştım. Size de tavsiye eder miyim? Kesinlikle. Ana senaryoyu bitirdikten sonra Xbox Live üzerinden multiplayer'da oldukça eğlenebilirsiniz. Multiplayer'ını diğer oyunlarla kıyaslan ortalama kalsa da Vahşi Batı atmosferinde düello yapmak için oynamanız gereken oyun Call of Juarez: Bound in Blood. 🌟

## CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

**ARTI** Muhteşem manzaralar, sağlam grafikler, karizmatik seslendirme, Vahşi Batı atmosferi, çeşitlilik, eğlenceli multiplayer, Reverend Ray'in karakteri

**EKSİ** Deneme yanılma yöntemiyle çözülen platform kısımlarının sıkıcılığı, iki karakter arası geçişin oyun temposunu aksatması

YAPIM Techland  
DAĞITIM Ubisoft  
TÜR FPS  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3  
WEB [www.callofjuarez.com](http://www.callofjuarez.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon  
([www.tiglon.com.tr](http://www.tiglon.com.tr))

Xbox 360 kontrolleriyle FPS oynamayı sevmesem de Vahşi Batı atmosferini bana solutan, altıpatlarla düello yapma imkanı sunan ve özellikle Reverend Ray oynarken inanılmaz eğlendiren bu oyunu bütün FPS severlere tavsiye ederim.

8,5



## TOP İZİ

Uzun mesafeli vuruşlardan sonra, havada süzülen topun ardından bir iz çıkıyor. Sevmedim, rahatsız oldum...

Oyundaki yeni sporculardan Anthony Kim; sadece 24 yaşında ve ustasından 10 yaş küçük.

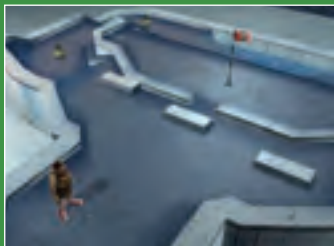
## TIGER WOODS PGA TOUR 10

Golf, bizim için ne ifade ediyor?

**B**u soruyu ve sorunun cevabını düşündünüz mü hiç? Ülkemizde belki de hiçbir zaman popüler olamayacak bir spordan bahsediyorum. Herhalde bir anket yapılsa Türkiye'nin en iyi iki golf sporcusu olarak Ahmet Ağaoğlu ve Kaya Çilingiroğlu aday gösterilir. Daha da bilinçsiz bir kesim, Elvan Abeylegesse muamelesi yaparak Tiger Woods'u da bizden biri olarak gösterebilir. Peki ya başka bir isim? Yok. Neden yok? Çünkü Türkiye'de golf sporu, sosyetik bir eğlence olarak yer etti ve böyle de kalacak gibi. Futbol dışına bile çıkmayı beceremeyen bir spor kültürüne sahip olduğumuzu göz önünde bulundurursak, söylediklerimin yıllar yıllar sonra bile geçerli olacağı muhakkak. Böylesi bir ortamda bu spora en yakın kişiler de biz oyuncularız herhalde; Electronic Arts ve Tiger Woods sayesinde. Madem böyle, ben de serinin 12. oyununu anlatmaya başlayalım size.

**Swing!** 1999 yılında yola çıkan ve 2009 itibarıyla halen ayakta duran Tiger Woods PGA Tour serisi, bu yıl da bazı yeniliklerle bizi çayır çimen dolu ortamlarda huzur dolu saatler yaşamaya davet ediyor. Bu seriye bulaştığım günden beri asla kazanmayı düşünmedim; tek istediğim, kuş sesleri arasında huzurlu saatler

## alternatif



## GOLF: TEE IT UP

Tiger Woods serisine pek fazla alternatif yok aslında ancak yine de bir isim buldum sizin için. Xbox 360'a özel olarak hazırlanan bu oyun, Tiger Woods serisine göre eğlenceli daha çok ön plana çıkaran ve arcade tadında bir alternatif.

geçirmektir ve bunu da elde ettim. Ancak kendimi öylesine kaptırmıştım ki doğaya, serinin gelişimini gözden kaçırmışım hep. Gerçi son bir - iki yıldır düşünse geçmişti seri ama bu yıl, yeniden toparlanmış gibi görünüyor.

Öncelikle seriyi yakından takip edenlerin, yeni oyunda büyük yenilikler bulamayacağını belirteyim. Her ne kadar son iki oyuna göre gelişmiş bir devam oyunu olsa da elimizde, bu gelişimin ufak tefek yeniliklerden ibaret olduğunu söyleyebilirim. Yeniliklere daha çok internet bağlantısının getirdiği ve oyuna renk katan detaylarda ön plana çıkıyor.

Yeni oyunda iki önemli yeni mod yer alıyor: Tournament Challenge ve Online Live Tournaments. Tournament Challenge, daha önce FIFA serisinde de sık sık gördüğümüz ve bizi turnuva tarihinin önemli anlarına götürür bir seçenek. Golf tarihinin önemli anları ve hatta vuruşları, bu mod sayesinde önümüzde seriliyor ve biz de bu anları yaşama fırsatı buluyoruz. Böylece, belki de yapacağınız tek bir vuruşla tarihi yeniden yazabilirsiniz. Online Live Tournaments ise dünyanın dört bir yanındaki oyuncular ve oyun içindeki profesyonel sporcular ile mücadele etme şansını tanıyor bize. Tek kişilik oyun modunda zaten rakibimiz olan yapay zeka kontrolündeki gerçek sporculara, bu mod sayesinde gerçek oyuncular ekleniyor ve çok daha çekimli bir sürecin içinde buluyoruz kendimizi.

Bir diğer mod ise Play the Pros. Live Tournaments başlığı altındaki bu mod, golf sporcularının gerçek hayatta yaptığı dereceleri ve skorları oyuna yansıtarak, ilginç ama bir o kadar da eğlenceli bir ortam yaratıyor. Tiger Woods ile aynı ortamda bulunma şansımızın olmadığını göz önüne alırsak, kendisiyle gerçekten rekabet edebileceğimiz bir durum yaratılması müthiş bir fikir.

**Hava nasıl oralarda?** Serie eklenen bir diğer yenilik, Weather Channel ile yapılan anlaşmanın sonucu olan dinamik hava şartları. Bu yeni özellik sayesinde, gerçek hayattaki hava şartları birebir olarak oyuna aktarılıyor. Şöyle ki eğer dünyanın bir noktasında yağmur yağıyorsa ve siz de oyunda, o bölgedeki bir golf sahasında mücadele edecekseniz, şemsiyenizi yanınıza almanız gerekiyor. Oyuna renk katan bu özelliğin oynanış üzerinde yeteri kadar etkili olduğunu söylemek zor; bu nedenle beklentinizi uç noktalara taşımayın derim.

Oynanış üzerindeki en önemli yenilik, kısa mesafeli vuruşlar için geliştirilen yeni bir sistemin (Precision Putting) oyuna entegre edilmesi olmuş. Bu sistem, kısa mesafeli vuruşlarda kullanılan birkaç farklı sopa türünü teke indiriyor. Yani, artık kısa mesafeli vuruşlar için tek bir sopamız var; bu da yeni bir alışma sürecine ihtiyaç duyacağınız anlamına geliyor.

Son olarak kendi yarattığımız sporculardaki gelişim üzerine bir not düşeyim: Oyun boyunca, yarattığımız karakterin gelişimi için ciddi bir mücadele içine giriyoruz. Bu konuda



## TIGER WOODS



**Tanımayanlar için bir kez daha... 30 Aralık 1975 tarihinde, ABD'nin Kaliforniya eyaletinde dünyaya gelen Tiger Woods, uzun süre golf dünyasına hükmetmiş ve birinci sırayı kimseye kaptırmamıştır. Bu süreç bir dönem öyle bir boyut kazanmıştı ki -Eminem'in de gündemde olduğu yıllarda- Charles Barkley, "Dünyanın en iyi golfçüsü bir siyah, en iyi rapçisi ise bir beyaz olduğuna göre dünyanın sonuna yaklaşmışızdır." demiştir. Woods, kariyeri boyunca 14 büyük turnuva şampiyonluğuna ulaşmıştır.**

serinin yeni oyunun getirdiği yenilikle artık performansa göre gelişim gösteriyor olmamız. Eğer iyi bir performans ortaya koyarsak sporcumuz gelişiyor, tersi durumda gerileyebiliyor. Özetle, kariyeriniz boyunca asla salmananız gerekiyor. 🏌️

## TIGER WOODS PGA TOUR 10

**ARTI** Çayır çimen, huzur, Tiger Woods, oynanış, yeni kısa mesafe vuruş sistemi, renk katan ufak özellikler

**EKSİ** Grafiklerin tatmin edici olmaması, önemli bir gelişimin olmaması

YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Spor

DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PSP, Wii

WEB [tigerwoodsgatour.easports.com](http://tigerwoodsgatour.easports.com)

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat

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

**Yeni oyunun, seriye birkaç basamak atlattığı falan yok ama yine de internet destekli küçük eklentilerle oyuna renk katılmış. "En nihayetinde bir golf oyunu" diyorsanız ne diye okudu-nuz yazıyı!**

8,5



**TAMAMIYLA ORJİNAL**

Oyunda yer alan tüm parçalar "master" kayıt, yani ses kalitesi tam ve orijinal kayıtlar.

# GUITAR HERO GREATEST HITS

**En iyiler bir arada...**

**G**uitar Hero, Guitar Hero II, Guitar Hero III, Guitar Hero Encore: Rocks the 80s ve Guitar Hero: Aerosmith oyunlarının en iyi parçaları için hazır mısınız? Tam 48 parça, yenilenmiş nota yerleşimi, bateri ve vokal desteğiyle birlikte paketlenmiş ve satışa sunuldu. Bir Guitar Hero fanatigi olarak bu oyunu da anında oynadım, her şeyin yenilenmiş haliyle pek eğlendim. Ve böylece bu oyun hakkında anlatacaklarımın sonuna gelmiş bulunuyorum. Bu yüzden size, evime davet ettiğim bazı insanların Guitar Hero tecrübelerinden bahsedeceğim; belki kendinizden bir şeyler bulursunuz.

**Birinci grup>** Bu grubun elemanları Dilara ve Kıvanç adında bir çift. Bu ikiliden erkek olanı, Xbox 360'ın LCD televizyondaki grafik kalitesini merak ediyordu fakat, "Abi istersen Guitar Hero dene; bateri falan da var, çok eğlenirsin" sözlerimden sonra oyunun başına oturdu. Bagetleri eline aldığımda "Aaa, gerçek baget!" diye sevinen Kıvanç, "Sana kolay bir parça açacağım." sözlerimden sonra biraz rahattı. Kolay bir seviyede başladığı serüveninde olaya hızla alışsa da, ayağının altından sürekli kaymakta olan pedalın ve nihayetinde baterinin bir şekilde sabitlenmesi gerektiğini belirtti ki bu konuda hemfikir olduğumuzu söyleyebilirim.

Kısa sürede bateri konusunda başarıya ulaşan Kıvanç'a bir süre sonra, "Ben ne anlarım bu oyundan!" diyen Dilara katıldı. Kıvanç gitara geçerken, bagetler bu defa da Dilara'nın elindeydi. Pedal çizgilerini sürekli kaçırın Dilara'nın yardımına Esra (gizli karakter) yetişti ve ona taktik vererek olayı çözdüğünü kanıtladı. "Abi gitar daha zevkliymiş sanki..." sözleri Kıvanç'ın ağzından dökülürken, parçanın sonunda Dilara da olaydan zevk aldığını belli etmişti. "Süpermiş ya!" sözleriyle ikilinin ortak paydada buluştuğu nokta olmuştu.

**İkinci kişi>** Oyunu test etmek üzere bu defa da kız arkadaşım, Esra harekete geçmişti. Ben oyunu oynarken sürekli ellerimi takip edip olayı kavramaya çalışan Esra, gitarı kaplığı gibi herkesin hayretler içerisinde kalmasına neden oldu. Normalde ilk defa Guitar Hero oynayan bir insanda durum şu şekildedir: Kişi, gitarın tuşlarına basar ama pena bölümüyle ilgilenmez. Pena durumunu çözdüğünde ise hızı tutturamaz. Parmakları doğru renge basamaz, ikili bir nota geldiğinde hepten pes eder.

Esra'da ise durum bambaşka bir boyuttaydı. Medium zorluk seviyesin-

de hiç zorlanmadan parçayı sonuna kadar götürdü, öyle bakakaldık. Bravo vallahi...

**Üçüncü akraaba>** Bizim evde ise durum hep şöyle olmuştur: Ben oyun oynarım, kimse ilgilenmez. Guitar Hero durumundaysa durum biraz değişti.

Türkiye'de zinhar bulamayacağınız Rock Band setini ablam kişisi İngiltere'den sırtında getirdiği için, "Bu oyunu ben de oynayacağım!" diye bir çıkışta bulundu. Bateri setini kurduktan sonra onu oyunun başına oturttum ve kendisi kalkmak bilmedi. Bir onu çaldı, bir bunu. Ritim konusunda başarılı olduğu için olaya kolayca adapte olabildiği ve ben de bir süre sonra gitarla ona eşlik ettim; aile saadetinin farklı bir boyutunu yaşamış olduk. Bir süre sonra vokale el atan Meriç (Adı budur.), bildiği parçaların tutturamadığı bölümlerini "la laa laaaaa" şeklinde tamamlayarak da oyunu kandırabileceğini kanıtladı ve küçüklüğünden beri özlemini çektiği sahne deneyimini burada yaşamış oldu. Size aylardır Guitar Hero'da kendi

**alternatif**



**GUITAR HERO WORLD TOUR**

Sıkı bir kariyer modu ve bir ton indirilebilir parçayla desteklenen bir Guitar Hero istiyorsanız, serinin son "ana" oyunu olan World Tour'u size öneririm. Guitar Hero 5 gelene kadar oyalayacaktır.

deneyimlerimi anlatıp duruyordum; biraz da farklı noktalara değineyim dedim. Sonuçta Greatest Hits, diğer Guitar Hero oyunlarından hiçbir farkı olmayan, sadece yenilenmiş bir derleme. Ses kalitesi ve sunum da pek güzel olmuş, "Beenox'un ellerine sağlık" demek istiyorum. Eğer bahsettiğim Guitar Hero oyunlarının en eğlenceli parçalarını bir pakette isterseniz, bu oyuna göz atın; Guitar Hero'dan ikrah geldiyse de hiç dikkat almayın. 🎸

## GUITAR HERO GREATEST HITS

**ARTI** Seçilen parçalar iyi sayılır, ses kalitesi ve nota yerleşimleri daha iyi, bateri ve vokal desteği çok iyi olmuş

**EKSİ** Guitar Hero serisine getirdiği hiçbir yenilik yok

YAPIM **Beenox**  
DAĞITIM **Activision**  
TÜR **Müzik**  
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS2, PS3, Wii**  
WEB **smashhits.guitarhero.com**  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**  
(www.aralgame.com)

**Gerçek bir Guitar Hero fanatigiyseniz veya bu oyunla hiç tanışmadığınız için ilk üç oyundan bir haberseniz, Greatest Hits ile 48 eğlenceli parçayı deneyebilirsiniz.**

**8,2**







# FINAL FANTASY VII

Geçmişin izleri...



**M**adem bu ay oyun çıkmadı adam gibi, ben de fırsatını bulmuş ve PlayStation Store, PSOne oyunlarını belirli bir ücret karşılığında PSP'ye indirmemize izin vermişken, hayatımda en çok sevdiğim oyunlardan biri olan Final Fantasy VII'ye burada yer ayırmak istedim.

Daha önce çeşitli emülatörler yardımıyla PSP'de oynamayı başardığımız FFVII, şu an PSP'ye tam uyumlu bir şekilde satışta ve eğer bu oyunu oynamadıysanız veya benim gibi özlediyseniz, kesinlikle satın almalısınız. Oyun biraz büyükçe bir yer kapladığı için kayıt kartınızda -en az 2 GB- boş yer olduğundan emin olduktan sonra Cloud'ın, Sephiroth'un ve peşinden ilerlediği dünyayı kurtarma görevinde ona eşlik etmeye hazırsınız demektir.

FFVII'yi kesinlikle basit bir RPG olarak değerlendirmek gerekir. Elbette ki JRPG'lerde rastlanan birçok klişeyi burada da göreceksiniz ama senaryo öylesine iyi işlenmiş ki oyunun sonunda gerçekten hikayenin bir parçası olduğunuzu hissediyor ve hikayenin etkisinden bir süre çıkamıyorsunuz.

Eski bir RPG oyunu olarak değerlendirildiğinde hayli iyi bir oynanışa sahip olduğunuzu göreceksiniz FFVII'nin ve içerdiği gizliliklerle de sizi sürekli araştırmaya yönlendirecek. Sırf bir adaya ulaşmak için saatlerinizi, bu adaya ulaşmanızı sağlayacak renkteki Chocobo'yu (Bir nevi binek hayvanı.) üretmeye

harcayabiliyorsunuz. Ya da oyunun sonunda Sephiroth'la dövüşürken, Nova'yı kafanıza yediğinizde hepsi ayrı bir yöne bakan ekibinizi bu duruma düşmekten kurtarmak için bir adet "Ribbon" bulmak üzere saatlerce etrafta dolaşabiliyorsunuz.

FFVII, atmosferini yakaladığınızda sizi büyüleyecek türden bir oyun ve bence FF serisinin en iyi oyunu. Bugün eğer bir FFVIII'de Squall'ın hikayesi yerine hala FFVII üzerine filmler ve oyunlar yapılıyorsa, bu da benim şahsi fikrim değil, eserin dünya üzerindeki başarısından kaynaklanmaktadır. RPG fanatikleri, hiçbir şey için geç kalmadınız; hatta ve hatta, FF serüveni yeni başlıyor... 🌟

YAPIM Square Enix  
DAĞITIM Sony  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR PSOne  
WEB [na.square-enix.com/games/ff7](http://na.square-enix.com/games/ff7)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Bir klasiği tecrübe etmek için size sunulan bu fırsatı elinizin tersiyle itmeyin; bir PSP sahibi olarak bu eski ama muhteşem oyuna bir şans verin.**

9.8



# UP: THE VIDEO GAME

Balonları bağlayın PSP'ye, bırakın gitsin...



**P**SP Go!'nun amacını halen anlayamadım; daha doğrusu bir noktaya kadar durumu idrak edebildim ama bence PSP ileriye gitmedi, saçma bir yöne saptı. Bu konudaki dertlerimi dinlediğiniz için teşekkür ederim; şimdi oyun incelemesine geçebilirim.

Bildiğiniz üzere Up, Pixar Stüdyoları'nın son şaheseri. Hatta gavur ülkelerde, bu filmde önce kısa bir animasyon da gösteriliyor ki bunu da Facebook'ta paylaşmayan kalmadı. (Bir bulutun hikayesi.) Filmde yaşlı ve aksi bir adamın günün birinde evini binlerce balonla yerden kopartıp göğe yükseltmesi ve iyiden iyiye bir zepline dönen ve evle seyahati konu alınıyor. Yaşlı adama macerasında bir izci de eşlik ediyor, her ne kadar o evde istenmese de...

Oyunda da evini yakalamak üzere koşutran ikiliyi kontrol ediyoruz. Bir platform oyunu olarak nitelendirilebilecek olan Up, kesinlikle genç yaştaki oyuncular için düşünülmüş ve hatta bu bağlamda, oyunda öldürebildiğiniz tek şey ufak böcekler olmuş.

İkiliyi kontrol ettiğinizi söyledim ve Kare tuşuna bir kez basarak karakterler arasında geçiş yapabiliyorsunuz. İki karakterin birbirinden farklı özellikleri var ve bunlar oyundaki ufak bulmacaları aşmanızda, yolunuzu bulmanızda size yardımcı oluyor. Örneğin; yaşlı amcamız ufaklığı yüksek yerlere çıkarabiliyor, izci velet ise sarmaşıklara tutunup amcağı karşıdan karşıya geçirebiliyor...

Bölümler genellikle platform öğeleriyle bezeli ama her bu tip bölüm arasında daha farklı bir oynanışa sahip bölümler bulunuyor. Mesela daha ikinci bölümde bir kütüğü,

bir kano gibi kullanmaya çalışarak dar nehir yatağında ilerlemeye çalışıyor, ilerleyen bölümlerde bir uçağı bile kullanıyorsunuz.

Her bölümde, sadece çıkışa ulaşmaktan ötesini yapın diye bir "böcek yakalama" mücadelesi de karşınıza çıkıyor. Bir bölümde, iki karakterden hangisi daha fazla böcek yakalarsa o, o bölümün kazananı oluyor ve pua anları götürüyor. (Bu durumda puanlar bilgisayara gidiyor; siz hiçbir şey kazanamamış oluyorsunuz.)

Pek eğlenceli bir oyun diyemeyeceğim Up için ama kardeşiniz falan varsa onun için ideal. Siz FFVII oynarken onlar da balonlara sarılı evi kurtarmaya koyulsun. 🌟

YAPIM Heavy Iron  
DAĞITIM THQ  
TÜR Platform  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS  
WEB [www.upvideogame.com](http://www.upvideogame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Bu oyunu oynamadan önce filmi izlerseniz, kesinlikle oyuna kendinizi daha çok kaptıracaksınız. Tabii ki bunun için basit platform oyunlarından hoşlanıyor olmanız da gerekiyor...**

7



# DEMOLITION DERBY



**S**ade yarış oyunlarından sıkıldınız mı? Biraz da heyecan ve aksiyon arayışında mısınız? O halde sizin için hazırlanmış bir oyun var elimizde: Demolition Derby. Bazı yarış oyunlarının alt kategorileri arasında yer alan Demolition modu, şimdi de bir oyun olarak cep telefonlarınızda. Bu oyunda seçtiğiniz otomobil ile rakiplerinizi karşısında ayakta kalmaya çalışıyor, diğer yandan da onları yarış dışı bırakmaya çalışıyorsunuz. Süreç böyle işleyince, hasar durumunuzu da sürekli olarak göz önünde bulundurmanız gerekiyor. Ekranın sağ altında yer alan detaylı hasar göstergesi, aracınızın hangi bölümlerinin hasar aldığını net bir şekilde gösteriyor. Demolition Derby'de üç farklı oyun

modu var; Derby, Figure 8 ve Race Night. Yarışlar arasında aracınızı boyayabiliyor ve parçaları değiştirerek daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Oyunda böyle detaylar sayesinde, ilerledikçe çok daha güçlü bir araca sahip olarak, sonuçta "rakip tanımaz" biri haline gelebilirsiniz. Sonuç olarak, düz yarış oyunlarından sıkılanlar için iyi bir alternatif hazırlamış yapımcılar. Siz de bu tarz oyunları seviyorsanız, Demolition Derby'yi keyifle oynayabilirsiniz.

YAPIM **Glu**  
DAĞITIM **Glu**  
TÜR **Yarış**  
ÜCRET **3.13 TL / 25 Kontör**

**8**

## İNDİRMEK İÇİN

Demolition Derby'yi indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OLDEMO** yazın ve **7777**'ye gönderin.



# HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE



**H**arry Potter'ın film serisi, bazı geçeri nedenler yüzünden sekteye uğramıştı. Özellikle Daniel Radcliffe hayranlarının "özlem barı" sonuna kadar doldu artık. Ancak siz bu satırları okuduktan yaklaşık 15 gün sonra özlem sona erecek ve Harry, Hogwarts'taki bitmek bilmeyen mücadelesine geri dönecek.

Oyununun yapılması en normal karşılanabilecek bu seri, bildiğiniz üzere yıllardır birçok versiyonuyla karşımıza çıktı ve şimdi de mobil versiyonuyla cebimize giriyor. Sizi bu mobil versiyonda neler mi bekliyor? Okumaya devam edin...

Öncelikle Harry'yi kontrol ediyor ve Hogwarts'taki maceramıza direkt giriş yapıyoruz. İlk görevimizse iksir dersine girmek; ancak sınıfa giderken oyunda birçok şey

yapabileceğimizi öğreniyoruz. Etrafta boş boş dolaşan öğrencilerle iletişime geçmek, objeleri oradan oraya savurmak ya da büyüler öğrenmek ve yapmak gibi şeyler.

Bence gayet renkli, eğlenceli ve olabildiğince içi dolu bir uyarılma var karşımızda. Oynanış ve görsellik açısından da belli bir çitanın üstüne çıkan oyunu, tüm Harry ve Daniel hayranlarına öneriyorum.

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

**9**

## İNDİRMEK İÇİN

Harry Potter and the Half-Blood Prince'i indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OLHP** yazın ve **7777**'ye gönderin.





# THE SIMS 3



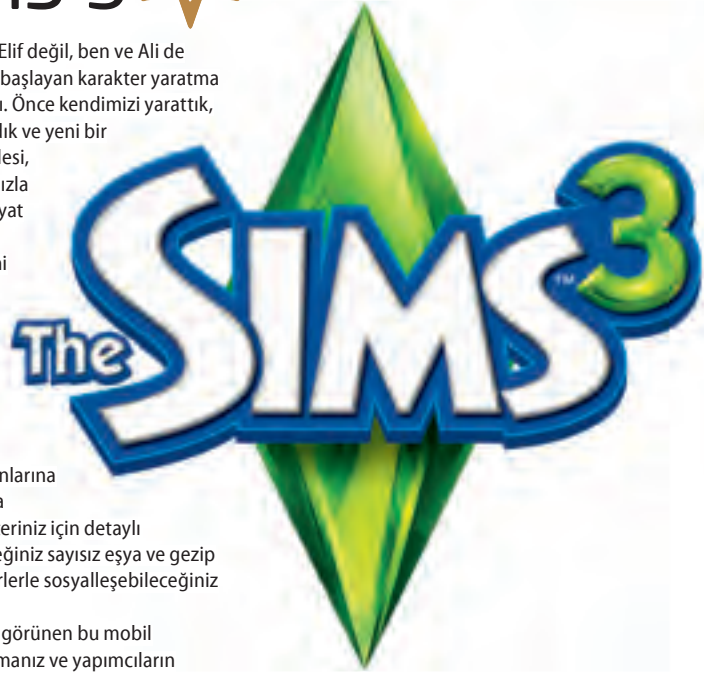
**G**eçen ay boyunca sadece Elif değil, ben ve Ali de The Sims 3'e sardı. Ofiste başlayan karakter yaratma hastalığı evlerimize kadar taşıdı. Önce kendimizi yarattık, sonra kişiliğimizi oyuna aktardık ve yeni bir hayata başladık. Elif'in para hilesi, Ali'nin kariyer basamaklarını hızla çıkışı ve benim sade, yalnız hayat mücadelem... Peki, The Sims 3'ü oynamak için illa ki evde mi olmamız gerekiyor? Hayır! Oyunun yaygınlaşması için önemli bir adım atan Electronic Arts, The Sims 3'ün bir de mobil versiyonunu hazırladı.

Tahmin edeceğimiz üzere bu versiyonda, PC ve Mac versiyonlarına göre bazı kısıtlamalar var. Ama endişelenmeyin, çünkü karakteriniz için detaylı bir editör, evinizi döşeyebileceğiniz sayısız eşya ve gezip tozabileceğiniz, diğer karakterlerle sosyalleşebileceğiniz koca bir şehir var önünüzde.

Size tavsiyem, gayet başarılı görünen bu mobil uyarlamada evinize kapanmamanız ve yapımcıların oyunu daha zengin ve eğlenceli hale getirmek için açtığı imkanlardan faydalanmanız. Şehrin altını üstüne getirip sosyalleşin!

YAPIM **IronMonkey Studios**  
DAĞITIM **EA Mobile**  
TÜR **Simülasyon**  
ÜCRET **13.50 TL / 108 Kontör**

9,5



**İNDİRMEK İÇİN**

The Sims 3'ü indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OLSIM** yazın ve **7777**'ye gönderin.

# TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN



**O**yun yapımcıları, 80 kuşağını defalarca geçmişe, o güzel günlere götürmek için birçok Transformers oyunu girişiminde bulundular bugüne dek. Ancak bunların birçoğu maalesef bizi tatmin edemedi. Şimdiye farklı bir kitleyi, mobil oyuncuları hedef alarak başarıya ulaşmayı deniyorlar. Olup olmadığını ben size söyleyeyim...

Öncelikle bu oyunda robotların hantallığı üzerine gidildiği kanısındayım. Özellikle Optimus Prime ile başladığımız ilk bölüm boyunca ağır ağır ilerliyor ve bu sayede oyunun kontrollerini de kolayca öğrenmiş oluyoruz. Peki sadece Optimus Prime mi? Tabii ki hayır. Autobot ırkının en popüler isimlerinden Bumblebee de oyuna dahil edildi. Bu iki karakteri yönetme amacımızsa tahmin edeceğimiz üzere hem insanlığı, hem de dünyayı Decepticon ırkına karşı korumak. Oyunda yapabileceğimiz bir diğer şeyse araç formuna dönüşerek yarışmak!

Ghostbusters ve Transformers gibi nostaljik isimlerin oyunlarına, her zaman şans vermekten yanayım ve bu oyunu da size tavsiye ederim.

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

8

**İNDİRMEK İÇİN**

Transformers: Revenge of the Fallen'ı indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OLTRANS** yazın ve **7777**'ye gönderin.



FIRAT

EMRE

## 300. SAYIMIZ KUTLU OLSUN

Size Broadway Towers'ın 142. katından sesleniyoruz sevgili okurlar. Ne sanal dergiler, ne oyun portalları çıktı ama biz 25. yılımızda, eski dergicilik ruhunu yaşatmaya devam ediyoruz. Artık piyasada -toplamda- iki - üç dergi kalsa da oyun dergiciliğini öldürmeme görevini tek başımıza üstlendik. Hiçbirimiz LEVEL çatısı altında bu kadar uzun süre kalacağımızı tahmin etmemiştik. Yıl olmuş 2021... Siz oyunseverlerle yaşlandık resmen. Şimdi gelin, 300. sayımızı yaparken ofiste bu ay neler yaşadık okuyun. Sonra da şu dergi sayfalarını koklayıp içinize çekin. ➡

ULAN YINE  
B.K ETMİŞLER ETRAFI  
HAYVAN HERİFLER!

HYPE215

ELIF

ŞEFİK

AL·E



## ŞEFO

Yaş olmuş 39, iki tane de pis velet var... Böylesine teknolojik bir çağda çocuğa ne gerek var ki! "Tabii ki bir robot çocuğum olsun demiyorum" ama oyalanacak ve eğlenecek bir sürü şey var çevremde. Genler üzerinde yaşlanmayı geciktirici müdahaleler de yapılabiliyor artık; öyle "torun sevme" süreci de olmayacak. Şu dergi işini de mi bıraksam acaba? Yıllardır bu soruyu düzenli olarak soruyorum kendime...

## > PC yine PC, yine PC... Doors Hasta Siempre

Ver. 1078 çıktı diye heyecanlandık bu ay. Hepimiz, Microsoft'un iflasından Macrohard'ı benimsedik; bağrımıza bastık. Ama her zamanki gibi hayal kırıklığı yaşadık. Özellikle Şefik, 10 TB bellekli bilgisayarında, yeni işletim sistemini kurup donmalar ve takılmalar yaşayınca etrafa dehşet saçtı. Eve gittiğinde çocuklarını dövdüğünden şüphe ediyoruz.

**Hologram hatası** Daha yeni yeni alışıyoruz bu "hologram" denilen zimbirtiyaya. Okurlarımızı üssümüze davet edemediğimiz için her gün, hologram ziyareti düzenledik bu ay. Ama bir türlü doğru verileri giremediğimiz için sürekli sipariş verdiğimiz pizzacının elemanları ve zipermarketteki Hülki Amca çıktı hologramdan. Kusura bakmayın sevgili okurlar.

**Elif Buton** Bu yıl hepimiz 35'imizi devirdik; kimimizin saçı döküldü, kimimizin göz çevresindeki kırışıklıklar daha belirginleşti. Ancak ne hikmetse Elif her geçen yıl daha da gençleşti. 37 yaşında olmasına rağmen en fazla 18 gösteren Elif'ten bu ay 300. sayımızı kutlamak için gittiğimiz sinebarın kapısında retina kontrol istendi. Bilgilerinde Elif'in 37 yaşında olduğunu gören güvenlik görevlisi kısa süreli bir şok geçirdi.



**Mağlubiyyete bahane yetmez** Fırat ve Gökhan'un 500 inç, tel-ekinetik ekranda sürdürdüğü PES 21 turnuvaları bu ay da devam etti. Eskiden "Isınmadım hocam", "Çok standart goller atmaya başladım Fırat" gibi bahaneler öne sürerek aldığı yenilgileri göz ardı etmemizi isteyen Gökhan, bu ay yeni bir bahaneyle karşımızdaydı: "Artık reflekslerim eskisi kadar kuvvetli değil hocam".

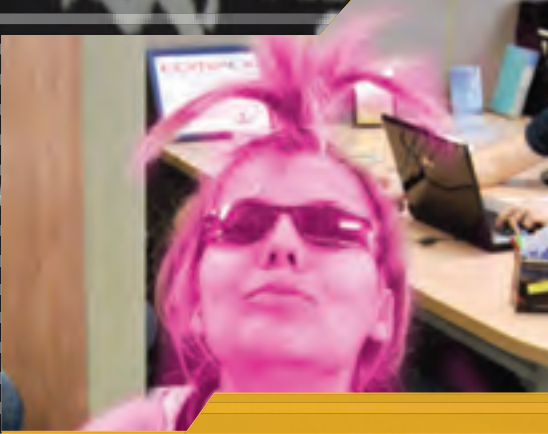
**May the Force be with Ali** Ofise test için gelen telepati kaskını bütün ay boyunca başından çıkarmayan Ali, iyice havaya girerek tüm binadaki insanlarla aynı anda telepati kurmaya çalışınca bayıldı. 13 yıldır muntazam olarak çekmecesinde kolonyaya bulunduran Ali'yi kendi önlem paketiyle ayılttık.

**Kahve tabletleri** Aklımızda hep, gençliğinde soğuk suyla çay demlemeye çalışmasıyla kalan Emre, bu yıllar sonra yine bir efsaneye imza attı. Kafein haplarından sonra çıkan, sıcak suya gerek kalmadan fincanın içinde kendiliğinden çözülen kahve tabletinin içine vişneli kola dökerek ufak çapta bir patlamaya neden olan Emre, "Bana bir şey olmaz" diyerek ortamı sakinleştirdi.



## ALI

Müdürüm Skynet ile gelecek üzerine sohbet ettik. 2031'de neler olur, nasıl projeler ortaya koymalıyız konuşurken laf lafı açtı, memleketli çıktık, çok sevindik. Sonra gizli bir odayı gösterdi, o da nesil! Terminatör'de gördüğümüz meşhur zaman makinesi. Çırlıçıplak da olsa (Filmden de hatırlarsanız giysiler zamanda yolculuk edemiyor) birkaç sene sonrasına gidip ön incelemelerde buldum, çıkmamış oyunları oynadım ve sonra geri dönüp ahkam kestim. Çok keyifliydi, söylediğim her şey çıkıyor artık!



## ELİF

Bu ay, bir yıl daha gençleştiğimi hissettim. 20'li yaşlarımda süslenmediğim kadar süslendim, o yaşlarda gitmediğim kadar konsere gittim; kısacası ergenlik dönemine bir kez daha girdim. Gitgide gençleştiğim için yalnızlık beni korkutmaya başladı ve eve en son model arkadaş robotlardan aldım. Robotun da muhabbeti hiç çekilmiyor sevgili okurlar. Bir - iki saat konuştuğundan sonra aynı cümleleri kurmaya başlıyor mendebur. Keşke geçmişe, robotsuz yaşadığımız MSN'den sosyalleştirdiğimiz, Facebook'a fotoğraf koyarak eğlendiğimiz günlere geri dönebilsek...

> **Yamalama** Geçen ay aldığımız yeni ofis robotumuz Hype215'e Türkçe yama yükleyince ulu orta yerde küfür etmeye başladı. Bu da yetmezmiş gibi yan ofisteki sanal ithalat şirketinin çalışanlarına -söylemesi ayıp- "hareket çekti". Şefik, yamayı kaldırmaya çalışırken robotun dil ayarlarını tümden bozunca sevgili robotumuz, geçen yıl vefat eden -ve yeni Amerika başkanı Gureba'ya adadığı şarkısını bitiremeyen- Mustafa Topaloğlu'nun cenazesine inen UFO'dan duyulan "uzaylı" dilini konuşmaya başladı.

**Tam sürüm faciası** Yıllardır tam sürümlerin peşinde koşmaktan telef olan Elif, geçen sene aldığı kulak arkası çip telefonun kurbanı oldu. Tam sürüm, flash-ray oyun almak için görüştüğü Çek firma yöneticisine sinirlenince, kulağının arkasındaki telefonun açık olduğunu unutarak Türkçe saydırmaya başladı. Adamın dil çeviri modu da açık olunca, Elif'in tüm söyledikleri naklen karşı tarafa ulaştı. Bunun üzerine firma tam sürüm vermekten vazgeçti ve biz de tam sürüm olarak sizlere nostaljik bir oyun olan Mirror's Edge 4: Downtown vermek zorunda kaldık.





20.000  
BASKI İLE  
40.000 SAT

EVE İŞİNLAN

KIRMIZI  
BUTON:  
ÖL

### 300. sayı özel kağıdı

Basımımızdan sorumlu robotların işgüzarlığı nedeniyle 300. sayımız için özel olarak Amerika'dan dijital kağıt temin ettik. Dijital kağıtlar sayesinde bu ay hiçbirimiz bilgisayar başına geçmedik. Fakat özel kalem seti ve görsel yerleştirme kitleriyle beraber gelen kağıtlarımız, sizin de gördüğünüz gibi biraz "oynak" çıktı. Eğer aldığınız dergilerde ekran görüntüleri kendi başına buyruk yer değiştiriyorsa telaş etmeyin; derginizin ayarlarıyla oynamayın.

### Kopya Koyun Emre

Bu ay, özel dijital kağıdımızın da yardımıyla tam 600 sayfa, dolu dolu bir dergi hazırladık sizlere. Ancak bu hazırlık sürecinde Emre, sayfa tasarlamaktan bitap düştü. Biz de geçici klon makinesiyle Emre'yi klonlamaya çalıştık. Klonlama işleminde Ali makineye çay dökmeye, klon Emre, Emo olarak karşımıza çıktı. Hiç gülmeyen, saçıyla bir gözünü kapatan ve 2000'lerdeki Tokio Hotel şarkılarını kulağından eksik etmeyen klon Emre'yi ay sonunda geldiği yere geri gönderirken hiç üzülmedik.

### Gamepad'siz çıkmam hocam

Gamepad'lerin çok uzun süre önce tarihe karışmasına rağmen, ısrarla her oyunu gamepad ile oynamaya kalkan Fırat, elinde kalan son gamepad bozulunca büyük hayal kırıklığına uğradı. Hiçbir yerde satılık gamepad bulamayınca günümüze ayak uydurmak zorunda kalan ve vücut uzuvlarıyla oyun oynamaya başlayan Fırat, "Teknoloji insanı gerçekten maymun ediyor" diyerek üzüntüsünü belli etti.

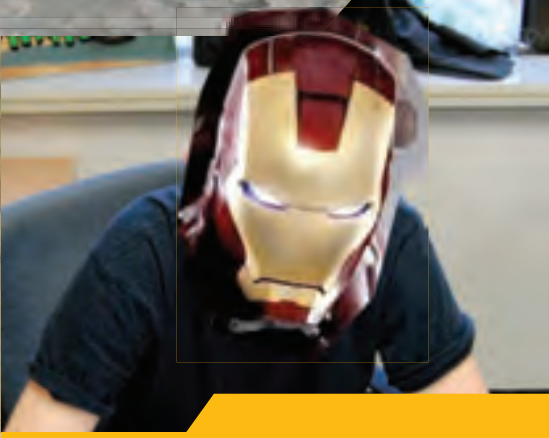




**> The Sims Online** Tüm ay boyunca The Sims Online'ın sanal goggle aparatını gözlerinden çıkarmayan Şefik; yarattığı tertipli, temiz, sakin, düşünceli ve kibar karakteriyle bir ayda tam tamına 232 kız tavladı. Bu karakterlerin hepsinin NPC olduğunu öğrenince depresyona giren Şefik, "Bir dahaki sefere "foolish kazanova" yaratmayan şerefsizdir" dedi.

**Gen değişikliği** Her üç ayda bir saçını başka bir renge boyayan Elif, en sonunda gen değişikliğine giderek saçlarını kalıcı olarak pembe yaptı. Fakat maalesef, gen değişikliği teknolojisi ülkemizde henüz sağlıklı bir şekilde uygulanamadığı için Elif'in kaşları, kirpikleri ve diğer vücut tüyleri de pembe oldu. Bu yüzden uzun süre sokağa çıkamayan Elif, "Pembe pantere döndüm; beni artık hayvanat bahçesinde halka sergileyebilirler" dedi.

**Yer itimi kuvveti** Geçen hafta, abisinin aldığı Doğan FlyX ile ofise gelmeye çalışan Ali, simülasyon oyunlarındaki başarısını arabayı kullanırken de konuştu. Ancak, ofis binamızın teras otoparkında yer bulamayınca yere iniş yapmak zorunda kaldı. Asıl sorun ise o gün binadaki jetansörün bakımda olmasıydı. 142 katı, 35 dakikada yürüyerek çıkan Ali, 35 dakikada altı kilo vererek adını Guinness Rekorlar Kitabı'na yazdırdı.



## FIRAT

Bu ay yeni kiraladığımız Uzay Mekiği'nin Bas-geç Departmanı'nda bastırtmak istedik dergiyi. Ben de gittim Bas-geç'e Emre'yle. Tam kapıdan içeri girerken otomatik kapı çarptı; ayağım sıkıştı. Sabah da otomatik pilot aptal aptal şeyler anlatıp canımı sıkıştı. İyice dellendim. Neyse, oradan genç genç robotlar gelip kurtardı beni, sağ olsunlar. Sonra geçtik içeriye. Makinenin başından orta yaşlı bir robot var. Dedim "Bizim bi' dergi vardı hafız", "Geç otur" dedi borudan kaşlarını çatarak, ters ters. Kızdım. Oturduk. Emre'yle lafladık biraz. Sonra ustalardan biri geldi. "Sizin iş kaldı hocam" dedi. Hiddetle kalkıp Usta Robot'a çaktım iki tane. Elim acıdı ama belli etmedim. Sonra Arnold Schwarzenegger'ın 5D Studio Max'te yapılmış hali belirdi kapıda. O belirir belirmez dedim, "Kalk Emre kalk, gidiyoruz". Gittik. Arnold Schwarzenegger'ın başı çektiği üç kişilik dev robot ordusu peşimize düştü. Var gücümüzle kaçmaya başladık. Nefes nefese kaldık. Ama onlar kalmadı. Biraz arkamda kalan Emre'ye seslenecek oldum, bir baktım, Şeytan'daki kız gibi kafasını çevirmiş 360 derece; "bız" diye sesler çıkararak beni kovalıyor. Işınlandım ofise. Emre'nin de muhasebeden çıkışını aldirttim.



## Bionik kolun maceraları

Emre'ye Japonya'dan gelen bionik kol, normalde uzanamadığınız yüksek yerlere yetişmeniz, çok sıcak veya çok soğuk yüzeylerle temas edebilmeniz ve güç isteyen açma / kapama / sıkma gibi hareketleri daha rahat yapabilmeniz için tasarlanan bir aygıt. Fakat Emre, bionik koluna kavuşmasının birinci dakikasında Şefik'le bilek güreşi yaparak kolu kırdı. Bir daha zor bulur o kolu...

## İlk sayımız kazandırıyor

25 yıl önce piyasaya çıkan ilk sayımız, sadece bizde ve İzmir'de oturan bir okurumuzda olduğu için antika değeri kazandı. Birçok meganeş sitesinde açık arttırmaları yapılan bu sayı için şu anda 500.000 TL teklif eden okurlarımız mevcut. Eğer farkında olmadan, evinizin bir köşesinde bu sayıyı saklıyorsanız bu sayı için güzel bir comekan yaptırmanızı tavsiye ediyoruz zira bir 25 yıl sonra biçilen değer ne olur, tahmin bile edemiyoruz.

## 2010'lar gecesi

Birkaç gün önce, Kadıköy'de bir barın düzenlediği 2010'lar gecesine gittik topluca. Fakat her ne hikmetse 2010'larda dinlediğimiz şarkıları bir türlü hatırlayamadık. Hatırladığımız birkaç parçanın da şimdiki katatonik fusion rock ve stinky boombasstic poptan ne kadar iyi olduğunu anladık. Nerde o eski günler... ■

# WOLF TEAM

## Kurtlar ve İnsanlar

Online oyunlara gösterilen ilginin artmasıyla birlikte, online oyunlardaki çeşitlilik de fazlaştı. Özellikle MMORPG'ler ilk ortaya çıktıkları yıllarda klasik RPG kalıpları içerisinde sıkışmış durumdaydılar; günümüzde ise farklı oyun türlerine ait birçok

MMORPG bulmak mümkün. Wolf Team bu farklı MMORPG'lerin en ilgi çekici örneklerinden biri. Oyunumuz bir FPS, fakat daha ilk anda piyasadaki tonla örneği bulunan birbirine benzer FPS oyunlarının arasından sıyrılıyor. Oyunun konusunu kısaca özetlemek gerekirse, Fransız ordusu keşfettiği özel bir ilaç sayesinde sıradan insanları kurt adamlara dönüştürmenin yolunu buluyor ve bu kurt adamlardan oluşan bir birim kuruyor. Kurt adamlar acımasızlıkları, korkunç güçleri, korkutuculukları ve kana susamışlıklarıyla ideal birer süper asker örneği oluşturuyorlar. Fakat bir süre sonra işler ters gitmeye başlıyor ve birim içerisindeki kurt adamlar birbirlerine ve çevredeki masumlara saldırmaya başlıyorlar. Onları güçlü kılan kana susamışlıkları, onları kontrolden çıkmasına yol açıyor. Durumun kontrolle-

### İPUCU

Oyunu kredi kartı kullanmaya ihtiyacınız olmadan Gamesultan'dan alabilirsiniz.

rinden çıktığını fark eden Fransız ordusu projenin durdurulması ve birimin tamamen kapatılması emrini veriyor. Bu noktada kontrol size geçiyor. Oyunu ya kurt adam olarak oynatabiliyorsunuz, ya da ordunun kurt adamların peşine taktığı insan askerlerden biri. Kurt adam seçerseniz silah kullanamıyorsunuz; ama o pençelere sahipken silahı kim umursar ki zaten? Kurt adamlar olarak oynamanız durumunda fiziksel olarak oldukça güçlü bir karaktere sahip oluyorsunuz. İnsan askerleri seçmeniz durumunda ise fiziksel kuvvet konusundaki dezavantajınızı, silah kullanma ve takım halinde hareket etme avantajınızla kapatmanız gerekiyor. Oyun aslında takım oyunu ve taktik belirleme yönüyle ülkemizde hala sevilerek oynanan Counter Strike'a benziyor. Ama Wolf Team her yönden Counter Strike'tan çok daha üstün bir oyun. Counter Strike'ın tahatını doldurmaya aday oyunların en iddiasınının Wolf Team olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Oyunun e-pin'lerini oldukça uygun fiyatlara Gamesultan'ın internet sitesinden temin edebilirsiniz. Ayrıca aldığınız her e-pin için %10 Gamesultan Bonus kazanma fırsatı da mevcut. Counter sevenler oyunu oynamak için hiç beklemesin, yeni kral karşımızda duruyor.

YAPIM Softnyx DAĞITIM Softnyx WEB SİTESİ <http://wolfteam.softnyx.net>

# RAKION

## Süper Grafikler

Rakion, ülkemizde Knight Online'ın sahip olduğu popüleritenin bir benzerine Güney Amerika'da sahip. Hakkında açılmış birçok site, kullanıcı grubu ve forum var. Oyunda söz sahibi olan oldukça büyük guild'ler var. Hatta oyunun kullanıcılarının gerçek hayatta bir araya geldiği parti ve buluşmalar organize ediliyor. Peki bu oyun neden bu kadar popüler? Yanıtı çok basit aslında, güzel bir konu, derin stratejik yön ve oyunun sunduğu neredeyse sınırsız olasılıklar. Rakion fantastik öğelere sahip, gerçek zamanlı bir online strateji ve aksiyon oyunu. Yapımcı firma Softnyx, birçok farklı türü ustalıkla bir araya kaynaştırmış. Oyunda karakterinizi oluştururken büyücü, savaşçı, ninja ve okçu gibi bilinen meslek sınıflarını seçebiliyorsunuz. Oyun deatmatch gibi tanıdık oyun modlarının yanı sıra "Golem War" gibi oldukça yaratıcı ve eğlenceli bir oyun moduna sahip. Golem War'da oyuncular takımlara bölünüyor ve her takımın bir Master Golem'i oluyor. Golem'ler kil ve taştan oluşmuş devasa yaratıklar. Bu Master Golem'ler haritanın farklı noktalarında bulunuyor ve her takımın amacı diğer takımın Master Golem'ini yok etmek

### İPUCU

Oyun süresi satın almak için Gamesultan'dan e-pin alabilir ve bu e-pin'leri diğer birçok Gamesultan oyununda da kullanabilirsiniz.

ve kendi Master Golem'ini korumak. Bu modda ölen oyuncular tekrar direlemiyor oyun bitene kadar, o nedenle oldukça dikkatli olmalısınız oyun sırasında. Eğer oyunun başlarında yaptığınız bir hata sonucu ölürseniz, oyunun sonuna kadar takımınızı yalnız bırakabilirsiniz. Bu modda başarılı olmak için iyi bir strateji belirlemeli ve takım oyununu elinizden geldiğince iyi şekilde uygulamalısınız. Rakion aslında bu anlamda stratejiye oldukça önem verilen bir oyun ve bu özelliğiyle strateji türünü seven oyuncuların da ilgisini çekeceğini söylemek mümkün. Rakion ayrıca güzel grafikleriyle dikkat çekiyor. Oyunun grafikleri gerçekten çok güzel gözüküyor, sanırım piyasadaki online oyunlar arasında en güzel grafiklere sahip olanlardan biri Rakion. Normalde oyun piyasasında güzel grafik eşittir kuvvetli bilgisayar, denklemine aşına olan oyuncular bunu duyunca ürkmüş olabilirler. Ama endişeye hiç gerek yok; çünkü oyunun sistem gereksinimleri oldukça makul. Oyunu oynayınca göreceksiniz ki, Güney Amerikalı oyuncular iyi oyundan gerçekten anlıyorlarmış. Oyun süresine Gamesultan güvencesiyle sahip olmanız mümkün.

YAPIM Softnyx DAĞITIM Softnyx WEB SİTESİ <http://rakion.softnyx.net>

# GUNBOUND

## Worms Sevenler Buraya

**A**ranızda Worms ismini duymayan var mı? Hiç sanmıyorum. Peki Worms'u sevmeyen var mı? Bunu da pek sanmıyorum. Worms basit oynanış mekaniği ve bağımlılık yaratan sürükleyiciliğiyle bilgisayar oyunları tarihinin en sevilen oyunlarından biri oldu. Benzer birçok oyun çıksa da, Worms'un üzerine bir yenilik getirmediği için başarılı olamadılar. Gunbound oynanış mekaniği olarak Worms'a oldukça benziyor. Aynı Worms gibi sıra bazlı bir oyun; fakat Gunbound'ta ufak solucanlar yerine çizgi filmde fırlamış gibi duran sevimli tankları yönetiyor. Gunbound, Worms'un oynanış mekaniğinin üzerine oldukça fazla şey ekleyen yenilikçi bir oyun. Zemin ve rüzgar koşullarının etkisi oyuna oldukça iyi yansıtılmış. Bir hamle yapmadan önce adeta satranç oynamışçasına kafanızda tartmanız gerekiyor. Oyun bu anlamda stratejik olarak oldukça zengin bir içeriğe sahip. Multiplayer olarak Worms'un bir adım önüne geçen Gunbound, çok daha iyi bir online oyun deneyimi sunuyor. Oyun oldukça şirin grafiklere ve her bilgisayarda çalışacak kadar az sistem gereksinimlerine sahip. Yurtdışındaki oyun dergilerinden de oldukça olumlu eleştiriler alan bu oyunu kaçırsanız, kendinize haksızlık yapmış olursunuz. Oyunla ilgili her türlü ürünü Gamesultan'dan temin etmeniz mümkün.

### İPUCU

Oyundaki özel item'lara sahip olmak için ihtiyacınız olan oyun kredisini, Gamesultan e-pin'le almanız mümkün, hem kredi kartına ihtiyacınız olmadan.

YAPIM Softnyx DAĞITIM Softnyx WEB SİTESİ <http://gunbound.softnyx.net>

# WARROCK

## Çatışa Çatışa İlerlemek

**C**ounter Strike'in ve Call of Duty'nin online oyun alanında sahip olduğu popüleriteye bakarak, ülkemizdeki oyun severlerin stratejik ve taktiksel derinliği olan multiplayer FPS'leri sevdiğini söyleyebiliriz. Knight Online oyununun yayıncısı K2 Network tarafından hazırlanan Warrock'un da bu nedenle

ülkemizde çok seveceğini düşünüyorum. Online bir FPS olan Warrock, yurtdışında kendine oldukça sadık bir oyuncu kitlesi edinmeyi başarmış durumda. Takım oyunu kavramının ağır basması nedeniyle, oyunda oldukça kuvvetli bir klan sistemi mevcut. Bu klanlar arasında zaman zaman turnuvalar düzenleniyor ve bu turnuvaların bazılarında kazanan klanın üyelerine çeşitli ödüller veriliyor. Oyunda oldukça gelişmiş bir araç kullanma modu mevcut. Oyuncular helikopterden, ağır zırhlı taşıtlara kadar birçok farklı aracı kullanabiliyor. Oyun sık sık güncelleniyor ve bu güncellemeler hazırlanırken oyuncuların istekleri göz önüne alınıyor. Örneğin yeni gelen Warrock v2 ile oyuncuların istekleri doğrultusunda tüm arayüz yenilendi ve oyuna yeni silahlar eklendi.

### İPUCU

Oyunda özel silahlara sahip olmanız için ihtiyacınız olan Premium üyeliğe Gamesultan e-pin'leriyle sahip olabilirsiniz.



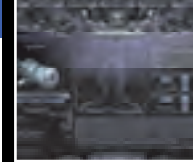
YAPIM Dream Execution DAĞITIM K2 Network WEB SİTESİ <http://warrock.gamersfirst.com>

## HABERLER



**AION**  
son zamanların en çok merakla beklenen MMORPG'si olan Aion'un önsiparişini 9 Haziran tarihinde başlattı. MMORPG dünyasını değiştirebilecek böyle bir oyunun ön siparişinin başlamış olması bile heyecan verici açıklaması.

## DEEPPOLIS



Bigpoint firmasının yeni oyunu Deepolis çıktı. Tarayıcı tabanlı bir online strateji olan oyun, ilginç konuyla dikkat çekiyor. Oyuna ilgili daha fazla bilgiyi sonraki sayfada bulabilirsiniz.

## SILKROAD ONLINE



GNGWC '09 Silkroad Türkiye elemelerinin Gamesultan tarafından yapılacağı duyuruldu. Elemeler 15 Ekim'de yapılacak. Turnuva ile ilgili detaylı tanıtım Ağustos ayında yapılacak ve 1 Ağustos'ta turnuva başvuruları kabul edilmeye başlanacak.



**SOFTNYX**  
Gamesultan, Softnyx oyunları için yerel yayıncılık yapılacağını duyurdu. Softnyx'in tecrübesi düşünüldürse bu çok heyecan verici bir haber.



**BITEFIGHT**  
Gameforge'un popüler oyunu Bitefight'a yeni gelen 0.41 güncellemesi ile yeni silahlar ekleneceği duyuruldu.

# XBLASTER

## Mech Savaşmayı Özlediniz mi?

**T**amamen sizin kontrolünüzde hareket eden, devasa bir robotunuz olduğuna düşünün. Bu robotu nasıl kullanırdınız? İstedığınız silahlarla donattıktan sonra kötülerin kabusu mu olurdu, yoksa o devasa robotunuzla karanlık tarafta yer alıp, önünüze geleni ezip geçermiydiniz? XBlaster ile tercih tamamen size ait. Giriş kısmından da anlaşılabilceği gibi XBlaster, Mech olarak adlandırılan devasa robotları kontrol ettiğiniz

online bir aksiyon oyunu. Oyunda Mech'inizin özelliklerini geliştirebilir ve yeni silahlar ekleyebilirsiniz. Buna karşın memnun kalmazsanız, kendinize yeni bir Mech satın alabilirsiniz. Oyunda çatışmalara katılabileceğiniz alan Arena olarak adlandırılıyor. Oyunda her tecrübe düzeyden oyuncuya hitap edecek türden bölüm bulmak mümkün. Ayrıca bir klanla dahil olup, diğer klanlara karşı mücadele etmek de mümkün. Bütün bunların üzerine, isteğe bağlı görevler de mevcut. Bu görevler, kendini geliştirmek ve yeteneğini test etmek isteyenler için oyunun en önemli parçalarından birini oluşturuyor.

Oyun içerisinde kullanabileceğiniz BigPoint Oyun Kuponlarını, Gamesultan'dan temin etmeniz mümkün. Mech savaşlarını konu alan bu değişik online oyununu kaçırmayın.

### İPUCU

Oyundaki görevlerde başarılı olduğunda, zırhınızı yenileyebilir veya daha iyi silahlar satın alabilirsiniz.



YAPIM Bigpoint DAĞITIM Bigpoint  
WEB SİTESİ [www.xblaster.com](http://www.xblaster.com)

## KISA KISA



### DEEPOPOLIS

Dünyanın üzerini fethedip, gözünüzü denizlere diktiyseniz bu oyun tam size göre. Tarayıcı tabanlı bir oyun olan Deepolis, size okyanusların ve denizlerin dibini ele geçirme şansı veriyor. Oldukça hızlı bir oynanışa sahip olan oyunda, elinizdeki birimleri en iyi şekilde kullanarak rakiplerinizi yok etmeye ve okyanusları ele

geçirmeye çalışıyorsunuz. Oyunda savaş yetenekleriniz kadar, ticaret yetenekleriniz de büyük önem taşıyor. Bir browser oyununa göre oldukça iyi grafiklere sahip olan Deepolis, akıcı oynanışıyla dikkat çekiyor.  
[www.deepolis.com](http://www.deepolis.com)



### DARK ORBIT

Gladyatörlerin yaşamları insanların daima ilgisini çekmiştir. Onları konu alan Uzayın sonsuz boşluğunda birbirinden tehlikeli görevleri yapmak ve uzayı ele geçirmek istiyorsanız, aradığınız oyun Dark Orbit. Oyunda bir uzay gemisi seçip, bu seçtiğiniz uzay gemisini istediğiniz silahlarla donattıktan sonra maceraya

başlıyorsunuz. Uzay boşluğunda hammadde aradığınız ve bu yolda karşınıza çıkan düşmanlarla mücadele ettiğiniz Dark Orbit, uzay savaşlarını seven herkesin hoşuna gidecek. Oyunla ilgili her türlü ürünü Gamesultan'dan temin etmeniz mümkün.  
[www.darkorbit.com](http://www.darkorbit.com)



### RAPPELZ

Fantastik MMORPG'leri seviyorsanız, Rappelz'e bayılacaksınız. Tarayıcı tabanlı bir oyun olan Rappelz, oyuncuya iyi ve kötü tarafta olma konusunda serbestlik sağlıyor. İsterseniz insanlarla beraber karanlığın askerlerine karşı savaşabilirsiniz, isterseniz karanlık ordusunun saflarına geçip insanların en büyük baş belası olursunuz. Oyun 170 level, 27 class, sizinle

beraber savaşan yaratıklar, PvP ve PK savaşları ve devasa yaratıklarla beraber geliyor. İşin en güzel yanı ise oyunun tamamen Türkçe olması.  
<http://tr.rappelz.gpotato.eu>



### İKARIAM

Ikariam tarayıcı tabanlı bir strateji oyunu. Denizin ortasındaki ufak bir adada bir uygarlık kurulmasını sağlamaya çalıştığınız oyun, bu özellikleriyle oyun tarihinin en büyük klasiklerinden olan Civilization'ı hatırlatıyor. Ufak adanızda uygarlığınızı kurarken, ticari ve ekonomik dengeler konusunda oldukça

dikkatli olmalısınız. Oyunun oldukça başarılı bir arabirimi var, oyunu oynamayı öğrenmeniz birkaç dakikadan fazla sürmüyor.  
<http://ikariam.org>

# Kitapçık ve DVD hediye PCnet Temmuz sayısı bayilerde!

BİLGİSAYAR ÇÖZÜMLERİ KİTAPÇIĞI HEDİYE!

DVD  
GİFT KATMAN

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Temmuz 2009 • Yıl 12 • Sayı 142 • Fiyat: 6,50 TL • www.PCnet.com.tr



TAM  
SÜRÜM  
OYUN



HD  
KÖRÜK  
FİLM

# WINDOWS 7

En yaygın işletim sistemi ailesinin son üyesi Windows 7'nin Sürüm Adayı, tüm kullanıcılar tarafından indirilebiliyor. Bu renkli ve farklı işletim sisteminin tüm detayları dosyamızda



## ANTİVİRÜS YAZILIMLARI TESTTE

Piyasadaki en iyi güvenlik yazılımlarını tüm detaylarıyla yakından inceledik

## ONLINE DEPOLAMA

Dosyalarınızı  
internetten  
kolayca  
yedekleyin

iTunes'u daha  
verimli kullanın

Apple (iTunes'da  
verimliliği  
arabacak 11  
püf noktasını  
açıklıyoruz



Elektrikten  
tasarruf edin

Kaynaklarınızı  
etkin kullanarak  
güç tüketimini  
azaltmanın  
11 püf noktası



## ÇEK YÜKLE SAT!

Fotoğraflarınızı  
satarak para  
kazanmanızı  
sağlayacak  
en kazançlı  
siteleri  
araştırdık



2009/07  
112448

### TEST MERKEZİ

#### İŞLENİCİ SOĞUTUCULAR

Test 1 

#### VEDELU MP3 ÇALARLAR

Test 2 



## ÖZEL KÜLTÜR 2009

### SIK KARŞILAŞILAN TEKNİK SORUNLARA ÇÖZÜMLER

©Ludovic Stenke/arsid - 08

## PCnet TAM SÜRÜM OYUN



### LINUX Sürüm 11.1 11.3'a geçin



#### PCNET ATÖLYE VİDEOLARI

- Windows 7
- Windows 7 Kurulumu
- Windows 7 Geliştirme
- Windows 7 Güvenlik
- Windows 7 Yedekleme
- Windows 7 Sorun Giderme
- Windows 7 Performans
- Windows 7 Enerji
- Windows 7 Ağ
- Windows 7 Güvenlik
- Windows 7 Yedekleme
- Windows 7 Sorun Giderme
- Windows 7 Performans
- Windows 7 Enerji
- Windows 7 Ağ

#### ÖZEL KÜLTÜR 2009

- Windows 7
- Windows 7 Kurulumu
- Windows 7 Geliştirme
- Windows 7 Güvenlik
- Windows 7 Yedekleme
- Windows 7 Sorun Giderme
- Windows 7 Performans
- Windows 7 Enerji
- Windows 7 Ağ

## PCnet TEMMUZ SAYISI RENKLİ İÇERİĞİ VE YARARLI EĞİTİMLERİYLE SİZLERLE

# BİR RPG DEVI ONLINE OLURSA...

**O**yun isimlerinin sonuna gelen rakamlarda, genelde taş çatlasa beşe kadar alışkınız değil mi? Metal Gear Solid 4, Resident Evil 5, Grand Theft Auto 4, Devil May Cry 4 gibi örnekler durumu daha iyi anlatabilir. Adını her yerde gördüğümüz Final Fantasy serisi işi gerçekten abarttı. 2000 yılındayken bile "Final Fantasy IX (Dokuz!) oynuyorum." dediğimizde seriden habersiz kişilerden aldığımız tepkilerin derecesi çok yüksekti. Geride bıraktığımız ay çoğunuzun bildiği gibi Final Fantasy XIV, yanlış okumadınız Final Fantasy XIV (On dört!) duyuruldu. Seriyle henüz tanışmamış iseniz FFXIV'ün de önceki oyunlardan tamamen bağımsız, sıfırdan bir oyun olduğunu bilmeniz yarar var.

FFXIV şaşırtıcı bir şekilde Online alt ismiyle duyuruldu. Square Enix bu oyun üzerinde tam dört yıldır çalışıyor; ilk sinyalleri 2005 yılındaki E3 fuarında almıştı. Yetkililer yeni nesil konsollar için bir MMORPG hazırlığı içerisinde olduğunu belirtmişti; fakat biz bir Final Fantasy oyunu olacağını bilmiyorduk. Aynı dönemde Final Fantasy XI Online olsa da beklenen sıklıktaki kullanıcıya hitap etmekte zorlanıyordu. FFXIII bile duyurulmadan önce yapımına başladığı düşünülürse, oyunun Final Fantasy ismi altında çıkarılacağına sonradan karar verildi diyebiliriz. FFXIV Online ile geçen ay düzenlenen E3'ün Sony konferansında tanıştık. PlayStation 3 ve PC platformları için çıkarılacak ve yine bir hayli iddialı. Bu sefer reklamı iyi yapılır ve vaat edilenler gerçekleşirse, tüm oyun dünyası Final Fantasy XIV ile Online olabilir!

Her şey muhteşem görünüyorsa da, bazı sıkı Final Fantasy hayranları bu oyunun duyurulmasını eleştirdi. Kimine göre oyun çok erken duyuruldu, kimine göre ise XIV. oyunun Online olması FFXI ile yaşananları tekrar ettirecekti. Siz olumsuz eleştirileri boş verin, oldukça kaliteli bir ekip yıllardır bu oyun üzerinde çalışıyor. Eğer "Kaç yıldır doğru dürüst, hakkıyla parasını ödeyebileceğimiz bir MMORPG çıkmadı" diyorsanız, bu sizin için kesinlikle takip etmeye değer bir oyun.

Efsane geri dönüyor; müzikleriyle ün salan, ilk on FF'de çalışan Nobuo Uematsu, FFXIV'te baş besteci olacak. Yönetmen ve yapımcı da FF11 ve FF12'de çalışanlarla ortak sayılır. Final Fantasy oyunları her zaman güvenli ellere teslim edilmiştir. Sevindirici bir diğer haber ise oyunun tüm dünyada aynı anda çıkacak olması. Yani diğer FF'lerde olduğu gibi Japon sürümünden sonra aylarca beklemeyeceğiz. Hakkındaki bilgiler oldukça kısıtlı; fakat fena halde geniş bir dünya hazırladıklarına eminiz. Square Enix, oyun tarihinde çıkış tarihi ile ilgili bir ilki gerçekleştirebilir mi acaba? Halen yapım aşamasında olan Final Fantasy XIII ve yeni duyurulan Final Fantasy XIV'ün çıkış tarihleri aynı gibi görünüyor. Yani FFXIV'ün FFXIII'ten önce çıkması gibi küçük bir ihtimal var. Olası bir FFXIII ertelenmesi durumu tüm işleri karıştırabilir. XIV hakkındaki tüm gelişmeleri merakla takip etmeye başladık bile. Şimdi, biraz FFTR sitesinden bahsetmek istiyorum.

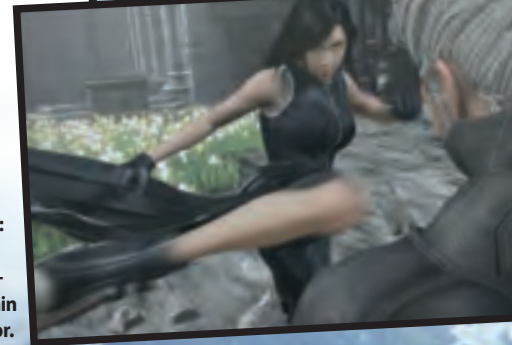
## FFVII'DEKİ TÜM KONUŞMALARINI TÜRKÇE OKUYUN

Oyun dünyasındaki en derin senaryolardan biri kesinlikle Final Fantasy VII'ye aittir. Her karakterin ana karakter olabildiği nadir oyunlardan FFXVII'ye, son dört yılda pek çok yan oyun ve film yapıldı. Bu eşsiz

kurgunun temeli olan FFXVII'deki tüm konuşmaları "ff7.finalfantasytr.com" adresinden Türkçe olarak okuyabilirsiniz. Aynı alt sitede FFXVII dünyası hakkında geniş içerikte bilgiler alabilirsiniz. Yaklaşık 60 saat süren ve PSX'e 1997 yılında çıkan oyun, tüm zamanların en iyi RPG'si olarak gösteriliyor. Oynamak isteyenlerinizden çoğu Lego benzeri grafiklerine katlanamayacak, biliyorum. O halde PlayStation 3 yeniden yapımı için umutla beklemek dışında pek seçeneğiniz kalmıyor. Söylentiler yıllardır devam ediyor, acaba Square Enix bir gün bu hayali gerçekleştirecek mi?

## AYIN TAVSİYESİ

Geçen ay FFX oynamanız konusunda tavsiyede bulunmuştum. Gerçekten her türden ve her zevkten insanın sevebileceği nadir FF oyunlarından. Bu ayki tavsiyem bir oyun olmayacak. Eğer dövüş sanatlarına karşı bir ilginiz varsa, en azından televizyonda uzak doğu ve dövüş temalı filmler gördüğünüzde ilginizi çekiyorsa, o zaman Final Fantasy VII: Advent Children adlı film tam size göre demektir! Dövüşün sanat boyutuna yaklaştığı sayılı filmlerden biri olan FF7AC'nin Japonya'da Blu-ray sürümü de bulunuyor. Pişman olmayacaksınız!





# 3.2'DEN HABER VAR

World of Warcraft: Wrath of the Lich King'in ikinci ana yaması test sunucularında!

**B**en mi yavaşladım, yoksa bu yamalar eskisinden çok daha sık mı piyasaya çıkıyor? Karazhan içinde aylarca uğraşan, Black Temple kapılarında yine aylarca yatan biz değil miydik? Nasıl oldu da bir iki ay gibi bir sürede koskoca Ulduar yamasının sonuna geldik?

Her ne kadar 3.2'nin Azeroth'a gelmesine birkaç ay daha olsa da test sunucularından gelen haberler, oyuncular kulaktan kulağa arasında yayılmaya başladı. Bildiğimiz WoW bu yama ile baştan sona değişiyor.

## METROBÜS İLE DAHA HIZLI ULAŞIM!

Blizzard artık açık açık söylüyor, 1-80 level arası oyuncuların olabildiğince hızlı geçmesini istiyor. Azeroth'da görev peşinde koşan çıtır karakterlerin, yürüyerek zaman kaybetmesini istemediğini gösteren Bliz, onun yerine 3.2 ile at üstünde ucuz, rahat ve konforlu yolculuklar vaat ediyor. Bu anlamda "Riding Skill" ve bineklerin alındıkları level geriye çekilirken, ücretleri de oldukça düşürülüyor. Bu da yetmezmiş gibi Orgrimmar ve Stormwind'e, Dark Portal'a gitmemizi sağlayacak Portal'lar geliyor. Hala yetmediyse Thunderbluff'a daha kolay ulaşılın diye zeplin durağı ekleniyor!

## YEPYENİ DRUID FORMLARI

Item'ları ne kadar iyi olursa olsun, aynı ayının veya kedinin arkasına senelerdir bakmak zorunda kalan Druid'lere Blizzard'ın 3.2 ile güzel bir haberi var. Druid formları sonunda değişiyor, değişmesinden öte kişiselleştirilebilir bir hale geliyor. Yeni eklenen kedi ve ayı formları ile Druid'ler, karakterlerin orijinal ten renklerine göre belirlenen beş farklı renge değiştirebilme özgürlüğüne sahip oluyor. Darısı Moonkin ve odunlara... Kim bilir belki de bir sonra ki yamada elma ağacı Night Elfler, kayısı ağacı Taurenler görürüz.

## ISLE OF CONQUEST

Yepyeni bir "Battleground" oyuna ekleniyor. Kuşatma mantığında, araçlarla yapılacak bu savaşta, "Strand of the Ancient"daki gibi kapıları kırıp, kuşatma araçlarımızı koruyacağımız, Arathi Basın'deki gibi kaynakları elimizde tutacağımız söyleniyor. Biraz oradan biraz buradan işte.



## COLISEUM İNŞASI TAMAMLANIYOR!

Argent Tournament kapsamında günlük görevleri yaparak topladığımız odun ve taşlar ile Silver Covenant "Crusaders Coliseum"un yapımını bitiriyor. 5, 10 ve 25 kişilik bir Dungeon olacağı konuşulan bu yapı, test sunucularında bile henüz denemeye açılmış durumda değil. Dolayısıyla hakkında bilinenler şu an için rivayetten öteye gitmiyor.

## VE DAHASI...

Burada tüm değişiklikleri teker teker yazmaya ne yazık ki yerimiz yetmiyor. Ancak merak edenler [www.worldofwarcraft.com/patchnotes/test-realm-patchnotes.html](http://www.worldofwarcraft.com/patchnotes/test-realm-patchnotes.html) adresinden detaylı listeyi görebilir, inceleyebilir... Akılda kalan diğer yenilikler ise şöyle:

- Artık PVP yaparak tıpkı Warhammer Online'daki gibi tecrübe puanı kazanmak mümkün.
- Battleground'larda "Honor" veren şeyler, aynı zamanda belirli bir XP de veriyor.
- Rogue'lar balta kullanabiliyor. Evet baltalı ilah Zagor gibi!
- Block sistematğinde ciddi değişiklikler yapılıyor.
- Shaman'ların Stamina'ları yükseltiliyor. Totem ara yüzü, totemlerini daha iyi kontrol edebilsinler diye oyuna ekleniyor.
- Yama ile birlikte Northern Childrens Week oyuna geliyor.

## RP DÜNYASI

Geçtiğimiz ay buradan bağıra bağıra söyledik. Söylediklerimizi de yerine getirdik. Türkçe RP oluşumumuz Argent Dawn sunucusunda "Fellows of the Binding Duty" adıyla oyuncularla buluştuk. Alliance tarafındaki bu guild'e katılmak isteyenler ya da RP'ye ilgisi olup merak edenleri [livewarcraft.com](http://livewarcraft.com) forumlarının RP bölümüne bekliyoruz. Bu arada Guildmaster Felvinn'in ağzından guild'in hikayesi de şöyle: "Felvinn, huysuz, yaşlı ve deneyimli sayılacak bir büyücüdür. Aynı zamanda eski bir Kirin'Tor üyesidir. Kuzeyde ters giden olaylar ve Scourge'un yayılışından haberdar olmuş, buna karşı bir şeyler yapmaya karar vermiştir. Azeroth'u dolaşarak genç, yetenekli, yrekli savaşçı ve büyücü adayları (Bunlar siz oluyorsunuz.) aramaya başlar. Onları eğitir, geliştirir ve görevler verir." İşte durumlar böyle, hepinizi RP yapmaya bekliyoruz.



# BAĞIMSIZ

## The Path

Kırmızı başlıklı kız-lar

En son "A Tale of Two Sisters"ı izledikten sonra böyle garip bir ruh haline bürünmüştüm. Bir Grudge'dan, bir Ring'den veya bir Shutter'dan çok daha hastalıklı bir film olan "İki Kız Kardeşin Hikayesi", insanı ani görüntülerle değil, içerdigi o basık ve karanlık atmosferle geren bir yapımdı.

The Path için de "Kısa bir korku oyunu" deniyordu. Bunun ne demek olduğunu pek anlamadan oyuna başladım ve o uçsuz bucaksız ormanda, savunmasız bir kızla koşturup dururken fark ettim ki huzursuzluğum arttıkça artıyor; kaybolmuşluk hissi daha da bir hissettiriyor kendini...

Kırmızı Başlıklı Kız hikayesinin daha kaotik ve karanlık bir hali The Path. Size söylenen, "Yoldan asla ayrılmadan ninenin evine ulaş!" Ne var ki, bunu yaparsanız sürekli başa dönüyor ve hiçbir şey yapmamış oluyorsunuz. Yaşı 9 ila 19 arasında değişen altı farklı kıza kontrol etmeniz isteniyor; ama bunları o eve bilinen yoldan götürmeniz istenmiyor aslında. Dilediğiniz sırada seçtiğiniz bu kızları, verilen yolun dışına çıkartıp, karanlık ormana sokmanız gerekiyor ve ne oluyorsa bundan sonra oluyor.

İçinde bulunduğunuz orman, en az Gothic evreni kadar büyük ve karışık. Üstelik başvurabileceğiniz

bir harita bile yok. Her 100 metrede bir nasıl bir yol çizdiğinizi gösteren bir kroki ekrana geliyor, işte o kadar.

Amacımız ise biraz enteresan. Ormandaki kurdu bulmak ve neticesinde ninenin evinde uyanıp, başarılı olup olamadığımızı görmek. Kontrol ettiğimiz savunmasız kızlar, ormanda dolaşırken kendilerini savunacak bir hareket yapamıyor ve buna gerek de kalmıyor zaten. Ne karşılaştığınız kurt, ne de başka bir şey size saldırıyor. Sadece çeşitli eşyalar bulabiliyor ve ormanda geçirdiğiniz onca vaktin ödülü olarak 144 tane çiçeği bulmaya hak kazanıyorsunuz. Hepsini toplayınca ne olduğunu ben de bilmiyorum.

Bir David Lynch filmi andıran The Path, size ne yapmanız gerektiğini söylemiyor. O kurtla neler yaşadığınızı anlatmıyor. Yanan bir korkuluğun ne demek olduğunu hiçbir zaman anlamıyor, işaretlerin ne demek olduğunu hiçbir zaman çözemezsiniz. Kapalı bir hikaye sunuyor The Path; kendi yorumunuzla şekillenen, kendi ruh halinizle değişen... Eğer böyle bir maceraya varım diyorsanız, The Path çok makul bir fiyata sizi bekliyor olacak. ☺

YAPIM Tale of Tales  
WEB [tale-of-tales.com/ThePath](http://tale-of-tales.com/ThePath)  
FİYAT 9.99 Dolar

8,3



## Rick Rocket

Asteroid saldırısının en teknolojik hali

Ekranın ortasında savunmasız bir şekilde durup üstünüze gelen göktaşlarını patlattığınız o günleri ne çabuk unuttunuz? İşte size fırsat! Geçmişe dönüp aynı heyecanı, daha eğlenceli şekliyle yaşamak, Rick Rocket ile elinizde. (İyiden iyiye reklamcı oldum ha...)

Dünyayı uzaylı istilasından kurtarmak için çabaladığımız ve kendi gemimizle bunu sağlamaya çalıştığımız Rick Rocket, her bölümde bir takım görevlere atıyor bizi. Birinde göktaşlarını durduruyoruz, bir diğesinde kaybolan gemileri bulup üsse getiriyoruz, üssümüzü koruyoruz, ana uzaylı gemisini yok ediyoruz ve her bölümde mutlaka aksiyonu en heyecanlı haliyle yaşıyoruz.

Gemimiz birkaç vuruşta patlıyor, fakat etrafta bulacağımız kalkan power-up'larıyla defansımızı artırabiliyoruz. Ateş gücümüzü de aynı şekilde artırmamız ve birkaç gemiyi aynı anda ortadan kaldıracak kadar güçlendirmemiz mümkün ve daha da güzeli, tüm silahlarımız ve kalkanlarımız bir sonraki görevde de bize eşlik ediyor.

Toplamda 48 bölümde savaştığımız Rick

Rocket, grafiksel anlamda da tatmin edici. Renkli grafiklerle bezeli uzay (Uzay dediğin siyah olur gerçi.) hasar aldığı anda parçalanan gemiler ve ateş edildiğinde patlayıp dağılan göktaşları, oyunun detaylı bir çalışmanın ürünü olduğunu gösteriyor.

Size bu oyunla ilgili daha fazla bir şey anlatamayacağım. Sonuçta eğlenceli bir oyun. Fiyatı da fena sayılmaz diyeyim; ama aslında bu oyun için biraz pahalı. Misal The Path, yaklaşık 10 dolar'dan giderken bu oyun 20 dolara satılıyor; bence hiç hoş değil.

Son olarak şunu belirtmek istiyorum, Rick Rocket, bir adventure oyunu fanatığıyseniz sizi tatmin etmez. Call of Duty dendiğinde yerlere yuvarlanıyorsanız sizi mutlu etmez. Ancak ve ancak Bağımsız oyunlara ilgi duyuyor ve kafa dağıtmak için basit bir eğlence arıyorsanız sizi eğlendirir. Bunu da kulağınıza küpe yapın. ☺

YAPIM My Game Company  
WEB [www.mygamecompany.com](http://www.mygamecompany.com)  
FİYAT 19.99 Dolar

7,8



# BEDAVA

## Somnia

**Böyle bir dünya görmediniz**

Üç boyutlu oyunlar, tek tuşla iki boyuta dönünce ben bir heyecanlanıyorum. "Vay be!" diyorum, "Adamlar ne kadar ilginç bir oynanışa imza atmışlar!"

Bunu PSP'deki bir oyunda görmüştük zamanında ve ne yazık ki o oyunun adını şu an hatırlayamadım. Orada amacımız bir noktadan diğerine ulaşmak ve üçüncü boyutta hareket edemediğimiz zaman, ikinci boyuta geçerek karakterimizi geçemediği bölgelerde ilerletmekti. Somnia'da da durum bundan farklı değil; ama yapımcı Cryptic Sea, görsel açıdan da fantastik bir dünya yarattığı için, bölümleri nasıl geçeceğinizi ancak uzunca süren bir deneme - yanılma yöntemiyle öğrenebiliyorsunuz. İkinci boyuta geçtiğinizde gölgeleri bir platform gibi kullanabiliyorsunuz; fakat zıplama gibi fonksiyonlarınız olmadığı için bu boyuta hangi noktada geçtiğinize dikkat

etmeniz gerekiyor.

Başarılı bir deneme olmuş Somnia; lakin herkese hitap edecek bir oyun olduğunu da sanmıyorum. Sabrınıza güveniyorsanız çekinmeden deneyin. ☺

TÜR **Bulmaca**  
YAPIM **Cryptic Sea**  
WEB [www.crypticsea.com](http://www.crypticsea.com)

8,1



## Toblo

**Blokları atalım, düşmanlarımızı vuralım**

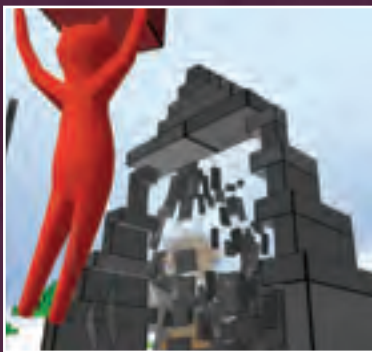
Bir oyun hem multiplayer, hem tek kişi oynanabiliyorsa ve bir de bedavaysa tadından yenmiyor. Toblo da böyle bir oyun, lakin biraz ilkel.

Temelinde "Capture the Flag" oyunu oynuyoruz ve silah olarak da çevre elemanları olan blokları kullanıyoruz. Bir oyuncu aynı anda birçok blok taşıyabiliyor ve bunları düşmanlarının kafasına başarıyla fırlatırsa, o ekibin üyeleri belirli bir süre yerden kalkıyor; bayrakları çalmak da kolaylaşıyor. Sadece çevre elemanlarını birer silah olarak kullanmak çok iyi bir düşünce olmuş; ama kontrol ettiğimiz adamlar, kontrol edilme konusunda biraz yavan olduğu için oyundan kısa sürede

sıkılabiliyorsunuz. Eğer bir şekilde bir ağa bağlıysanız, bütün bu bayrak kapma heyecanını arkadaşlarınızla yaşamamız da mümkün. Yine de dediğim gibi, Counter-Strike yükleyip oynamak her zaman daha eğlenceli. Keşke biraz daha fazla varyasyon olsaydı diyorum. ☺

TÜR **Aksiyon**  
YAPIM **DigiPen**  
WEB [toblo.csnation.net](http://toblo.csnation.net)

6,4



## Ray Hound

**Yakala ve fırlat**

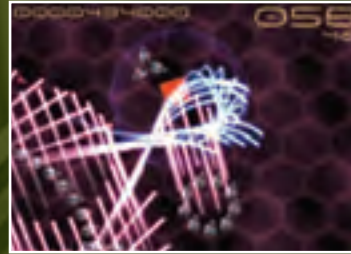
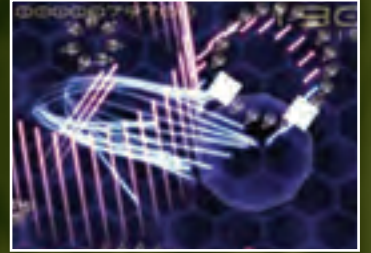
Çoğu shoot'em up türü oyunda, sahip olduğumuz gemimizin bir atış fonksiyonu mutlaka olur. Gemimiz lazer de atar, muz da. Bir de bu tip imkanları olmayan gemiler bize sunulur ki, o oyunlara anlam veremeyiz.

Mesela Ray Hound'da ateş edemediğimi ve ancak düşman ateşinden bir kalkan oluşturup kaçabildiğimi görünce afalladım. Sonradan anladım ki düşman ateşinden kaçmakla kalmıyorum, mouse'u çevirerek düşmanlarımızı kendi silahlarıyla vurabiliyorum. Ray Hound tamamıyla bu sistem üzerine kurulmuş bir oyun. Başta bir iki tane düşman size ateş ederken, ilerideki bölümlerde ortam coşuyor ve herkes size cephe alıyor; kimin silahıyla neyi vura-

cağınızı bilemiyorsunuz. Çok hızlı olup hedeflemeyi becerebilerseniz, bu oyunda başarılı olursunuz. Yavaş ve zayıf kişiler ise, Ray Hound'da asla başarılı olamaz! (Bana neler oluyor...) ☺

TÜR **Aksiyon**  
YAPIM **Hikoza'n CHI X**  
WEB [www.18.biq.or.jp/~hikoza](http://www.18.biq.or.jp/~hikoza)

9



## No Action Jackson

**Day of the Tentacle'in izinden...**

Day of the Tentacle'in üzerine adventure oyunu tanımam. Gerçekten zamanında beni çok eğlendiren ve etkileyen bir oyun olmuştu; değerini bilen hala bilmektedir.

No Action Jackson da o dönemin adventure oyunlarına gönderme niteliği taşıyan, en fazla 640 x 480 ekran çözünürlüğü destekleyen retro bir adventure. Hatta bunu ilk saniyeden, yapabileceğiniz hareketler arasında "Push, Pull, Open" gibi seçenekleri görünce hemen anlıyorsunuz.

Daha oyunun hemen başında evden görünmeden çıkmak için bir takım yollar deniyor ve evin her köşesine kullanabileceğiniz bir şey var mı diye bakmaya başlıyorsunuz. Hareket menüsü bu kadar geniş, etkileşime girebileceğiniz nesnelere de bu kadar çeşitli olunca, oyunda sürekli araştırma halinde olmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Eğer bu size şu anda

ters ve sıkıcı geldiyse, No Action Jackson'dan uzak durmanızı tavsiye ederim. ☺

TÜR **Adventure**  
YAPIM **CEREBRIT**  
WEB [www.cerebrit.com](http://www.cerebrit.com)

8,2



FORMAT C:\

# FORMAT REHBERİ

*Format, format, format... Her bilgisayar kullanıcısının kabusu olan format atma konusunu bu sayıda şöyle enine boyuna bir masaya yatıralım sevgili okurlar. İşin özü nedir? Format nasıl atılır, dosyalarım silinir mi, format atmak sabit diske zarar verir mi gibi soruları cevaplayalım ve şu hurafeleri kafanızdan bir silelim artık.*

**R**eady> Format, sistem çöktükten sonra değil, çökmeden önce yapılması gereken bir işlemdir. Zira sistem çöktükten sonra verilerinizi kurtarmak için ikinci bir bilgisayara ihtiyaç duyarsınız. Sabit diskinizi sökmeniz ve diğer bilgisayara takmanız gerekir ve bu da zahmetli bir iş olur. Öncelikle format atmadan önce verilerin yedeklenmesi şart. Verilerinizi yedeklemek için birçok yöntem mevcut. Bunlardan en basiti, eğer varsa, bilgisayarınızdaki "D" sürücüsünü kullanmaktır. "D" sürücüsü genelde aynı sabit disk üzerindeki ikinci bölümdür ve format esnasında dokunulmaz. Fakat şunu da unutmamak gerekir ki "D" sürücüsü içine gizlenmiş virüsler, siz format attıktan sonra aynen çalışmaya devam edeceklerdir. Bu durumda verilerinizi harici bir sabit diske yedeklersiniz, format atarsınız; etkili bir anti-virüs yazılımı kurduktan ve güncelledikten sonra (Güncel değilse hiçbir işe yaramayacaktır.) harici diski tekrar geri takıp bir virüs taramasının ardından dosyalarınızı tekrar istediğiniz yerlere geri yüklersiniz. Verilerinizi DVD'ye de yazabilirsiniz fakat bu esnada virüsler de gizli den gizliye araya kaynayıp kendilerini DVD'ye kopyalayabilirler. Yedeklenecek dosyalara gelecek olursak "Belgelerim" klasöründeki önemli gördüğünüz dosyalar, varsa oyun save dosyalarınız ve "masaüstü"ndeki önemli dosyalarınızı kopyala / yapıştır yöntemi ile bir başka ortama aktarabilirsiniz.

Verilerinizi yedekledikten sonra size ikinci tavsiyem ethernet kartınızın sürücüsünün güncel bir sürümünü anakart üreticinizin web sayfasından indirmektir. Malum XP sürücülerini otomatik tanıyamadığı için (Ya bu XP neymiş böyle? Windows 7 mis gibi her şeyi kendi yüklüyor, tam otomatik mübarek.) sistemi kurduktan sonra internetsiz kalmayın. Eğer USB modem kullanıyorsanız yine modemın sürücüsünü ve ADSL kullanıcı adınız ile şifrenizi de hazırlamayı unutmayın. Her ne kadar bu sürücüler anakart CD'si ile birlikte gelse de "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak internette indirilen güncel sürücülerin performans ve kararlılık açısından ne kadar önemli olduğunu hep vurgulamışım.

Bildiğiniz gibi XP çıkışı tam yedi yıl oldu. Bu süre zarfında da teknoloji büyük yol kat etti fakat XP CD'leri olduğu yerde sayıyor. Bu durum SATA sabit diske sahip olan sistemlerde bazı uyumsuzluk sorunlarına yol açabiliyor. Söz konusu bazı eski anakartların SATA kontrol yongası Güney Köprüsü'nden ayrı olduğu için ve bu yongaya ait sürücüler de XP CD'sinde yer almadığı kurulum esnasında bu sürücülerini bir disket yardımı ile ("Disket" dediğime inanmıyorum. Başımıza taş yağacak taş!) tanıtmak gerekiyor. Aksi halde XP, sabit diskinizi tanımlayamıyor ve kurulum gerçekleşmiyor. Bu tip sorunlardan kaçınmak için yine anakart üreticinizin web sayfasına gidin ve SATA kontrolcüsüne ait sürücüyü indirip bir diskete yazın. Daha sonra kurulum esnasında "F6"ya basarak bu

## QUICK / YAVAŞ FORMAT İLE VİRÜSLER SİLİNİR Mİ?



Quick / Yavaş veya Full / Normal format ile virüslerin silinmemesi arasında en ufak bir ilişki bile yoktur. Zira her iki yöntemde diskteki verilerin indeksleri silinir ve indeksi silinen virüslerin kendi kendine çalışması mümkün değildir. Eğer Quick Format sonrası virüsler tekrar çalışıyorsa format atmanın bir anlamı kalmazdı. Bu konuda bir başka açıklamayı daha yayımlamak istiyorum: "Quick Format yüzünden virüslerin yeni Windows'unuza girmesi imkansızdır. Eğer sürücünün dosya sistemi başlığı silinmiş ise o zaman diskteki dosyaları indekslemek mümkün değildir. Buradaki verilere özel yazılımlar ile erişilebilir fakat hiç bir şekilde hiç bir şey çalıştırılmayacaktır."

sürücü ile sabit diskinizi XP'nin tanımamasını sağlayabilirsiniz. Vista ve Windows 7'de böyle bir sorun yok tabii ki.

**Set>** Yedeklerinizi aldınız ve sürücülerinizi hazırladınız; o zaman format atmaya hazır sayılırsınız. Ben yine de ilgilenen kullanıcılar için bir link vermek istiyorum. Her zaman olduğu gibi XP CD'sinde de güncel olma taraftarı olduğum için SP3 entegreli bir XP CD'si nasıl yapılır konusu üzerine bir makale hazırladım. Makaleye <http://tinyurl.com/sp3xp> adresinden ulaşabilirsiniz. Konumuza dönecek olursak artık tek yapmanız gereken CD'yi takıp format işlemine başlamak kalıyor. O zaman ilk yapmamız gereken BIOS'a girip ön yükleme (Boot) sırasını değiştirmek ve optik sürücü en başa almak. Bunun için de ilk olarak bilgisayarı yeniden başlatın ve siyah ekranlı başlangıç esnasında "Del" veya "Delete" tuşuna basın. BIOS'a girmiş olacaksınız. Kimi anakartlarda bu işlem "F2" tuşu ile yapılmakta. (Not: Bazı anakartlarda PC'nin başlaması esnasında "ESC", "F9" veya "F12" tuşuna basarak bir BOOT Menü'sü açabilirsiniz. Bu şekilde BIOS ayarlarını değiştirmeye gerek kalmadan ilk olarak optik sürücünün ön yükleme yapılmasını sağlayabilirsiniz.) Hazır söz BIOS'tan açılmış iken bazı BIOS'larda yer alan ve sizi yukarıda anlattığım disket ile yapılan işkenceden kurtaracak bir ayardan söz etmek istiyorum. Özellikle laptop'larda yer alan bu ayar sayesinde XP'yi SATA sabit diske sahip sistemlere rahatlıkla kurabilirsiniz. Genelde "Integrated



## YEDEKLEDİĞİM XP CD'Sİ NEDEN ÇALIŞMIYOR?



İşletim sistemlerine ait CD'ler standart veri CD'leri gibi değildirler. Bilgisayarın daha ilk başında, BIOS'tan hemen sonra çalışabilmeleri için bu CD'lerde önyükleme yani boot sektörü mevcuttur. Kopyala yapıştır yöntemi ile kopyalanan XP CD'lerinde bu sektör kopyalanmadığı için CD çalışmayacaktır. Bu tür sorunların önüne geçmek için diskin yedeğini birebir kopyalama yöntemi ile yani disk kalıbı olarak yapmanız gerekiyor. Nero ile diskin kalıbını aldıktan sonra "Kalıba Diske Yazdır" seçeneği ile CD'nin yedeğini oluşturabilirsiniz. Bu işlem elinizde orijinal ürün anahtarı olduğu sürece yasaldır.

Peripherals" başlığı altında yer alan bu ayarın adı "SATA Operational Mode"dur. Bu ayar sayesinde sistemin SATA diskleri hangi ayarda çalıştıracağı belirlenir. Genelde bu ayar fabrika çıkışlı olarak "Native" veya "AHCI" olarak belirlenmiştir. Bu da SATA disklerin herhangi bir değişiklik olmadan kendi hızlarında çalışacağını varsayar. Fakat 2002 yılından kalma XP'mizin bu ayarlarla arası pek iyi olmadığı için biz bu ayarı "Compatible" yani uyumlu olarak değiştirmek zorundayız. Bu ayarı yaptıktan sonra XP'yi dizüstü bilgisayarınıza rahatça kurabilirsiniz. Fakat unutmayın

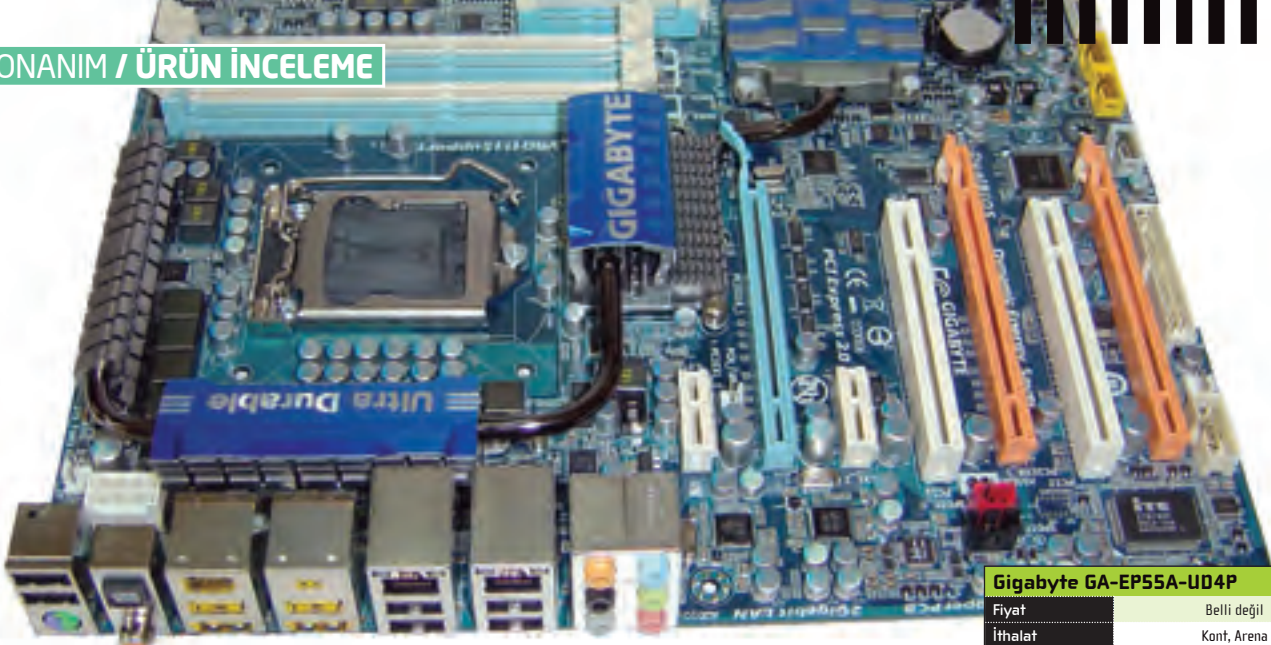
ki bu işlem SATA teknolojisinin eski IDE teknolojisi gibi taklit edileceği anlamına gelir. Bu da performansta az da olsa bir düşüşe neden olur. Fakat "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş'ta çareler tükenmez sevgili donanım müdavimleri. Bu işin de bir çözümü var. Madem XP CD'sinde SATA desteği yok, o zaman olmayan SATA desteğini biz ekleriz. nLite adlı yazılım sayesinde istediğiniz sürücüyü XP CD'sine ekleyerek bu tür sorunların önüne geçebilirsiniz.

**Go>** BIOS'a girdikten sonra "Advanced BIOS Settings"e (Bazı anakartlarda "Advanced BIOS Features" olarak da geçebilir.) girin ve buradaki "First Boot Device" seçeneğine gelin. BIOS tipine bağlı olarak ya "Enter"a basıp ya da "+" veya "-" tuşları ile optik sürücüyü ilk sıraya yani "First Boot Device" kısmına getirin. "Second Boot Device" ise "HDD 0" olmalıdır. Optik sürücüyü ilk sıraya aldığımız göre "F10"a ardından da "Y" tuşuna basarak ayarları kaydedip BIOS'tan çıkabiliriz. Burada alternatif olarak ana menüye dönüp "Save & Exit" komutunu da kullanabilirsiniz. Bu işlemden sonra sistem yeniden başlayacaktır. Karşınıza "CD'den önyükleme için bir tuşa basın" yazısı çıkacaktır. Herhangi bir tuşa basıp kurulumu başlatın. Karşınıza ilk gelen ekranda "Windows XP'yi şimdi kurmak için Enter'a basın" yazacaktır. "Enter"a basın ve bir sonraki adıma geçin. "F8" ile sözleşmeyi kabul ettikten sonra karşınıza onarma seçeneği gelir. Bu esnada "Esc" tuşuna basıp "onarma" seçeneğinden çıkın. Daha sonra ekrana disk biçimlendirme bölümü gelecektir. Burada karşınızda "C" sürücüsü "D" sürücüsü ve bir de 8 MB'lık boş alan göreceksiniz. Format işlemi sadece "C" sürücüsünde yapılacağı için C sürücüsünün üstüne gelin ve "D" tuşuna basın. Daha sonra iki defa onaylama için "Enter" ve "L" tuşlarına basın. Artık "C" sürücüsü silinmiş olacaktır. Eğer dosyalarınızı harici bir diske yedeklediyseniz iki bölümü de silebilir ve bu bölümleri yeniden oluşturabilirsiniz. Şimdi bu boş alan seçili iken "Enter"a basın ve formatlama biçimi olarak "NTFS Çabuk" seçeneğini seçip "Enter"a basın. Artık format işlemi başlayacaktır. İşlem bitiminde dosyalar %100 kopyalanacak ve sistem yeniden başlayacaktır. Bir sonraki başlangıçta "CD'den önyükleme için bir tuşa basın" yazısı çıkınca kesinlikle bir tuşa basmayın. Bu ekran gittikten sonra kurulumun ikinci aşaması başlayacaktır. Artık bu kısımda istenilen verileri girerek kurulumu ilerletip tamamlayabilirsiniz. Kurulum bittikten sonra ise daha önce hazırladığım sürücü kurulum rehberine bakarak bilgisayarınız için gerekli tüm sürücülerini temin edebilirsiniz.

## FORMAT ATMAK SABİT DİSKE ZARAR VERİR Mİ?



Bu hurafeyi çıkarırsanız eşek sudan gelinceye kadar döveceğim. Format atmak, özellikle de "C" ve "D" gibi bölümleri silmek kesinlikle diskin ömrünü azaltmaz. Zira burada yapılan tek işlem "Partition", yani bölüm tablosunun silinmesidir. Format atmanın, diskin günlük kullanımından hiç bir farkı yoktur. Zira burada da diske yazma ve silme işlemi yapılır. Bunun dışında format atma işlemi diskin günlük kullanımının dışında hiçbir fazladan işlem içermediği için diskin ömrü azalmayacaktır. Hatta şöyle bir tez ileri sürüyorum: Format atmak diskin ömrünü artırır. Format atılmadan önce diskteki milyonlarca veri dağınık bir biçimde durur ve bu da diskin istediği veriye ulaşırken daha çok çalışmasına ve okuma yazma kafasını daha çok hareket ettirmesine neden olur. Bu da diskin ömrünü azaltır. Halbuki format işlemi tüm bu çöp verileri temizleyip sıfırdan ve düzgün bir sistem kurduğu için sabit diske binen yük azalır ve diskin ömrü daha da uzar.



## Gigabyte GA-EP55A-UD4P

Fiyat	Belli değil
İthalat	Kont, Arena
Web	<a href="http://www.gigabyte.com.tr">www.gigabyte.com.tr</a>

9.5

- Etikli soğutma
- SATA 3 desteği
- Overclock potansiyeli
- Sadece orta sınıfa uygun olması



# Gigabyte GA-EP55A-UD4P

## Core i5 aramızda

Le Lynnfield kod adına sahip olan ve Intel'in masaüstü x86-64 işlemci ailesine dahil olacak olan Core i5'in 2009'un üçüncü çeyreğinde son kullanıcı ile buluşması bekleniyor. Intel'in Nehalem mimarisini kullanan bu işlemciler Core i7'nin orta sınıf sürümleri gibi düşünülebilir. Lynnfield kod adlı işlemciler dâhili çift kanal DDR3 denetleyicisi, PCI Express grafik denetleyicisi ve Intel P55 yonga setinin yanında geliştirilmiş süper hızlı lboxpeak yonga seti ile iletişim kurmak için Direct Media Interface kontrolcüsüne sahip olacaklar. Her ne kadar Intel'in amacı Lynnfield işlemcileri Temmuz'da piyasaya sürmek olsa da, anakart üreticilerinin elinde fazla kalan 4 serisi yonga setlerinin tükenmesi ve Core i5 işlemcileri 5 serisi yonga setleriyle piyasaya sürebilmek için firma işlemcinin çıkış tarihini Eylül ayına kadar erteledi.

### ÜRETİCİNİN BELİRTTİĞİ ÖZELLİKLER

Form faktör	ATX
Yonga seti	P55
İşlemci yuvası	LGA 1156
Bellek yuvası	300cd / m2
Yuva sayısı	2 x PCI Exp x16, 2 x PCI Exp x1, 2 x PCI
Diğer	SATA3, ONFI

## SATA 3 ve ONFI

EP55A-UD4P üzerinde ilk dikkatimizi çeken özelliklerden birisi SATA 3 desteği oldu. SATA 3 teorie saniyede 750 MB veri transfer hızına izin veren bir teknoloji. NAND temelli SSD disklerin SATA 2'nin hız sınırına takılmış olduğu şu günlerde SATA 3'ün çıkmasıyla beraber saniyede 750 MB'lık veri transfer hızı geldi ve bu teknolojiyi anakartlarına ilk entegre eden üreticilerden biri olan Gigabyte sınırları yıkmış oldu. Bununla da yetinmeyen firma ürüne bir de ONFI arabirimi eklemiştir. Bu arabirimden kısaca bahsedecek olursak görünürde dizüstü bilgisayarların RAM giriş yuvaları boyutunda ufak bir yuva olduğunu ve gelecekte NAND temelli hızlı depolama birimlerinin takılacağı arabirim olduğunu söyleyebiliriz. ONFI'nin asıl amacı NAND tabanlı depolama birimlerinin karşılaştığı veri yazma/okuma darboğazını yok ederek sistem performansını mümkün olan en üst düzeye çıkarmak. Bunu basitçe örnekleyecek olursak NAND temelli yeni çıkacak süper hızlı depolama birimlerini SATA 3 portuna takmak yerine doğrudan ONFI yuvasına takarak bu modüllerin RAM'lerin sunduğu hıza yakın bir hızda çalıştırılmasını sağlayabilecek ve bu sayede bilgisayarınızdaki bütün uygulamaları, oyunları ve işlemleri çok daha hızlı bir biçimde çalıştırabileceksiniz.

## Uzay teknolojisi

Gigabyte'ın bu anakart ile rakipleri arasında büyük bir fark açtığını söylersek yanlış demiş olmayız zira kartın üzerindeki teknolojilerin birçoğu günümüzde piyasada bile göremeyeceğiniz tamamen geleceğe dönük teknolojiler. Söz konusu 2000 Mhz ve üzeri çift kanal DDR3 desteği, 12 güç fazlı ve 6 kademeli işlemci güç beslemeli VRD 11.1 desteği, enerji verimliliğini artıran Dynamic Energy Saver teknolojisinin ikinci nesil sürümü DES 2 ve üstün BIOS yetenekleriyle göz dolduran Smart 6 teknolojilerini gördükten sonra Tayvan'daki Gigabyte fabrikasının yakınına UFO düşmüş olabilir mi diye düşünüyoruz. Aslında bu teknolojilerin her biri için sayfalarca ayrıntı vermek mümkün fakat alanımız dar olduğu için kısaca bahsediyoruz. Örneğin Smart 6 teknolojisi sayesinde sistemin normalden daha hızlı açılması sağlanabiliyor.

## Arabirim zengini

Son olarak EP55A-UD4P'nin arabirimlerinden bahsetmek istiyoruz. 8 kanala kadar HD sese destek veren Realtek ALC 889A yongası, 10 adet arkada dört adet de ön panel için tasarlanmış toplam 14 adet USB yuvası, otomatik bağlantı seçebilen çift gigabit ethernet portu ve 2 adet eSata portu ürünün en çok dikkat çeken arabirimleri. Yine bir adet mini, toplamda iki adet FireWire portu, koaksiyel ve optik ses çıkışlarının yanında hem klavye hem de fare takabileceğiniz bir adet PS/2 portu da kartın üzerindeki diğer girişler. Kartın üstünde ise iki adet PCI Express x16 şeklinde kullanılabilen bir adet x16'nın yanında iki adet x8 yuvası, iki adet x1 ve iki adet de PCI yuvası mevcut. Yine dört adet DDR3 bellek ve bir adet de ONFI yuvasının yanında 10 adet de SATA portu mevcut. 🍌





CASIO EXILIM EX-FH20

## 30 FPS İLE HD FOTOĞRAF

Aslında 40 kare yakalayabiliyor ancak 1280 x 720 HD kalitede saniyede 30 kare çekebiliyor. Bu görüntülerden gözü rahatsız etmeyecek akıcı bir video oluşturabilirsiniz. Elbette ki çok hızlı bir bellek kullanmak gerekiyor. Küçük, 480 gr ağırlığıyla sınıfına göre oldukça hafif bir cihaz. Casio Exilim Pro EX-F1 ile kıyaslandığında yarı profesyonel kalan bu makine, her türlü çekim için uygun. Örneğin; gece çekim moduyla kaliteli fotoğraflar çekebiliyor. Ürün, dört adet kalem pille çalışıyor ve bu sayede şarja takma imkanınız olmadığına da yedek pillerle rahatlıkla kullanmak mümkün oluyor. 9.1 MP görüntü algılayıcısı sayesinde 3456 x 2592 piksel çözünürlüğe ulaşabiliyor. 26 - 520 mm f / 2,8 - 4,5 değerlerine sahip objektifi, 20x optik zoom ile kuş gözlemcilerini de mutlu ediyor. Taş gibi bir cihaz, tavsiye ediyoruz.

FİYAT 699 Dolar + KDV İTHALAT Mersa Sistem WEB [www.mersasistem.com.tr](http://www.mersasistem.com.tr)

### E-POSTA YERİNE GOOGLE WAVE

Yeni geliştirilen Google Wave hizmeti oldukça ilgi çekti. Bugünün ihtiyaçlarını karşılayacak bir mail hizmeti geliştirme amacı güden projenin çok ilginç özellikleri var. Birden çok kullanıcının eş zamanlı olarak irtibat kurabildiği, resim ve video paylaşabildiği ve dokümanlar üzerinde bir arada çalışabildiği bir platform. E-postanın kısıtlamalarını ortadan kaldıracak olan bu hizmetin yıl sonunda tamamlanması bekleniyor. Açık kaynak kodlu ve eklentilere açık olması ise bu projenin önünün açık olduğunu gösteriyor.

CREATIVE HS-1000 FATALITY

## ÇIKARILABİLİR MİKROFONLA RAHATLIK

Hem multiplayer oyunlarda oyun içinde, hem de Skype gibi sesli sohbet programlarında kulaklığın mikrofonu kıymete biniyor. Ancak insanın mikrofonla işi yokken de takılıp rahatsız edebiliyor, mikrofonsuz kulaklıklar daha temiz, daha ergonomik oluyor. Creative HS-1000 Fatal1ty, biz oyunculara her iki imkanı da sunuyor. Fatal1ty ismi kalite ifade ediyor, üstüne üstlük bu kulaklık X-Fi ses kartıyla beraber piyasaya çıkıyor ve kaliteli ses hastalarının iştahını kabartıyor. USB'den takılan kulaklık 20 Hz - 20 kHz frekans aralığına, mikrofon ise 100 Hz - 18 kHz frekans aralığına sahip. İki buçuk metrelik kordonuyla yatakta uzanıp film izlerken de rahatlık sunuyor. 162 gr ağırlığı, ergonomik yapısı ve kadife kaplı kulak yastıkları ile hiç rahatsız etmiyor. Uzun süre kullanmak mümkün.

FİYAT ??? Dolar + KDV İTHALAT Koyuncu WEB [www.tr.creative.com](http://www.tr.creative.com)

### YENİ NESİL İŞLEMCİLER: FOR THE HORDE!

"Horde" kelimesi "ordu" kelimesinden gelen ama "sürü" manasında kullanılan bir kelimedir. Bir teknoloji haberinde ne için World of Warcraft sloganı attığımızı soracak olursanız, anlayışla karşılız. Sebebi mucizesi şu ki tek işlemcili hızlandırma devri çoktan bitti. Çok çekirdekli işlemcili platformlara geçtiğimiz bu günler bile yakında geçişte kalacak. Yeni nesil işlemciler sürü halinde çalışacak, kalabalıktan güç alacak.







## MICROSOFT'TAN BING BOOM

Microsoft'u temsil eden Steve Ballmer, bu seneki All Things Digital konferansında Microsoft'un yeni çıkacağı arama motoru olan Bing'den bahsetti. "Adını Boom koymalıydık!" diyen Ballmer, Microsoft'un bu arama motoru konusunda ne kadar iddialı olduğunu tekrar ortaya koydu. Konuşmasının devamında Netbook ismini eleştirdi ve bunların da PC olduğunu belirtti. Elbette ki sözlerinin sonunda Vista'nın XP'den daha hızlı olduğunu söylemeden geçemedi; ancak bizi artık Windows 7 ilgilendiriyor.

PALIT GTX 275

## ÇİFT FAN İLE OVERCLOCK İMKANI

Sıcak yaz aylarında adam gibi soğutulan bir ekran kartı çok önemli. Ekranınızda ufak tefek renkli noktalar çıkmaya başlamışsa fanınızı temizlemekte geç kalmış bile olabilirsiniz. Palit'in bu ürünü ise ATI'nin 4890 kartına karşılık gelen ve standart bir GTX 275'in ötesinde performans sunan bir ekran kartı. Çift fanı sayesinde çok iyi soğuyor ve hem ağır yük altında takılmalar yaşanmıyor, hem de standart fan ile overclock imkanı doğuyor. HD videolar için donanımsal hızlandırma özelliği, CUDA ve PhysX desteği, 633 Mhz çekirdek ve 1404 paralel işlemci hızı ve 869 MB GDDR3 belleği ile testlerde oldukça iyi sonuçlar veren bir kart. İki DVI ve bir S Video çıkışına sahip olan ekran kartına güç yetirmek içinse 2 x 6'lık güç girişi takmak gerekiyor.

FİYAT 307 Dolar + KDV İTHALAT Endeks Bilişim WEB [www.endeksbilisim.com](http://www.endeksbilisim.com)

## SUNBEAM ESATA DOCKING STATION

# KENARDA DURAN SABİT DİSKLER İŞE YARASIN

Kasaya daha fazla sabit disk koymak için iyi bir güç kaynağına ihtiyacınız vardır. Şahsen güç kaynağının yetersizliği yüzünden üç sabit diske bazı sorunlar yaşadım. Harici sabit diskler de aldıkça birikiyor ve etrafta yer kaplıyor, kablo sayısı arttıkça artıyor. Küçük kapasiteleri sebebiyle raflarda tozlanmaya terk edilen sabit diskler de vicdan yarası. Sunbeam eSATA Docking Station sayesinde ise bu sabit diskleri kullanmak mümkün oluyor. Eski atarilerde kartuş takar gibi sabit diskleri bu istasyona takarak, kasa açmadan ve bilgisayarı yeniden başlatmadan verilerimize ulaşabiliyoruz. Arşivciler için güzel bir çözüm.

FİYAT 44 TL + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB [www.akortek.com](http://www.akortek.com)



## SOSYAL AĞLARIN YARATICISI İSTANBUL'DAYDI

Türkiye'de internet ve iş dünyasıyla buluşan Jason Goldberg, genel müdür yardımcılığını yürüttüğü, borsadaki tek Web 2.0 şirketi olan XING'den bahsetti. Yeni iş ve kariyer fırsatları yaratan bir iş ağı olan XING, 16 dilde yayın yapan, 190 ülkede 7.5 milyon potansiyel ticaret ortağı olan bir firma. İki milyon üyeyle özellikle Almanya ön planda ve Almanya ile Türkiye'nin ticaret hacminin önemine bakarsak bu platform özellikle Türk girişimciler için önemli imkanlar sunuyor.



## KÜTÜPHANE

# LEVEL'İN 150 SAYISI VE DAHA FAZLASI İÇİN!

Teknolojinin son harikası olan bu muhteşem ürün ile 12.5 senedir biriken 150 LEVEL'inizi en iyi şartlarda depolayabilir, bu enfes kültür hazinesini torunlarınıza miras bırakabilirsiniz! Ayrıca LEVEL'in gelecek 150 sayısını ve hediye olan ücretsiz oyunları alacak kadar da ek yere sahip. Bu ay verdiğimiz posterleri de arkasına veya üzerine asarsanız odanızda enfes bir köşe oluşturmuş olursunuz.

FİYAT Cüzi + Kalite Kallavi İTHALAT LEVEL WEB [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

## DVD'den sabit diske teknik

## Recep Baltaş sunar servis

**T**emmuz'un ortasında klimanızı açmış, buz gibi içeceğinizi elinize, derginizi okurken bilgisayarınızda oluşacak herhangi bir sorun için...

**S: Merhabalar ve kolay gelsin diyor ve sorularına geçiyorum.** Fanımla ilgili bir sorunum var. Bilgisayarında işlemcide dahil olmak üzere üç adet fan var. Bir ön fan 12 cm'lik ve bir de arka fan 8 cm'lik. Ben bilgisayarı açtığımda arkadaki fanlardan biri (8 cm'lik olan ya da işlemcinin fanı) gerçekten gürültülü çalışıyor. Normalin iki katı kadar ancak bilgisayarı yeniden başlatınca sesi normale dönüyor. Kasayı açıp fanları kontrol ettim arasında bir şey mi var diye; ancak bir sorun görünmüyordu. Fanı hep %100 çalıştırırım ama bu son bir aydır böyle bir sorunum var. 550 Watt'lık sistemi rahatça göğüsleyen bir güç kaynağı kullanıyorum. İşlemci olarak AMD Phenom X4 9950 Quad - Core 2.6GHz kullanıyorum. *Çınar Tuncer*

**C: Sevgili Tuncer, öncelikle hangi fanın çok yüksek hızda çalıştığını belirlemen gerekiyor. Yine de ben her iki duruma özgü çözüm yöntemlerini söyleyeceğim. İlk olarak arkadaki 8 cm'lik fan eğer anakarta bağlı ise bu fanı doğrudan güç kaynağına bağlamayı tavsiye ediyorum. Bu sayede anakarta yük binmemiş olacak ve fanın hızı güç kaynağı tarafından kontrol edilmiş olacaktır. İkinci olarak, sorun eğer işlemci fanında ise ve bu fan, bilgisayarın açılışından itibaren yüksek hızda çalışıyorsa sorun BIOS'un Cool'n Quiet özelliğinde olabilir. Eğer bu özellik devre dışı ise devreye sok, devrede ise devre dışı bırak ve bu şekilde dene. Anakart modelini yazmadığın için BIOS güncellemesini kontrol edemedim; fakat sen mutlaka bir yeni sürüm kontrolü yap. Böyle bir sorun varsa BIOS'ta, mutlaka güncelleme ile düzeltilmiştir.**

**S: Selam Recep Abi öncelikle kolay gelsin diyor ve hemen sorulara geçiyorum:**

1. Yaza doğru yeni bir bilgisayar alabilirim. Bilgisayarı aldığımda doğal olarak internet de olacak. Oyunlar ve internet için hangi virüs koruma programlarını önerirsin? 2. Kafamı kurcalayan bir soru var, toplama bilgisayarla orijinal bilgisayar

arasındaki farklar nelerdir? 3. Bilgisayar parçaları hakkında çok fazla bir bilgim olduğu söylenemez. Bilgisayar aldığımda sürücülerini indirme konusunda biraz bilgi verebilir misin? 4. Oyunlarda ekran kartları konusunda önerebileceğin kart çeşidi nedir? NVidia, ATI... gibi bir tavsiyen var mı? Ve çift ekran kartı konusunda iki farklı kart çeşidi kullanılabilir mi? Sorularım bu kadar abi. Eğer yanıtlarsan ultra süper olur. İyi çalışmalar herkese. *Onur Baytemur*

**C: Merhaba sevgili Onur, sorularını sırayla cevaplamaya başlayalım:**

**1. Ben pek oyun oynayamadığım için kişisel tercihim Kaspersky Internet Security'dir. Günümüzde virüsler dışında internetten gelebilecek çok sayıda tehdit olduğu için Anti-Virüsler artık yetersiz kalmakta. Bunun için önerim Internet Security yazılımlarıdır. Oyuncular için ise özellikle Norton'un Gamers Edition sürümü çok başarılı. Oyuna girdiğinizde arka planda sizden habersiz orayı burayı kurcalamadığı için sorun yaşamazsınız.**  
**2. Toplama bilgisayarın her parçasının kendine ait garantisi vardır, parçalar sıfırdır, parçaları kendiniz**

seçersiniz ve değiştirmekte özgürsünüz. Marka bilgisayarlarda ise genelde kalitesiz veya özellikleri kırılmış anakartlar ve parçalar kullanılmakta. Fiyatları da yaklaşık 200 Dolar şişirilen bu bilgisayarların tek avantajı teknik servis hizmetidir. Eğer en azından bilgisayarı açmayı biliyorsanız, bilgisayarınız kendiniz toplayın derim. En azından kasayı açarken garantinin devre dışı kalma korkusunu yaşamazsınız.

**3. Bu konu ile ilgili eski sayılarda kapsamlı bir dosya konumuz vardı. Onu okuyabilirsiniz.**  
**4. Çift ekran kartı tavsiye etmiyorum. Tavsiyem her zaman fiyatına göre en iyi performansı sunan kartı almandır. Bu kimi zaman ATI olur kimi zaman nVidia.**

**S: Selam LEVEL dergisi.** Ben Asus M51SN dizüstü kullanıyorum. Asus'un sitesinden XP sürüleri indirdim ve bilgisayarıma XP kurdum. Sorularım ise şunlar: 1. M51SN modeline XP yüklemek için (Artık nasıl oluyorsa bilmiyorum) SATA sürücülerini tanıyan XP gerekiyormuş. Bu doğru mu? Ben de XP yükledim. 2. Bilgisayarımın (Bence) özellikleri iyi olmasına rağmen bazen kararsız çalışıyor. Yani sık olmasa da normal zamanlarda donuyor, tekliliyor, bazen performans çok kötü oluyor. Acaba bu yüklediğim XP'den mi? Yoksa sürücülerin eksik ya da güncel olmamasından mı kaynaklanıyor? Sürücülerim güncel değilse bunu hangi yazılımla kolayca güncelleyebiliriz? *Zaman Ötesi*

**C: Merhaba Sevgili Zaman Ötesi. Cevabıma ilk olarak teknolojiye zamanın epey gerisinde kaldığınızı belirterek başlamak zorundayım. Yaşadığımız bütün bu sorunları Windows Vista kullanarak çözebilirsiniz. Şimdi sorunlara bakalım: XP yüklemek için SATA sürücülerini ayrıca CD'ye eklemek gerekiyor zira XP artık mazide kaldı ve yeni standart olan bazı SATA kontrolcülerini desteklemiyor. Vista'da ise böyle bir sorun yok. İkinci sorunun cevabını kendiniz vermişsiniz; fakat ben yine de bir ekleme yapmak istiyorum. Windows Vista ve Windows 7 artık en güncel sürücülerini otomatik yüklüyor bu sayede kararsızlık ve performans sorunları ortadan kalkmış oluyor. Her zaman dediğim gibi daima güncel kalmanız dileğiyle.**

**S: Merhaba Recep Bey. Nasılsınız?** Fazla vaktinizi almak istemiyorum. Biostar T-Series TA780G M2+ anakartı alacağım. Elimde AMD Athlon 64 X2 Dual 7750 var. Alacağım anakart ile sorun çıkarır mı? Forumlardaki tartışmalar kafamı o kadar yordu ki sinir küpü oldum. Bu konuya bir açıklık istiyorum. İkinci sorum, Powercolor 3850 alacağım ama acaba 400 Watt PSU yeterli olur mu? Şimdiden teşekkür ederim. İyi çalışmalar ve iyi günler.  
*Çağatay Yılmaz*

**C: Merhaba Çağatay Bey. Bazen forumlarda cevabı kesin olan konular dahi sayfalarda uzatılıp tekrar tekrar tartışılabilir. Sizin sorunuz da bu sorulardan bir tanesi. Bu tür bir soruyu cevaplamak için tek ama tek adres mümkün: o da Biostar'ın kendi web sayfasıdır. Ufak bir arama ile [www.biostar.com.tw/app/en-us/t-series/cpu\\_support.php?S\\_ID=344](http://www.biostar.com.tw/app/en-us/t-series/cpu_support.php?S_ID=344) sayfasına ulaşabilir ve işlemcinizi bu anakart ile gönül rahatlığıyla kullanabileceğinizi öğrenebilirsiniz. İkinci sorunuza gelince: **Önemli olan güç kaynağının gerçek 400 Watt sunabilmesidir. Her güç kaynağı etikette yazan gücü sağlayamaz. Eğer güç kaynağınız kaliteli ise 3850 sorunsuz çalışacaktır.****

**S: Selam Recep Abi, Yeni ekran kartı aldım ve sana bunun hakkında bir kaç soru sormak istiyorum.** Yayımalsan ya da cevaplarsan sevinirim. Sistemim 1.8 Ghz Dual Core işlemciye, 3 GB RAM'e ve yeni aldığım Sapphire HD 3850 GDDR3 ekran kartına sahip. Ekran kartını alırken,

satıcı bana güç kaynağımın yetersiz olduğunu söyledi. 400 Watt gerekiyormuş. Benim güç kaynağım ise 300 watt. Ekran kartı şu an takılı. Sizce ekran kartının performansında güç kaynağı yüzünden bir düşüklük olur mu? Eski ekran kartımın sürücüsünü silip yeni ekran kartımın sürücüsünü yükledim. Bilgisayarı her açtığımda "yeni donanım bulundu" diyor. Bunu nasıl düzeltebilirim? Cevaplarınızı bekliyorum ve şimdiden teşekkür ediyorum. *Sinan Demirbaş*  
**C: Sevgili Sinan, daha önce de bahsettiğim gibi güç kaynağı önemli bir bileşen. Kalitesiz güç kaynakları ekran kartının kararsız çalışmasına neden olabileceği gibi kartı yakmaya kadar gidebilir. Yine mavi ekran hataları ve yeniden başlatmalar da yetersiz güç kaynakları yüzünden kaynaklanabilen sorunlardır. Sürücü sorununu çözmek için ise kartla beraber gelen değil de internetten indireceğiniz sürücüyü kurmanızı tavsiye ediyorum.**

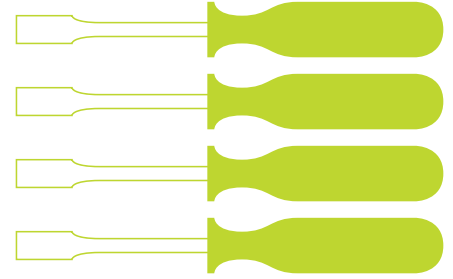
**S: İyi akşamlar LEVEL donanım.** Ben kendi çapında takılan, basketbola takıntılı olan bir LEVEL okuyucusuyum (Yazık bana?). İnternette gezinirken Freestyle Street Basketball diye bir oyunu görme şansına eriştim ki hevesim saatine kursağımda kaldı. Oyun için o kadar güncelleme yaptım ve özenle koruduğum kotamı ellerim titreyerek basket topuna dönmüş gözlerle aştım. Oyunu kurdum ama oyun çalışmak için en az DirectX 9.0 istiyordu ve benim versiyonum DirectX 10'du ne yazık ki. Ne yaptırıyım düşüremedim versiyonumu

Direct X 9.0'a... Eğer yardım edebilirsiniz çok sevinirim ve böylece bir Türk evladının da basket topuyla uyumasını engellersiniz. Şimdiden teşekkür ediyorum.

*Lord Vader Anakin Skywalker*

**C: Sevgili Lordum, var olan DirectX sürümünü sadece daha yüksek bir sürüme güncelleyebilir yani Upgrade edebilirsiniz. Daha alt bir sürüme inmek, yani Downgrade mümkün değildir. Fakat Lordum siz hiç üzülmeysin, Jedi'lardan çaldığımız bir teknoloji ile bu sorunu çözdük. Efendim tek yapmanız gereken DirectX Web Update adlı aracı çalıştırmak ve bu aracın eksik olan DirectX 9 dosyalarını bilgisayarınıza indirmesini beklemek. Bu işlemden sonra galaksinin, pardon kortun hakimi olabilirsiniz. ☺**

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



## SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti (PCI Exp 2.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 285 / GTX 295
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II 550
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 Vista Home Basic SP2	Microsoft Windows Vista Home Premium SP2	Microsoft Windows Vista Ultimate SP2
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

## PC



### DAMNATION

Oyun sırasında aşağıdaki kodları girerek karşılarında yazanları açabilirsiniz.

- LincolnsTopHat: Big Head modu açılır.
- PeoplePerson: Custom Characters açılır.
- LockNLoad: Custom Loadout açılır.
- Revenant: Insane Difficulty açılır.
- BlowOffSomeSteam: Super Weapon açılır.

## XBOX 360



### SBK-09: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- A Perfect Weekend (30 puan): Aynı etkinlikte yarışa ilk sırada başlayıp Race 1'i ve Race 2'yi kazanın.
- A True Rider (35 puan): Simulation modunda bir şampiyona kazanın.
- Back to my First Love (10 puan): Max Biaggi ve Aprilia ile Professional zorluk seviyesinde yarış kazanın.
- Be a Rookie (10 puan): İlk yarışınızı kazanın.
- Bronze Medal (20 puan): Tüm senaryolarda en az bronz madalya alarak yarış kazanın.
- Despite bad luck (10 puan): Bir yarışta maksimum hasar alarak kazanın.
- Dorifuto Kingu (10 puan): Bir yarışta en az 10 saniye patinaj yaparak kazanın.
- Gold Medal (40 puan): Tüm senaryolarda en az altın

## PSP



### TENCHU: SHADOW ASSASSINS

Oyunun Story Mode'ünü bitirin ve Shadow Mode'u açın. Böylece oyundaki bir görevi bitirince Start'a basarak bu moda girebilirsiniz. Oyundaki 50 antrenmanı S Rank ile bitirirseniz Colored Rice açılır ve envanterinize eklenir. Aşağıdaki ekstra objeleri açmak içinse karşılarında yazanları yapın.

- Ancient Hissatsu: 30 görev bitirin.
- Classic Tenchu kostümü: Story Mode'u herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
- Onikage maskesi ve kostümü: Shadow Mode'da haritanın %100'ünü bitirin.
- Unbreakable Ninjato kılıcı: Story Mode'da haritanın %100'ünü bitirin.

- madalya alarak yarış kazanın.
- I'm the Star (20 puan): Suzuki Alstare takımıyla bir şampiyona kazanın.
- I'm the Wizard (10 puan): Michel Fabrizio ile Monza'daki yarış kazanın.
- Impossible Comeback (10 puan): Bir yarışta Professional zorluk seviyesinde son sıradan başlayarak kazanın.
- Italian Miracle (20 puan): Pedercini takımıyla bir şampiyona kazanın.
- Italy Rules the World (10 puan): Tüm İtalyan pilotlar ile yarış kazanın.
- Lucky Man (30 puan): Aynı şampiyonada üç kez yedinci sırada yer alın.
- Milestone Best Friend (10 puan): Luca Scassa ile Misano Adriatico'daki yarış kazanın.
- Milk Shake (10 puan): Team Sterilgarda motosikletini yarış dışı bırakın.
- Mr. Crocodile Under the Water (15 puan): Troy Corser ile yağmur altındaki bir yarış kazanın.
- Mr. Superpole (20 puan): Tek bir şampiyonada en az 10 kez Superpole yapın.
- Once he was Bayliss (15 puan): Ducati Xerox Team motosikletiyle bir şampiyona kazanın.
- Pure Ruler (40 puan): Tüm pistlerde yarış kazanın.
- Pure ruler, out of the box (25 puan): Tüm pistlerde online yarış kazanın.

## PS3



### LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- A Fistful of Larrys (Silver): Wild West's Dreamscape'i tamamlayın.
- Best Actor (Gold): 100 Larry Awards toplayın.
- Best Newcomer (Bronze): 10 Larry Awards toplayın.
- Best Supporting Actor (Silver): 50 Larry Awards toplayın.
- Broadcasting on Top of the World (Bronze): Laffer Studio'da en yüksek puana ulaşın.
- Carjacker (Bronze): 50 araç çalın.
- Chamone (Silver): Horror Dreamscape'i tamamlayın.
- Cupid Sniper (Bronze): Larry Get Your Gun görevini tamamlayın.
- Dead Beat (Bronze): Army of the Dead görevini tamamlayın.
- Demolition Boy (Bronze): 60 saniye içinde üç aracı yok edin.
- Gymnastic Larry (Bronze): Üst üste üç kez duvar

- Rainbow Decks (50 puan): Tüm kartları kazanın.
- Silver Medal (30 puan): Tüm senaryolarda en az gümüş madalya alarak yarış kazanın.
- Simulation Wizard (15 puan): Extreme Simulation modunda en az Professional ya da Real seviyede bir rakibe karşı yarış kazanın.
- Someone has to read them now (30 puan): Credits'in tamamını izleyin.
- Straight out of the factory (15 puan): Ducati Xerox ile Imola'daki yarış kazanın.
- Style Victory (30 puan): Kusursuz bir şekilde yarış kazanın.
- Teamwork (30 puan): Tüm SBK takımlarıyla en az bir yarış kazanın.
- Teatime (20 puan): Donington'da en az beş yarış kazanın.
- Telemetry Expert (10 puan): İki telemetreyi karşılaştırın.
- The championship is on the line (30 puan): Bir online şampiyona kazanın.
- The Pirate lands in America (10 puan): Biaggi ile Salt Lake City'deki yarış kazanın.
- The SBK™ Kamikaze (10 puan): Tüm Japon pilotlar ile yarış kazanın.
- The True SBK™ Hero (40 puan): En az üç şampiyona kazanın.
- Tight Rope Walker (40 puan): Hiç düşmeden 10 yarış bitirin.

zıplaması gerçekleştirin.

Hot Foot Award (Silver): Yürüyerek 100 mil yol kat edin.

Larry Scores (Silver): Shuffleboard'da 2800 puan toplayın.

Le Manns (Bronze): Oyun sırasında üç saat boyunca araç kullanın.

Movie Mogul (Platinum): Tüm trophie'leri kazanın.

Networking Socialite (Silver): Oyundaki tüm karakterlerle tanışın.

Old Silver Tongue Award (Gold): Dört Director Games'i tamamlayın.

Pedal to the Metal (Silver): Tüm yarışları tamamlayın.

Road Tripping (Silver): 400 mil yol kat edin.

Rookie Award (Bronze): Oyunun ilk görevini tamamlayın.

Shuffle the Deck (Bronze): Shuffleboard görevini tamamlayın.

Speed (Gold): Oyunu sekiz saatin altında bir sürede bitirin.

Suits You Sir (Silver): Aynı görevde tüm kostümleri açın.

The End (Gold): Oyunun tüm hikaye görevlerini tamamlayın.

The Ship of Dreams (Silver): Bytanic Dreamscape'i tamamlayın.



## RAG DOLL KUNG FU: FISTS OF PLASTIC

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Annoying Acrobat (Bronze): Bir yerden bir yere atlayın ve aynı anda düşmana zarar verin.

Bully (Hidden Silver): Takım arkadaşınız tarafından yakalanan düşmanı alt edin.

Combo Meal (Silver): Havadaki düşmanı, o yere

Transmission Wizard (15 puan): Manuel vites ile en az Professional ya da Real seviyede bir rakibe karşı yarış kazanın.

Turnaround (10 puan): Bir yarış iki kez 360 yaparak kazanın.

Unlucky Man (25 puan): 13 online yarış kaybedin.

Victories in 5 continents (20 puan): Phillip Island'da, Losail'de, Salt Lake City'de, Kyalami'de ve Monza'da birer yarış kazanın.

Winning Streak (30 puan): Arka arkaya 10 yarış kazanın.

inmeden üst üste üç kez special attack ile vurun.

Fishy Billiards (Silver): Lightning Ball ile bir balığı potaya sokun.

Learning the Ropes (Bronze): Tüm multiplayer modları oynayın.

Let Me Down! (Bronze): Havadaki düşmanı Lightning Ball ile üst üste üç kez vurun.

Mover and Shaker (Bronze): Tüm motion sensor hareketlerini gerçekleştirin.

Rag Doll Apprentice (Bronze): Tüm Bronze trophie'leri kazanın.

Rag Doll Expert (Silver): Tüm Silver trophie'leri kazanın.

Rag Doll Master (Gold): Tüm Gold trophie'leri kazanın.

Room Clearer (Hidden Bronze): Tek bir atakta üç düşmana birden hasar verin.



## VIRTUA TENNIS 2009

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

...One Giant Leap (Bronze): World Tour'da ilk turnuvasını kazanın.

Access all Areas (Silver): World Tour'da tüm kortları satın alın.

Aces High (Bronze): 100 ace yapın.

Arrrrrrh! (Bronze): Pirate Wars'ta, tek bir oyunda üç gemi batırın.

Astro-Carpet King (Bronze): Suni kortta 100 maç oynayın.

Big Hitter (Bronze): Maksimum hızda 250 servis kullanın.

Block and Roll (Bronze): Block Buster'da 15 block combo temizleyin.

Breaking the Speed Limit (Bronze): 200 km ve üzeri hızda servis kullanın.

Cherry Picker (Bronze): Avalanche'ta, tek bir oyunda 10 kiraz toplayın.

Competitive Streak (Bronze): World Tour'da 10 ranked maç oynayın.

Coronation (Gold): World Tour'da King of Players turnuvasını kazanın.

Different Strokes (Bronze): Stroke vuruşuyla 400 sayı kazanın.

Drop and Give Me 50! (Bronze): Drop vuruşuyla 50 sayı

kazanın.

First Among Equals (Gold): World Tour'da birinci sıraya yükselin.

Go Pro! (Silver): World Tour'da profesyonel olun.

Gold Medalist (Bronze): Oyundaki tüm altın

madalyaları açın.

Grass Stains (Bronze): Çim kortta 100 maç oynayın.

King for a Day (Bronze): Gizli King karakterini açın.

Last Man Standing (Bronze): Tüm profesyonel erkek sporcuları yenin.

Last Woman Standing (Bronze): Tüm profesyonel bayan sporcuları yenin.

Leader of the Pack (Silver): World Tour'da bir numaralı amatör sporcu olun.

Make friends and influence people (Bronze): World Tour'da sekiz karakterle arkadaş olun.

Marathon Man (Bronze): 10 km yol kat edin.

National Treasure (Silver): World Tour'da Davis veya Fed kupasını kazanın.

One Small Step (Bronze): World Tour'da ilk maçınızı kazanın.

Over the top (Bronze): Lob vuruşuyla 50 sayı kazanın.

Perfect Frame (Bronze): Pot Shot'ta hiç kaçırmadan tüm topları temizleyin.

Platinum (Platinum): Tüm trophie'leri kazanın.

Play with Clay (Bronze): Toprak kortta 100 maç oynayın.

Practice Makes Perfect (Bronze): World Tour'da 10 antrenman maçı oynayın.

Pushing it to the Max! (Bronze): Bir maçta arka arkaya, maksimum hızda üç servis kullanın.

Quick and Easy (Bronze): Play veya Network Games modunda 25 maç oynayın.

School's Out (Bronze): World Tour'da tüm akademi görevlerini tamamlayın.

Shopaholic (Bronze): World Tour'daki dükkandan 100 eşya satın alın.

Social Animal (Bronze): Online arkadaşlarınızla 10 maç yapın.

Style Guru (Silver): World Tour'da tüm temel oyun stilleriyle oynayın.

Super, Smashing, Great! (Bronze): Smash vuruşuyla 100 sayı kazanın.

That's Duke's a Hazard! (Bronze): Gizli Duke karakterini açın.

Them Bones (Bronze): Meat Defender oyununu iskelet kostümüyle oynayın.

Training to Win (Bronze): World Tour'da sekizinci seviye antrenman maçı oynayın.

Versatile Female (Bronze): Tüm bayan sporcularla maç kazanın.

Volleyball (Bronze): Volley vuruşuyla 300 sayı kazanın.

You are Gold! (Gold): World Tour'da tüm akademi görevlerini altın madalyayla tamamlayın.

# SHERLOCK HOLMES VS. JACK RIPPER

"Watson, cinayeti aydınlatmamız an meselesi. Hissedebiliyorum."

## KİLİTLİ ÇANTA



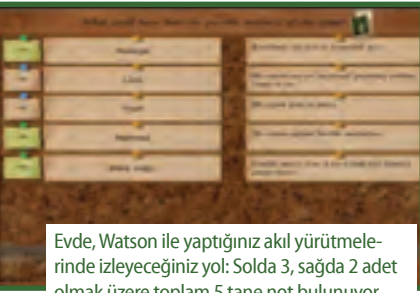
Kilidi açmak için sırasıyla şu adımları yapın: Sağdaki anahtarı saat yönünde iki kez çevirin. Soldaki anahtarı iki kez çevirin. Tekrar sağdaki anahtarı bu sefer bir kez çevirin. Soldaki kilidi iki kez çevirin. En üstteki anahtarı iki kez çevirin. Böylece kilidi açın.

## OLAY MAHALLİ



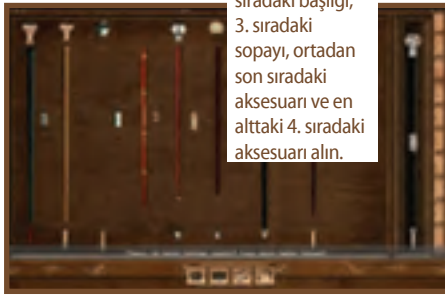
Watson'a makyaj yapacaksınız ve cinayeti canlandıracaksınız. Burada beş farklı ihtimal var. Bu ihtimalleri cinayetin işlendiği şekilde düzenlemeliyiz. Soldan üçüncü pencereye bir kere tıklayın ve play'e basın. Daha sonra gelecek menüden sırasıyla 1. 2. ve 3. pencerelere tıklayın ve play'e basın. Böylece cinayetin nasıl işlendiğini çözeceksiniz. Daha sonra olayları yazılı şekilde toparlamamız gerekiyor. Önünüze gelen pencereden sağdaki oka basarak 1. aşamayı seçin. Buradan etrafında kırmızı çerçeve olmayan sayfaları sağdaki boş kalıplara; kırmızı çerçeveli sayfaları ise kırmızı kalıplara yukarıdan aşağıya doğru yerleştirin. İlk üç olayı ortaya oluşturduğu sayfada açılan sonuçlardan en baştakini seçin. Bir sonraki sayfada sonuçlardan ise ortadakini seçin. Sayfanın en sağında beliren tablodan ise en alttaki cümleyi seçin. Bir sonraki sonuç tablosundan en alttaki cümleyi seçin. Onun altındakinden ise ortadakini, en alttaki tablodan da 1. cümleyi seçin. Bu olayların sonucu olarak en sağda beliren tablodan da ortadaki cümleyi seçin. Birinci kısmı bitirdikten sonra ikinci kısma geçin. Burada da aşağıdan yukarıya sayfaları kenar renklerine göre uygun yerlere yerleştirin. En üstteki sonuç tablosunda 3. cümleyi seçin. Sağda beliren tablodan da 2. cümleyi seçin. Sağda alttaki tablodan da 1. cümleyi seçin. Ortadaki sonuç tablosundan da 2. cümleyi seçin. Altında oluşan tablodan ise 3. cümleyi seçin. Bu tablodan sonra beliren tablodan da 1. cümleyi, sondan bir önceki tablodan ise 3. cümleyi, son tablodan da 2. cümleyi seçin.

## NOTLAR



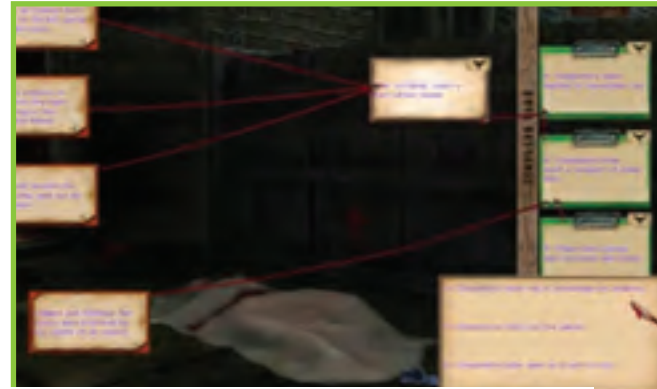
Evde, Watson ile yaptığınız akıl yürütme sürecinde izleyeceğimiz yol: Solda 3, sağda 2 adet olmak üzere toplam 5 tane not bulunuyor panoda. Sağ alttaki notu en üste yerleştirin. Soldaki en alttaki notu ikinci sıraya, sağdaki notu üçüncü, sol üstteki notu dördüncü sıraya yerleştirin. En son notu da son kalan boş yere. Daha sonra panoda en soldaki evet-hayır ları değiştireceksiniz. Bu cevaplar sırasıyla: Evet, hayır, hayır, evet ve evet olmalı.

## BASTON



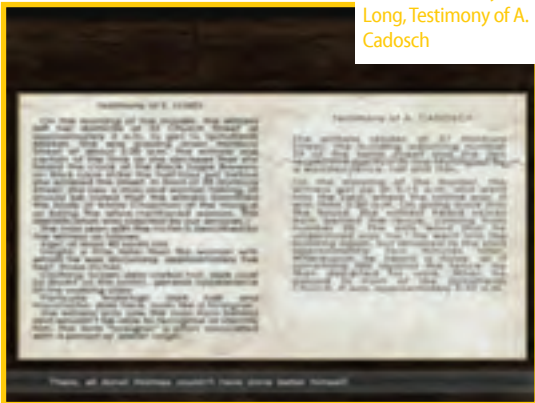
Bastonu yapmak için sırasıyla: 4. sıradaki başlığı, 3. sıradaki sopayı, ortadan son sıradaki aksesuarı ve en alttaki 4. sıradaki aksesuarı alın.

## MURDER OF ANNTE CHAPMAN



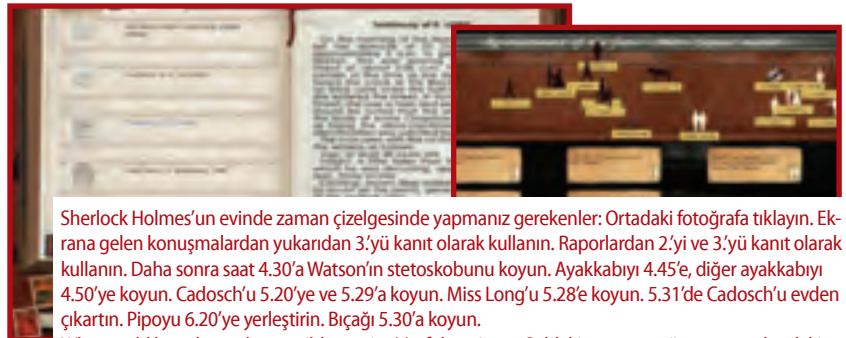
Burada da cümleleri birbirine bağlamamız gerekiyor. Kırmızı çerçeveli cümleleri kırmızı tablolara diğerlerini de boş kalan yerlere yukarıdan aşağıya yerleştirdikten sonra yeni çıkan pencerelerdeki seçmeniz gereken cümleleri yukarıdan aşağıya sırasıyla yazıyorum: 2. cümle, 1. cümle, 3. cümle, 1. cümle, 1. cümle. En sağdaki pencerelerde seçmeniz gereken cümleler: 2. cümle, 2. cümle, 2. cümle, 2. cümle. Şimdi bir sonraki tablo ekranına geçin. Buradaki tablolardan şu cümleleri seçin: 3. cümle, 3. cümle, 2. cümle. Sağ tarafa geçin: 3. cümle, 2. cümle, 1. cümle ve 3. cümle. Bu tabloyu da bitirdikten sonra son tablo ekranına geçin. 2. cümleyi seçin, en sağdaki tablodan da 1. cümleyi. Daha sonra en yukarıdaki tablodan 3. cümleyi, en alttakinden ise 2. cümleyi seçin. Açılan son tablodan da 1. cümleyi seçin.

## BULMACA



Bulmacayı tamamladığınızda başlığı şöyle olmalı: Testimony of E. Long, Testimony of A. Cadosch

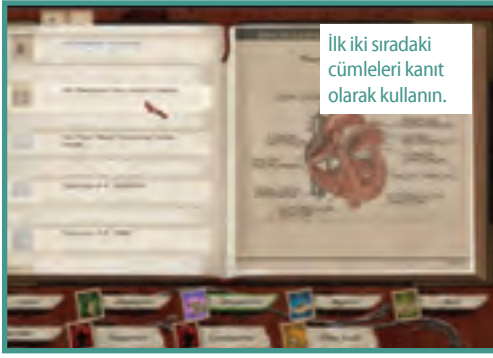
## ZAMAN ÇİZELGESİ



Sherlock Holmes'un evinde zaman çizelgesinde yapmanız gerekenler: Ortadaki fotoğrafa tıklayın. Ekranı gelen konuşmalardan yukarıdan 3.'yü kanıt olarak kullanın. Raporlardan 2.'yi ve 3.'yü kanıt olarak kullanın. Daha sonra saat 4.30'a Watson'ın stetoskobunu koyun. Ayakkabıyı 4.45'e, diğer ayakkabıyı 4.50'ye koyun. Cadosch'u 5.20'ye ve 5.29'a koyun. Miss Long'u 5.28'e koyun. 5.31'e Cadosch'u evden çıkartın. Pipoyu 6.20'ye yerleştirin. Bıçağı 5.30'a koyun.

What could have been the possible motive(s) of the crime> Soldaki 1. notu en üste, onun altındaki notu 2. sıraya, bir sonraki notu 3. sıraya, sonraki notu 4. sıraya ve son notu da en sona yerleştirin. Daha sonra 3 Cannibalism ve Money'in olduğu cevapları da evet yapın.

## İNSAN ANATOMİSİ ANSİKLOPEDİSİ



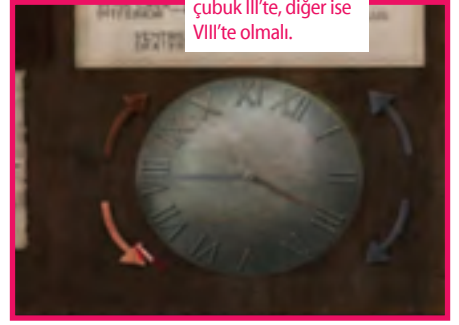
İlk iki sıradaki cümleleri kanıt olarak kullanın.

## SAAT 1



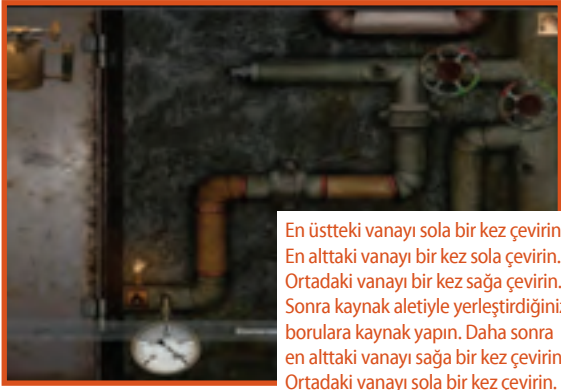
Saatin koyu renkli çubuğu IV'te diğeri ise I'de olacak.

## SAAT 2



İkinci saat bulmacasında ise koyu renkli çubuk III'te, diğeri ise VIII'te olmalı.

## KAYNAK



En üstteki vanayı sola bir kez çevirin. En alttaki vanayı bir kez sola çevirin. Ortadaki vanayı bir kez sağa çevirin. Sonra kaynak aletiyle yerleştirdiğiniz borulara kaynak yapın. Daha sonra en alttaki vanayı sağa bir kez çevirin. Ortadaki vanayı sola bir kez çevirin. En üstteki vanayı sağa bir kez çevirin.

## YILLAR



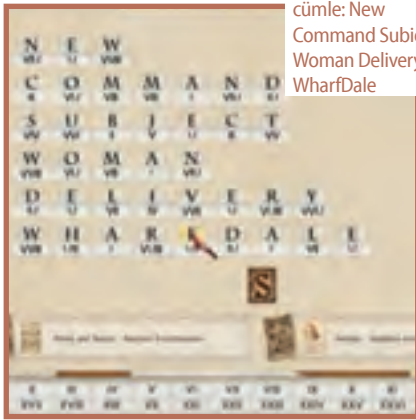
1868, 1876, 1870, 1894. Diğer yıllar: 1872, 1866, 1888, 1884, 1880. Diğer yıllar: 1874, 1878, 1882.

## PARFÜMLER



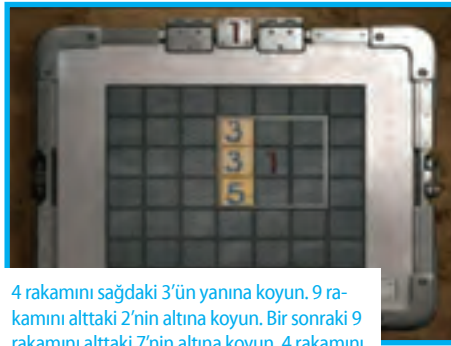
Soldan 1. parfüm için sağdaki temellerden 3. olanı alın. Soldakilerden en alttaki gri renkteki parçayı alın. Sonraki parfüm için açık yeşil temeli alın. Sonra sarı ve mavi renkli parçayı alın. Son parfüm için yeşil temeli alın. Soldan da sarı ve yeşil küçük parçaları alın.

## ŞİFRE ÇÖZÜMÜ



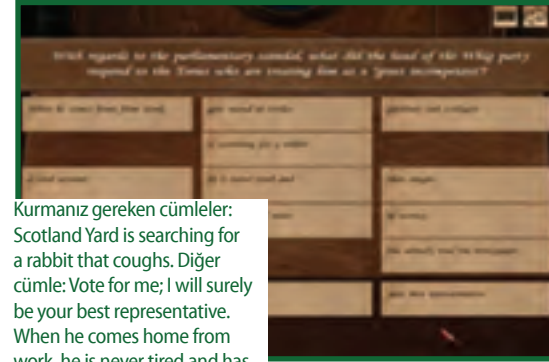
2.ve 4.yazıları kanıt olarak kullanın. Yazmanız gereken cümle: New Command Subject Woman Delivery Wharf Dale

## BULMACA KUTUSU



4 rakamını sağdaki 3'ün yanına koyun. 9 rakamını alttaki 2'nin altına koyun. Bir sonraki 9 rakamını alttaki 7'nin altına koyun. 4 rakamını sağdaki 0'ın yanına koyun. 6 rakamını soldaki 7'nin yanına koyun. 1 rakamını sağdaki 3'ün yanına koyun.

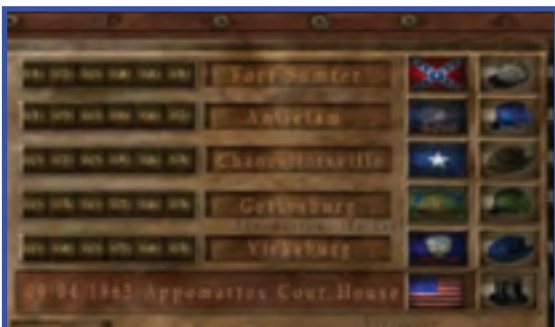
## TELEFON GÖRÜŞMESİ



Kurmanız gereken cümleler: Scotland Yard is searching for a rabbit that coughs. Diğer cümle: Vote for me; I will surely be your best representative. When he comes home from work, he is never tired and has already read a newspaper.

Cümleleri tablolara yerleştirdikten sonra seçmeniz gereken cümleler sırasıyla: 2. cümle, 3. cümle, 3. cümle, 2. cümle, 1. cümle, 3. cümle, 1. cümle, 3. cümle, 3. cümle, 1. cümle, 2. cümle, 1. cümle.

## SAVAŞ TARİHLERİ



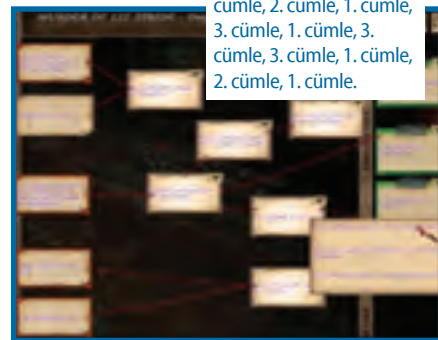
12.04.61 Fort Sumter. Kırmızı bayrak, gri şapka. 17.09.62 Antietam. Desenli bayrak, mavi şapka. 02.05.63 Chancellorsville. Beyaz yıldızlı mavi bayrak ve siyah şapka. 03.07.63 Gettysburg. Yeşil bayrak ve şapka. 04.07.63 Vicksburg. Mavi bayrak, mavi şapka.

## OLAYLARIN SEYRİ



00.00 kulüp toplantısı bitiyor. 00.20 Amerikalı dışarı çıkıyor. 00.30-00.35 Amerikalı bir bayanla konuşuyor. 00.40 Mr. Eagle kulübe giriyor. 00.43 Bayan Schwartz olay yerinden geçiyor. 00.44 Bayan Schwartz yürüyüş yapıyor. 00.45 Schwartz koşmaya başlıyor. 01.00 at arabası görünüyor. 00.45-01.00 cinayet işleniyor.

## CÜMLELER



## REHBER

### ZAMAN ÇİZELGESİ



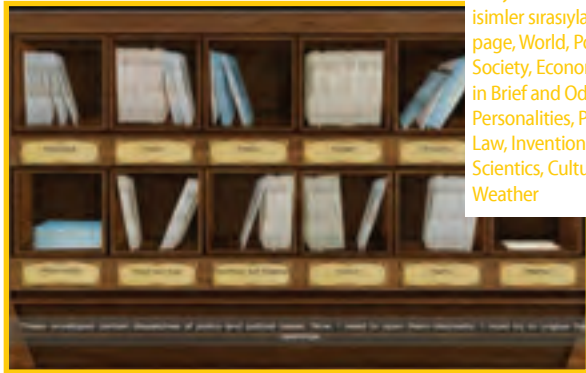
01.00 - 01.20 Holmes ve Watson olay yerine gider. 01.30 Watkins meydana girer. 01.30 Cinayet henüz gerçekleşmedi. 01.35 Bir bay ve bayan tartışıyor. 01.35 - 01.42 Cinayet işlenir. 01.42 Harvey meydana gelir. 01.44 Ceset bulunur.

### YAŞ TAHMİNLERİ



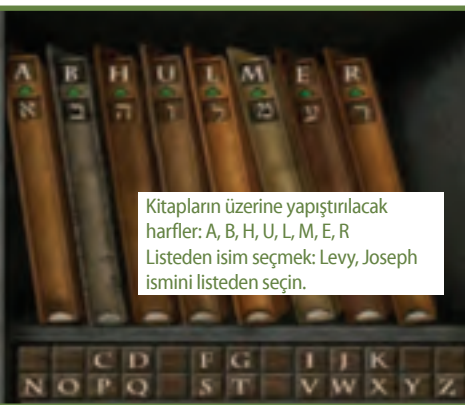
Soldan sağa şahitlerin yaşları şöyle olmalı: Birinci şahit: 33. Yaş Aralığı 25 - 35, 26 - 34, 27 - 33. İkinci şahit: 33. Yaş Aralığı 16 - 36, 17 - 35, 18 - 34, 19 - 33. Üçüncü şahit: 33. Yaş Aralığı: 30 - 50, 31 - 49, 32 - 48, 33 - 47

### DOSYALAR



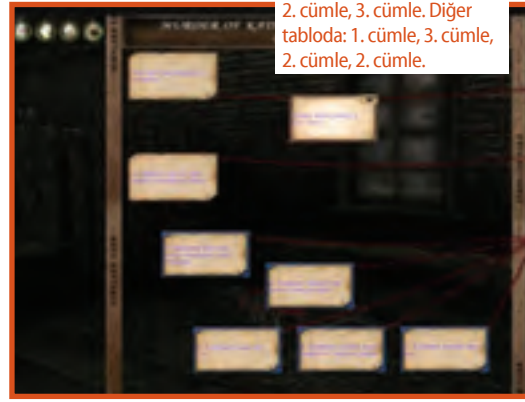
Dosyaların altına gelecek isimler sırasıyla: Front-page, World, Politics, Society, Economy, News in Brief and Oddites, Personalities, Police and Law, Inventions and Scientics, Culture, Sports, Weather

### KİTAPLAR



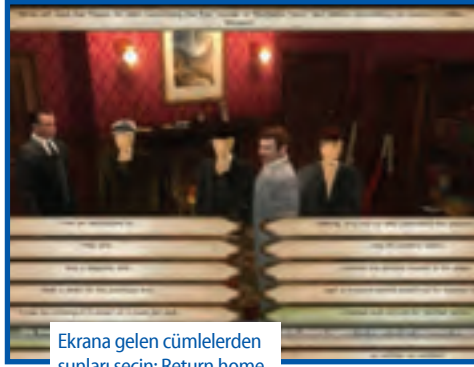
Kitapların üzerine yapıştırılacak harfler: A, B, H, U, L, M, E, R  
Listeden isim seçmek: Levy, Joseph ismini listeden seçin.

### ÇIKARIM TABLOSU



Sırasıyla: 2. cümle, 3. cümle, 2. cümle, 1. cümle, 3. cümle, 2. cümle, 3. cümle. Diğer tabloda: 1. cümle, 3. cümle, 2. cümle, 2. cümle.

### KATİLİN HAREKETLERİ



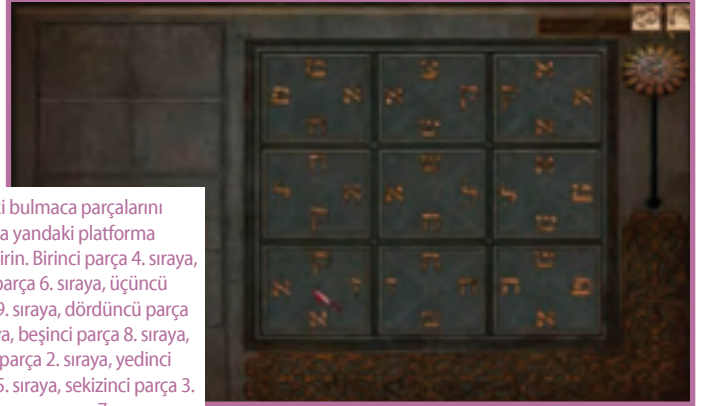
Ekrana gelen cümlelerden şunları seç: Return home or to a safe location and change and go look for another victim.

### CİNAYETLER



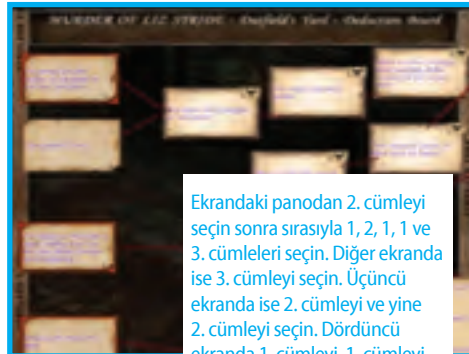
Birinci cinayeti Hambury Street'e yerleştirin. İkinci Dutfield's Yard'a. Üçüncüyü Buck's Row'a. Dördüncüyü Mitre Square'e. Sonuncuyu da Goulsson Street'e. Daha sonra üçüncü ve dördüncü, sonrasında da birinci ve ikinci cinayetleri birleştirin. Daha sonra en alttaki iki cinayeti birleştirin. Sonra alttaki üç cinayeti kapsayacak biri sarı biri kırmızı iki daire çizin.

### KİLİTLİ SANDIK



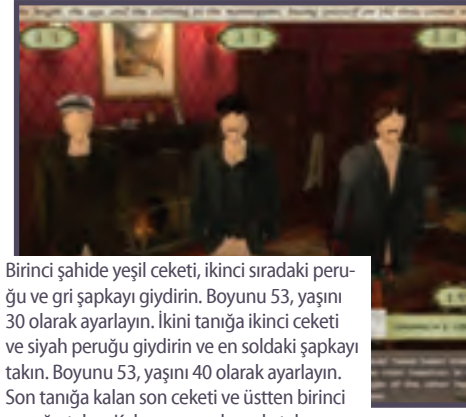
Soldaki bulmaca parçalarını sırasıyla yandaki platforma yerleştirin. Birinci parça 4. sıraya, ikinci parça 6. sıraya, üçüncü parça 9. sıraya, dördüncü parça 1. sıraya, beşinci parça 8. sıraya, altıncı parça 2. sıraya, yedinci parça 5. sıraya, sekizinci parça 3. sıraya ve son parça 7. sıraya.

### CÜMLELER



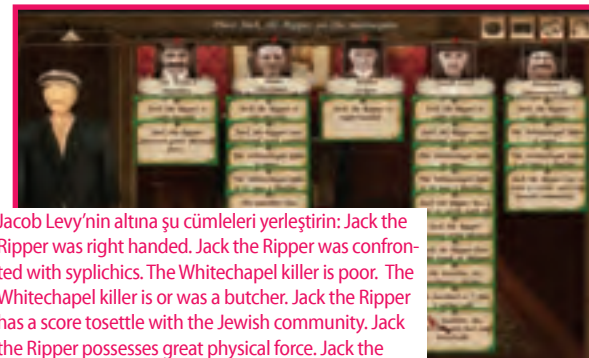
Ekrandaki panodan 2. cümleyi seçin sonra sırasıyla 1, 2, 1, 1 ve 3. cümleleri seçin. Diğer ekranda ise 3. cümleyi seçin. Üçüncü ekranda ise 2. cümleyi ve yine 2. cümleyi seçin. Dördüncü ekranda 1. cümleyi, 1. cümleyi ve son olarak 3. cümleyi seçin. Beşinci ekranda 2.ve 1. ve 3. cümleyi seçin.

### ÜÇ ŞAHİT



Birinci şahide yeşil ceketi, ikinci sıradaki peruğu ve gri şapkeyi giydirin. Boyunu 53, yaşını 30 olarak ayarlayın. İkinci tanığa ikinci ceketi ve siyah peruğu giydirin ve en soldaki şapkeyi takın. Boyunu 53, yaşını 40 olarak ayarlayın. Son tanığa kalan son ceketi ve üstten birinci peruğu takın. Kalan son şapkeyi da takın. Boyunu 53, yaşını da 26 olarak ayarlayın.

### BEŞ ŞÜPHELİ



Jacob Levy'nin altına şu cümleleri yerleştirin: Jack the Ripper was right handed. Jack the Ripper was confronted with syphichics. The Whitechapel killer is poor. The Whitechapel killer is or was a butcher. Jack the Ripper has a score to settle with the Jewish community. Jack the Ripper possesses great physical force. Jack the Ripper lives in the ward of Aldgate. The murderer has workman's clothes. The murderer is 5 feet 3 inch tall. The murderer has light colored hair and moustache.



TAM SÜRÜM  
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ  
LEVEL  
TAM SÜRÜM

### SERİ NUMARASI

Oyunun kurulumu için gereken seri numarasını 3. sayfada bulabilirsiniz.

- Hangi kanal abi?

# CALL OF JUAREZ

## İntikam için son çağrı

**B**azı oyunlar vardır ki, çıktıklarında hak ettikleri ilgiyi göremezler, uğurlarına sayfalarda yazılmaz ve zaman içinde unutulup giderler. Aslında dikkatli bakılırsa hakkında söylenecek çok şeyin olduğu oyunlardır bunlar. Sayıları da öyle aman aman çok değildir ha, tek tük çıkarlar. Şanslı bir grup, oyunun gerçek değerini fark edip onu el üstünde tutar, kalbinde yaşatır; çoğunluk ise bazı çokbilmişlerin de gazına gelip onları görmezden gelir. İşte Call of Juarez tam da böyle bir oyun. 2006 yılında piyasaya çıktığında birçok eleştirmen tarafından haksızca eleştirilen, olması gereken noktaya asla ulaşamamış bir oyun olarak kaldı akıllarımızda. Level ailesi olarak üzerimize düşeni yapıyor ve kaçırın kimse kalmaması diye bu nefes oyununu sizlerle paylaşıyoruz.

**Yeminimi bozduğum ulan**> Konu olarak, oyun dünyasında nedense çok az başvurulmuş olan vahşi batı dönemini ele alıyor Call of Juarez. Birçoğumuz Outlaws'dan sonra Western adam gibi bir türlü giderememiştik. Call of Juarez, her yönüyle oyuncuyu tatmin eden, oldukça doyurucu bir oyun. Özellikle senaryosuyla ve senaryo aktarımla ön plana çıkıyor. Billy isimli tıfl bir genç, ailesi ile tartıştıktan sonra kasabayı terk eder. İki yıl sonra geri döndüğünde ise işler karışır. Eve gittiğinde annesinin ve üvey babasının cansız yerde sere serpe yatarken görür. Ahlar vahlar içinde debelenirken amcası ve kasabanın rahibi olan (Üvey babasının abisi) Reverend Ray çıkagelir ve cesetlerin başındaki Billy'yi görür. Ray cinayeti Billy'nin işlediğini düşünür ve bunu fark eden Billy koşarak evden uzaklaşır. Bu

sırada ailesinin kanyıla yazılmış olan Call of Juarez yazısı da hem onun, hem de bizim gözlerimizden kaçmaz. Bu noktadan sonra Billy ailesinin katillerinin, Ray ise Billy'nin peşinden koşacaktır.

Oyun boyunca hem Billy'yi hem de Ray'i kontrol ediyoruz. İki karakterin birbirinden tamamen farklı olması oynanışı her yönüyle değiştiriyor. Billy, silah kullanmayı pek beceremeyen, ama yaşının verdiği dinamizm ile hoplayıp, zıplayabilen, ulaşılması zor yerlere çıkabilen ve gerektiğinde gizlilik gerektiren işlere bulaşabilen bir karakter. Ray ise bir vahşi batı oyununda olmasını isteyebileceğiniz karakterin sözlükteki karşılığı adeta. Eski bir katil olan Reverend, elini eteğini bu işlerden çekmiş ve imana gelmiş, ama kardeşinin ölümü sonrası yeminini bozarak tekrar eline silahını almış bir isim. Her türlü silahı ustalıkla kullanabiliyor, beygir gibi gücüyle sağı solu yıkabiliyor, at üstünde türlü cambazlıklar yapabiliyor. Bunun yanında düşmanları İncil'den okuduğu bölümler ile doğru yola sokmaya çalışıyor; dinlemeyenleri ise yerin dibine sokuyor. Anlayacağımız aksiyon severleri Ray olarak oynamak, gizlilik severleri ise Billy oynamak mutlu edecek. Oyun boyunca yönettiğimiz bu iki karakterin yolları zaman zaman kesişiyor. Yani hem kendimizden kaçıyoruz, hem de kendimizi kovalıyoruz. Tam deli işi...

**Oynanabilirlik**> Call of Juarez, özellikle oynanabilirlik konusunda oyuncuyu ihya ediyor. Silahların kusursuz kullanımı, düellolar, soygunlar, Kızıldenizler derken vahşi batı denilince akla gelen her şey mükemmel bir şekilde önümüze sunuluyor. Çatışmalar ve düellolar, bugüne kadar yapılmış belki

## DÜELLO

Düellolarda zaman yavaş yavaş akıyor ve tam bir saniye kala fareyi önce aşağı sonra yukarı çekmemiz gerekiyor, adeta gerçekten silahımızı çeker gibi. O anda zaman yavaşlıyor ve tek atışta rakibimizi öldürmemiz gerekiyor. Gelen kurşundan kaçmak için Q ve E ile de sağa ve sola yatabiliyoruz. Eğer ilk kurşunda öldüremez isek oyun normale dönüyor ve şarjörün tamamı rakibe boşaltılmak suretiyle amaca ulaşıyor.

de en iyi zamanı yavaşlatma özelliği uygulaması ile birlikte oldukça leziz bir hal alıyor. Elimizde silah yokken ateş etme tuşuna basarsak, zaman birden yavaşlıyor ve karakterimiz silahına davranıyor. Böylece düşmanları istediğimiz her onları vurabiliyoruz. Billy'nin de, kutuda okuyacağını Ray'in numaralarına karşılık bir iki numarası var. Mesela sürekli yanında taşıdığı kılıcı ile ağaçların dallarına tutunup ulaşılması zor yerlere ulaşabiliyor. Ayrıca sonradan elde edeceği yay ile de oldukça güçlü bir silaha kavuşmuş oluyor. Yayı gerdiğimizde de yine zamanı yavaşlatma özelliği devreye giriyor. Olur da silahlardan sıkılırsak, yumruklarımız göreve hazır bir şekilde bekliyorlar. Farenin sağ tuşu ile sağ yumruğumuzu, sol tuşu ile de sol yumruğumuzu kontrol ediyoruz. Peki bütün bu aksiyon içinde mermi manyağı olursak ve enerjimiz düşerse ne yapacağız? Tabii ki viski içeceğiz böyle soru mu olur? Aleminiz gerçekten!

Teknik anlamda da başarılı olan oyun, hem grafikler, hem de ses ve müzikler açısından çıtayı geçmeyi başarıyor. Ray abimize öyle bir seslendirme yapmışlar ki takdir etmemek elde değil. Oyunda zayıf olarak görebileceğimiz bir konu olarak, bazı yapay zeka problemlerinden bahsedebiliriz sanırım. Düşmanların yer yer fazla odunsu hareket etmeleri can sıkıyor değil...

Sözün özü, elimizde kaçırırsak çok pişman olacağımız bir oyun var. Böyle oyunlar piyasaya nadiren çıkıyor kıymetini bilmek lazım. Daha önce Psychonauts ve Okami gibi isimlere yapılan haksızlıkların bu oyuna da yapmayalım ve hakkını sonuna kadar verelim. Outlaws'ı bir kenara bırakırsak, gelmiş geçmiş en iyi vahşi batı FPS'i olan bu oyunu oynayın, oynatın, oynamayanları uyarın, sallamayanların kafalarına odunla vurun. Oynadığınızda kesinlikle pişman olmayacaksınız. 🎮

- Havada durdum, şahitlerim var.

Başka hangi oyunda öldürdüğünüz adamların arkasından bir dua okudunuz bre vicdansızlar?

# YAPIM HIKAYESİ



## THE LONGEST JOURNEY

Uzun yolculukların uzun birer öykülerinin olduğu varsayılır daima. Sonuçta tıpkı bavullarımız gibi, ruhumuz ve zihinlerimiz de hediyecek anılarla, hatıralık hazlarla dolar. The Longest Journey de; sanal bir seyahat olmasına karşın, eve çok daha ağır bir ruh bavuluyla dönmenizi sağlayan eşsiz klasiklerden biriydi...

Oyunların henüz taslak veya beta aşamasındayken tür değiştirmeleri görülmemiş bir şey değildir aslında. Bu değişimler genellikle FPS - TPS ikileminde yaşanır; bir dövüş oyunu projesinin off-road araç simülasyonuna dönüşmesi pek sık rastlanan bir durum değildir mesela. Veya bir platform oyunu projesinin, bir adventure oyununa (hem de türünün klasikleri arasında girecek bir adventure oyununa) dönüşmesi. Funcom'dan Ragnar Tørnquist; "Neyse ki değişim çabuk geldi" diyecekti. "Anlatmak istediğim belli bir öykü vardı, bu yüzden bir RPG veya aksiyon oyunu değil de bir adventure oyunu yapmaya karar verdik." Ragnar ve ekibi, adventure türünü Commodore 64 günlerinden bu yana severek takip etmişler ve efsanevi Sierra & Lucas Arts ikilisinden çıkan tüm klasikleri hatmetmişlerdi. Bu yüzden, ekip adventure oyunlarının mekanikleri konusunda oldukça deneyimliydi. Ancak Ragnar, adventure türünde karar kılmalarının en önemli sebebinin, hikayede yattığını ısrarla belirtiyor: "Her şey öykümüzü daha iyi anlatabilmek içindi."

Tür konusundaki son kararlarını veren ekibi, üç yıllık bir geliştirme süresi bekliyordu. Oysa Ragnar, Funcom'un patronlarını ikna edebilmek adına 18 aylık bir sürenin yeterli olacağını söylemişti. 90'ların sonlarında oyun geliştirme maliyetlerinin gittikçe artması, Ragnar'ın en büyük şanssızlığıydı. Bir diğer şanssızlığı ise; üç boyutlu aksiyon cephesinden sürekli yeni zafer haberlerinin gelmekte oluşuydu. Oyuncular tüm dikkatlerini yeni head-shot serüvenlerine çevirmişlerdi ve adventure türü de batan bir gemi olarak görülmekteydi. Ragnar'ın küçük ekibi, onlarca sorunla boğuşurken bütçeyi de fena halde aşmışlardı. "Senaryo ve tasarım değişmedi sayılır ancak oyun motoru çıkarabileceği tüm sorunları çıkarıyordu." diyecekti Ragnar. "Teknik açıdan yapılan ufak bir

değişim, tasarıma dair onlarca öğeyi yeniden yaratmamızı gerektirecekti. Bu yüzden bu kadar geciktik aslında." Ragnar, projenin iptal edilmemesinin bir mucize olduğunu söyleyecek ve kendisini yol boyunca destekleyen Funcom yönetimine teşekkür edecekti.

The Longest Journey'nin bir klasik olmasını sağlayan öyküsü ve karakterleri, Ragnar'ın marifetiyle yaratıldı. Zira pek çok oyunun aksine, The Longest Journey'nin öyküsü oyunun yapımına başlanmadan önce yaratılmıştı. Hatta biraz daha iddialı bir ifadeyle; Ragnar'ın öyküsünü

anlatmak için oyunu bir araç olarak kullandığını söyleyebiliriz. Kendisi konuyla ilgili olarak; "Farklı bir şey yaratmak istemiştik; farklı, orijinal ve anlamlı bir şey." diyecekti. "Yalnızca dünyayı kurtarmakla ilgili bir öykü olmasını istemedim. April Ryan'ın gerçek biri olmasını istedim. Oyuncular kendilerini April'in yerine koyabilmeliydi. Geçmiş, aşk hayatı, dostları, ailesi olan ve yolculuğu boyunca yavaş yavaş değişecek biri olmalıydı. Tam olarak devrimsel bir hikaye anlatma biçimi sayılmazdı ancak pek çok oyuncu devrimsel olduğunu düşündü.





Oyunlar daha önce bu tip şeylere pek kafa yormamıştı. Bense; bir tasarımcıdan çok hikayesini anlatmak isteyen biriydim. Bu yüzden, yaklaşımımız farklı oldu.”

Adventure öldü çıgılıklarının yükseldiği bir dönemde oyuncuların karşısına çıkan The Longest Journey, kısa sürede popüler oldu ve bizim gibi kılı kırk yaran uyuz eleştirmenlerden yüksek notlar aldı. Ragnar, oyunun başarısını farklı olmasına bağlıyor: “Yetişkin oyuncular için, öykünün ve karakterlerinin ön plana çıktığı bir yapımdı. Gerçekten de devrimsel bir tarafı yoktu ancak kendilerine göre bir oyun kalmadığını düşünen pek çok oyuncuyu derinden etkiledi. The Longest Journey oyuncularını çocuk yerine koymayacak kadar derindi, bu yüzden onu sevdiler. Halbuki bir sürü sorunu vardı. Bazı bulmacalar o kadar zordu ki, pes edip oyunu bırakanlar oldu. (Gerçekten pes edenler varsa lütfen oyuna geri dönsünler.-Ufuk). Bazı konuşmalar bitmek bilmiyordu. Oyun bazen rutin bir hal alıyor, bazen de pek çok önemli olay arka arkaya gerçekleşiyordu.”

Ragnar oyununu ne kadar eleştirse de; The Longest Journey'nin öyküsü tarihin en güzel öykülerinden biriydi. “Bir gün bir mail aldım” diyor Ragnar. “Oyunun finalinde ağıladığını söylüyordu mail'deki adam. Daha önce hiçbir film onu ağlatmamış. İşte o anda, değerli bir şeyi başardığımızı fark ettim. Tek bir insanı dahi böylesine derinden etkilemiş olmak her şeye değerdi.” UFUK

## DREAMFALL CHAPTERS

The Longest Journey'nin devamı olan Dreamfall'u oynadıysanız, yüzlerce soru işaretiyle biten finalini de anımsıyorsunuzdur. Funcom, serinin Dreamfall Chapters projesiyle devam edeceğini açıklamış olsa da; bu konuda henüz bir adım atılmış değil. Dreamfall Chapters tam da tahmin edeceğimiz üzere; internet üzerinden bölümler halinde yayınlanacak ve müsait olan tüm konsolları da ziyaret edecek. Henüz başlamamış olan bu serüvenin içeriğine ve oynanışına dair hiçbir bilginiz yok. Yine de içimizden gelen bir ses; karakterleri klavye-fare ikilisiyle yönettiğimiz, iyi görünen ve anlatacak iyi bir hikayesi olan bir oyunla karşılaşacağımızı söylüyor.



# KAAN KURAL

Unutulmaz maçlar onun yorumlarıyla efsaneleşti. Basketbol severler, her maçın içinde onun sesini duymak ister oldular. Murat Kosova'yla harika bir uyum içinde, hem programcılık dersi verdiler, hem de maç anlatımlarıyla basketbolu çocuklara, gençlere sevdirdiler. Eğer son yıllarda basketbolun popüleritesinde bir artıştan söz edilecekse bunu biraz da Kaan Kural'a borçluyuz. Teşekkürler Kaan Kural; hafızamızda yer etmiş maçlarda, fonda hep senin sesin yankılanıyor... Dostça...



Bu röportaj 11 Haziran Perşembe günü, saat 12:30 sularında başladı ve yaklaşık 100 dakika sürdü. Aynı günün akşamında Efes Pilsen, Fenerbahçe Ülker'i yenerek seriyi 2-2'ye getirdi. Gece yarısı ise LA Lakers, Orlando'yu mağlup etti ve seri 3-1'e geldi... Ben bu söyleşinin değişimini yaparken ise 2009 yılının Amerikan Profesyonel Basketbol Ligi Şampiyonu LA Lakers olalı iki gün oluyor. Bir başka anlamda, Phil Jackson, 10. şampiyonluk yüzüğünü çoktan parmağına taktı bile... Bizde ise bugün itibarıyla görünüm şöyle; Efes Pilsen: 3, Fenerbahçe Ülker: 2... Dergi raflardaki yerini aldığımda, şampiyonumuz yaklaşık 15 gün önce belli olmuş olacak... Doruk Akyıldız (Onu da ben ekleyeyim; bir Fenerbahçeli olarak, tribün terörünün hasını yaratmamıza birkaç yumruk kalan son maç da kaybedip Efes Pilsen'e şampiyonluğu kaybettiğimize değil de, şu olaylara üzülüm. İngilizler bizim yanımızda melek kalır. - Şefik Akkoç

**Doruk Akyıldız: Kaan, NBA final serisiyle başlayalım. Seride, LA Lakers'ın Orlando Magic'e karşı 2-1 üstünlüğü bulunuyor ve bu gece yarısı (12 Haziran) beşinci maç oynanacak. Nasıl değerlendiriyorsun bu büyük finalin şu ana kadar olan gelişimini... Yanı sıra, şampiyonluk yüzüğünü hangi takımın oyuncularının / koçunun takacağını öngörüyorsun...**

**Kaan Kural:** Açıkçası Orlando beni o kadar şaşırttı ki şaşıra şaşıra yoruldum. Beklentilerin çok üzerine çıktıklarını düşünüyorum. Magic, oldukça modern bir basketbol oynuyor. Bunu çeşitli mecralarda defalarca dile getirdim zaten. Ancak günümüzde en çağdaş basketbol Avrupa'da oynanıyor. Daha doğrusu, en modern oyunu Avrupa'daki koçlar oynatıyor. Örneğin; CSKA koçu Ettore Messina, Panathinaikos koçu Zeljko Obradovic... Tamam, NBA oyuncularının dünyanın en iyileri olduğu konusun-

## "TAKIMIN İYİ OYUNUYLA BİRLİKTE DAHA DA YÜCELEN BİR OYUNCU HİDO"

da kimsenin şüphesi yok. Nitekim ben de böyle düşünmekteyim. Peki o halde bu yetenekli oyuncular neden millî takımlar bazında Avrupa'daki rakipleriyle oynarken çok zorlandılar, birkaç büyük turnuvada hüsrana uğradılar, son olimpiyatlarda birçok takımı domine etmelerine karşın finalde İspanya'ya karşı zorlandılar; kadro kaliteleri tüm rakiplerinin üç - dört gömlek yukarısında olmasına rağmen... Nedeni açık; çünkü Avrupa takımları çok daha kolektif ve verimli bir basketbol oynuyor. Parçaların her birinin toplamından çok daha büyük bir değer yaratan sistemle oynamayı tercih ediyorlar. Her zaman verdiğim bir örnek var; İsrail... İsrail Milli Takımı, kolektif anlayış olarak çoğu zaman rakipsizdir. İşte bu durum bize ne öğretiyor; iki tane hareketsiz uzunun, potaya bir metre yakın olmadığı sürece etkili olamayan iki uzunun basketbolda artık yeri yok. Dolayısıyla da dört tane, sahanın her yerinden şut atabilen, sahayı daha etkin kullanabilen oyuncunun varlığı, sözünü ettiğim modern basketbolun oynanabilmesi için gerekli olan temel prensip olarak karşımıza çıkıyor. İşte bu sistemi NBA'de en iyi oynayan takımın Orlando olduğunu söyleyebilirim. Belki de NBA'de bu yapıya sahip tek takım Magic... Sorun şu ki her değişim ya da reform sancılı olur. Hele ki buna hazır değilsen. Bu minvalde ben, Orlando'nun bahsettiğimiz anlayışa pek hazır olmadığı kanısındayım. İşler sertleştiği zaman başarısız olacaklarını düşünüyordum. Normal sezonda başarılı olacaklarını öngörmeme rağmen, playoff'larda çok da şans tanıyıordum Magic'e... Nitekim başarısız da başladılar. Fakat bir kırılma noktası yaşandı; o da şu: Boston serisinde, takım beşinci maç kaybettikten sonra, takımın

yıldızı konumundaki Dwight Howard, koç Stan Van Gundy'yi suçladı. İşte bu noktadan sonra olay çok değişti ve bir anda Orlando baskıyı kaldıracak bir mental düzeye ulaştı... Finale gelecek olursak; artık Orlando'nun finale yaklaşan bir takım olduğunu söyleyebilirim. Lakers ise NBA'nin en iyi takımı. Ne var ki zayıf noktaları var. Mesela; sürekli olarak en üst düzeyde kalamamak gibi... Bu arada onların da modern bir basketbol anlayışını benimsediklerini dile getirmek-te fayda var. Çünkü değişken bir anlayışla oynuyorlar. Odom gibi, Gasol gibi hareketli uzunlara sahipler. Bu yüzden Orlando'ya karşı eşleşmelerde pek sorun yaşamıyorlar. Bir de üzerine, Kobe Bryant gibi inanılmaz bir faktör eklenince, işin şekli tamamen LA Lakers lehine değişti. Kobe inanılmaz bir faktör. NBA'deki en iyi oyuncuların bile bir seviye yukarıda bir oyuncu olduğu için onu durdurmak imkansız... Nihai olarak, bu gece oynanacak maç çok önemli. Seri 2-2'ye gelirse eğer, Magic'in bir şansı olabilir.

**DA: Lakers kazanırsa ve durum 3-1'e gelirse...**

**KK:** Biter o iş... Toplamda üç maç, Staples Center'da da iki maç üst üste kazanması gerekir Magic'in. Bu da mümkün değil... (Mümkün olamadı hakikaten. - ŞA)

**DA: Kaan, peki biraz önce üzerine konuştuğumuz modern basketbol anlayışının Orlando**

**tarafından benimsenmesinde ve uygulanmasında, koç Stan Van Gundy'nin payının ne olduğunu düşünüyorsun.**

**KK:** Bence hiç payı yok... Çünkü Rashard Lewis'i takıma alan o değil; hatta Lewis'i üç numara olarak aldılar. Onlar, Dwight Howard'ı ve Tony Battie'yi birlikte oynatmayı düşünüyorlardı. Ancak şunu da dile getirmeliyim; bu ikiliyi birlikte oynatmak yerine Rashard Lewis'i dört numaraya çekmek, Stan Van Gundy'nin önemli bir öngörüsüdür bence. Bu hamleyi de biraz mecburiyetten yaptı. Battie'nin durumu ortada...

**DA: Hidayet'in Sacramento Kings ve San Antonio Spurs'te de başarılı bir geçmişi olmasına karşın, Magic'e gelmesinden sonra bambaşka bir karaktere büründüğünü söyleyebiliriz. Şu anda takımın beyni konumunda ve tüm kritik hücumlarda, takım arkadaşları adeta onun eline bakıyor. Stan Van Gundy'nin Hido'nun gelişiminde önemli bir katkısı olduğu söylenebilir mi...**

**KK:** Evet haklısın... Stan Van Gundy'nin bu konuda hakkını vermek gerek. Hidayet, bu takımın kalbi olduğu için çok değerli; sayı attığı, ribaund aldığı veya asist yaptığı için değil. Takım işliyse eğer, Hidayet sayesinde ve Hidayet'le birlikte işliyor. Takımın kalbi olmak böyle bir şey işte... Damarlar çalışıyorsa eğer, kalbin kan pompalaması işe yarar. Hidayet'in Orlando'daki rolü de böyle açıklanabilir. Takımın iyi oyunuyla birlikte daha da yücelen bir oyuncu Hido. Takım kötüyse eğer, onun da ya-



abilecek pek bir şeyi kalmıyor... Onun durumunu biraz Steve Nash'e benzetiyorum. Dallas'taki Nash'i hatırlarsan, müthiş bir oyuncu olmasına rağmen çok verimli olamıyordu. Oysa Phoenix'e geçince durum değişti... (Keşke önünde çok daha uzun yıllar olsaydı... - ŞA)

**DA: Kaan, biraz da Lakers koçu Phil Jackson üzerine konuşalım. Phil Jackson'ın başında olduğu takımların kadrosunda hep bir ya da iki süper yıldız vardı. Basketbol tarihinin en büyük oyuncusu Michael Jordan'lı efsane Chicago Bulls kadrosu, bir dönem Shaquille O'Neal ve Kobe Bryant'lı Lakers ve şimdi de Shaq'ın ayrılmasından sonra, NBA'nin dominant oyuncusu Kobe'yle yoluna devam eden bir Phil Jackson... Süper yıldızsız bir kadroyla Phil Jackson'ın neler yapabileceğini merak ediyorum açıkçası...**

**KK:** Ben de merak ediyorum... Aslında Phil Jackson'ı 1994 ve 1995 sezonlarına bakıp değerlendirmek gerekli. Üç sezon üst üste şampiyon olmuş, bu şampiyonluklar dolayısıyla da belli oyuncuların çok değerlendiği, egolarının şiştiği ve Jordan'ın aniden gittiği 1994 sezonunda, Phil Jackson çok başarılı bir sınav vermişti. O sene New York'a büyük şanssızlıklar sonrasında elenmişlerdi. Sözünü ettiğimiz yıl takımın başında Phil Jackson'dan başka bir koç olsaydı, yakalanan başarı hayal olurdu. Çok problemlerle bir kadroydu. Tony Kukoç takımın yıldızı konumunda, Scottie Pippen'den iki kat fazla ücret alıyor ve Pippen bu durumdaki dolay devamlı şikayet ediyor, vesaire vesaire... Ve bu takım, Doğu Finali'nin kıyasından dönüyor. Bu durum, küçük çaplı bir mucize olarak adlandırılabilir. Bahsettiğim bu mucizenin mimarı da Phil Jackson...

**DA: Phil Jackson'ın süper yeteneklere pek de ihtiyacı yok diyorsun...**

**KK:** Kesinlikle...

**DA: Kısaca Mehmet Okur'lu Utah Jazz'den de söz edelim. Playoff'lara erken veda ettiler...**

**KK:** Utah çok sıkıntılı bir sezon geçirdi. Birbirlerine her zaman destek veren Deron Williams ile Carlos Boozer'in da arası açılmış; verdikleri son demecilerinden anlaşılan bu... Andrei Kirilenko, playoff boyunca kafaca tamamen başka bir yerdedi, tatile çoktan çıkmıştı. Kısacası, takım tamamıyla dağılmış durumdaydı. Bir birlikten, bir üniter yapıdan bahsetmek mümkün değildi. Dem vurduğum kolektif uyum, Utah Jazz'i bir arada tutan, onları güçlü bir takım yapan en önemli faktör olmuştur her zaman. Bu sayede çoğu kez bela bir takım olmayı başarmışlardır. Yani sıra Utah, üç ya da dört tane özelliğe sahip, sırtlı bir takımdayken. Ancak bu üç - dört özelliği mükemmel yakın keskinlikle sahaya yansıtmayı olmaları, onları güçlü kılıyordu. Mehmet'e gelince; o da bu yıl sakatlıklarla uğraştı. Ne var ki o sağlıklı olsaydı da pek bir şey değişmeyecekti. Çünkü Memo da, Hido gibi takımla birlikte performansı yükselen ya da düşen bir oyuncu. Her ikisi de çok değerli oyuncular olmalarına karşın, bir Kobe değiller...

DA: Mehmet Okur'la ilgili konuşmaya başlamışken, koç Tanjeviç'le aralarındaki problem-den bahsederek devam edelim istiyorum... Tanjeviç, neden milli takıma davet etmiyor Memo'yu...

KK: Tanjeviç, kendi basketbol doğruları olan ve bu doğrulardan hiç kimse ya da hiçbir anlayış için ödün vermeyen bir yapıya sahip. Oyuncuların onun için ifade ettiği anlam, sadece forma numaralarından ibaret... Ona belli kalıplarda oyuncular, ağzlarında kuş tutsalar yaranamıyorlar. Örneğin; Oğuz Savaş ya da Ömer Onan, daha öncesinde de Kerem Tunçeri... Tanjeviç, bu fiziksel yapıdaki oyuncuların basketbol oynayamayacağını düşünüyor. Onun için ideal basketbolcu tipi, Ersan İlyasova gibiler; ince, uzun kollu, çevik...

DA: Birkaç pozisyonda oynayabilen...

KK: Aynen öyle... Daha doğrusu kariyeri boyunca Dejan Bodiroga ve Gregor Fucka gibi oyuncularla çalıştığı için herkesi Bodiroga ve Fucka zannediyor... Bu ezberlerinden hiç vazgeçmiyor ya da vazgeçmemesi nedeniyle de garip rotasyonlar deniyor. Daha açık bir ifade biçimiyle, ben düşündüklerini oldukça ütöpik olarak adlandırıyorum. Tanjeviç gerçeklerden çok kopmuş durumda... Nihai olarak şunu söyleyebilirim; Mehmet gibi bir oyuncunun, Tanjeviç gibi bir koçla başarılı olmasına imkan yok... Ancak sonuçta zararı milli takım görüyor...

DA: A Milli Takım, Avrupa Şampiyonası Elemeleri'nde altıda altı yaparak grubu lider olarak tamamladı. Finallerde şanssızın ne olacağını düşünüyorsunuz...

KK: Altıda altı filan değil Doruk... Daha doğrusu o altı galibiyetin bir önemi yok artık... O bir sene önceydi. Bundan sekiz yıl önce de Avrupa ikincisi olmuştu. Ayrıca o elemelerde, bizim oynamamız ve turnuvaya direkt katılıyor olmamız gerekirdi... Öte yandan altı maçı da kazandık güzel, iyi de oynadık eyvallah...

DA: Fransa'yı deplasmanda yendik...

KK: Eyvallah, çok iyi ama geçti, bitti... Çok anlamsız bir turnuvaydı. Dile getirdiğim gibi, bizim zaten

Kaan'la sohbetin koyulaştığı tam da bu anlarda, röportajı gerçekleştirdiğimiz mekana gecikmeli olarak Şefik giriyor. Kısa bir selamlaşmanın ardından o da -sağlam bir basketbol sever olarak- Kaan'a merak ettiği ilk soruyu yöneltiliyor... Hangi soru olduğunu aşağı yukarı tahmin edebiliyorsunuzuzdur.

ŞA: Büyük ihtimalle konuşmuşsunuzdur ama, kim şampiyon tamamlar NBA final serisini...

KK: LA Lakers... İkinci maçın son saniyesindeki o atışı Courtney Lee baskete çevirebilseydi, şu anda çok başka şeyler konuşuyor olurduk ama Lakers artık bu işi bitirir. Dönüş çok zor gerçekten Magic için...

DA: Boston Celtics taraftarı olduğunu biliyorsunuz. LA Lakers'a bir antipatin var mı?

KK: Yok ya, bana Boston taraftarı denmez. Her yıl sempati duyduğum takımlar değişiyor. Yıllar önce Larry Bird'ü izlemiştim ve beni çok etkilemişti. O yıllarda Celtics'e bir sempati duydum ama o kadar... Ayrıca LA Lakers'la da hiçbir problemim yok.

ŞA: Peki, sana antipatik gelen takımlar var mı...

KK: Aslında o da her yıl değişkenlik gösteriyor. Bu yıl gönül rahatlığıyla Cleveland Cavaliers diyebilirim. O cazgırlıkları, hakeme itirazları vesaire; nefret ettim... Bu yıl tüm NBA'de büyük antipati topladıkları da bir gerçek...

ŞA: Ben, Varejao'ya tahammül edemiyorum...

KK: Şefik, bazı oyuncular vardır, eğer tuttuğun takımın oyuncusuyorsa sorun yok. Ama kazara tuttuğun takımda değilse delirtir seni... Anderson Varejao da bunlardan biri... Dünya Şampiyonası'nda, Varejao'nun darbesinden sonra elmacık kemiği kırılan Nikos Zisis, Varejao'yu mahkemeye vermişti. FIBA'nın verdiği ceza onu rahatlatmamıştı. Zisis, bir de adli makamlara başvurmuştu. Varejao gerçekten çirkeftir; haklısın...

ŞA: Chicago Bulls'tan konuştunuz mu...

KK: (Gülerek cevaplıyor. - DA) 1994 yılındaki Chicago'dan konuştuk...

ŞA: (Şefik de gülüyor ve sorusunu güncelliyor. - DA) Bu yılki Bulls hakkında ne diyorsunuz...

KK: Olmaz... Cebinde fazla bozuk para bulundurmayacaksın. Bütünletmezsen o paraları, ağırlık yapar. Chicago'nun durumu buna benziyor...

DA: Şefik, sen Bulls taraftarı mıydın?

ŞA: Evet abi; bekliyoruz düzelmelerini...

KK: O halde şöyle anlatayım sana Şefik; bana göre Chicago'nun yapacağı en iyi iş, Tyrus Thomas'ı göndermek olur. Onu, deyim yerindeyse bir takıma kakalamaları gerekli. Tyrus Thomas'tan basketbolcu olmaz...

ŞA: Yetenekli ama...

KK: İstediyi kadar yetenekli olsun, fark etmez. Adam 65 IQ ile basketbol oynuyor. Bu tip oyun-



cular seni bir yere kadar çıkarırlar. Ne var ki o çıkardıkları seviyeden sonra takım olarak daha yukarı gitmen mümkün değildir...

ŞA: Peki Noah...

KK: Noah biraz farklı... Eksantrik bir oyuncu... Ancak Tyrus Thomas'tan farklı olarak, onun yararı bir oyuncu olduğunu düşünüyorum. Noah da yetenekleri sınırlı bir oyuncu ama takıma katkı sağlıyor. Tyrus Thomas'ın ise derhal o takımdan ayrılması lazım. Chicago adına en iyisi bu olur...

Röportajın 62. dakikasında Fırat geliyor. Önemli bir toplantısı olduğu için o da geç teşrif ediyor meclise... Kaan'la samimi bir tokalaşma yapıyorlar. Ardından Fırat bir portakal suyu istiyor servis yapan arkadaşın ve Kaan da portakal sularını ikiliyor. Peşi sıra yeniden sohbe dalyoruz. - DA

KK: Ek olarak takım taraftarlığı konusunda şunu söylemeden geçemeyeceğim; taraftarların kimileri, oldukça sağlıklı / hastalıklı bir ruh haline sahip. Söz ettiğim bir taraftar profiline, NBA'deki takımların taraftarları veya bu ligdeki bir oyuncunun fanatikleri ya da Türkiye Basketbol Ligi'ndeki herhangi bir takımın destekçilerinin bir kısmı dahil edilebilir... Önemli değil... Bu meyanda, öyle tepkiler alıyorum ki bazen, kanım donuyor. Tehditler, hakaretler girila gidiyor. Özellikle de Türkiye Ligi maçlarını anlattığım dönemde, bir takımın fanatikleri tarafından ölümler bile tehdit edildi...

Fırat Akyıldız: Türkiye'de kitleleri ilgilendiren, daha doğrusu geniş kitleler için bir şeyler üretilen ve o kitleleri oluşturan bireylerle birebir kontak halinde olunan mecralarda çalışan insanların, toplumun ruh halinin ne denli bozuk olduğunu, yeni jenerasyonun bir bölümünün kendini geliştirmek için çaba sarf etmektan ne kadar uzak olduğunu çok iyi gözlemleyebildiği kanaatindeyim. Bu nedenle sana gelen tepkiler beni şaşırtmadı. Kimi zaman bizi de üzen bir konudur bu...

KK: Kesinlikle haklısın Fırat... Olumlu tepkiler de geliyor muhakkak. Çoğunluğun, yaptığım işi beğendiğini, sevdiğini biliyorum. Bir de kendi adıma altını çizmek istediğim bir başka husus daha var; o da şu: Benim amacım, bir yıl boyunca benim anlattığım maçları seyretmiş ya da yazdığım yazıları okumuş birinin, aradan bir yıl geçtikten sonra televizyonu açıp bir İspanyol kanalında İspanyolca maç izlerken bile, bir yıl öncesine göre daha çok şey görüp anlayabilmesinden, basketbolun dinamiklerinden ve yapısından bir yıl öncesine oranla daha fazla haberdar olmasından başka bir şey değil... Böyle bir katkı oluyorsa eğer basketbola ve basketbol severlere, ne mutlu bana...

ŞA: Bence bunu başarıyorsun. Örneğin ben,

## "ADAM 65 IQ İLE BASKETBOL OYNUYOR" (TYRUS THOMAS HAKKINDA)

orada olmamız gerekirdi... Ben de sana şöyle söyleyeyim; Tanjeviç'le daha önce iki Avrupa Şampiyonası'na katıldık. İlkinde bir galibiyet ve üç yenilgi, ikincisinde bir galibiyet ve beş yenilgi ile döndük. Bu iki turnuvada yendiğimiz takımlar da Bulgaristan ve Çek Cumhuriyeti idi. Trajikomik gerçekten... Almanya'dan 30 sayı fark yedik; başka da hiçbir şey söyleyemiyorum...

### EN İYİ DÖRT

Kaan Kural için tüm zamanların en iyi dört oyunu:

- 1- Wings (Amiga 500)
- 2- Civilization
- 3- Metal Gear 1
- 4- Mass Effect

⇒ maçları izledikten sonra senin programlarını seyrettiğimde, kaçırduğım birçok detay olduğunu fark ediyorum. Dolayısıyla da yeni şeyler öğreniyorum...

**KK:** Sevindim... Dile getirdiğim gibi, benim için önemli olan da bu zaten...

**DA:** Dilerseniz sahaya geri dönüp Türkiye Ligi final serisini konuşalım. Kim kazanır Kaan seriyi...

**KK:** Fenerbahçe Ülker'in muhteşem bir kadrosu var ve muazzam savunma yapıyorlar. Ayrıca bu seviyede oynamaya alışkın birçok oyuncusu var. Ben Fenerbahçe'yi favori görüyorum. Ama bu akşamki (11 Haziran) maç çok belirleyici olacak. Efes seride bir maç kazandı ve durum 2-1 Fenerbahçe Ülker'in lehine... Bugünkü maç, Efes adına bir kırılma noktası olabilir. Dediğim gibi, kati konuşmamak şartıyla Fenerbahçe'nin şampiyon olacağını düşünüyorum. (En nihayetinde futbol odaklı bir kulüp olduğundan, futboldakine benzer bir kaos yaşayarak tahminleri boşa çıkardı takım. - ŞA)

**DA:** Ben Efes Pilsen'in kaybedilen maçlardan sonra oldukça bildiğini ve şu anda takım konsantrasyonlarının olabilecek en üst seviyede olduğunu düşünüyorum. Efes'in kupayı alacağı düşüncesindeyim...

**KK:** Bugünkü maç çok önemli. Ama yine Fenerbahçe Ülker'in kadro kalitesiyle, rakibinden bir adım önde olduğu fikrindeyim...

*İçeceklerimizi tazeliyoruz... Kayıt aletinin Time Code'u 71. dakikayı gösteriyor. Zamanın hızı bir kez daha şaşırtıyor beni... Sohbet keyifli fakat Kaan'ın radyodaki programına yetişmesi gerekli. Oyunlardan konuşmaya başlıyoruz... - DA*

**FA:** NBA 2K mi, NBA Live mi seçimin...

**KK:** NBA 2K serisinin çıktığı ilk seneydi yanılmıyordum, bir Amerikalı arkadaşım 2K'yı tavsiye etmişti. Sonra bu oyunu büyük keyifle oynamaya başladım; hatta o yıllarda televizyon programımızda (NBA Stüdyo) bu oyundan bahsetmiştim. Bir bakıma, NBA 2K'nin reklamını ilk yapan adamlardan biriyimdir. Bu seneye kadar 2K'nin açık ara önde olduğunu düşünüyordum; ancak bu yıl NBA Live, gerçekten iyi iş yaptı ve güzel bir oyun oldu.

**FA:** Live'da her zaman birtakım kusurlar vardı ama öyle değil mi...

**KK:** Electronic Arts'ın mantığı, daha düşük bir yaş grubuna oyun yapmak olarak işliyor. EA, 11 yaşındaki bir oyuncu da ekranın başına geçip kolaylıkla oyunu oynayabilsin ve eğlensin istiyor.

**FA:** Kısacası oyuncu, oyunun gerçekliğine ve fizik modellemesine çok takılmasını istiyor...

**KK:** Aynen öyle... EA, işin simülasyon tarafını bu nedenle çok önemsemiyor.

**FA:** Ve o mantığı hiç değiştirmiyorlar...

**KK:** Bu yıl değiştirdiklerini düşünüyorum. Bence FIFA 09, PES 2009'dan daha iyi... NBA Live 09 da 2K9 kadar iyi değil ama yine de çok iyi... Ben, 1997 yılından itibaren PlayStation 1 oynamaya başladım ve bu süreç içerisinde hep PES oynadım; hatta o dönemlerde FIFA oynayanlarla, "Çocuk oyunu oynuyorsunuz." diyerek dalga geçiyordum.

**FA:** Sözüünü ettiğin yıllarda PES serisi çok bilinmiyordu ve herkes FIFA oynuyordu. Ardından bir anda patladı PES...

**KK:** Evet... Ne var ki -bu yıl itibarıyla söylüyorum- biraz yıllarca tükürdüğümü yalamak gibi olacak ama FIFA 09, PES 2009'dan daha iyi...

**FA:** O zaman geçmişte basketbol oyunlarının

yanında futbol oyunlarını da oldukça oynadığınızı düşünüyorum...

**KK:** Var evet... Ancak eskisi kadar oynadığımı söyleyemeyeceğim. Yaşlanıyoruz artık... Eskiden acayip bir gamer'dım. Sabah 05:00'da yatıp, iki saat sonra kalkıp oyun oynamaya devam eden bir adamdım. Ben FRP'ciyim aslında fakat turn based FRP'ler...

**FA:** Ooo; hardcore bir oyuncusun yani...

**KK:** Beceriksiz miyim, anlayamıyor muyum çözemedim ama real time olayını bir türlü oturtamadım... Çünkü ben sakın adamım tamam mı, kafama göre takılıyorum yani... Örneğin; real time oynarken, oduncularımı organize ediyorum yavaş yavaş, o sırada biri "hurraaa" diye saldıyor. Ben de, "dur iki dakika be hoca" diye söyleniyorum kendi kendime... Beceremiyorum kısacası real time işini...

**FA:** Mesela ben de Settlers'ı çok sevdim. Dediğin gibi, odunumu keseyim, değirmenimde ekmeğimi yapayım vesaire... Panik yok, stres yok...

**KK:** Ben de aynı kafadayım işte. İşin özü, Civilization adamıyım ben. Oturmaktan, düşünmeden iş yapmayı sevmiyorum. Bir başka anlamda, el çabukluğu marifet olacaksa benim orada işim yok...

**FA:** Ben de sevmiyorum gerçekten...

**KK:** Ama işin nihayetinde de Gears of War'ı kim sevmeyiz ya. Hele Dead Space bir harikadır... Baba, bir gece evde ışıkları kapattım, LCD ekran, ses sistemi falan filan; Dead Space oynuyordum. İnanılmaz ya! İnanılmaz gerçekten... Bir süre sonra insanın tüyleri diken diken oluyor. Endişeleniyorsun, geriliyorsun, tedirgin oluyorsun. Kalkıp ışıkları yakma ihtiyacı hissediyorsun. Müthiş bir duyguyu, anlatılır gibi değil...

**FA:** Peki, basketbol menajerlik oyunları...

**KK:** Düzgün olanına hiç rastlamadım...

**FA:** Bir tane var. Uzun araştırmalar sonucu buldum. Çok bilinen bir oyun değil ama gayet başarılı. Draft Day Sports: Pro Basketball...

**KK:** Hiç duymadım...

**FA:** Hatta programa, seni haberdar etmek için mail atmıştım...

**KK:** Hatırlatmak için benim kişisel mailime mesaj atsana. Merak ettim...

**FA:** Tamam atarım... Oyunun iki boyutlu maç motoru var...

**KK:** Hadi ya... Şimdi daha da meraklandım. Mailini kesin bekliyorum... Zaten son 10 yıldır benim oynayabileceğim pek fazla oyun çıkmadı. Mesela son altı aydır yine Dead Space oynuyorum...

**FA:** Son birkaç yıldır başyapıt sayılabilecek bir oyun çıkmadı, haklısın...

**KK:** FPS olayına da bir türlü adapte olamadım. Sadece Call of Duty: Modern Warfare'ı severek oynayabildim. Oyunun alt metni çok kuvvetliydi, sevmiştim... Onun dışında, iyi bir gamer olmama rağmen FPS oynayamıyorum...

**FA:** Kaan, sana Condemned'i tavsiye ediyordum. Klostrofik, hantal ve karanlık bir dünyası var oyunun. Senin sevebileceğin

ni düşünüyorum.

**KK:** Eyvallah. Denemekte yarar var, alacağım... Ek olarak şunu da söyleyeyim; Call of Duty'yi online olarak oynamayı denedim ve sonuç hüsrandı. Oyuna giriş yaptığım anda sağa dönüyordum, ölüyordum, bir daha giriş yapıyordum, sola dönüyordum, yine ölüyordum. 10 saniye hayatta kalamadım. Kabus gibiydi...

**FA:** Ben de online FPS oynamaktan zevk aldığımı söyleyemeyeceğim. Bir oyunu iyi oynamanın, o oyunu hızlı oynayabilmekle bir ilgisi olmadığı fikrindeyim...

**KK:** Bence de öyle. Bu anlayış, bizim yaşımızla ilgili olabilir. Daha önce de söylediğim gibi, ben oyun oynarken düşünmek istiyordum, yaratıcı olmak için uğraşıyordum. Online oyunların hengamesi bana göre değil. Daha açık ifade etmek gerekirse ben, langırt yerine satranç oynamak istiyordum. Anlatabildim mi...

**FA:** Peki NBA 2K'yı detaylı oynuyor musun? Ben slider ayarlarını çok önemsiyorum...

**KK:** Oldukça detaylı oynadığımı söyleyebilirim. Benim adıma önemli olan husus, oyun içindeki tüm dinamiklerin gerçeğe yakın olması. Örneğin; Shaq'la her post up'ında rakibi itememelisin ya da yakın atışlar 2K9'da çok fazla kaçıyor, o kadar yakın atışın kaçmaması gerekli. Bu yüzden de slider ayarlarında değişiklik yapıyorum...

**FA:** Ben de söz ettiğin konularda ve benzerlerinde takıntılı olduğum için, slider ayarlarıyla çok uğraşıyorum. Sürekli internette gerçekçi ayar arıyorum. Sonunda bir adam ilginç ayarlamalar yapmış. Ben de birebir onun yaptığı slider ayarlarını uyguladım. Netice olarak da sonuç gerçeğe çok yakın oldu...

**KK:** Ben de çok uğraşıyorum Şefik... Slider ayarları dışında, deyim yerindeyse kafayı kırıp her periyot sekiz dakikadan, bir maçı 32 dakika oynayıp 82 maçlık sezonu bitirdiğimi hatırlıyorum...

**DA:** Ne kadar sürede bitiyor o sezonlar?

**KK:** 2 ay, 3 ay, 4 ay...

**DA:** Oyunlarla ilgili, son olarak söylemek istediğin bir şeyler var mı Kaan?

**KK:** Şöyle noktayı koyabiliriz; elimde tüm oyun konsolları mevcut fakat Xbox 360, diğer tüm makineleri döver... ☺



## SİNEMA

# STAR TREK

**B**iz '79 kuşağı, son anda yetiştik Kaptan Kirk'ün serüvenlerine. Star Trek serisini babamla birlikte oturup izledim küçükken. Bilimkurguya olan sevgim de böyle başladı zaten. Son zamanlarda moda oldu filmlerde; "Ya işte bu zamana kadar böyleydi macera ama bu karakterlerin geçmişleri neydi biliyor musunuz?" dercesine senaryolar ile yeniden karşımıza çıkan çeşitli film ve diziler pek popüler. Star Trek gibi üç ayrı dönem boyunca bilimkurgu severlerin gönlüne taht kurmuş bir dizinin de bu modadan etkilenmemesi düşünülemezdi tabii ki. Filmin konusu, akıllı, karizmatik ve güçlü kaptan James T. Kirk'ün USS Enterprise'a nasıl giriş yaptığını, bundan önceki hayatının (Serserilik yıllarının, he he...)

nasıl olduğunu anlatıyor. 70'li yıllardaki Star Trek kadrosunun gençlik hallerine benzetmek için, oyuncular son derece titizlikle seçilmiş diyebilirim. "Hık demiş, burnundan düşmüş" tabirini film boyunca tekrarlayabilirsiniz. Federasyon'un baş belası Romulanlar'ın başrolde olduğu bu filmde, eski Spock olan Leonard Nimoy'un oynatılması da olaya ayrı bir güzellik katmış. Hele ki Heroes dizisinden bildiğimiz Sylar karakteri ne kadar da oturmuş genç Spock rolüne! Uzatılmış, sündürülmüş bir Star Trek bölümü olmak yerine, bize Enterprise'ın ekibinin nasıl oluştuğuna ilişkin çok güzel bir senaryo sunan yeni Star Trek'i mutlaka görmelisiniz; eğer bilimkurgu sevenlerdenseniz. MERİÇ

9



TÜRKİYE'DEKİ ADI Yıldız Savaşları YAPIM ABD SÜRE 127 dk YÖNETMEN J. J. Abrams OYUNCULAR Chris Pine, Zachary Quinto, Leonard Nimoy

## KİTAP

# KARANLIK ÇÖKÜNCE

STEPHEN KING

**U**mutla bekliyorduk King Baba yeni hikayeler çıkararsın diye. Gözlerimizi, onun bize hikayelerini anlattığı o karanlık, kızıl - siyah ufka doğru dikmiştik. Ne zaman gelecek yeni kitabı, ne zaman bitecek bu korkudan, gerilimden uzak, yavan geceler derken bir de baktık ki kızıl - siyah ufuklar hareketlendi ve "Karanlık Çökünce", bir süre sonra raflardaki yerini aldı. Yazar, bu kitabında uzun süredir bıraktığı olduğu kısa hikaye zamanlarına geri dönüş yapmış. İçinde sizi oldukça derinden etkileyecek derecede gerilim ve korku dolu 13 hikayeyi barındırıyor. Ayrıca kitabın sonunda King'in, hikayeleri hangi olaylardan esinlenerek yazdığını anlattığı bir bölüm daha bulunuyor. Stephen King, uzun bir süre ara vermiş olsa bile, hala o kısacık hikayeleriyle bile bizim yüreğimizi hoplatıp geceleri ışık açık uyumamıza neden olacak

kadar iyi bir yazar olduğunu bir kere daha kanıtıyor. Okuyun, gerilin. MERİÇ



9

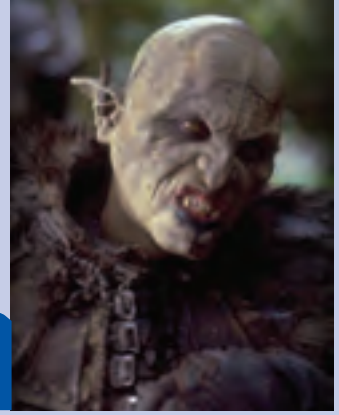
## WEB

# WWW.THEHUNTFORGOLLUM.COM

THE HUNT FOR GOLLUM

**T**amamen bağımsız ve kar amacı gütmeyen, Lord of the Rings hayranları tarafından çekilmiş bir kısa film The Hunt For Gollum. Filmde Aragorn, Tek Yüzük ile ilgili gerçekleri açığa çıkarmak ve gelecekteki Yüzük Taşıyıcısı'nı mümkün olduğunca tehlikelerden koruyabilmek için Gandalf'ın da önerisi üzerine Gollum'u aramaya çıkıyor. Her ne kadar bağımsız sinema tarafından amatör oyuncularla çekilmiş olduğu söylene de, aslında karşımıza oldukça başarılı görüntüler ve ayrıntılar ile dolu muhteşem bir yapım çıkmış. Oyuncular çok iyi, hikayenin akışı mükemmel. Kesinlikle Yüzüklerin Efendisi hayranlarını hayal kırıklığına

uğratmayacak kalitede bir yapım; tavsiye ederim... MERİÇ



9

## TAVAN ARASI

FRINGE

**F**BI ajanı Olivia Dunham, bir uçak kazasının enkazını incelemek üzere görevlendirildiğinde, belki de bu kazanın dünyanın dört bir yanında gerçekleşmeye başlayan garip olayların başlangıcı olabileceğini hiç düşünmemişti. Olay yerine vardığında kazayla ilgili açıklamalar ve uçağın içindeki manzara, bu kazanın öyle bildiğimiz uçak kazalarından biri olmadığını ortaya koyuyordu. Size uçağın içindeki görüntüleri anlatmak isterdim ama söz konusu dizi Fringe olunca, verilen en ufak bir ipucu bile tüm bölümü etkileyebilecek kötü bir spoiler'a dönüşebilir. Dolayısıyla çok dikkatli bir şekilde anlatırsak, birinci sezonu toplam 22 bölümden oluşan

ve Fringe Science, yani sınır bilim olarak nitelendirilebileceğimiz bir bilim dalını inceleyen FBI organizasyonunda görev alan Olivia Dunham'ın yaşadıklarını konu alan mükemmel bir dizidir Fringe. Ajan Dunham'a eşlik eden Dr. Walter Bishop, kendine özgü bir bilim adamıdır. Oğlu Peter Bishop ise babasının tüm zekasını ve becerisini almış, çok yetenekli bir ekip arkadaşıdır. Diziyi izlemeye başladıktan sonra kendi kendinize "Hafif bir X-Files kokusu alıyorum ama yok yok, öyle de değil tam..." şeklinde telinde bulunmanız mümkün. Daha ilk bölümünden ve ilk karesinden itibaren sizi içine çekecek olaylar zincirini bir solukta bitirip ikinci sezonun gelmesini sabırsızlıkla bekleyenlerden olmanız ise garanti. MERİÇ

10



TÜRKİYE'DEKİ ADI Fringe YAPIM ABD SÜRE 50 dk



## DVD

# TWILIGHT - SPECIAL EDITION

**A**yol millet bayıldı bu vampir genç ile (Vampir ve genç; bu sözcük öbeğinde bir hata var ama...) güzel kızcağzın aşkına. Nereye başımızı çevirsek, özellikle bayanların elinde, Alacakaranlık kitabını görür olduk. Hollywood da tabii ki hiç fırsat kaybetmeden bu hikayenin üzerine atlayıverdi. Gerçi biz fantastik sinema ve anime severler alışığız bu tür vampir - insan aşklarını izlemeye. Vampire Hunter D Bloodlust gibi bir efsaneyi izlemiş insanlar olarak, bu ilgi biraz garip gelebiliyor haliyle. Ama film güzel şimdi ne yalan söyleyeyim. Tabii ki aslında bunun nedeni, filmin senaryosunu aldığı kitabın oldukça başarılı bir hikayeye vampir oğlan - insan kızcağız aşkını anlatıyor olmasından kaynaklanıyor. Bir süre önce ülkemizde de gösterime giren ve oldukça ilgi toplamış olan Alacakaranlık filminin

özel versiyon DVD'sinde; özel seçenekler, iki DVD, daha önce sinemada gösterilmemiş sahneler, iki özel fragman ve gelecek olan ikinci filmde sahneler yer alıyor. Bella Swan adındaki genç kızımız, babasının yanına, Forks kasabasına taşınıyor. Yeni okul hayatı, yeni ortam derken yakışıklı Edward Cullen ile tanışıyor. Bir vampir olan Edward, Bella'ya aşık oluyor ve onu diğer vampirlerden ve özellikle kendisinden korumak için büyük çaba sarf ediyor. Yalnız vampirlerin neden güneşine çıkamadığı ile ilgili garip bir yaklaşım var bu hikayede ve ben pek beğenmedim bu yaklaşımı. Yine de yorum sizin derim tabii ki. Bu özel versiyon DVD, arşivinizin "romantik filmler" ile "fantastik filmler" başlıklı kısımlarının tam ortasına pek yakışacaktır, benden söylemesi. MERİÇ

8



TÜRKİYE'DEKİ ADI Alacakaranlık YAPIM ABD SÜRE 122 dk YÖNETMEN Catherine Hartwicke OYUNCULAR Kristen Stewart, Robert Pattinson

## ALBÜM

# SACRED 2: FALLEN ANGEL ORIGINAL SOUNDTRACK

**O**yunun ilk bakişını ve inceleme yazısını yazan bir insan olarak soundtrack'ten bahsetmeden geçemeyeceğim. Açılış ve kapanış videolarındaki müzikleri yapmanın yanı sıra oyun içindeki belirli bir bölümü bitirdikten sonra sahne aralar şarkılarını seslendiren Blind Guardian var için içinde ne de olsa. Sacred 2'nin oyun içi müzikleri ise çok büyük bir titizlikle hazırlanmış. Oyun içindeki o havayı mükemmel bir şekilde vermesinin yanı sıra çalışırken veya evde dinlenirken arka planda çalabilecek kalitede güzel şarkılarla dolu bir albüm. Oyun severlerin arşivinde olması gereken albümlerden biri olarak şiddetle tavsiye ediyorum. MERİÇ



9

## ALBÜM

# PORCUPINE TREE - FEAR OF A BLANK PLANET

**B**u grubu tek bir şarkısıyla keşfettim. Şarkının ismi bir garipti: Last Chance to Evacuate Earth Before It Is Recycled. Sadece ismi değil, şarkının anlattığı duygu da bir değişti. Dedim ki ben de, bakalım neymiş bu Porcupine Tree. Fear of a Blank Planet albümü kayda değer bir albüm. Grup, Steven Wilson önderliğinde kurulan İngiliz bir progressive rock grubu; bu albümleri ise 2007 yılında çıkan en son albümleri. Grubun her şarkısında garip bir tını var fark edeceğinize üzere. "Ya, bu da böyle bir şarkı olmuş." diye bileceğiniz hiçbir şarkıları yok. "Albümden tavsiye edeceğim şarkılar" demek isterdim ama bu albümün bütün şarkıları çok güzel. MERİÇ



8

## ALBÜM

# MAKSİM MRVICA - ELECTRIK

**P**iyano çalan bir insan olmaktan mütevellit, Maksim Mrvica'yı da ilk albümü olan The Piano Player'dan beri takip ve takdir etmekteyim. İnanılmaz yeteneğini elektronik müzikle buluşturan Maksim, son albümü Elektrik'te de yine birçok farklı kültürün ezgisini piyanoyla buluşturmaya başarmış. İçerisinde In the Hall of the Mountain King, Gypsy Maid ve



9

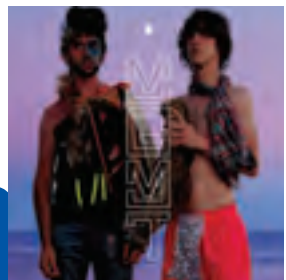
Prelude in C gibi ünlü parçaların da bulunduğu albümden, Tango in Ebony gibi tango melodileri taşıyan parçalar da bulunuyor.

Piyanoyla pek alakanız yoksa size hitap etmeyecek belki Maksim Mrvica ama hele ki bir de piyano çalmayı seven bir insanınız, o zaman Maksim'in tüm eserlerine sahip olmak isteyeceksiniz. KONSERE GELSE DE DİNLESEK... TUNA

## ALBÜM

# MGMT - ORACULAR SPECTACULAR

**B**ir ara iş yerinde, bir arkadaşımın sürekli şarkı takası yapıyorduk. O, "Bak bu çok güzel!" diyordu, ben "Bu da çok iyidir!" diye ona bir başka MP3 ile cevap veriyordum. Bu alışveriş sırasında keşfettiğim MGMT, bir süre telefonumdan (iPod'umdan demek lazım ama müziği Walkman telefonda dinliyorum, ne yapayım.) eksik olmadı. MGMT bir rock grubu, bu su götürmez bir



9

gerçek ama parçalarındaki melodiler o kadar akılda kalıcı ki dinledikten sonra kafanızda hala çalmaya devam ediyor. Özellikle The Youth adında bir parçaları var ki dinlediğim an bir başka dünyaya gidiyorum. Bir de Weekend Wars var; onu da bir yerlerde duymuş olma olasılığınız yüksek. Dinleyin, beğeneceksiniz. TUNA

**S**izin yerinizde olsam burada Full Metal Alchemist 2'yi görmediğim için isyan ederdim. Ne var ki bu bölümü ben ve Meriç dışında kimse okumuyor sanırım ve bu yüzden de bir tane talep bile gelmedi. Arkadaşlar

anime güzel bir şeydir; izleyin, zararını görmeyeceksiniz.

Full Metal Alchemist fanatikleri zaten çoktan ikinci seriyeye kapılıp gitmişlerdir ve ben de en kısa zamanda kendisine yer vermeyi

düşünüyorum.

Geçtiğimiz ay pek az anime yayına girdi ve sadece Asylum Session adındaki anime filmi ilgimi çekti. Bu anime'yi bir yerlerde görürseniz ilgilenmenizi tavsiye ediyorum. Sayunara! TUNA

## Ban-kai!

# BLEACH (REVISITED)

**E**vet ben de biliyorum Bleach'in 220'li bölümlerine geldiğini ve evet ben de farkındayım ki bu anime hala ününden bir şey kaybetmiş değil.

Geçtiğimiz aylarda size söylemiştim, Bleach'e tekrar başlamak için bir neden arıyordum ve bir takım Bleach fanatiklerinin arasında düşünce, tekrar eski günlerdeki heyecanımı buldum (Nasıl da dramatikleştiriyorum.) ve kaldığım yerden maceraya devam ettim.

En son Bounto'ların sonuna şahit olmuştum ve Aizen'in çevirdiği işleri konu alan ana hikayeye hiç adım atamamıştım. Şimdi ise o Arrancar senin, bu Espada benim, Bankai'ler eşliğinde seriyeye devam ediyorum.

Bilmeyenler için şöyle özetleyebilirim; Bleach ilk birkaç bölümünü izledikten sonra bünyede garip bir etki bırakan, sıradan bir lisenin bir Shinigami, yani bir Hollow (Başkalaşıma uğrayıp canavara dönüşen ruhlar.) avcısına dönüşmesini konu alan, Soul Society adındaki ruh dünyasını da kullanarak maceraya bir ton karakter serpiştiren, uzun soluklu bir anime. Bu anime'nin bu denli ünlü olmasında elbette içerdiği karakterlerin akılda kalıcı ve karizmatik olması da yatıyor; fakat anime'nin aslında bir RPG düzeninde

ilerlemesi de bu bağımlılığı artırıyor. Sürekli Ichigo'nun ve diğer karakterlerin güçlerini merak ediyorsunuz ve bu karakterler, anime'nin seyri boyunca güçleniyor, değişiyor ve size sürekli farklı heyecanlar sunuyorlar. (Farklı heyecanlar?)

200 küsur bölüme sahip olması sizi korkutmasın, Bleach şu saniye hiç çekinmeden izlemeye başlayabileceğiniz bir anime. Bugün cüzdanında bir adet Kuchiki Byakuya kartı taşıyorsam, bu Bleach'in ne denli iyi bir anime olduğunu gösterir. (Cüzdanımın diğer gözünde de Pikachu var... Desem mi? Demedim.) TUNA



**Tüm uşaklık görevleri için sadece iki saat...**

# KUROSHITSUJI - BLACK BUTLER

**S**ebastian sadece bir kahya; evi temizliyor, yemekleri hazırlıyor, Küçük Bey'in banyosunu yaptırmaktan tutun da, giyinmesine yardımcı olmaya kadar her türlü

işini yapıyor. Emri altındaki diğer üç uşağın sakarlıklarını düzeltiyor ve Phantomhive Ailesi'nin çok uzun zamandır baş kahyalığını yapan yaşlı Tanaka'nın yanında koca

malikaneyi çekip çevirmeyi başarıyor. Hiç yorulmuyor gibi, aslında gibisi fazla, gerçekten de hiç yorulmuyor. Tek düşüncesi 12 yaşındaki efendisinin gerek malikanede gerekse dış dünyada rahatını sağlamak. Ciel ise, Phantomhive Malikanesi'nin tek efendisi. Yaşına bakıp aldanmayın, büyüklerde bile görülmeyen bir soğukkanlılığa ve sabra sahip, doğuştan bir soylu. İngiltere Kraliçesi'nin bekçi köpeği olarak nitelendirilen Phantomhive ailesinin, geriye kalan tek mirasçısı. Yalnız Sebastian'da garip bir şeyler var; Ciel'i kaçırın İtalyan mafyasının bütün üyelerini uçarak(!), gümüş çatal bıçaklar savurarak(!), bütün mermileri savuşturarak(!) etkisiz hale getirip, Ciel'i kurtarıyor ve akşam yemeğine evde oluyor. Ciel'in de tek gözünde neden bir göz bandı var? Gözünü mü kaybetmiş acaba? Peki ya şu üç sakar uşağa ne demeli? Hepsini birbirinden garip. Var bir şey bu Phantomhive Malikanesi'nde ya, hadi neyse...

Daha ilk bölümden sizi yakalayıp garip, gerilimli ve aksiyon dolu bir hikayenin içerisine çekecek Black Butler sadece tek sezon ve 24 bölümden oluşuyor. Her bölümünde Ciel Phantomhive ve kahyası Sebastian ile ilgili farklı gerçekleri öğreniyoruz. İlginç senaryosu, şaşırtan bölümleriyle Black Butler izlemeye değer anime'lerden biri, tavsiye ederim herkese... MERİÇ



# KUDUZ BİLEK

SADECE  
"YAAN"

## TERMINATOR: SALVATION

NO: FİLMİ  
İZLEDİKTEN  
SONRA OKUYUN.

İLK TERMINATOR FİLMİNDE T-800 (ARNOLD), T2'DE T-800 VE T-1000 (SIVI METAL), T3'TE T-800 VE T-X (TERMINATRIX) İLE TANISTIK. T4'TE İSE ROBOCOP GİBİ İNSAN BEYİNİ OLAN YE KALBI DE ATAN BİR T MODELİYLE TANISTIK. MARCUS WRIGHT... BU GELİŞKİN SAYBORG JOHN CONNOR'IN BABASI OLAN KYLE REESE İLE TESADÜFİ BİR ŞEKİLDE TANIŞIYOR VE ONU KİM OLDUĞUNDAN HABERSİZCE TEHLİKELERDEN KORUYOR... T4'TE KYLE KAÇ YAŞINDADIR? 19-20'DİR EN FAZLA... PEKİ T1'DE KAÇ YAŞINDADIR? 27, BİLEMEDİN 30... SİMDİ, T1'DE YETİŞKİN KYLE'İN PEŞİNDE T-800 VARKEN, T4'TE ERGEN KYLE'İN YANINDA MARCUS WRIGHT VAR. MARCUS, T-800'DEN ÇOK ÇOK DAHA GELİŞMİŞ BİR MODEL İSE SKYNET NEDEN KÜLÜSTÜR MODELLERİ GEÇMİŞE YOLLAYIP DURUYOR? İŞTE BU NOKTADA MARCUS KARAKTERİNİN SENARYODA NASIL YANLIŞ KÖNÜMLANDIRİLDİĞİNİ GÖRÜYÖRÜZ. YANI DEMEK İSTEDİĞİM T4 GELECEKTE GEÇİYOR FAKAT T1'DEKİ KARAKTERLERİN ÖNCESİNİ ANLATIYOR ASLINDA. BU NEDENLE TEKNOLOJİK OLARAK YANLIŞ BİR SİRALAMA İZLİYOR...

SENARYODAKI HATALAR SADECE BUNUNLA SINIRLI KALMIYOR TABİ. İNANILMAZ BİR GÜVENLİK SİSTEMİYLE KORUNAN SKYNET ÖSSÜ, MARCUS'UN İÇERİ GİRİP SİSTEMİ HACKLEMESİYLE 10 SN. DE KORUNMASIZ HALE GELİYOR. AKABİNDE JOHN CONNOR İÇERİYE GİRİYOR VE GİRİŞ KAPISINI SONY VAJO'YLA AÇIYOR. BU SAHNE T2'DE ÇOCUKLUĞUNU GÖRDÜĞÜMÜZ JOHN'UN ATM'DEN PARA ÇEKMEKTE KULLANDIĞI CİHAZA GÖNDERME NİTELİĞİNDE AMA DİĞER YANDAN DA LOGOSU GÖRÜNEN FİRMANIN BABALAR GİBİ DE REKLAMININ YAPILMASI DEMEK. BU TARZ BİLİM KURGU / AKSIYON FİLMLERİNDE GENELDE GAZLI İÇECEK MARKALARININ GİZLİ REKLAMINI GÖRÜR "AAG PEPSİ!" DİYE SAŞIRIRDIK. SİMDİ SONY GİBİ BİR TEKNOLOJİ DEVİNİN REKLAMI VAR KI FİLMLE DE GAYET UYUMLU OLMUS DOĞRUSU. VERDİĞİ MESAJ GÜZEL BİR KERE: "YARIN BİRGÜN SKYNET DELLENİR DE KIYAMET GÜNÜNÜ BAŞLATIRSA İNSANLIĞIN KADERİ SONY VAJO'DADIR. YIL İSTER 2019 İSTERSE DE 3019 OLSUN, BU TEKNOLOJİ ESKİMEZ ARKADAŞ!" BUNUN HARICİNDE BİR DE FİLMDE FLASH DISC GÖRDÜK YA İŞTE O AN PEPSİ GÖRMÜŞ KADAR SEVİNDİM DOĞRUSU...

EVET, SONY VAJO'YLA "EASY MONEY" TADINDA KAPİYI AÇAN JOHN TAM İÇERİ. GİRECEKKEN NÖBETÇİ BİR T-600 GELİYOR ORTAMI KOLAÇAN EDİYOR. JOHN DUVARIN ARKASINA SAKLANDIĞINDAN ONU GÖRMÜYOR... FAKAT İLERLEYEN SAHNELERDE JOHN T-800 İLE SAVASIRKEN T-800 ONU DUVARIN ARKASINDAYKEN GÖREBİLİYORDU. YANI T-800'DE HAREKET ALGILAYICI SENSÖRLER VARKEN T-600'DE BUNLARDAN YOK. T-600 NÖBETÇİ AMA SENSÖRÜ YOK. ÇOK GÜZEL...

T-800'ÜN İSKELETİ, YANI "ENDOSKELETON"U ÖYLE DAYANIKLI KI BIRAKIN KURŞUN GEÇİRMEZLİĞİ, ÜZERİNE OLUK OLUK KIZGIN DEMİR DÖKÜLDÜĞÜNDE BİLE ERİMİYOR. HATTA BÖYLE 1000 DERECE SICAKLIKTAYKEN ŞOK BİR SOĞUTMATLA DONUYERİYOR DİYELİM. TAM ÇATIRDAYIP PARÇALANACAK DERKEN BUZLARINI KIRIP YOLUNA DEVAM EDİYOR! DÜŞÜNÜN YANI BU ENDOSKELETON NASIL DAYANIKLI BİRŞEY... AMA İŞTE BASİT BİR LEVYE İLE BOYUNLARI KÜRDAN GİBİ KIRILVERİYOR. SAKA GİBİ...

T-800, BOYNU KIRILAN VE ETRAFTA MAYMUN GİBİ DOLAŞAN TERMINATOR'U TUTUP ORTADAN İKİYE BÖLMİYOR AMA JOHN CONNOR'U TUTUP HAYAYA KALDIRDIĞINDA NEDEN İKİYE BÖLMEK YERİNE SAĞA SOLA FIRLATIP DURUYOR? HAYIR FIRLATTIĞI YERDE DE SAMAN YİĞİNİ YOK KI YERE YUMUŞAK İNSİN, KOSKOCA MAKİNAYA ÇARPIYOR. ÇARPMANIN SİDDETİYLE YÜZEY İÇERİ GÖÇÜYOR BİR DE FAKAT JOHN YİNE AYAGA KALKIYOR. HAYIR, BÖĞRÜNE T-800 YUMRUĞU YİYOR (- KI YUMRUGUN AĞIRLIĞI VE GELİŞ HIZI DÜŞÜNÜLDÜĞÜNDE BALYOZ YEMİŞ GİBİ OLMASI LAZİM) YİNE BİR YERLERE UÇUP ÇARPIYOR AMA KALKIP YÜRÜYOR YİNE... BURDAN SUNU ANLIYORUZ: KALSİYUMLA GÜÇLENEN KEMİKLER EN AZ T-800 İSKELETİ KADAR DAYANIKLIDIR!...

PEKİ YA KOSKOCA SKYNET 'TE SADECE 3 TANE TERMINATOR GÖRMEK? NEREDEYSE HİÇ ÇATIŞMANIN OLMAMASI? T-600'LERİN ÜRETİLDİĞİ YERDE BİRİNİN BİLE CANLANMAMASI? BUNA KARŞILIK MARCUS'UN 10 DK'DA ÇİLLOP GİBİ ETLE DERİYLE KAPLANMASI? JOHN VE MARCUS HARICİNDE KALAN HERKESİN VE HERŞEYİN KONU MANKENİ BİLE OLAMAMASI? AYIPTIR...

BU ARADA DEMİNDEN BERİ T-800 DİYİP DURUYORUZ... KİM BU JOHN CONNOR'IN PEŞİNDEKİ TERMINATOR? SIKI DURUN SÖYLÜYÖRÜM... ARNOLD! AMA GERÇEĞİ DEĞİL, 3D'Sİ... ÜÇ BOYUTLU ARNOLD!... VALLA GÖRÜNCE BEN DE ÇOK SAŞIRDIM AMA OLUYOR. BÖYLE REZALET BİR SENARYO YAZAN EKİP BUNU DA YAPIYOR ARKADAŞLAR. "ARNOLD'SUZ TERMINATOR FİLMİ ÖLMÜZ" DİYERKEN SEYİRCİLERE BİR YARANMA ÇABASI İÇİNE GİRMİŞLER AMA BECEREMEMİŞLER...

Velhasıl kelam, bu film bende Resident Evil 5'te yaşadığım hayal kırıklığının aynısını hatta biraz daha fazlasını yaşattı. Senelerce bekle, mükemmel bir görsellik ama berbat bir senaryoya karşılık... Terminator'den ziyade Robocop, Mad Max ve Matrix tan oluşan bir karşımı izle... Filmin oyunu da fos çıktı zaten. Piyasaya sürülen DVD'ler hatalıydı, toplandı vs... 3D Arnold'la da üzerine tükü diktiler tam oldu!... 3'leme yapmayı düşünüyordum bir de bu seriye... Bir türlü yetinmeyecekler anlaşılır...

# iŞGAL

**U**facık tefecik, içi dolu turşucuk... Öylesine Sinan Akkol'a söylenmiş bir fikirken, başladık yazmaya, yıllar geçti, yolumuza Fırat'la devam ettik ve geldik sona işte... Bu ay son yazım bu, sonra da yeşil donumu, traş köpüğümü alıp gidiyorum askere.

Şu değişen dünyada, hala "metalsci" olmayı seven, bu müzikte kendini kaybeden birkaç insana seslenebildiysem ne mutlu bana. Görüşmek üzere...

Bu tatsız girişin ardından, geçen aydan devam ediyorum ve en sevdiğim albümleri yazıyorum.

[gorcan@gmail.com](mailto:gorcan@gmail.com) / [myspace.com/gorcan](http://myspace.com/gorcan)



## SEPULTURA Arise

**G**eçen ay Thrash'ten gittik, Sepultura yazmazsak ayıp olurdu. Yazın biraz gazlı oluyorum, böyle Thrash filan dinleyişim geliyor, değişiyor yazın zevkim. Bayadır dinlemiyordum, attım iPod'a, bu süper gaz albümü. Sepultura'nın Chaos AD'den sonraki en iyi albümü bence bu. Şimdikilere zaten bir şey diyemiyorum, tadı tuzu yok. Ama Max Cavalera'nın bitmez tükenmez üretkenliği ve yaratıcılığı neredeyse 20 senelik bu albümde de var.

Albüme adını veren Arise, Dead Embrionic Cells, Altered State ve Desperate Cry bomba şarkılar. Tabii ki albümün bir bombası da Motörhead cover'ı Orgasmatron. Dinleyiniz, dinletiniz!

# ALICE COOPER Thrash



**O** kadar Thrash dedik, Alice Cooper babanın Thrash albümünü yazmasak başımıza Marshall amfi yağar! Thrash Metal değil tabii ki, sapına kadar Hard Rock! Bu da 1989 albümü, o altın yıldan...

Alice Cooper sevmeyen adam var mı acaba dünyada? Ya da metalle uzaktan yakından sevişmişliği olan biri sevmeyebilir mi acaba? Kulaklarınızı çekerim valla sevmiyorum dersiniz, ıslak zopayla döverim, enseden içeri buz atarım!

Alice Cooper'ın sanırım en bilinen albümü bu. Albümde boş şarkı olmamasından kaynaklanıyor olabilir mi acaba! Arkadaşım bir şarkı da kötü olsun, yok... Poison gibi klasikleşen bir şarkıyla giriyor, ardından Spark in the Dark gibi muhteşem bir Hard Rock parçasıyla devam ediyor. Klibini ezberlediğimiz House of Fire da bu albümde; benim en sevdiğim Alice Cooper şarkısı olan Bed of Nails da yine bu albümde yer alıyor. Ölüyü diriltir bu şarkı yemin ediyorum. Ah bir de konserde "Our love is a bed of nails!" diye bağırabilsek.

# CARCASS Swansong



**A**hh! İşte şu dünyada beni en mutlu eden albümlerden biri. Aslen Carcass bir Grindcore grubu ve ben de o tarzı çok sevmem. Anlamıyorum pek, arada gideri oluyor tabii ki de genelde greyder operatörü karızması beni açmıyor. Ve fakat adamlar müzik hayatlarına Grindcore başladıktan sonra 1993 yılında Heartwork ve 1996 yılında Swansong'u çıkarttıkları zaman yalakaları olmuşumdur. Brutal vokal, sert gitar riff'leri; fakat Rock'n'Roll ruhu! Tarza da Death'n'Roll deniyor zaten. Entombed, Gorefest filan bu tarzda sayılabilecek albümler yaptılar.

Albüm dediğim gibi inanılmaz mutlu bir albüm. Keep On Rotting, Black Star, Polarized, Go to Hell tapılası şarkılar. Ne tarz seviyorsanız sevin, bu albümü dinlemediyseniz mutlaka bir kere dinleyin.



# AMORPHIS Elegy

**B**elki de beni bu albümü dinlerken hala mutlu eden, hayatımın en güzel dönemlerinde bu albümü dinlemiş olmamdır. Aslında sadece ben bu fikirde değilim, grubun en başarılı albümü sayılabilir. Albüm, çıktığı 1996 yılında bütün ödülleri elma gibi toplamıştı! Grubun Brutal vokalle Clean vokali birleştirdiği albümde Amorphis zirvesine çıktı. Melodik Death Metal'e getirdikleri bu havayla rakipsiz kaldılar diyebilirim.

Daha önce çıkardıkları Tales From The Thousand Lakes ve Elegy'den sonraki Tounela'dan farkı, tam ayarında olmasıydı belki de her şeyin. TFFTL'de Clean yoktu, Tounela'da ise bir iki nakarat haricinde Brutal yoktu.

1998'de konserlerine gitme şerefine erişmiş, 20 yaşında bir gazlı metalci olarak coşku komasına girmiştim. Deli gibi eğlenmişim, ses sistemi çok felaket olsa da hayatımın en mutlu konserlerinden biriydi sanırım. Ortaköy Princess Otel'in alt katındaki o burjuva ortamına, saçlı sakallı yüzlerce adam dolmuştuğuk :)

Tek tek şarkı söylemeyeceğim, zaten bu albümü bir kez dinledikten sonra anlayacaksınız ne demek istediğimi.

# ROLEPLAY

**R**ol yapma oyunlarıyla tanışalı 13 küsur sene oluyor; arkadaşım Gökay'ın abisini, Gereкли Şeyler'de çalıştığını keşfedip şiddet tatbikiyle bana FRP öğretmeye zorlayalı... Ben de ona PC oyunlarından ve İngilizce oyun terimlerinden bahsedeli, bu esnada Can, bizim konuşmamızı takip edip bu yeni kelimeleri not alalı... Sekiz küsur sene oluyor herhalde, LEVEL'a serbest yazarlık yapmaya başlayalı... Bir yandan okurken, bir yandan da Türkiye'nin oyun konusundaki en büyük dergisine, ilk sayısından beri takip ettiğim bir dergiye yazı yazmanın ne kadar keyifli olduğunu anlatmaya başlasam bitiremem. Full Throttle'ın tam çözümünü sayfa, satır ve virgül, ezbere biliyordum o zamanlar; hatta ilk mahlasım olan "Manyak", bana bir arkadaşım tarafından beni ablasına tanıştırlırken verilmişti. "Abla bak, bu da Ali, kendisi bilgisayar manyağıdır." şeklinde gelişen olay sonucu bir lakap kazanmaktan dolayı çok mutluydum. Psikolojim biraz farklıdır, atılan laflara kolay kolay alınmadığım gibi hoşuma gidenlere sahip çıkarım. Wing Commander'da da bir manyak olduğunu keşfedene kadar çok da keyifliydim doğrusu. Neyse; bu süre zarfında bazı aylar tonla yazı yazdım, bazen aylarca bir - iki kenar köşe yazım çıktı sadece, bazense uzun aralıklar oldu hiç yazmadığım. Bir ara en düzenli yazdığım köşe "Derindekiler" olmuştı; bugünkü Kafa Ayarı ile aynı amaca sahipti: Nostaljik oyunlar. Bir de bunun üzerine, gözümüzden kaçan sağlam oyunlar.

Son dokuz aydır da tam zamanlı bir editör olarak sizlerle beraberim. Bunun altı ayında da RPG, Roleplay Günlükleri köşesini LEVEL RPG TEAM olarak başlattık. Bunun temel sebebi, gördüğüm önemli bir eksiklik olan "Community Service", yani amme hizmeti tabir edebileceğimiz bir aktiviteye, aktiviteler zincirine girişmekti. Basın sponsorluklarıyla bir şeyler başarmaya, Türkiye'de kültüre katkı sağlayan üniversite etkinliklerine elimizden geldiğince destek olmaya çalıştık. Sayfa ayırdık, tanıtım yaptık, LEVEL Online'da duyurduk, RPG kadrosu olarak gittik, stant açtık, sohbet ettik, dergi dağıttık, kendimiz de oyun oynadık ve oynattık, arada tabii ki işi kaynattık. ICON'u, SUCON'u, İTICON'u, METUCON'u geride bıraktık. Birebir katılamasak da İzmirCON ve BaşkentCON'u da duyurmaya çalıştık. Nerd'de

World of Warcraft'tan ve "Nasıl rol yapılır?" gibi konulardan bahsettik. Yaz aylarıyla beraber -inşallah- RPG takımı olarak programa katılıp daha da şenlendireceğiz. Bu tanıtım çalışmaları sırasında işlerin yoğunluğu, aylık bir dergi olmanın ve kısıtlı sayfa sayısına sahip olmanın zorluklarından ötürü, yapmak isteyip de yapamadığımız tonla şey oldu elbette ki. İnşallah siz okuyucularımızın desteğiyle biz, hepimiz gelecekte çok daha büyük ve etkili işlere, aktivitelere imza atarak -hobi ve kültür alanı başta olmak üzere- Türkiye'de eksik gördüğümüz ne varsa düzeltmeye çalışacak, elimizi taşın altına sokacağız.

Hiperaktif LEVEL RPG TEAM'den 150. sayı ve RPG için, gelecek planlarımız için birer yazı istedim. Buyurun... - **Ali**

## İLKER'DEN...

**Dünya yok oluyor!**> Gerçekçi olalım, dünya var olurken hiçbirimiz "Dünya var oluyoor!" diye çığlık atmadı. Peki neden yok olurken böyle diyoruz? Hayır, şu an dinlediğim Tool - Parabola ile bunun bir ilgisi yok. Aksine, hepimizin kafasını (Kendi kafamı da dahil ediyor-



# GÜNLÜKLERİ

NEREDEN GELDİK, NE YAPTIK VE NEREYE GIDIYORUZ...  
150. SAYIDA LEVEL VE LEVEL RPG...

rum.) bir an, o yok olmaya doğru zorla uzatıp bunu senelerdir söylediğimizi ve önlemler alınmadığı takdirde senaryolardan beter olacağımızı, uzattığımız kafalarımıza dank ettirmeye çalışıyorum. Durum her geçen gün daha kötüye gidiyor. Böyle bir durumda elimizin altında bulunan bu fırsatı değerlendirmek, bu sayfayı okumaya vakit ayıran her kişiye bu mesajı vermek istedim.

**LEVEL 150**> Bundan seneler önce "LEVEL" diye, "L" harfinin üzerinde "oyun" ve "eğlence" yazan bir dergiyi görüp takip etmeye başlamış biriyim. İlerleyen yıllarda yazarları ile tanışmış, muhabbet etmiş, hatta ve hatta AVATürk'te çalışıp World Cyber Games gibi organizasyonlarda, arka planda oyunculara hizmet sunmuş ekibin bir parçası olmuşum; hem de hiç fark etmeden. Türkiye'de oyun kültürünün yayılmasında ciddi anlamda adımlar atıp öncü olmuş bir derginin, LEVEL Dergisi'nin -çaktırmadan- bir parçası olmuşum. Son altı aydır da RPG bölümü başta olmak üzere, herkesin okuyabileceği samimilikte yazılarımla LEVEL'in nice 150'lere varması yolunda taş üstüne taş döşüyorum.

- İLKER "RAZOBLADES" KARAŞ

Kapanışı şöyle yapalım:  
Hasta la vista, anti sosyal hayat!  
Viva la nivell!

## ÇAĞLAR'DAN...

Türkiye'de dergicilik zor iştir. Hayatta kalmak için emek ortaya koymak, işleri özenle yapmak ve biraz da şanslı olmak gerekir. Sayısız oyun dergisinin gelip geçtiği bu sektörde LEVEL, en baştan beri yabancı dergilerin birebir çevirisi olmak, okuyucu kitleye uzak olmak ve hesap kitap bilmemek gibi diğer dergilerin sonunu getiren hataları yapmayı ayakta kalmayı başardı.

150. sayı hakkında yazarken nostalji yapmaktan kendimi alamıyorum aslında. 90'lı yılların sonlarında, internet henüz emekleme dönemindeyken, oyun dergileri ortaokul ve lise kültürünün bir parçasıydı. Okula oyun dergisi





getirmek ve arkadaşlarla beraber okumak, arkadaşın dergi alıp bir daha da geri getirmeyerek "hacılamak", herhangi bir oyun çıktuktan bir ay sonra hileler köşesinde onun hilesini aramak, her ay tekrar edilen törensel şeylerdi. O dönemde bir LEVEL yazarını tanıyarak olmak veya direkt LEVEL yazarı olmak büyük bir prestij kaynağıydı. Ayrıca LEVEL CD'leri yoğun ve kullanışlı içerikleriyle 56k bağlantı ile sürünen biz oyuncularını programsız, demo'suz ve video-suz bırakmadı.

LEVEL, hiçbir zaman sadece oyun dergisi olmadı. Gençlerin, var olan gençlik dergilerinin yapaylığından uzak bir gençlik dergisi ihtiyacını karşıladı. Gençlerin hayatında pop müzik, moda ve sabun köpüğü ilişkiler dışında da şeylerin olabileceğini göstermekle kalmadı, metal müzik, animasyon ve FRP ile ilgilenen gençler için toplanma noktası oldu.

Dergi yapmanın zor bir iş olması, sıkıcı bir iş olduğunu göstermez. Her ne kadar yazı yetiştirme dönemlerinde çile çekse de, LEVEL ailesinin üyeleri genel olarak eğlenerek işlerini yaptılar ve bunu da okuyucuya yansıttılar. Özellikle genelde sınır tanımayan dosya konuları



ile LEVEL, bütün okuyucularının suratında oldukça büyük bir gülümseme oluşturdu.

Bütün bunlardan bahsedip de mektup köşesinden bahsetmemek hata olur. Mektup köşesi, yazar ile okuyucunun neredeyse sohbet ettiği, oyun tanımlarında sınırlı bir biçimde yapılabilen "geyiğin" kontrolden çıkarak, dergiden damlayarak taşıdığı yer oldu. Ciddi bir kısmımız, ilk medeni cesaret örneklerini mektup kısmına mektup veya e-mail atarak gösterdik. Ben de, zannedersen ilk mailimde "Bu işi yaparak geçinebiliyor musunuz? Ona göre ben de yazar olmak isteyebilirim." tarzı bir soru sormuştum.

Bir LEVEL RPG yazarı olarak biraz da bizim bölümden bahsetmek istiyorum. Son yerli rol yapma oyunu dergisinin yıllar önce kapandığı bir ortamda LEVEL, yıllarca rol yapma oyunlarına köşe ayırarak büyük bir hizmette bulundu. Bilgisayardaki rol yapma oyunlarından etkilenen gençlerimizi masaüstü rol yapma oyunlarına kazandırmakla kalmadı, var olan rol yapma oyuncularının her ay zevkle okuyabileceği bir köşe barındırdı. Ali, İlker, Ertuğrul, Ozan ve bendeniz, naçizane kulunuz Çağlar'dan oluşan Roleplay Günlükleri köşesi, başımıza bir kaza bela gelmezse daha nice sayılarda bizimle beraber olacak.

Bitirirken şu ana kadar LEVEL'a emeği geçen herkesi ayırt etmeden tebrik ediyorum. Ger-

çekten zorlu bir işi başardınız.  
- ÇAĞLAR "KILERİK" KALAYCIOĞLU

## ERTUĞRUL'DAN...

**Başlangıç** > 11 sene önceydi, ilk defa FRP hocam Timur ile tanışmış ve neyin ne olduğunu çözmeye başlamıştım. İstanbul gibi metropollerden çok uzakta, daha yeni yeni büyümeye başlamış bir şehirdeydim. Antalya... Yıllardan 1999'du. Antalya'da ufak bir

## Bize Ulaşın

Sayın sevgili ve pek sevdiğimiz FRP / RPG tutkunları. LEVEL RPG ekibi olarak, "FRP nedir?", "Öğrenmek için nereden başlanmalıdır?", bununla beraber, Magic the Gathering ve Warhammer (Table top versiyonunda bahsediyoruz.) olsun, her türlü sorunuzu cevaplamak için buradayız. Kaldı ki zaten halihazırda bu işlerden anlayıp olan bir kitleye ulaşmak ve onlarla bilgilerinizi paylaşmak istiyorsanız, bizi unutmayın. Buyurun mail adreslerimiz: ertugrul@level.com.tr, baal\_razor@hotmail.com, caglar84@hotmail.com, thozandwarf@hotmail.com, agungor@level.com.tr







kafe olan "Başka Şeyler" isimli mağazada, hem FRP kitapları alıyor, hem de Magic kartlarıyla kendimizden geçiyorduk. Bu ufak kitlenin İstanbul ile tek bağlantısı ise benden başkası değildi. Birbirinden farklı iki şehrin, birbirine bu kadar yakın bir hobi ve sanat ile bağlanması beni o kadar heyecanlandırıyordu ki her seferinde yanımda "trade" edilecek kartlardan tutun da, alınması istenen onlarca kitap ve envanter listesiyle beraber seyahat etmek zorunda kalıyordum. Zaman beni aldı ve o küçük şehirden (En azından 10 sene önce küçüktü.), şu anda bu yazıyı yazdığım ofisi de içinde barındıran İstanbul isimli şehre hapsetti. Arada kalan yıllarda ise FRP olgusu çok ciddi bir şekilde yayılmaya başladı. Özellikle 1999 yılının sonunda yapılan "Ejderha Mızrağı" isimli fantastik edebiyat serisinin çevirisi ile birlikte ivme kazanan bu sektör, şu anda hemen herkesin kulağına gitmiş durumda.

**Sanat** > Artık rahatça "sanat" olarak adlandırabileceğimiz FRP olgusu, yıllarını oyun sektörüne veren LEVEL dergisi ve bünyesinde barındırdığı bir LEVEL RPG tayfası olarak, yıllardır görmeye hasret kaldığı ilgiyi bizimle ve siz okuyucularımız ile birlikte görüyor. - **ERTUĞRUL "MİYAZAKI" SÜNGÜ**

### ÖZAN'DAN...

**Borçlar Kanunu** > Karşılıklı akitlerde, bir tarafın borcunun iflası kısmen imkansızlaşınca, şayet bu imkansızlık, bütünün imkansızlığı olarak nazara alınıyorsa evvelce izah edilen esaslar uygulanır. Şayet kısmen ifa dolayısıyla borç, gereği gibi ifa edilmediği için tazminat isteniyorsa alacaklı, kendi karşı edimini ifa zorundadır.

Bu cümleler kafamda gezinirken 2.5 yıl önce tanıştığım bir insan / Paladin (Tanıştığında bir yarı Ork idi.), tam da unvanına yaraşır bir ses tonuyla bir ricada bulununca, baltamı kaptağım gibi yazının başına oturdum ve düşündüm. Nice "convention"lar geçmiş, onlarca FRP hastasıyla tanışılmış, zarlar yuvarlanıp galaksiler kurtarılmış. Eğlenilmiş, coşulmuş, sayısız oyunlar bitirilip haklarında saatlerce muhabbet edilmiş. Kah memleket kurtarılmış, kah oyunlar karalanmış, kah odunla birbirimize dalmışız. Bunları nispet olsun diye değil, "bizden geçti artık onlar", "yaşlandı artık yahu", "çocuklar musunuz siz, ne oyunuymuş o" gibi geyikler yapanlara inanmayın diye söylüyorum. Çünkü FRP, size ölümsüzlük verir, zaman ve uzayda istediğiniz gibi hareket edebilirsiniz, sonsuzluktaki tüm hazineler sizin önünüze dökülür. FRP, kaymaklı ekmeğe kadayıfıdır, açlıktan mideniz kazanırken dolapta bir tencere dolusu en sevdiğiniz yemekten bulmaktır. FRP candır, ela gözlü ceylandır.

**Khazad Ai-Menu!** > Biliniz ki FRP düzenindeki meşhur tecrübe, gerçek hayatta da geçerlidir. Çünkü 10 sene önce eline Hobbit kitabını alan, LEVEL dergisinde Dungeon Siege ilk bakışını okuyan velet, artık Hobbit'te geçen deri zırhları yapıp o LEVEL dergisinde yazı yazan barbar bir cüce oldu. Ha, tabii ki bu süreç zarfında nice sorunlar, engeller, yasaklar oldu ama öldürmeyen acı güçlendirdi. Baltalar elimizde, zırhımız üzerimizde, önümüzdeki hatalı kişileri "nazıkçe" doğruya yönlendirmek için gerekecek kıvama geldik.

Oyun dünyasına ulaşmamızı sağlayan LEVEL "the Hermes" in 150. sayısı içinse aklımdaki tek cümle şudur: "Oradaydık ve şimdi buradayız."

- **ÖZAN "THOZAN" GÜRBÜZ**

## DAVID EDDINGS, HAYATA VEDA ETTİ

Fantezi edebiyatının önemli isimlerinden David Eddings, 2 Haziran'da, 77 yaşında hayata gözlerini yumdu. 77 yaşındaki yazar, özellikle Belgariad serisi ile tanınmıştı. Tolkien'den farklı olarak, eski lisan yerine modern bir anlatımı yeğleyen yazarın inandırıcı fantastik dünyaları elbette ki yaşamaya ve insanların hayallerini beslemeye devam edecek.



### Yazarın Eserleri:

#### Belgariad serisi

Pawn of Prophecy (1982)  
Queen of Sorcery (1982)  
Magician's Gambit (1983)  
Castle of Wizardry (1984)  
Enchanters' End Game (1984)

#### Malloreon serisi

Guardians of the West (1987)  
King of the Murgos (1988)  
Demon Lord of Karanda (1988)  
Sorceress of Darshiva (1989)  
The Seeress of Kell (1991)

#### Belgariad ve Malloreon ile ilgili kitapları

Belgarath the Sorcerer (1995) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)  
Polgara the Sorceress (1997) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)  
The Rivan Codex (1998) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)

#### Elenium serisi

The Diamond Throne (1989)  
The Ruby Knight (1990)  
The Sapphire Rose (1991)

#### Tamuli serisi

Domes of Fire (1992)  
The Shining Ones (1993)  
The Hidden City (1994)

#### Dreamers serisi

The Elder Gods (2003) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)  
The Treasured One (2004) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)  
Crystal Gorge (2005) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)  
The Younger Gods (2006) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)

#### Seri harici fantastik roman

The Redemption of Althalus (2000) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)

#### Fantastik Literatür harici

High Hunt (1986)  
The Losers (1992)  
Regina's Song (2000) (Leigh Eddings ile beraber yazdı.)

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

# KAFA AYARI

## Kötünün de kötüsü

Yıllar içinde sayısız güzel oyun oynadık. Pek çoğunu bugün gibi hatırlayabiliyoruz; fakat bir de kötü oyunlar var. Kötü bir tadın ağızımızdan kolay kolay silinmediği gibi, görüntüleri hafızamızda uzun süre silinmeyen oyunlar. Aldığımız ve harcadığımız vakte pişman olduğumuz oyunları da unutmak kolay değil.

Bir süredir bu oyunları yazmayı düşünüyordum ama açıkçası elim gitmiyordu. Bu ay sonunda Pandora'nın Kutusu'nu açacak cesareti kendimde buldum. Kafa Ayarı'nda bu ay gelmiş geçmiş en kötü oyunlardan bir kaçına yer veriyoruz. Hemen hepsi şaka gibi olan bu oyunları, ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.

Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

## CEBE BOMBA DÜSTÜ



Atari 2600'un, Larry Kaplan imzalı ünlü oyunu Kaboom, cep telefonları için yeniden yapıldı. Telif hakları sorunu yaşamak istemeyen üreticisi, oyuna Bombs Away adını verdi ve Apple'ın iTunes online mağazasında iPhone ve iPod'lar için satışa sundu. Eğer bir iPhone veya iPod kullanıcısı iseniz ve eski Kaboom'u özlediyorsanız bu bir işaret olabilir!

## BUREAUCRACY

Your blood pressure just went up.)  
You have been granted Licence Number 87062.  
Thank you for your cooperation, Mr. Herwer. Have a nice day..

Well now, Mr. Herwer, aren't you glad you left your previous job? The Deep Thought Corporation of America was of course a great company to work for, except for the no-voluntary-socks dress code, and you really enjoyed being Vice President (Software Development), especially the opportunities it gave you to cause considerable inconvenience to many hundreds of thousands of people you had never met.

But Happtec is going to be MUCH more fun. The money's better, it's a great place to live and work and you're really looking forward to your Paris vacation.

You're pretty pleased with your new home, too, and don't really mind that the general company fouled up slightly due to a computer scheduling problem.

# BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay 80'lere geri dönüş yapıyoruz. Ünlü Live Aid konserinin yapıldığı, Reagan'ın ABD Başkanı olduğu, Papa'nın suikasta uğradığı, Çernobil faciasının yaşandığı, İran - Irak savaşının yaşandığı, sigaranın zararlı olduğunun fark edilmeye başlandığı, eşcinselliğin Boy George ile birlikte yükselişe geçtiği, MTV'nin yayına başladığı, Michael Jackson, Madonna ve Duran Duran'ın müzik dünyasını ele geçirdiği ve aynı anda Heavy Metal'in altın yıllarının başladığı yıllar bunlar. Bu yoğun gündem içinde oyunlar da çok hareketliydi. İşte sizler için seçtiğimiz ve (Tercihen seksenlerden kalma...) takoz bilgisayarlarınız için o dönemin bazı oyunları; Galaxian, Joust, James Bond 007, A View to Kill, Commando ve Hat Trick... İyi eğlenceler!

### GALAXIAN

YIL 1983

TÜR Aksiyon

YAPIM AtariSoft

DAĞITIM Namco Limited

Atari jetonlu makinelerinin yıldızı, 1978 model Space Invaders, birkaç yıl sonrasında Galaxian adıyla PC'lere neredeyse kusursuz bir şekilde geçiş yapmayı başardı. Zamanda en popüler oyunlar arasında yer alan Galaxian, bugün bile unutulmaz bir klasik. Eğer Space Invaders'ı oynama şansınız olduysa Galaxian'a hiç yabancıklık çekmeyeceksiniz. Aslında Space Invaders'ı hayatınızda hiç

duymamışsanız bile Galaxian'ın nasıl oynanacağını çözmeniz için birkaç dakika yeter de artar bile. Mantık basit, yukarıdan yaratıkları geliyor, siz de aşağıdan sağa ve sola hareket ederek onları teker teker vurmaya çalışıyorsunuz.

Oyunu takoz bilgisayarınızda oynamakla ilgili bazı sorunlar yaşayabilirsiniz. Eğer bilgisayarınız 1983'ten kalma değilse çok büyük ihtimalle işlemciniz bu oyun için çok hızlı kalacaktır. O yüzden Galaxian'ı oynamaya başlamadan önce işlemci hızınızı düşürmenizde fayda var.

### JOUST

YIL 1983

TÜR Aksiyon

YAPIM AtariSoft

DAĞITIM Williams Electronics Inc.

İşte jetonlu Atari'den PC'ye uyarlanmış bir başka oyun; Joust. Oyunda bir deve kuşunun üzerindeki bir şövalyeyi kontrol ediyorsunuz. Amacınız ise bilgisayarın yönettiği ve birer akbabanın üzerinde bulunan kötü şövalyeleri yenmek. Sizden yüksekte olan şövalyelere vurabilmek için deve kuşunun kanatlarını çırpmalı ve yükselmelisiniz. Ama akbabayı ve üzerindeki şövalyeyi öldürmek için sadece birinci kısmı. Ölen şövalyelerden birer yumurta platformların üzerine düşüyor ve eğer zamanında gidip o yumurtayı da yok etmezseniz, içerisinde yeni ve daha güçlü

düşmanlar çıkarıyor.

Joust sadece çok eğlenceli bir oyun değil, aynı zamanda iki kişinin birlikte ortak düşmana karşı savaşabileceği ilk oyunlardan biri olma özelliği de taşıyor. Eğer ikinci kişi oyuna katılırsa o da bir leyleğin üzerinde kötü şövalyelere karşı savaşınızda size yardımcı olabilir. Oyundaki üç farklı renkte ve güçlüki şövalyelerin yanı sıra bir de peşinizedi Troll'ler ile uğraşmak zorundasınız.

### BUREAUCRACY

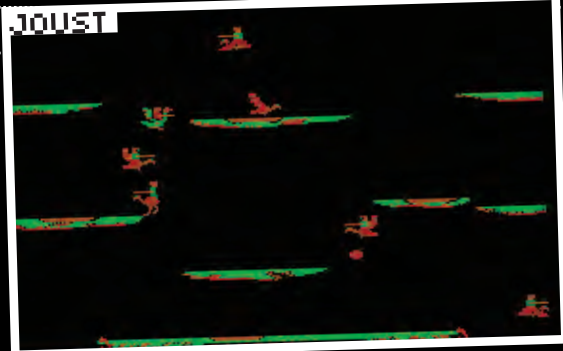
YIL 1987

TÜR Adventure

YAPIM Infocom

DAĞITIM Infocom

Otostopçunun Galaksi Rehberini





bilmeyen yoktur sanıyoruz. Eğer kitabını okumadıysanız, filmi seyretmediyseniz veya daha önce yine Infocom'un hazırladığı oyuna göz atmadıysanız, Bureaucracy'e geçmeden önce geri dönüp, bu eksiklerinizden en azından birini tamamlamanızı öneriyoruz. Bureaucracy oynamak için Hitchhiker's Guide to the Galaxy bilgisine ihtiyacınız yok; ama zihniyet olarak bu oyuna adapte olabilmek için önce bu tecrübeyi yaşamanızda büyük fayda var.

Bureaucracy, Hitchhiker's Guide to the Galaxy'nin de yaratıcısı olan Douglas Adams'ın elinden çıkmış bir oyun. Metin tabanlı bir adventure olan Bureaucracy, aslında oldukça basit bir konuya sahip. Oyundaki karakter Londra'dan Paris'e taşınıyor. Herkesin yapacağı gibi tüm tanıdıklarını ve bankasını bu adres değişikliğinden haberdar ediyor. Her şey yolunda giderken bir gün kredi kartını kullanmak istediğinde, bankanın kartını iptal ettiğini ve yeni kartı eski adresine gönderiyor. Bundan sonra ise oyundaki karakterin bürokrasi ile acıklı

savaşı resmen başlamış oluyor.

Bu son derece eğlenceli ve çok ince esprilerle bezenmiş oyunu, metin tabanlı oyunları pek sevmiyorsanız bile denemenizi şiddetle öneriyoruz.

#### COMMANDO

YIL 1992

TÜR Aksiyon

YAPIM Capcom

DAĞITIM Data East

Her bilgisayar oyuncu, yaşamının bir noktasında Nazi'lerle karşılaşmıştır. Özellikle eski zamanlarda Nazi'ler bilgisayar oyunlarına daha çok konu oluyorlardı. Oyun dünyasında yavaş yavaş eskimeye başlayan konu, zaman içinde daha seyrek işlenir hale geldi. Fakat 1980'ler Nazi'ler ve bilgisayar oyunları için iyi bir yıldır. Capcom'un Commando adlı oyununda da yine Nazi'lere karşı bitmek bilmeyen savaşlardan birinin tam ortasındayız.

Oyunun ilk bölümlerinde çok sınırlı sayıda silah ile sayısını

takip etmenin neredeyse mümkün olmadığı Nazi askerleri arasında ilerlemek gerekiyor. Açıklıkta avlanmayı bekleyenler pek sorun değil. Ama biraz daha zeki olanlar saklanmayı tercih ediyorlar. Oyun alanında bulunan ağaçlar, nehirler ve köprüler farklı savaş taktikleri geliştirmeyi zorunlu kılıyor. Saklanan bazı Nazi'leri avlayabilmek için belli bir açıdan yaklaşmak gerekiyor. Oyunun en can sıkıcı sayılabilecek kısmı, sadece dört ana yöne doğru ateş edebiliyor olmanız. Fakat oyuna biraz alıştıktan sonra bu da pek rahatsız edici gelmiyor. Eski günlerin anısına Nazi avına çıkmayı düşünürseniz, Commando sizi birkaç saat oyalayabilecektir.

#### GALACTIC GLADIATORS

YIL 1983

TÜR Strateji

YAPIM Strategic Simulations Inc.

DAĞITIM Strategic Simulations Inc.

Strateji ve savaş oyunları denince akla ilk gelen firmalardan biri olan Strategic Simulations Inc. ya da kısaca SSI, piyasaya sunduğu pek çok

oyunuyla büyük başarılarla imza attı. Fakat nadiren de olsa, hazırladığı bazı oyunlar satışlarda beklenen rakamlara ulaşamadı. Galactic Gladiators da bu oyunlardan biri.

Bunun sebepleri arasında oyunun grafiklerinin, kendi zamanı için bile pek başarılı olmaması ve oyunun konusunun, SSI'dan beklenenlere göre biraz fazla basit olması sayılabilir. Her ne kadar tarafsız bir gözle bakıldığında, BASIC programlama dili ile hazırlanmış bir oyun için hiç de fena görünmediğini söyleyebiliriz. Ama tabii ki bu oyuncuların cebinden parayı çıkartmak için yeterli değil.

Oyundaki amacınız temel olarak hayatta kalmak. İlk olarak savaşacağınız uzaylıları seçiyorsunuz ve ardından savaş alanında, onlar sizi öldürmeden önce onları yok etmeye çalışıyorsunuz. Savaş bitince topladığınız tecrübe puanları sizi bir sonraki savaşa daha güçlü hale getiriyor. Ve oyun sürüp gidiyor... Çok parlak bir oyun olmasa da, Galactic Gladiators, SSI'nın hatırlanabilir.

## PAC-MAN MÜZELİK OLDU



İlk olarak 29 yıl önce, 22 Mayıs 1980 yılında Japonya'da piyasaya çıkan unutulmaz arcade klasiği Pac-Man'in internet üzerinde müzesi açıldı. Müzede oyunun tarihçesinin yanı sıra, Pac-Man'in yaratıcısı Toru Iwatani ile yapılmış röportajlar da yer alıyor. Müzeyi gezmek için [www.pacmanmuseum.com](http://www.pacmanmuseum.com) adresini ziyaret edebilirsiniz.

# KAFA AYARI



## ESKİ OYUNLARA İLGI BÜYÜK



ABD'de 100 dolara satışa sunulan Pocket Retro Game Emulator adlı bu taşınabilir emülatör, piyasaya çıktığı ilk hafta içinde kapış kapış satıldı. İnternetten ücretsiz olarak indirilebilen yüzlerce eski SNES, NES, GBA, Sega Genesis ve Neo Geo oyunu çalıştırabilen bu cihazın USB ve kulaklık girişi de bulunuyor. PSP ve DS'in yeni oyunlarında gözü olmayan eski toprak oyuncular için ideal.

## → OYNAMAMIS OLMAYI İSTEYECEĞİNİZ OYUNLAR

**Bazı günler vardır, hiç yataktan çıkmamış olmayı dilersiniz. Bazı oyunlar vardır, hiç oynamamış olmayı istersiniz.**

Eğer sıkı bir oyuncusanız ve biraz da merak varsa, yeni çıkan her oyunu denemek istersiniz. Hatta çoğu zaman yeni olmasına gerek bile yok, eski de olsa, daha önce oynamadığınız bir oyun ile karşılaşsanız, neymiş diye şöyle bir bakmak istersiniz. Fakat ne yazık ki her zaman işler umduğunuz gibi gitmez. Zaman zaman karşılaştığınız oyunlar ağızınızda ekşimsi bir tat, midenizde bir ezilme hissi ve ensenizde bir ürpertiye neden olup tüm gününüzü zehir edebilir.

İşte bu ay, bu hiç oynamamış olmayı isteyeceğiniz oyunlara göz atacağız. Hayır, özel bir mazoşist durumumuz yok. Sadece "Biz yaptık, siz yapmayın!" türünden bir uyarı, "Görürseniz uzak durun!" tarzı dostça bir tavsiye hazırlamak istedik. İnanın yazması hiç kolay olmadı...

### **E.T.: The Extra-Terrestrial**

**UTANMADAN YAPAN: ATARI**

**HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ TARİH: 1982**

**HANGİ PLATFORMUN UTANÇ KAYNAĞI: ATARI 2600**

TE.T. o dönemin en önemli filmlerinden biriydi. Hem gişede başarılı sonuçlar elde etmişti, hem de iyi eleştiri almıştı. Peki nasıl oldu da bu kadar iyi bir malzeme, bu kadar kötü bir sonuç verdi? Aslında bütün suç Atari'nin değil aslında; belki de o dönem Atari'nin bağlı bulunduğu Warner Communications, oyunun yılbaşı tatiline yetişmesi için bu kadar baskı yapıp, Atari'yi sıkıştırmasaydı, onlar daha iyi bir şeyler yapacaklardı. Ama Warner'ın büyük tanıtım kampanyası sadece Atari'yi zorlamakla kalmadı, E.T. gibi bir efsaneyi de kelimenin tam anlamıyla maymun etti! Bkz. Noel Baba kostümlü E.T. Bu baskı altında Atari oyunu sadece beş haftada tamamlamak zorunda kaldı. Son derece iyimser bir hareketle Warner

Communications oyundan tam dört milyon adet üretti. Her şeye rağmen 1,6 milyon tanesi sattı. Fakat sadece 2,6 milyon kartuşu E.T. yüklü Atari 2600 kartuşu çöpe gitmekle kalmadı, bu büyük başarısızlığın altından kalkmakta zorlanan Atari firması da sadece iki yıl sonra iflasını açıkladı. Satılmayan 2,6 milyon kartuş ise bir gece operasyonu ile New Mexico'da kazılan bir çukura gömüldü ve üzerine beton döküldü.

### **Big Rigs: Over the Road Racing**

**UTANMADAN YAPAN: STELLAR STONE**

**HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ TARİH: 2003**

**HANGİ PLATFORMUN UTANÇ KAYNAĞI: PC**

Kargoları zamanında teslim etmenin ne kadar zor bir iş olduğunu daha önce hiç düşünmüş müydünüz? Eğer işiniz bu değilse, düşünmemiş olmalısınız. Fakat garip bir şekilde Stellar Stone bunun ilginç bir oyun olacağını

düşünmüş.

Oyunda amacınız kargoyu rakip firmadan önce teslim etmeye çalışıyorsunuz. Bu sırada polis araçlarına da yakalanmamanız gerekli. Fakat sorun şu ki bu yarış oyununda rakibiniz Start'tan çıkamıyor. Gerçekten! Rakip yarışa başlayamadığı için siz ne kadar yavaş giderseniz gidin, oyunu kazanıyorsunuz. Yoldaki engellere çarparak yarış dışı kalmak gibi bir endişeniz varsa bunu da unutabilirsiniz; çünkü oyunda hemen hemen hiçbir şeye çarpamıyorsunuz. İsteseyiz bile çoğunun içinden geçip yolunuza devam edebilirsiniz. O zaman polis araçlardan birine yakalanıp riski var diye düşünüyor olabilirsiniz. Fakat ilginç bir şekilde oyundaki polis arabaları sadece oyunun tanıtımında karşımıza çıkıyor; çünkü oyuna eklenmemişler. Bu oyunla ilgili en şaşırtıcı şey ise piyasa çıkmış olması.





### Count Duckula 2

UTANMADAN YAPAN: ALTERNATIVE SOFTWARE

HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ TARİH: 1992

HANGİ PLATFORMUN UTANÇ KAYNAĞI: AMSTRAD

1989 yılında Count Duckula in No Sax Please - We're Egyptian adlı bir oyun yayınlanmıştı. Fakat her şey bununla kalsa çok daha iyi olacaktı. Ama ne yazık ki oyun yapımcıları aynı fikirde değildi ve üç yıl sonrasında Count Duckula 2'yi çıkarmaya karar verdiler. Count Duckula 2'de yapmanız gereken ekranlarca dolaşip, elinizdeki ketçap tabancası ile karşınıza gelen her şeye ateş etmek. Son derece yavaş bir tempoda, sürekli kendini tekrar edip duran bir oyun olan Count Duckula 2 piyasaya çıktığında, dönemin oyun dergileri bizden çok daha insafsız eleştirilerde bulunmuşlardı. Bir kaç dergide garip bir şekilde 100 üzerinden 50'li puanlar almasına rağmen genellikle aldığı notlar 100 üzerinden 3 ile 9 arasında değişiyordu. Ama o dönem yabancı oyun dergilerini takip etme imkanı bulunmayan yüzlerce Türk genci, ne yazık ki bu tatsız tecrübeyle kendi başlarına ve tamamen hazırlıksız bir şekilde yüzleşmek zorunda kaldılar...

### Smurf Rescue

UTANMADAN YAPAN: COLECO

HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ TARİH: 1982

HANGİ PLATFORMUN UTANÇ KAYNAĞI: ATARI 2600

"Eğer uslu bir çocuk olursanız belki bir

gün siz de Şirinler'i görebilirsiniz". Çocukluğumuzun bu kandırmacayla geçmiş olması yetmezmiş gibi bir de Smurf Rescue adlı oyun bir nesle, genç yaşta kolay kolay unutamayacağı bir travma yaşattı. Televizyonlarda çocukların başından kalkmadığı çizgi filmin oyununun ticari bir başarı yakalamaması düşünülemez. Gerçekten de son derece can sıkıcı derecede ısrarcı olabilecek bir yaş grubuna hitap eden oyun, ailelerin "Alalım da sussun artık!" tepkisi sayesinde pek çok eve girmeyi başarmıştı.

Fakat çocukların çizgi filmlerde gördükleri hemen hemen hiçbir şey bu oyunda yoktu. Evet Şirinler vardı, hatta herkesin sevgilisi(!) Şirine bile aralarındaydı. Oyun zaten kayıp olan Şirine'yi bulmak üzerine kurulmuştu. Oyunda son derece tek düze ve sıkıcı olan uzun yürüyüşler esnasında engelleri aşmak ve Gargamel'in şatosuna varmaya çalışmaktan başka yaptığınız bir şey yok. Üstelik yoldaki engellere ayağınızın ucuyla bile temas etmek, Şirin'i öldürmeye yetiyor. Travma kısmına gelince, oyunun en son bölümünde eğer kontrol ettiğiniz Şirin'i biraz geriye doğru yürütecek olursanız Şirine'nin kıyafetleri kayboluyor ve karşınızda çırılçıplak

kalıyor. Oyunun hedef kitlesi 6 - 10 yaş arası çocuklar. Karşılarında sanal dişi bir çizgi karakter çırılçıplak kalıyor. Sizce böyle bir manzaraya şahit olan çocuklardan bir daha hayır gelir mi?

### Drake of the 99 Dragons

UTANMADAN YAPAN: MAJESCO

HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ TARİH: 2003

HANGİ PLATFORMUN UTANÇ KAYNAĞI: PC

İyi bir oyun yapmak için ölümsüz bir katil ve tarihi değere sahip gizemli bir nesneyi bir araya getirmek yeterli olur diye düşünüyorsanız, işte size bu teorinin çıktığı oyun: Drake of the 99 Dragons.

Son derece başarısız bir oynanabilirlik, çok kötü tasarlanmış bir savaş modeli ve ilk bakışta ilginç gibi gelse de, gerçekten başarısız bir hikaye. Tüm bunlar yetmezmiş gibi sayısız hata ile dolu olan oyun, o kadar sık sorun çıkartıyordu ki en sabırlı oyuncular bile başında uzun süre dayanamadılar. Majesco PC ile yetinmeyip bir de Xbox sürümünü çıkarttı. Ama neyse ki ilk olarak ABD'de piyasaya çıkan oyunun, Avrupa yayıncısı Vivendi, oyunun ilk incelemelerini görünce, Drake of the 99 Dragons'ı Avrupa'da piyasaya çıkartmaktan son anda vazgeçti

ve yayılmasını biraz olsun önledi. Teşekkürler Vivendi!

### Shaq Fu

UTANMADAN YAPAN: ELECTRONIC ARTS

HATIRLAMAK İSTEMEDİĞİMİZ TARİH: 1994

HANGİ PLATFORMUN UTANÇ KAYNAĞI: AMIGA

1984 yılını anımsıyor musunuz? Dr. J? Larry Bird? Peki ya One on One diye bir oyun? Eminim pek çoğunuz One on One deyince o döneme damgasını vurmuş son derece eğlenceli basketbol oyununu hatırlıyordunuz. Basketbol sadece 1984 yılında değil, her dönem çok popülerdi; fakat 1994 yılında bu popülerlik bir yara aldı, hem de ağır bir yara.

Efsanevi basketbolcu Shaquille O'Neal'in şöhretinden yararlanmaya karar veren Electronic Arts, Shaq'ı bir oyunda kullanmaya karar verdi. Ama nedense bu oyun bir basketbol oyunu değildi. Onun yerine Shaq'ı Mortal Combat benzeri bir dövüş oyununda karşımıza çıkarttı. Oyundaki tek iyi şey Shaquille O'Neal'di. Geri kalan hemen her şey gerçekten son derece başarısızdı. Takımı Lakers'a sayısız maç kazandıran Shaq bile bu oyunu kurtarmaya yetmedi. Hatta o günden sonra bir süre boyunca ne zaman Lakers maç görüntülerine denk düşsem kanal değiştirmek zorunda kaldım.



## İPHONE'DA ESKİ OYUNLAR



iPhone giderek oyun konusunda ağırlığını hissettirmeye başladı. İşin güzeli sadece yeni oyunlar değil, eski oyunların yeniden yapımları da Apple'ın cep telefonunda popüler olmaya başladı. Bir başka eski oyun olan Marble Madness'ın yeniden yapımlı olan Super Marble Roll da Apple Store'da yerini aldı.

# LEVEL 150 ve Level Cap Yok



**T**ürkiye’de pek çok insanın imrendiği ancak pek azının yapabildiği bir işi yapmaktan dolayı mutluyum: sevdiğim işi. Yazdığım şeyler ilgimi çeken, beni heyecanlandıran hatta düpedüz gaza getiren konular olunca durum böyle oluyor. Oyunlarla ilgilenip de eğlenmemek

paylaştığım kardeş yayınlar CHIP ve CHIP Online’in kadrolarına, İlk sayıdan beri her konuda emek sarf eden, hemen her konuda Know-How’un kralına sahip bir insan olan, durup dinlenmek bilmeyen Marka Müdürümüz Asu Bozyayla’ya, Yollarımızın ayrıldığı Görsel Yönetmen’imiz Murat Çavdar’a, Her ay LEVEL’da ilk okuduğum köşelerden biri olan İşgal’i hazırlayan, şimdi askere giden, Korcan “Gorcan abi” Meydan’a,

Bütün emeği geçenlere, beraber çalıştığımız herkese, Teşekkürler!

Sizi unuttum mu sandınız? 150 sayıdır bizi destekleyen, takip eden, bizim yazılarımızı belki de bizden daha dikkatli okuyan ve evinde koleksiyonun üzerine titreyen değerli LEVEL okuyucularına teşekkürler! [agungor@level.com.tr](mailto:agungor@level.com.tr)

**Burada editörlük yaparken amacım para kazanmak kadar bu birikimi siz değerli okurlarımızla paylaşmaktır. Çünkü Türkiye’de insanlara ve özellikle de gençlere yol gösteren neredeyse kimse yok**

mümkün mü? Ama elbette anahtar nokta ilgi ve alaka göstermekte, sevmekte... LEVEL’i seviyorum, bu dergi benim için gerçekten çok önemli ve değerli. Öncelikle bir okuyucu olarak dergimi seviyorum ve yaşaması, gelişmesi benim için önemli. Türkiye’de oyunculığa, gençliğe destek veren yayın sayısı yok denecek kadar az. Okuma alışkanlığı düşük olduğu için de dünya geneline göre okur az. Tabii ki biz LEVEL dergisi olarak Türkiye şartlarında çok iyi satıyoruz, geniş bir okur kitlemiz var. Biz seven, destekleyen, bazen öven, bazen de yeren okurlarımız sayesinde 12,5 yıldır da dimdik ayakta, okuyucunun her ayın başında bayide bulabileceği, istikrarlı ve bu sayede daima güvenebileceği güçlü bir markayız! Yıllar geçip de, belki biz de geçtikten sonra dahi bu derginin, LEVEL’in devam edeceğine inanıyorum.

Bu köşe ve yazı vesilesiyle senelerdir dergide emeği geçmiş olan herkese teşekkür etmek isterim. Tabii ki burada isimleri sıralamaya kalksam sonu gelmez. Ama öncelikle ve özellikle derginin ilk sayısının tamamını yazan, LEVEL’in emekleme ve gelişme döneminde birikimi ve bakış açısıyla dergiyi doğru bir rotaya oturtan, karakterini belirleyen ve ortaya takip edilecek ilkeler koyan abim Berker Güngör’e teşekkür etmek istiyorum. Bugün onun sayesinde ne nasıl yapılır, doğrusu yanlış nedir gayet iyi biliyorum. Tabii ki bunları uygulama şansını eldeki imkanlar nezdinde, şartlar zarfında sınırlı; ancak yine de yolunu ve amacını bilmenin, neyi nasıl yapacağını bilmenin verdiği kendine güven ve mutluluk, insanın gelişiminde olumlu bir etki yapıyor. Burada editörlük yaparken amacım, para kazanmak kadar bu birikimi siz değerli okurlarımızla paylaşmaktır. Çünkü Türkiye’de insanlara ve özellikle de gençlere yol gösteren neredeyse kimse yok. Hayat hakkında, neyi niye yaptığı hakkında bir fikre sahip insan sayısı o kadar az ki, durum rahatsız edici. Oyunlar bir meşgale, bir katalizör. Oyun oynarken kafamızı hem kullanıyor, hem de rahatlatıyoruz. Bu amaçsızlığın içerisinde yönelinebilecek en zararsız ve hatta çalışmaktan sonra en yararlı şey oyunlar. Uyuşturucu ve cinnet, cinayet dolu bir dünyada insanları kötülüğe sapıtıran boşluk duygusuna karşı çok önemli bir silah oyunlar. “Heresy Grows From Idleness” yani “Kafirlik boşluktan doğar” sözünü unutmamak lazım.

Teşekkürlere devam edeyim:

Yayın Direktörümüz Sayın Gökhan Sungurtekin’e, Bize yardımlarını esirgemeyen, kahve molalarının sıkça





# Kahraman İnternet, Mağazalara Karşı

İnternet eski köye yeni adet olarak geldi; ama adetlerini küresel köyümüze çok kısa zamanda kabul ettirdi. Dünya çapında milyonlarca kişi interneti her gün ve günde saatlerce kullanıyor. Artık hemen hemen her işimizi internet üzerinden görebilir hale geldik. Yemekler internetten, alışveriş internetten, eski arkadaşlarla

## Gerçek dünyamızı çepeçevre saran bu sanal alem, oyun sektörünü de çok yakından etkiledi

arayı soğutmamak internetten, işler internetten ve tabii ki oyunlar da internetten...

Gerçek dünyamızı çepeçevre saran bu sanal alem, oyun sektörünü de çok yakından etkiledi. Bir kere oyunlar şekil de değiştirdi. İnternetin sunduğu avantajlardan yararlanabilecek şekilde kendilerini geliştirdiler. Ve internet oyun oynamanın ötesinde, oyunlara erişmek için de bir numaralı kaynak haline geldi. Korsan oyundan bahsetmiyorum, onu ölçmek çok daha zor. Benim kastettiğim oyun endüstrisinin internet üzerinden elde ettiği gelirler.

2007 yılının Ekim ayında bir araştırma yapılmıştı. Bu araştırmaya göre internet üzerinden oyun satışları tam dört milyar dolarlık bir çapa ulaşmıştı. Aynı araştırma oyun sektörünün internet üzerinden elde ettiği gelirlerin her yıl %25 daha arttığını ortaya koyuyordu. 2007 yılında öngörülen rakamlara göre 2011'de oyun sektörünün internet üzerinden elde edeceği satışlar 11 milyar dolara ulaşacaktı. Bu rakamlara hem internet üzerinden oyun satışı, hem de internet üzerinden oynanan oyunlara üyelik ücretleri dahil.

Bu araştırmanın üzerinden iki yıldan biraz kısa bir süre geçti ve yeni bir araştırma yayınlandı. İnternet üzerinden oyun satışlarının bu yılsonuna kadar 11 milyar dolara ulaşacağı ön görülüyor. Yani iki

yıl önceki araştırmanın beklediği gelir rakamlarına, dört değil, iki yıl içerisinde ulaşıldı.

Aynı araştırmaya göre şu anda tüm oyun satışlarının %17'si internet üzerinden gerçekleşiyor. Beş yıl içerisinde bu oranın %20'yi, 10 yıl içerisinde ise %50'yi geçeceği tahmin ediliyor. Bu durum, çoğu oyun sever için sevindirici bir gelişme. Çünkü satın aldıkları oyunları internetten indirmek hem daha pratik, hem de daha ucuz. Üreticilerin kutulama, nakliye ve depolama gibi masraflardan kurtulması, bu masrafların bize yansımaları da engelliyor.

Fakat bu duruma sevinmeyenler de var. Bunun başında ise oyun mağazaları geliyor. Her ne kadar ülkemizde tek bir ürün satarak kar elde etmek pek mümkün olmadığı için sadece oyun satan mağazalara pek rastlanmasa da, yurtdışında bu mağazalar var. Bu mağazalar şu anda aynı araştırmanın sonuçlarını endişeyle okuyorlar. [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

**Köşe adı: Dijital Zamanlar  
Yazan ve yöneten: Ümit Öncel  
Alt yazılar: Sinemaskop**

## 150 OLMUŞ...

**Bu ay Altigen'e bakarken ilginç bir detay gözünüze çarpmış olabilir. Altigen'in altı köşesinde de aynı kutu var. Hepsisi de LEVEL'in 150. sayısından bahsediyor. Sanki sözleşmiş gibi hepsi birden bu konuya yer ayırmışlar. Hayır, sözleşsen bu kadar olmaz. Biri unuttur, biri 150 değil 160. sayıyı yazar. Ayrıca ne olmuş yani 150 sayı olduysa? Alt tarafı 12,5 yıl. 12,5 yıl boyunca Türkiye'nin en çok satan ve en çok okunan oyun dergisi olmak dediğin nedir ki? İnsan ömründe 12,5 yılın ne önemi var? Ne olacak yani çok az sayıda dergi bu rakama ulaşabiliyorsa? Şaka bir yana ben LEVEL'in sadece son birkaç yılına yetişebildim; ama ondan önce de dergiyi yakından takip ediyordum. İçine girdikten sonra da işin mutfağında ne kadar ciddi ve ağır bir iş yapıldığını daha yakından görme şansım oldu. Benim de naçizane katkıda bulunmaya çalıştığım LEVEL'i bu günlere getiren, şu anda dergide bulunan - bulunmayan herkesin eline sağlık. 150 Sayıdır dergiyi takip eden tüm okurlara da sonsuz teşekkürler. Hep birlikte nice 150 sayılara...**



# Prototip Kadın

“Mükemmel kadın var mıdır?” diye her yerlere sorular sorup cevaplar arayan sevgili okurlarım; kendinizi yormayı bırakın, çünkü mükemmel kadını buldum. Evet, mükemmel ama prototip aşamasında kalmış. Prototip kadın, tanrının mükemmel kadın olarak tasarlayıp ürettiği ama maliyeti çok yüksek çıkınca seri üretime geçiremediği bir kadın tipi.

**“Ay Nuriye, bütün erkekler bana hasta, mükemmel bir kadını ben, harika bir hayatım var”**

Şimdi, bu kadın mükemmeldir ama kızlarımız sakın üstüne alınmasınlar bu kavramı. Kezban karakterlerinizle ya da öyle kendini feminist sanan çakma eylemci tavırlarınızla mükemmel kadının, prototip kadının yanından geçemiyorsunuz, haberiniz olsun.

Bütün gün sağa sola zıplayıp şaklabanlıktan yapan minik bir kuş kadar komiksiz, acizsiniz ve saçmasınız yavrucuklarım. Ama elbette ki o egolarınız bunu kabul etmez, değil mi? Koca adayınızı bulup, çocuğunuzu doğurup, evinizi kurup, kocanızın karısı, evinizin kadını, çocuklarınızın annesi olduğunuz anda, bilgisayar oyununda bitişe

ulaşmış minik çocuklar gibi, artık sizden kralı yoktur. Yaşadığımız dünyanın güzelliklerini keşfetmek, hayatta olmanın ve yaşamının en güzel kazanımlarını, sanatı, müziği, edebiyatı, aşkı, sevimlileri, heyecanları hiç merak etmezsiniz ama sonra dönüp, “Ay Nuriye, bütün erkekler bana hasta, mükemmel bir kadını ben, harika bir hayatım var” diye kendinizi yırtarsınız sevgili hanım kız okurlarım. Size bir şarkı ithaf etmek isterim izninizle: [tinyurl.com/mxyyld](http://tinyurl.com/mxyyld)

Peki prototip kadını nasıl tanıyacağız? Mesela onu tanıyabilmek için bir ipucu gerekiyorsa dudaklarındaki “sizin bilmediğiniz bir şey biliyorum gülümsemesi”dir bu ipucu. Ama dediğim gibi, kendini bulunmaz Hint kumaşı sanan, şımarık, ukala, kendini beğenmiş ama son tahlilde bomboş kızlardan bahsetmiyoruz burada.

Dünyayı yaşayarak öğrenmiş, korkuları olan ama onlarla yüzleşmeye ve onları alt etmeye cesareti de olan, gezmiş görmüş, anlamış, önyargılarını atmış, sorgulamayı öğrenmiş, analiz yeteneği kazanmış, sizin ödünüzü kopartan mitoslara, geleneklere, kurallara, kafanıza kazıdıkları imajlara gülüp geçen, özgüven sahibi, yeteneklerinin, artılarının, eksiklerinin farkında, dahi bir stratejist, doğuştan bir iletişim uzmanı, doğal bir sanatçıdır bu kadın. Bu şarkıyı da ona ithaf edelim: [tinyurl.com/kl7wph](http://tinyurl.com/kl7wph)

[cemsanci@level.com.tr](mailto:cemsanci@level.com.tr)





# Bu Bahçıvan Başka Bahçıvan



**B**undan yaklaşık 17 yıl önce, bilgisayar oyunları yeteri kadar hayatımızı kaplayamadığı bir dönemde, The Lawnmower Man beyaz ekrana düşmüş özel bir film. Filmlerde bilgisayar destekli özel efektlerin kullanımının yeni yeni başladığı bir dönemde, bu efektleri bol kepçeden kullanmak pek öyle herkesin harcı değildi.

**B-Movie denilen ikinci sınıf filmlerin değişmez kalası (şöminelik) Jeff Fahey, görüldüğü her filmin çitasını aşağıya çeken insanlardan biriydi**

Başrollerinde Jeff Fahey'in ve Pierce Brosnan'ın yer aldığı film, kesinlikle ana akım sinemayı yerinden oynatacak kadar iyi ya da orijinal bir film değildi. Yapay gerçeklik konusuna takmış bir doktorun, süper asker yetiştirmek isteyen devletle düştüğü ikilem zaten büyük bir klişe iken, doktorun ilgi gösteremediği eşi,



denek olarak kullanılacak idiot bahçıvan ve diğer zerzevat karakterler filmin bir klişe tarlasına dönmesine sebep olmuştu.

Zaten B-Movie denilen ikinci sınıf filmlerin değişmez kalası (şöminelik) Jeff Fahey, görüldüğü her filmin çitasını aşağıya çeken insanlardan biriydi. Pierce Brosnan'ın ise henüz James Bond olmasına daha üç yıl vardı. Ancak o zaman şeytanın bacağına kıracak ve Sean Connery'den sonraki en iyi Bond olacaktı.

Bu IMDb'de bile 10 üzerinde "5" alabilmiş film, iyi eleştiriler almamıştı ama CG (Computer Graphics) konusunda önemli adımların atılmasına sebep olmuştu. Filmdeki özel efektler, bugün çok da fazla bellek istemeyen oyunlarda gördüğümüz türden özel efektler olsa da, sekiz tane bilgisayar insanı altı ay durmamacasına bitirerek tamamlayabildiler. Efektlerin maliyeti ise 500 bin Dolar'dan biraz daha fazla bir maliyete sebep oldu.

Özellikle filmin finalinde yer alan 10 dakikalık sanal gerçeklik karmaşası, bilgisayar ve muhtevisiyatından hoşlananlar için bir haz fabrikası olarak nitelenebilir. Ayrıca filmin başlarında görünen, Jeff Fahey'in karakteri Jobe ve filmin tek çocuk oyuncusu Austin O'Brien'in, Pod benzeri aletlerde simülasyon benzeri bir hava içerisinde yarıştıkları sahne, oyun severlerin bugün bile aklındadır. Filmin üzerinden 15 seneden fazla zaman geçmesine rağmen hala bu aletler ile evimizde oyun oynayamıyorsak, ağ üzerinden ortamlara akamıyorsak, bu film neden yapıldı diye düşünmeden edemiyor insan.

Sonuç olarak, her türlü klişenin marka gibi apaçık ortada olduğu bu filmde, kaslı bir ahmağın, sanaldan evrensel bir tanrıya dönüşmesini izlediğimiz bu bilimkurgusmu çalışmada, aradığımız hikayeyi bulamayacaksınız ama özel efektler ve tasavvur edilen oyunlar hoşunuza gidecek.

The Lawnmower Man'ın devam filmi olan The Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace filminden ise cüzamdan kaçırıp kaçınız. Zaten senaryosu kötü olan bir filmin devamı, tinerle çokça seyreltilmiş koca bir kutu yağlı boyaya döner. Kutunun kapağını kaldırdığınızda tiner kokusu kafanızın güzel olmasına, ilerleyen aşamalar istifraya sebep olur. İyi seyirler.

Trivia ya da tıvrırı: Filmin gösterime girmesinden sonra Stephen King, adını jenerikten çıkarttı. Sebepi ise The Lawnmower Man diye kısa bir hikaye yazmış olmasına rağmen yazdığı hikayenin filmle hiçbir ilgisi olmamasıydı. Olay, New Line Cinema şirketinin uyanıklık yapmasından başka bir şey değildi. [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)

## LEVEL 150

HMT olarak kısaltılan ve Türk dergi yayıncılığının Isengard'ı ve Mordor'u olarak tanımlanabilecek yerin dokuzuncu katında, birtakım insanlar yaşar. Bu halkın dişi üyelerinin (Erkek üyelerden her zaman sayıca azdırlar.) saç renkleri sürekli değişir. Erkekleri ise hırpani görünüşlüdür ama iyi niyetlidirler. Zamanlarının çoğunu renkli ekranlar önünde ve gamepad denilen ilginç el oyuncukları ile oynayarak geçiren bu insanların nesli kolaylıkla tükenebilir. Yok olmalarına izin vermeyelim.



# Oyun Nedir ki?

**E**ğer bir derginin birçok alanında emeğiniz varsa, bu alanlar için "yazı yazmanın" ötesinde birçok eylem gerçekleştirmeniz gerekiyorsa ve bir de bunun üstüne tek işiniz "dergi" değilse, o zaman pek az insanın karşılaşacağı durumlar ortaya çıkabiliyor. Mesela, arkadaşlarınızla buluşmuşsunuz, son derece güzel bir ortamda kakara kikiri, muhabbet, eğlence gırla devam ediyor ve derken ben aynen şunu söylüyorum: "Arkadaşlar kusura bakmayın; eve gidip oyun oynamam lazım!"

O masadaki insanların suratlarını mı görmek istersiniz, ne derece ciddiye alınmadığınızı mı gözlemlemek istersiniz, artık ne yaparsınız bilemem ama bu cümleyi kurdum. Hem de sayısız kez. Onlar için, "Arkadaşlar acilen, yarın için çılğınca dans etmem gerekiyor; ben uzadım!" cümlesinde anlatılmak istenenlerle

**Arkadaşlarınızı nasıl seçtiğinizi bilemiyorum ama ben genellikle "oyun" kavramıyla bayağı uzak kişileri seçmişim. Bu nedenle de bir konsol alınması gerektiğinde, bir PC oyunu çalışmak istemediğinde hemen bana başvuruluyor**

aynı anlama geliyordu söylediğim şey. Sonuçta "oyun" demek eğlence demekti; "oyun oynamanın gerekliliği" ne demek oluyordu ki?

Evet, sorumluluk sahibi bir dergi yazarı olarak, eğlenceyi bir köşede bırakıp bir başka "eğlence" için eve gitmem gerekti, gerekiyor ama pişman değilim. Sonuçta "eve gidip yazı yazma" eylemi bir dereceye kadar kabul edilebiliyor ama "eve gidip oyun oynama" için ucunun kaçtığı noktayı simgeliyor. Zaten eve vardktan sonra da ne o oyundan bir şey anlıyorsunuz, ne yazı yazasınız geliyor... "Sanırım bırakıyorum ben bu işi" diyerek kariyerime şurada son veriyorum.

Eve geldik ve oyunumuzu oynamaya başladık. Burada da ilginç sohbetlerin ortaya çıkması muhtemel ki zaten çıkacağı kadar çıktı şimdiye kadar.

"Kaç yıldır oyun oynuyorsun; yetmedi mi?!" serzeniş elbette ki evin annesinden gelir. Dergi yazarlığından önce gözyaşları içerisinde o oyunun başından kalkılması gerekirdi fakat ilk dergi yazarlığına adım attıktan sonra şahane bir savunma geliştirdim. "Anne; para kazanıyorum şu anda!"

Evet; bu çıkışa karşı tüm savunma ve saldırı mekanizmaları düşer ve anne sakince yanınızdan uzaklaşır. Tabii ki bir anne için de son derece garip bir durumdur bu ve anne aslında olayı kafasında kodlayamamıştır. Dolayısıyla 10, bilemediniz 20 gün sonra tekrar aynı soru sorulur ve bu böyle ebediyete dek ilerler.

İşin bir de arkadaş boyutu vardır tabii ki. Arkadaşlarınızı nasıl seçtiğinizi bilemiyorum ama ben genellikle "oyun" kavramıyla bayağı uzak kişileri seçmişim. Bu nedenle de bir konsol alınması gerektiğinde, bir PC oyunu çalışmak istemediğinde hemen bana başvuruluyor. Şikayetçi değilim ama ben oyun oynarken de biraz saygı istiyorum.

Örnek senaryoda GTAIV oynuyorum.

- Ne yapıyorsun şimdi burada? (Soru bana geliyor.)

- Çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyorum. Amerika'ya göç eden bir Avrupalı'yı canlandırıyorum.

- E hiç Avrupalı'ya benzemiyor bu?

- Konu o değil zaten. Boşver nereli olduğumu.

- Türk gibi sanki...

- Niko Bellic adı; nasıl Türk olabilir?

- Bellic mi? İtalyan gibi geliyor kulağa? Ama Rusça konuşuyor sanki?

- ...

Fark ettiğiniz üzere, yanımda oturan kişi GTAIV'ün ne kadar gerçekçi olduğu gerçeğinden son derece uzak bir noktada durmakta ve saçma sapan bir noktaya takılmaktadır. Oysaki bu devasa şehirde özgürce dolaşabildiğini, sokakta yürüyen insanları ve oyunun ne kadar gelişmiş olduğunu fark etmesi gerekirdi; değil mi?

Oyunla ilgisi olmayan insanlar, maalesef sizin gibi göremiyor olayları. Sizin için bir GTAIV, bir WoW hayatın anlamı olabilirken, bu oyunları seyreden kişiler için bahsi geçen oyunlar televizyondaki sıradan bir "reklam kuşağı"

olabiliyor; beş saniye sonra unutulacak türden yapımlar...

İster istemez arkadaşlarınıza bu olayın ne kadar önemli olduğunu, oyunların aslında "zaman geçirmek için hazırlanan basit yapımlar" olmadığını anlatmak için garip bir savunmaya geçiyorsunuz. "Bu oyuna kaç milyon Dolar harcadı biliyor musun?" gibi, olayı kişisel boyutta algıladığınızı belli eden soru cümleleri, genellikle karşı taraf hiç etki etmediği gibi o kişinin duvardaki oyun posterlerine yoğunlaşıp sizi dinlemediği zamanlara denk gelmektedir.

Aslında buradaki çaba, örgü örmeyi seven bir insanın yanındaki insana, "Bak çok müthiş volanlı şal ördüm haroşo ile!" demesine benziyor. Volan nedir, o şalı neden örmüştür, yanındaki insanın zerre umrunda değildir ama insan bir şeyleri sevmeye görsün, hemen yanındaki aşılamaya çabalar. Benim de yapmaya çalıştığım bundan farklı değil işte.

Neyse ki geçen onca yıl bana bir şeyler öğretti. Oyunları kendi başıma oynamam gerektiğini, hakkında pek fazla konuşmamamın hakkımda daha hayırlı olacağını ve bu "hobi"nin tamamıyla bana özel olmasının huzurunu... [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

## 150. SAYIYI DEVİRİRKEN...

**Tüm bir ay, sadece bir sayı için uğraşıyoruz. Sonraki ay bir kez daha ve bir kez daha... Ve bunu ne kadar çok yapmışız. Üstelik bu kadar zaman geçmesine rağmen, hala aynı heyecanı, ayın başında dergiyi elimizde tutmanın o heyecanını tekrar ve tekrar yaşıyoruz...**



# World of LEVEL

**B**u ay size, 1997 yılında piyasaya sürülen bir MMORPG'den bahsedeceğim. 12 yılı aşkın süredir oynanan bu oyun hakkında bir şeyler anlatma zamanı geldi sanırım. İşte ilk LEVEL'dan 150. LEVEL'a yükselişin hikayesi...

Level 0: Hiç hayvan kesmemişim, en fazla kız kesiyordum o yıllarda. Lise hayatına da yeni yeni alışmaya çalışıyorum hem.

Level 1: Lise yılları, oyunlarla aram çok iyi ama oyun dergileri konusunda Amiga döneminden beri pek bir pasifim. Elimde onlarca Amiga dergisi vardı ama LEVEL'ın çıkışını kaçırmıştım.

Level 31: Benim için önemli bir tarih; hem 17 Ağustos depremini yaşamıştım, hem de üniversiteye başlarken karmakarışık bir ruh haline bürünmüştüm. Zaten tercihler konusuna da bir türlü kendimi verememişim ve profesyonel ellerin tecrübesine bırakmıştım kaderimi. Ekonometri, İktisat, İşletme; sizce hangisini okumuş olabilirim?

Level 36: "Yeni 1000 yıl" nidalarıyla insanların çılgına döndüğü, bilgisayarın ve bu vesileyle dünyanın yerle bir olacağına dair dedikoduların doruğa ulaştığı ama hiçbir şeyin olmadığı ay.

**Level 31: Benim için önemli bir tarih; hem 17 Ağustos depremini yaşamıştım, hem de üniversiteye başlarken karmakarışık bir ruh haline bürünmüştüm**

Level 54: Türkiye'nin satanizm ile tanıştığı dönem; üstelik saçma sapan etkileri de görülmeye başlamıştı. Siz, dünyanın herhangi bir yerinde, insanlara sırf siyah kıyafetler giyorlar diye önyargıyla yaklaşıldığı bir ülke daha olabileceğine inanıyor musunuz?

Level 56: Tarihin en büyük, en önemli ve belki de etkisi en tuhaf şekilde yayılacak olan saldırısı gerçekleşti. Dünya Ticaret Merkezi olarak bilinen ikiz kuleler, iki uçağın çarpmasıyla yerle bir olmuş ve ABD, dünyaya karşı alttan alta savaş açmıştır. Ben de tam kuzenimin nişanına ya da düğününe (Hala hatırlamıyorum.) gitmek için hazırlanırken, bir anda bu tarihi olaya tanıklık etmeye başlamıştım. Kimilerine göre bir kurgu olan ve televizyonlardan da bir film gibi yansıtılan olay, sonrasında dünya üzerinde önemli hamlelerin gerçekleşmesine yol açmıştır.


Level 77: Normal şartlar altında üniversiteden mezun olmam gereken ama bundan çok uzak olduğum bir dönem. Zaten üniversiteyi normal sürede bitiremeyeceğim, ilk yıl aldığım 12 dersin 10'undan kaldığımda netleşmişti. Sen misin her dersten sonra tavla oynayıp çimenlere uzanan!

Level 107: Üniversite bitti ama nasıl bitti, ben bile bilmiyorum. Zaten son üç dersim kalmış, bir tanesi kötü geçmiş, hocası bile kötü kötü bakmış bana... Ama hayatımda ilk defa bir hocaya, daha doğrusu asistana gitmiştim. Yıllarca hocalara yalakalık yapmamanın cezasını, uzun bir üniversite hayatımın oluşmasıyla çekmiştim. Neyse ki bitti, kurtuldum, oh! (Acaba diplomamı hazırlamışlar mıdır...)

Level 131: Erteleye erteleye sonunda yol bitti ve askere gittim. Gitmeden önce bazı kaygılarım vardı ama hiç de beklediğim gibi olmadı; çok rahat ama bir o kadar da sıkılarak geçti askerlik. Ancak bu dönem, hayatımdaki başka şeyleri etkileyebilecek bir mola oldu.

Level 136: Askerden geldim, hem de bu kadar kısa sürede. Gitmek de dertti, bitmesini beklemek de ama bitti işte.

Level 137: Henüz bir ay bile olmamıştı geleli ama kendimi LEVEL ofisinde buldum. İki yıldır serbest yazar olarak katkı sağladığım LEVEL, artık işim olmuştu; iyi de olmuştu.

Level 150: Bu ay, Temmuz ayı. LEVEL'in 150. sayısı piyasaya çıktı ve bu süreç içinde hayatımdan bazı kesitler aktardım size. 150 sayı demek, 12,5 yıl demek ki Türkiye'de bir derginin bu kadar uzun süre ayakta durması bir "mucize" olarak nitelendirilebileceği gibi, bir "başarı hikayesi" olarak da anlatılabilir. Ben ikincisini tercih ediyorum...  [rocko@level.com.tr](https://twitter.com/rocko@level.com.tr)

150.  
LEVEL

Ben çizdim; kendi ellerimle...

Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Ümit Öncel

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr

# posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## AZEROTH'UN HAKİMİ BENİM!

Bildiğim tüm selamları LEVEL'a adıyorum; selam, hello, wilkommen, czesc, bonjour, konnichi wa... Böyle ilham verici bir dergi çıkardığınız için sizi çok tebrik ediyorum ve Türkçe kurallarına uymaya çalışacağıma söz veriyorum.

### Mr. White: Teşekkür ederim canım.

Yaklaşık beş - altı yıldır derginizi okuyorum (15 yaşındayım.), abim ve kuzenlerim sağ olsun.

Posta bölümünde yaptığınız yorumlar beni gülmekten kırıp döküyor. Böyle devam edin. Fazla uzatmadan sorularına geçmek istiyorum:

1. Geçen yıllarda "WoW Kullanım Kılavuzu" gibi bir rehber çıkarmıştınız. İçerik çok hoştu ancak fazla bilgiye yer vermemiştiniz. Bunun gibi bir rehberi, World of Warcraft: Wrath of the Lich King'i de işin içine katarak içeriği artırılmış bir şekilde tekrardan yayımlama ihtimaliniz var mı?

### Mr. Orange: Olabilir valla.

2. World of Warcraft, The Sims serisi (Yaşasın The Sims 3!), Guitar Hero II: Aerosmith ve Prince of Persia serisi gibi oyunlara bayılıyorum. Ancak aşırı tüketmekten dolayı bu oyunlar beni bunaltmaya ve sıkıya başladı. Bana yaz boyunca önerebileceğiniz -mümkünse soğuk- bir oyun var mı?

### Mr. Pink: Cryostasis!

Mr. Orange: SnowCraft diye bir oyun vardı en soğuşundan...

### Mr. Blonde: Crysis: Warhead.

### Eddie: Su savaşı!

3. Elif Abla'nın The Sims 3 için yaptığı incelemeyi odama astım. LEVEL tarihinde okuduğum en güzel incelemeydi. Oyunun diğer eklenti paketleri için de böyle güzel incelemeler bekliyoruz.

### Mr. Orange: Kendini modellemek için saatlerce gözünü kırpmadı yahu!

Mr. Blonde: Çıkacak eklenti sayısı düşünülürse odan duvardan duvara The Sims incelemeleriyle kaplanacak demektir.

Eddie: Bana kalsa geçen ay tüm dergiyi The Sims 3 çizgi romanı olarak çıkarabilirdim.

4. Başka bir üründen yapılan filmler gerçekten berbat olmaya başladı. Gelecekte The Last Airbender, Harry Potter and the Half-Blood Prince (Sanırım bu yazı yayımlandığında sinema salonlarına akın ediyor olacağım.) ve Prince of Persia gibi yapımlar geliyor. Sizde bu yapımların iyi çıkması için hala bir umut var mı?

### Joe: A new hope...

Harry Potter'ın sinema uyarlaması iyidir severim ama Prince of Persia için hiçbir beklentim yok. Daha uçuk oyunların filmi yapsalar ya; Grim Fandango gibi mesela... Gerçi onu da berbat edip ismi lekeleyebilirler.

### Mr. Blonde: Airbender güzel olacak bence.

5. Kabus 22'nin filmi yapılırsa nasıl olur?

### Mr. Orange: Oyunu neydi ki...

### Eddie: İsmi gibi olur herhalde.

6. Hükümran Senfoni hakkında neden bir ses duyuyoruz? "Hükümran Senfoni Online" diye Ultima Online yavrusu ancak ondan 10 kat daha kötü olan bir versiyon çıkardıklarını duydum. Yoksa rüya mı gördüm? Böyle bir oyun var mı gerçekten?

Mr. Orange: Hükümran Senfoni'yi desteklemek adına böyle bir online oyun yapıldı ama bakmaya fırsatım

olmadı hiç. Denenebilir gibi geliyor ama...

7. Warrior Epic gerçekten çok güzel bir jest oldu Türk oyuncularına adına. World of Warcraft, Guild Wars gibi oyunların Türkçe yamalarını görmek için daha hala ne kadar beklememiz gerekir? Birini korkutup, "gölge oku" atmak için daha ne kadar bekleyeceğiz?

**Mr. Orange:** Günümüz şartlarında GW ve WoW için Türkçe dil desteği, ancak bir hayal olabilir. Bir MMO'nun Türkçe dil seçeneği içermesi için ya yapımcısının Türkiye ile bağı olması gerekiyor ya da aracı bir kurumun çıkması...

**Mr. Blonde:** Türk oyuncuların orijinal oyun alması gerekiyor. "Ne kaa eklemek, o kaa köfte..."

8. Diablo l'i ya da ll'yi tam sürüm olarak verme gibi bir planınız var mı? Varsa, bunun "olabilitesi" ne kadar?

**Mr. Pink:** Hiçbir şey imkansız değildir Anıl. Diablo III çıktığında ilkini veririz belki...

**Mr. Orange:** Kaderde varsa...

**Mr. Blonde:** İnşallah.

9. Allah izin verirse, Blizzard gibi büyük bir şirkette, grafik / tasarımcı olarak çalışmak istiyorum. Böyle büyük bir hedef neden seçtim kendime (Harbi salak mıyım, neyim...) bilmiyorum ama büyük bir hırsla çalışıyorum. Bana bu konuda önerileriniz var mı? Ne yapmam gerektiği konusunda çok kafam karışık. (Herkes ayrı telden konuştuğça, bu böyle devam eder.)

**Mr. Orange:** Eğer yeteneğin varsa ve bunun üzerine gerçekten çabalıyorsan, kendini hazır hissettiğin zaman [www.blizzard.com/us/jobopp/](http://www.blizzard.com/us/jobopp/) adresine girerek şansını deneyebilirsin.

**Mr. Blonde:** Sadece eğitimle olmaz bu, zaten böyle yerlerde çalışabilmek için ne yapman gerektiğini de kendin çabalarla keşfetmen, keşfedebilmen gerekiyor; birilerine sorarak olmaz.

Bana zaman ayırdığınız için çok teşekkürler. Bu yazıyı yayımlamanız, benim için büyük bir doğum günü + karne hediyesi olur.

Anıl Tankut Dilaver

## TEKNİK OLAYLAR VE DAHA BAŞKA SORULAR...

Sevgili LEVEL Dergisi, bu maili size

sonunda bir mazeret bulduğumu sevinçle söyleyerek yazıyorum. Sonunda mail atmak için güzel bir mazeret buldum. Uzun zamandır "LEVEL'a bir mail atsam" diyordum ve sonunda bunu yaptım. Okul da bitince geçtim bilgisayarın başına ve mail'im yazmaya başladım...

**Mr. White:** Çok iyi yaptın evladım.

**Mr. Blonde:** Niye kara kara düşünüyordun?

1. Geçen ay incelediğiniz Warrior Epic, XP uyumlu mu acaba? (Evet, hala XP kullanıyorum.) Çünkü hiç beklemediğim bir anda XP'nin en aşına görüntüsü olan, "Oyun kapandı hata raporu göndereyim mi, göndermeyeyim mi?" ekranı çıkıyor ve bir quest bitirip level atlamıyorum. Zaten mektubu atmaya bu soru sayesinde karar verdim.

**Mr. Orange:** Uyumlu olması lazım. Zaten günümüzde sadece Vista'ya uyumlu bir oyun yapmak büyük risk olur.

**Mr. Blonde:** Şimdi anlaşıldı niye kara kara düşündüğün. Evet, Windows XP'de çalışıyor.

2. Cem Abi geçen sayı çok sessizdi. Yazısı güzeldi ama Posta'ya bir yorumunu görmedim ve Kısa Kısa da sanırım çıkmadı? Neler oluyor?

**Mr. White:** Alev alev güzel dilberler beni çok meşgul etti geçen ay, sonra bir baktım dergi çıkmış.

**Mr. Orange:** Gördüğün üzere çok daha önemli işleri var. Dünyada aşkı tadamayan milyonlarca güzel dilber varken oyun mu oynayacak!

3. Bu arada The Sims serisini çok sevmediğim halde The Sims 3'ün güzel ve türünü iyi temsil eden bir oyun olduğunu söylemek istiyorum. Giysilerin renklerini ayarlama olayına bayıldım.

**Mr. Orange:** Bir kısım oyuncunun

"The Sims 2'nin aynısı olmuş," gibi anlamsız yorumlar yaptığını gördüm. Halbuki Will Wright, karakterlerin kişilik özellikleri üzerine öylesine derin bir ağ örmüş ki The Sims 3'ü önceki oyunlara benzetmek büyük haksızlık, hatta cahillik olur.

**Mr. Blonde:** Üç günde tüketip sıkıldım. Daha ilk günün (Gerçek Dünya) sonunda Leader of Free World olunca benim için geriye resim yapmak kaldı sadece... Ama yine de güzel olmuş.

4. Assassins's Creed 2'in gameplay görüntüleri ne zaman çıktı? Şimdi izledim ve mükemmel. Özellikle Double Assassination ve adamın silahını alıp onu kendi silahı ile öldürme özelliği (Evet, buna isim bulamadım.) çok güzel.

**Mr. Orange:** E3 2009'un yıldızlarından biriydi Assassin's Creed II. Açıkçası benim de beklentilerim arttı ve hayal kırıklığına uğrayacağımı sanmıyorum.

5. Elif Abi'yi Gitar Hero'daki başarısından dolayı çok tebrik ediyorum.

**Mr. White:** Onun adına teşekkür ederim canım.

**Mr. Pink:** Ben olmadığım için öyle oldu.

**Mr. Orange:** Şiddetle ve esefle kınıyorum!

**Eddie:** Bu ay oç almak için bana Bomberman oynattılar Alper.

**Joe:** Tüm bombalarımı Mr. Orange'a devrettim.

6. LEVEL'in oyununu yaymayı düşünüyorum. Boss'lar da sizlersiniz. Minion da gönderiyorsunuz ama ne olacağı konusunda bir fikrim yok. Şu an sadece Elif Abi'nin gitar ile ses dalgası yollayacağını

ve Cem Abi'nin de ahu dilberleri bizi öldürmek üzere üstümüze salacağını biliyoruz.

**Mr. White:** Dikkat edin ısırıyorlar.

**Mr. Pink:** Beni de bonus kafa yap.

**Mr. Orange:** Aslında o kadar çok tycoon oyunu yapıldı ki (Oyun yapıcılığı üzerine bile bir oyun hatırlıyorum.) dergi yapımı üzerine de bir oyun yapılabilir. Televizyon yönetebiliyor ya da gazete hazırlayabiliyoruz da neden dergi yapamayalım!

7. Bu arada Ali Abi'ye kapak konusunda hak veriyorum. Neden Brütal Legend'ı koymadınız? Zaten bilmeyen kalmadı MW2'yi.

**Mr. Pink:** Herkes MW2 hakkında bir şeyler duymak istiyordu; öyle oldu.

**Mr. Orange:** Brütal Legend'ı çıktığında kapak yaparız artık; biz de deli gibi bekliyoruz hem.

**Joe:** Valla The Last Guardian'ı kapak yapmadan uyku girmez gözüme. (Ayş'a, Ayş'a, duy sesimi x 2)

**Mr. Blonde:** Monkey Island, Full Throttle ve Grim Fandango gibi bir klasik olma potansiyeliyle bence Brütal Legend kapak olmayı hak ediyordu. Ama Modern Warfare 2'nin de hakkını yiyemem, zaten MW2'nin Yakın Plan'ını Kudret'le birlikte hazırladık.

**Eddie:** Yine bir oyunu çok büyük hevesle bekleyip hüsranla uğramak istemiyorum. Bu sefer zaten uğramam da sanırım; Tim Schafer bu yahu; boru mu?

8. P.O.S.T.A.L.'a cevapları kim yazıyor? Ortaklaşa mı yazıyorsunuz yoksa, topluca okuyup bilinci yerinde kalan tek kişi mi (Last Man Standing) yazıyor?

## ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "İki dakikalık zevki bize çok gördüler?"

2. "Bişi dicem; tam sürüm ne?"

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı [level.com.tr](http://level.com.tr) adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ama Virtua Tennis oynayacaktık!?"

Şefik'in Gitar Hero oynama fikrini ortaya atan Elif'e ilk tepkisi...

2. "I'm in loveee with a fairytaleee..."

Eurovision'da birinci olan Norveç'in şarkısını diline dolayan Elif'in tüm ay boyunca söylediği nakarat.

**NOT:** Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevabı bilen Esen Çelik oldu. Kendisine en kısa zamanda hediyesi yollanacaktır.

Mr. Pink: Bilinci yerinde kalan tek bir kişi bile olmadığından o sayfa kendi kendini tamamlıyor. Mr. Orange: O cümleleri okumaya tahammülü olan biri cevaplıyor ama kim! Mr. Blonde: Ben cevaplamadığımızı sanıyordum?

Eddie: Bundan iyi yarışma sorusu çıkar.

9. "P.O.S.T.A.L." demişken Best of P.O.S.T.A.L. çok güzeldi. Oyun Dünyasının In'leri ve Out'ları da iyiydi ama Ezio çıktıktan sonra da Batı Dünyası "out" kalacak mı çok merak ediyorum.

Mr. Blonde: Hoşuna gittiğine sevindim. Oyun dünyasında birbirine çok zıt oyunlar çıkabildiğini düşünürsek her zaman tutarlı bir trend belirlemek mümkün değil. Yeni oyunlarla dengeler ve trend'ler değişecektir.

10. "P.O.S.T.A.L." yazmaktan canım çıktı" desem?

Mr. Pink: Yaklaş Alper; sana bir sır vereceğim. "Kopyala/Yapıştır" komutu! Mr. Orange: Benim de F.E.A.R. ve S.T.A.L.K.E.R. yazmaktan canım çıktı; bir de ek paketleri olmuyor mu...

11. Bilgisayarların dışlanması sevmeye başladım. Böylece PC oyunları daha ucuzlarken, konsol oyunları el yakıyor. (Kullanmıyorum konsol falan.)

Mr. Orange: Ben de kullanmıyorum konsol falan; o kadar para yatırdım yeni sisteme! Mr. Blonde: Yaşasın PC! Yaşasın PC'ciler!

Eddie: Mr. Pink'i kızdırmayın;

capoeira'yla döver sizi.

Joe: "Kopeyzo" olarak düzeltiyorum "capoeira"yı.

Hepinize "Hoşça kalın" diyorum sevgili LEVEL ailesi. Güzel zaman geçirmeniz dileğiyle...

Alper Özkan

## BİRKAÇ SORUM VAR

Selamlar saygılar LEVEL ailesi. Bana derslerde sıranın altından okuyabileceğim bir dergi bahsettiğiniz için çok teşekkür ederim, gerçekten canımı kurtardı bu dergi. Cem Abi'ye ve Elif Abla'ya da ayrıca selamlarımı sunup sorularıma geçiyorum.

Eddie: Selam Ece; dişi okur görmekten çok mutluyum.

Mr.White: Canımsın.

Mr. Blonde: Başka türlü bitmez zaten dersler; oku, yaz, çiz ve hayal kur...

1. Brütal Legend'ı oynamak için illa PS3 veya Xbox 360 sahibi mi olmamız gerekiyor yoksa PC'ye çıkma ihtimali var mı?

Mr. Pink: İhtimaller her zaman vardır.

Mr. Orange: Hiç sanmıyorum ama Tim Schafer'ın PC'den tamamen kopması üzücü olur.

Mr. Blonde: PC'ye eninde sonunda gelir diye düşünüyorum.

2. God of War III hakkında ne düşünüyorsunuz? Grafikler dışında önceki oyunlardan ne farkı olabilir, bize ne güzellikler sunabilir?

Mr. Pink: Açıkçası inanılmaz büyük yenilikler getirmeyecek GoW III fakat oyun içi videolarını izlersen se nede anlayacaksın ki oyun klasik olmaya şimdiden aday.

Mr. Orange: Serinin önceki

oyunlarını oynamadığım için God of War III'ün E3 2009'daki sunumundan fazlasıyla etkilendiğimi söyleyebilirim. Tam da heyecanlı yerinde kestiler yahu!

Mr. Blonde: Taş gibi olacak.

3. Bayan bir oyuncu olarak Mr.White: Estağfurullah hiçbir oyunca bizi baymaz.

Mr. Orange: Ne yaptın Cem!

beni bir tek Elif Abla anlayabilir. Evdekiler oyun oynamama garip bakıyorlar; ben de seni ortaya atıyorum Elif Abla. Derdimi nasıl anlatabilirim aileme? Oyun sevdamdan vazgeçmeye hiç hevesim olmadığını da göz önünde bulundurursak...

Mr. Blonde: Onlara da oynat.

Eddie: Eninde sonunda alışır Ece'ciğim. Ayrıca hep beni ortaya atma ki nefret etmesinler benden boşu boşuna.

4. Geçen günlerde Oblivion sahibi oldum fakat Xbox 360 için. Sizce PC'deki oyun keyfinin yerini doldurur mu?

Mr. Orange: PC'de ekstra materyaller de eklenebiliyor oyuna ama Xbox 360 versiyonunda böyle bir olanak var mı, hatırlamıyorum.

Mr. Blonde: Güçlü bir PC'n varsa PC'de çok daha zevkli; ama zayıf bir sistemin varsa Xbox'ta takılma olmadan çalıştığı için daha keyifli. Kontrolleri hesaba katmazsak.

Sorularım bu kadardı sevgili LEVEL ailesi. Sorularımı dikkate alırsanız beni çok mutlu edersiniz. Tekrar sevgilerimi saygılarımı sunarım. Kendinize iyi bakın, sağlıklı kalın.

Ece Maç

## LEVEL ATLAMAK...

Mr.White: Düşüp bi tarafını kırma atlayıp ziplerken.

Çocuk, gri tonlarla adeta dans eden mutsuz odasına girer ve tozlanmış bilgisayarını açar. Yıllardır saygı duyduğu canlılara ilk defa mail atmanın verdiği heyecanla yazısına başlar.

Öncelikle yıllardır bana arkadaşlık eden bu şirin dergiyi çıkardığınızı için teşekkürü bir borç bilirim. Fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

Joe: Biz de teşekkür ederiz.

1. Bir zaman makinesiyle günümüz teknolojisini tadan bireyler

olarak çocukluğunuza geri dönseniz, yaşamın sizin için artıları, eksileri neler olurdu? O bayıldığımız küçük ama sevimli oyunlara sırt çevirir miydiniz?

Mr. Orange: Böylesine ağır bir soruya cevap vermek için doğru yer burası değil sanırım. Ayrıca üzerine düşünmek gerekiyor.

Mr. Blonde: Hepsini tekrar denerdim, hafif hafif tadımlardım; ama zaten

daha önce bol bol oynadığım için eskisi kadar uzun vakit geçirmezdim çocukluğumun oyunlarıyla. En azından çoğu için durum böyle, Atari'de bazı oyunlar vardı ki bugün karşısına geçsem yine kendimi kaybederim.

2. Her sene bizi PC versiyonuyla üzen FIFA serisi, genellikle oyun çıkmadan önce yapılan aldatmaca (Kibar olsun biraz.) sözlerle bizi umutlandırıyor. Fakat geçen okuduğum bir yazıda, ilk defa şaşırımdım. Yetkili kişi "Oyunu tamamen değiştirdik diyemeyiz, ufak oynamalar yaptık" gibi açıklamalarda bulundu. Ardından Rooney'in yeni modellemesi gördüm ve her sene az da olsa içimde var olan umut ilk defa yok oldu. Sanırım oyun tam bir fiyasko olacak. Sizler neler düşünüyorsunuz?

Mr. Orange: O yeni Rooney görselini görünce ben de şaşırımdım; ne yapmışlar adamcağıza?! Yine de FIFA serisinin gelişme gösterdiğini inkar edemeyiz. Bakalım, belki FIFA 10, daha oynanabilir bir versiyon olur.

Joe: Gün doğmadan neler doğar? (Soruydu bu.)

3. Hikaye olarak "Ondan daha iyisi yok" dediğiniz bir oyun var mı?

Mr. Blonde: Planescape: Torment.

Mr. Pink: Pac-Man.

Mr. Orange: Klişe konuları sevdiğim için "hikaye" denince Max Payne ve ObsCure geliyor aklıma hep. İkisi de klişenin Allah'ıdır hani.

Eddie: Shadow of the Colossus.

Joe: Dark Earth tabii ki.

4. Bazı oyunları oynarken kendimi mutsuz hissediyorum, felsefik düşünceler içinde boğuluyorum. Size de böyle hissettiren oyunlar var mı?

Mr. White: Olmaz mı; ben ne

## HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacağıdır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" in kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



**zaman The Sims oynasam, yaşam, varoluş, din, evren ve ruh hakkında düşüncelerle sarsılıp ağlamaya başlıyorum.**

**Eddie: Mr. White dalga geçiyor olabilir ama gerçekten de The Sims insanı garip bir sorgulama sürecine sokuyor. Oyunu kapattıktan sonra yaptığımız her hareketin başka biri ya da başka bir güç tarafından yönetildiğini düşünerek depresyona girebiliyorsunuz.**

**Mr. Orange: İnsanın yaşama sevincini elinden alan oyunlar var cidden; hele ki bunların bir türlü bırakılmayan versiyonları da oluyor ki ölüme hızla yaklaştığını hissediyor insan.**

**Mr. Blonde: Bug dolu oyunlar, niye optimize etmezsin be Allah'ın kulu! NİYEEEE! Varoluşu sorguluyorum sinirden.**

Son olarak hepinize tekrar teşekkür ederim.

**Mr.White: Rica ederim.** Yazımı yayınlamanız için bir bas-kım yok ama yayınlarsanız kendi açım-dan level atlayacağım.

**Mr. Blonde: Ding! LEVEL UP!** Oyunlarla yaşarken gerçek duygularınızı kaybetmemeniz dileğiyle, güle güle.  
Murat Işık

## BİŞİ DİCEM

Sevgili LEVEL grubu; siz ne adam-sınız ya?! Sizin gibi hoş bir grup görmedim.

**Mr.White: Teşekkür ederim yavrum.**

Yorumlarınız çok iyi. Elif Ab-la olsun, Ali Abi olsun, Fırat Abi olsun; hepiniz mükemmelsiniz. Ben LEVEL'i yeni almaya başladım ve dergiyi okumadığım zaman kendimi kötü hissediyordum.

1. Bu aralar Commandos 3 oynama-yaya başladım. Kaç kere oyunu tekrar tekrar oynadım ama bölüm geçemedim ya. Acaba bende mi sorun var, yoksa bu oyun size de mi zor geliyor?

**Mr. Pink: Commandos 3 zor bir oyun. Gerçekten.**

**Mr. Orange: Hatırlamıyorum!**

**Mr. Blonde: Commandos 3 kastıransız!..**

**Joe: Zorro cidden.** 2. Ben Max Payne'i oynadım; ko-laydı ama sürekli aynı atmosferde geçiyor ve bunun yanında oyun çok uzun olduğu için biraz kötü

buldum. Oyunun uzunluğu biraz fazla değil mi, yoksa yine bana mı uzun geliyor? Bir de konumuzla alakası yok ama esprileriniz o kadar çok komik ki gerçekten aklıma geldikçe gülme krizine giriyorum.

**Mr. Pink: Max Payne'i hiçbir zaman sevemedim ben. Niye o kadar beğenildi ki...**

**Mr. Orange: Max Payne'in tek bir dakikasında bile sıkılmadım, şikayetçi olmadım. Hayatım boyunca bitirdiğim az sayıda oyundan biri zaten.**

**Mr. Blonde: Eğlenceli bir oyundu ama benim için tapılacak bir oyun olmadı.**

3. Ha, bu arada ben 15 yaşında bir okuyucunuzum. 15 yaşında olduğum için oyunların çoğuna dokunmamam gerekiyor sözde. Ama ben oyunla-rın kaç yaş aralığında olduğuna hiç bakmadan alıyorum. Sizce o yaş sınırlamalarında haklılar mı?

**Mr. Orange: Yaş sınırlamaları, özellikle küçük yaştaki oyuncuları korumaya yönelik bir uygulamadır. Eğer 18 yaş sınırı olan bir oyunu alıp da psikolojini mahvedersen, oyunun yetkililerine karşı haklılığını ispat edeceğin bir şansın da kalmaz. Önce ruh sağlığı!**

**Mr. Blonde: 15 Yaşında neyin ne olduğunu biliyorsun artık, oynadığın şeylerin oyun olduğunu unutmaya yeter. Efendi ol, oyunlar gençleri kötü etkiliyor dedirtme yeter.**

Sorularım bu kadar. Tekrar herkese selam. (Bu mesajı yayımlarsanız mükemmel olur.)  
Veli Ekici

## DON'T P.O.S.T.A.L. ME!

LEVEL dergisinin yazarlarına, editö-rüne, çaycısına, sucusuna, temizlikçisine, her bir şeye selamlarımı yolluyorum. Bu sorularımı umuduyla P.O.S.T.A.L.'a koymamanız umuduyla sorularıma başlıyorum.

1. Bilgisayarımın özellikleri pek iyi değil. 1 GB Ram, shader 2.0 destekli 256 MB ekran kartı, 3 Ghz Pentium 4 işlemcim var. Bu özelliklere uygun güzel bir FPS veya RPG öneriniz var mı?

**Mr. White: İki - üç sene önce çıktış oyunlarda şansını deneyebilirsin.**

**Mr. Orange: Painkiller ve Punisher var; taş gibi çalışırlar kanımca.**

**Mr. Blonde: Sistemin fena değil. Dungeon Siege 2, Neverwinter Nights 1 ve modları filan takıl işte mis gibi.**

2. Call of Duty serisinin hayranı

olarak Modern Warfare 2'yi merakla bekliyorum.

**Mr. White: O bilgisayarla mı?**

Modern Warfare 2'nin CoD4: Modern Warfare'e kattığı yenilikler hakkında bir yazınız, bir ilk bakışınız olacak mı? Olursa ne zaman olur?

**Mr. Orange: Oyunun 10. Kısım'da piyasada olacağını göz önüne alarak şimdiden para**

**biriktirmeye başla derim.**

**Mr. Blonde: 149. sayıda kapak ve Yakın Plan yaptık, afiyet olsun.**

3. Bir FPS sever olarak bana hangi oyunları önerebilirsiniz?

Mr. Orange: Sistemine göre önerile-rimi ilk soruda ilettim.

4. Gears of War 2'yi PS3'te oynayıp takdir etmişim. Bu oyunun PC'ye çıkma gibi bir ihtimali var mı?

Sorularım bu kadar; umarım yayımlarsınız. Şefik Abi'ye ayrıca selamlarımı yollama isteği görü-yorum.

**Mr. White: Hepimiz Şefik'e selam söylüyoruz.**

**Mr. Blonde: Selam Şefik!**

**Mr. Orange: Gears of War 2'yi PS3'te nasıl oynadın yahu?!**

**Hem PS3'e çıkmışsa kesin PC'ye de çıkar. (Çıkmayacakmış; öyle dedi yapımcılar.) Ayrıca aleyküm selam!**

Eddie: Aklını peynir ekmekle yemiş olabilirsin Çetin; PS3'te sana başka oyun göstermişler ya da sen başka bir şeyler görmek istemişsin.

P.O.S.T.A.L.'a koyarsanız kırılır, hayata küserim.

Çetin Berk Kayaalp

# P.O.S.T.A.L.\*

Noktasına dokunmadan...

2-3 ay önce büyük bir yerden LEVEL alıyordum dergiyi kasiyer kadına verdim yanındakine LEVEL'in görünüşü yine değişmiş dedi, oda her ay değişiyo bu derginin görünüşü dedi. Lan şimdi dergi her ay aynı tipte aynı kapaklamı çıksın deyyus. ogulcan şimşek  
**Fazla yüklenme adama Oğulcan; ne bilsin o. Sen müsterih ol, elini kana bulama.**

Selamın hello level ahalisi,  
Size birkaç sorum olcak.

1- Yeni çıkacak need for speed:shift FPS olcaktıymış doğru mu?  
2- Bizim sokağın köşesinde Erkan abi diye biri var. 5 liraya orjinal oyun satıyo. Size de aliyim mi?  
Sorularımı cevaplırsanız sevinirim.

Emre Yıldız

**Sevgili Emre, Erkan Abi'ne hürmetler ama mümkünse bize alma. Zira o oyunların orijinalliği bizi epey bozabilir; zayıat veririz valla.**

sevgili elifcim(eddie)

bu e-maili sana atıyorum başkası bakarsa valla gelir oraya dağıtırım orayı heea:D elifcim ben tuğrul(veya buster) neyse konuya giricem elifcim seni seviyom ben. benimle evlen seninle sabahlara kadar gitar hero, rock band falan oynarız teklifimi düşün benim gibisini zor bulursun zeki çalışkan megadeth fanı birisini zor bulursun. neyse fazla uzatmıyım ben sözü teklifimi düşün cevabını bana ilet  
not 1 : elifcim cevap vermezsen kendimi asarım  
not 2 : elifcim e-mailini bulamadığım için bu e-mail a attım diğer arkadaşlardan özür dilerim bu işlere bulaşmanızı istemezdim  
not 4 : elifcim seni seviyom ben  
Tuğrul Temür

**Evlenilecek kız vaaar, eğlenilecek kız vaaar. Sen "ikisi bir arada" yapmışsın ama o öyle kolay değil.**

dağ dağa kavuşmaz insan önce adam olmalı. arı sokar huy çıkmaz. kan da boğazdan gelir. bugünün dişini periye bırakma. tam sakızı tam armağani. Bela: geliyorum. düşmez kalkmaz bir Arthas. sevensiz dul olmaz. senden adam olmaz. her çok azdan olur. it derisinden post olmaz. hiç şüphən olmasın. şüphən kimdir ve ne yapmıştır?  
BÜTSE DE GİTSEK!!!  
Serkan Çalışkan

**"Arsen Şüphən" demek istiyoruz sana Serkan.**

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

69 TL



ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa  Master Card

Kart No:

\_\_\_\_\_

Son Kullanma Tarihi:

Güvenlik No:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

Bu form 31 Temmuz 2009 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi\*  
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com

DB  
DOĞAN BURDA DERGI





**İNCELEME**

# TRANSFORMERS

OPTIMUS PRIME  
VE BUMBLEBEE GELİYOR!

## SONRAKİ LEVEL

**1 AĞUSTOS'TA BAYİLERDE**

ARMED ASSAULT II  
FIGHT NIGHT ROUND 4  
HARRY POTTER AND THE HALF-  
BLOOD PRINCE

**DEVRİM...**



**...1 AĞUSTOS'TA**

# OCZ

## MASTERING THE ART OF SPEED

# BLADE SERIES

OCZ Blade 3 kanallı DDR3 bellek kitleri Intel® Core™ i7 işlemci ve Intel® X58 Express çipsetli anakartlar için özel olarak geliştirilmiştir.

Yüksek hızlı ve düşük gerilimli yeni nesil bellek çipleri sayesinde Intel Core™ i7 işlemcilerle %100 uyumlu olarak çalışan OCZ Blade serisi 3 kanallı DDR3 bellekler ayrıca yeni nesil alüminyum soğutucularıyla daha da yüksek overclock potansiyeli sunuyor!

OCZ Blade DDR3-2133MHz 6GB Kit (3x2GB)  
OCZ Blade DDR3-2000MHz 6GB Kit (3x2GB)



Intel, Intel logosu, Intel Core ve Core Inside A.B.D'de ve diğer ülkelerdeki Intel Corporation'in tescilli markalarıdır.

**OCZ**  
Technology  
www.ocztechnology.com

OCZ Technology Inc.  
6373 San Ignacio Ave.  
San Jose, CA 95119 USA  
(408) 733-8400 Phone  
(408) 733-5200 Fax

Türkiye Tek Yetkili Dağıtıcısı  
**AKORTEK**  
www.akortek.com

## HIZI YAŞAYIN



## AKTİFİM

VE DAR KOTLARIMA  
RAHATÇA GİREBİLİYORUM

Have some fun with a workout that works for you. EA SPORTS Active™ gives you a real workout on the Wii™. Over 25 cardio, strength training, and fitness exercises create challenging, customisable circuit-training workouts you can do at home. For whatever drives you, get inspired, get motivated, and get active.

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

# Wii™

3+

