

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

8 GB
DVD

12+

EKİM 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-10 | ISSN 1301-2134



LEVEL

12+



DEV LEVEL ARŞİVİ
DVD'DE!
SON 60 SAYI

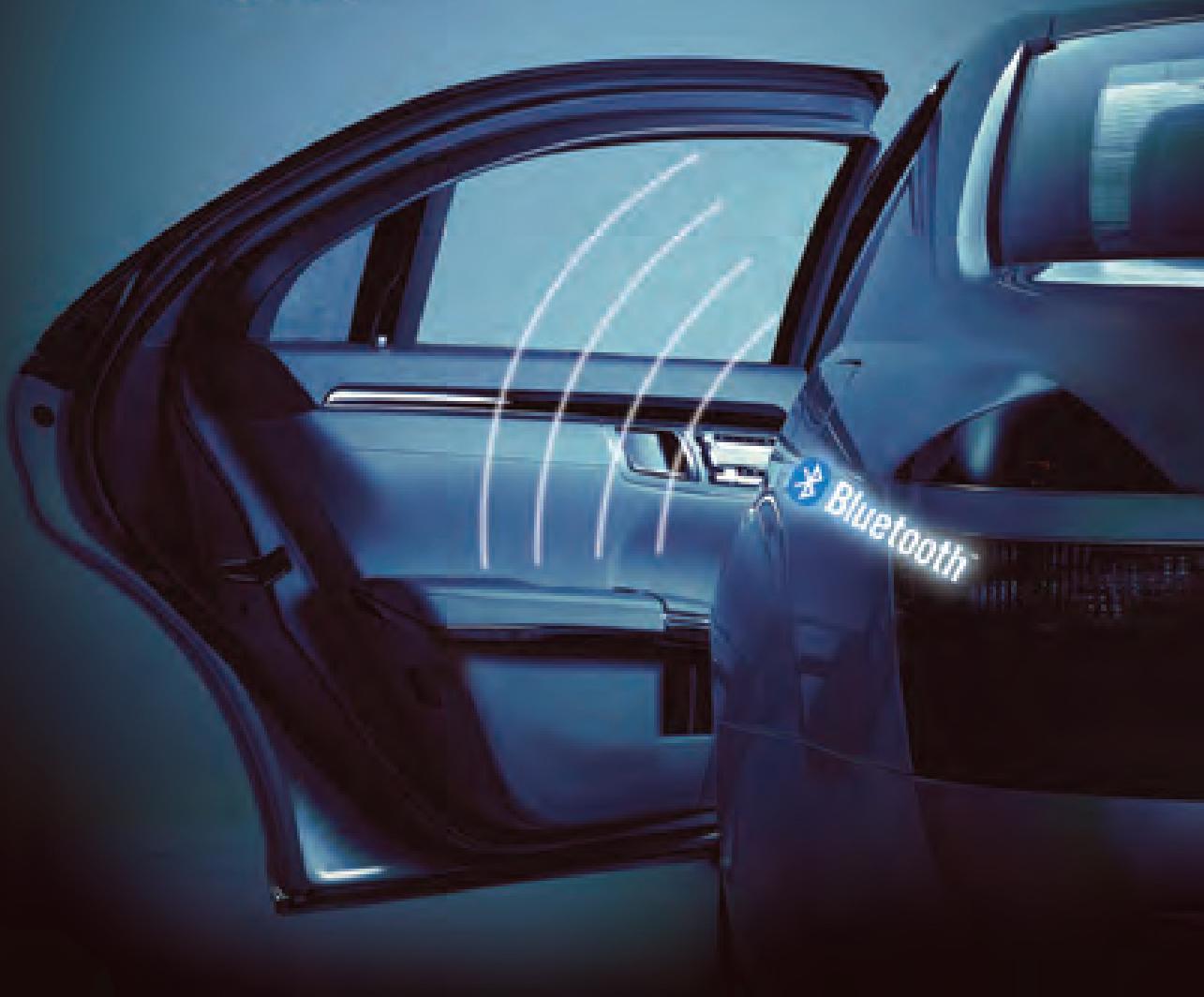
WORLD IN CONFLICT

BERLİN DUVARI HİÇ YIKILMADI

- > EMPIRE EARTH III > SETTLERS IV: RISE OF AN EMPIRE > PAINKILLER: OVERDOSE
- > NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER > SYPHON FILTER: DARK MIRROR
- > ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION > GAMES CONVENTION 07 > UT III
- > RESIDENT EVIL 5 > MANHUNT 2 > STUNTMAN: IGNITION > MEDIEVAL TOTAL WAR: KINGDOMS
- > OBSCURE II > MOH: AIRBORNE > BIOSHOCK REHBERİ > LEVEL İŞ VE İŞÇİ BULMA KURUMU

Otomobilinizin çekiciliğini artırın!

Minton Bluetooth'lu Oto Teybi ile telefonunuza dokunmadan, dikkatinizi dağıtmadan özgürce konuşun.



**Minton
Bluetooth'lu
Oto Teybi**



Bluetooth
CD/DVD
MP3/WMA
USB/SD
aux-in
Power Fader

- CD/DVD/USB/MP3/WMA/Audio/Video/SD
- Bluetooth® anti-oshak teknolojisi (EDR)
- APTX™ teknolojisi
- Dahili Bluetooth® uyruk devrelerinin
görüşmesi possiblitesi olasılığı
- Callin ID-Display
- Telefon sistemi uyumluluğunu
- Uzaktan kodlar eşleştirilebilir
- Bir çok yapıştırıcı, şarj ve tıkanıklık ekipmanı
gösterme özellikleri
- Parki kolaylaştırmak
- Üst panel (cam) ve sağ panel (cam)
esneklik teknolojisi
- Ses ayarları (cam)
- Ses panel (cam) ve sağ panel (cam)
esneklik teknolojisi
- Kavşak geçiş teknolojisi
- Radyo sesi sistem (RDS)
- Dijital kırıltısız
- Super Tuner 10 teknoloji
- Otoaudio teknoloji teknolojisi
- Multiscope teknoloji (MSTV/DSI)
- Bass/Treble/Balance/Preset/Mute/Local/Audio
- Ses ayarları possiblitesi & kırıltısı
- Dijital radyo (DAB/DAB+)
- Full stereoyolu müzikten kaynakla
- FM/AM/HD radyo seyri
- Uzaklık algılayıcı

EDITÖRDEN



Oyun, uzun yıllar önce başları. Bir ya da makine yuttuğu için iki jeton atarak girdik bu oyuna, kulaklarımıza, kendi ekseni etrafında dönerek metal zemine düşen jetonun sesiyle. Tek kişiydik başlangıçta. Sonra bir anda ikiye çıktı sayımız; tek kişilik oyunuza bir oyuncu katıldı. "2" rakamının sıradanlığına, kıskançlığını aldırmaksızın... Bazen düşmanız oldu ikinci oyuncu, bazense arkadaşımız... Birlikte çarpışık devlere karşı, birlikte gülümserdi; devlerin gözlerinden gözyaşları süzülmesine rağmen... Onların küçük gölgelerinde saklandık, gözyaşlarını çaldık ve gözyaşlarına karşılık ok, büyü satin aldık kendimize. Yaşamak için çaldık. Sırf oyun devam etsin diye... Bir bölüm daha atlayalım diye... Gizli geçitler, gizli kutular bulduk, kimsenin görmediği ya da rutin bir şekilde yoluna devam ettiği için göremediği; canımızın acıယacığını bile bile gizli kutulara kafamızı vurduk, bölüm atlama uşruna. Yanımızdaki solgun kızın elini hiç bırakmadık; canını yakarcasına küçük elinden tuttuk sıkıca. Onu karanlıktan, kara deliklerden, korumak, yalnızca bir kez daha gülümsemesini görmek için...

Bazense oyunu terk ettik. Ceplerimizde beş para kalmadığı için... Bir metal parçası için paraladık kendimizi. Annemizle, babamızla kavga ettik, boyumuza bakmaksızın. Kendimizi, arkadaşlarımızı, defterlerimizi, ucu kırık kalemlerimizi, silgilerimizi, sıraların üstlerine kazıdığımız talaşlı kalplerimizi; hayatlarımızı geride bıraktık zaman zaman. Her şeyi bir kenara bıraktık. Arkadaşlarımız çizgili, plastik toplarıyla dışında top oynarken, bizi çağrıรken... Biz, ertesi gün teslim edeceğimiz ders için beş orta "harita metod" defterimizi kesik harflerle karalarken... Diğer yandan elimizle, yazdıklarımızı farkında olmadan silerken... Annemize, babamıza gözyaşı döktük, oyun oynamak için.

Sonra bir dev tuttu elimizden; gözlerinden nefret, kin ve aynı zamanda masumiyet akan. Yol alındı birlikte; güneşin yere çaklı olduğu, göğü delen dağların ürkütücü bakışlarıyla canımızı açtığı dünyalara gittik. Yaratıklarla, hayvanlarla, ajanlarla, sıradan insanlarla, katillerle, akıl hastalarıyla, hayallerle, hayal kırıklıklarıyla dolu olan dünyalara... Hepsinden korkmamıza, korkudan titrememize rağmen... Cesaretimizi topladık ve yola devam ettik. Solgun kızın elini hiç bırakmadan...

Sırf oyun devam etsin diye...

Bir LEVEL daha atlayalım diye...

Not 1: Geçtiğimiz ay bizle yolları ayrılan eski çalışma arkadaşlarımıza; Sinan'a, Serpil'e ve Tuğbek'e hayatlarında başarılar diliyoruz; yolları açık olsun.

Not 2: Korcan Meydan (Gorcan Abi), Ali Aksöz, Ali Gündör, Cenk & Erdem, Hasan Başaran, Doruk Akyıldız ve Legoel Odaburda gelecek sayıdan itibaren ekibimize katılacak ve yazılarıyla Level'a renk katacak. Kendilerine şimdiden "Hoş geldiniz" diyoruz.

Fırat Akyıldız
Yayın Yönetmeni

İÇİNDEKİLER

→ ekim 2007



medal of honor: airborne → 40

Yükseklik korkunuz mu var? Savaş alanında olmaktan ölümüne korkuyor musunuz? O halde bu oyuna bulaşmanız iyi edersiniz!



heavenly sword → 74

Piyasaya çıkışmasını uzun süredir büyük bir heyecanla beklediğimiz Heavenly Sword nihayet elimize ulaştı.



bioshock → 76

Geçen ay PC versiyonunun incelemesine yer verdığımız Bioshock, Xbox 360 versiyonu ile bizden kaç puan almış bakalım.

"Level nedir? Ve neden Level?"



Furkan Färük Akinci

Bir sahne canlanıyor zihnimde, bundan dokuz yıl öncesine dair; odamın ortasına konuşlandırdığım elektrik sobasının sicağı yüzüm biraz fazla mı ısıtmış ne? Yatağım dururken yerde uyuyakalmışım işte. Etrafında Level dergileri... Okuldan geldikten sonra annem yemez hazırlayana kadar en büyüğüm keyifim Level ile dinlenmek; hatta sobanın dibinde uyuyakalmaktı. Şimdi, kendi ellerimle ıstıtmaya çalışıyorum Level'i. Güzel demis ünlü Türk Büyükleri Cenk & Erdem Beyler: "Hayat ne garip, vapurlar filan..."



Elif Akça

İlkokuldayken oyun dergileri, benim için sadece orasını burasını kesip poster yaptığım materyallerdi. Hoş, abim Amiga dergilerini kesinlikle elletmez, beni deli ederdi. Ama ben bir yolu bulup gizli gizli o dergilerde tecavüz ederdim. PC oyuncularıyla tanıştıktan sonra ise oyun dergileri artık yol arkadaşlarımı oluşturdı. Level için de durum aynıydı; o da yol arkadaşlarından biriydi. Şimdi, Level bana bir kademe daha yaklaşarak is arkadaşılığı mertebesine ulaştı.



Tuna Şentuna

Aslında burada Tuna'nın sözlerini okuyacağınız fakat gelin görün ki Tuna bu ay yazı yazmaktan helak oldu. Kendisini röportaj içi aradığımızda, kalan son gücüyle telefonun "Yes" tusuna bastığım; defalarca "Alo", "Tuna", "Orada misin?" dememe rağmen cevap vermemesinden anladığım Tuna, sanıyorum ki telefonun başında uyuyakaldı. Kendisine buradan "tatlı rüyalar" diliyorum. (Gizli özne: Ercan)

keşif birliği

- empire earth III 08
- the settlers VI: rise of an empire 10
- painkiller: overdose 12
- crysis 14
- neverwinter nights 2: mask of the betrayer 16
- unreal tournament III 18
- syphon filter: dark mirror 20
- alone in the dark: near death investigation 22
- time crisis 4 24
- fotofil 26

dosya

- games convention 07 28
- resident evil 5 58
- level dergisi iş ve işçi bulma kurumu 104

pc inceleme

- inceleme giriş 35
- world in conflict 36
- medal of honor: airborne 40
- NHL 2008 44
- medieval II: total war kingdoms 46
- the sims 2: bon voyage 48
- PGA tour 08 49
- madden nfl 08 50

konsol bölümü

- konsol ustası 52
- manhunt 2 -ps2- 60
- driver: parallel lines -wii- 62
- stuntman: ignition 64
- obscure II -ps2- 66
- fantastic 4: rise of the silver surfer -ps2- 68
- naruto: uzumaki chronicles 2 -ps2- 70
- singstar 90s -ps2- 71
- heavenly sword -ps3- 72
- bioshock -xbox360- 74
- guilty gear judgement -psp- 76
- anno 1701: dawn of discovery -ds- 77
- jeanne d'arc -psp- 78
- worms: open warfare 2 -psp- 79

donanım

- giriş 99
- haberler 100
- thermaltake PSU 102
- intel quad core 103

forte

- drift city 80
- knytt stories 82

online

- wow: wrath of the lich king 84
- sword of the new world 86

strateji ustası

- Bioshock 88
- sanaldan gerçeğe 109
- inbox 118
- kafa ayarı 123

HERKESE ÜCRETSİZ WORD 2007 EĞİTİM CD'Sİ



Windows neden sürekli yavaşlıyor?
Windows XP ve Vista'no ilk günkü hızına kavuşturun! 10.2007

TEST **USB bellekler**

Yüksek kapasiteli bellekler artık ucuzladı! 10.2007

TEST **Harici sabit diskler**

25 DVD içerişini gömlek cebinizde!

- Sabit diskınızı internette yedekleyin, dosyaları paylaşın.
- Arama motorlarının test ettilik. Google her zaman en iyi.
- AMD ve Intel savaşı kızışıyor. Sen gelişmiş.

BAŞKA
CHIP
YOK!

EKİM SAYISI BAYİLERDE!

keşif birliği

→ ekim 2007



→ 22

alone in the dark: near death investigation

Bu kez pek bil' afili yalnızlık...

→ 08

sektörden haberler

Bakalım oyun sektöründe ne gibi değişiklikler var?

→ 15

ralli efsanesi öldü!

Oyuncuların yakından tanıdığı Colin McRae yaşamını yitirdi.

→ 09

pc top 10

Hangi oyun gözden düştü? Zirvenin yeni sahibi kim?

→ 21

ah bir aña gemimiz olsa

Starcraft 2 hakkında aldığımız son duyular bu sayfada!

ilk bakış



→ 08

empire earth III

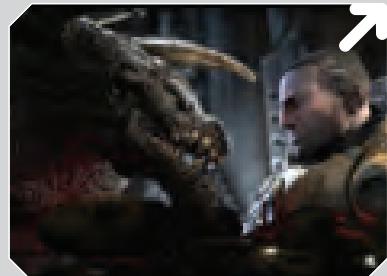
Serinin takipçileri oyunun sadeleşmesinden hiç hoşnut olmayacaklar ancak onların da ilgilerini çekecek birçok yenilik var yeni oyunda.



→ 14

crysis

Amerika Birleşik Devletleri ve Kuzey Kore'yi karşı karşıya getiren sadece bir meteor parçası mı acaba?



→ 18

unreal tournament

Tek kişilik görevler, deathmatch ve warfare karşılaşmaları birleştirilerek ortak bir hikaye oluşturuluyor bu kez.



Cem Sancı,
cem@level.com.tr

Donma Noktası

Demo oynamaktan, tam sürüm oyun oynamaya vaktimiz kalmadı sevgili Level okurları. Çıkışı yaklaşan güzel oyunların demoları ardı ardına gelirken, ofisin taşınma meselesi araya girmişken ve bir de şımarık grafikerimiz Zeynep'in kaprisleriyle uğraşırken, demolara göz atmanın başlı başına bir iş olduğunu fark ettim. Empire Earth III, Crysis, Cryostasis: The Sleep of Reason derken bir baktık ki ayın ortasını getirmiştir. Aslında Keşif Birliği'nde yer alacak en güzel oyular Games Convention 07'de yer alıyordu ve haliyle dosya konusu olarak incelediğimiz oyunlara Keşif Birliği sayfalarında yer vermedik. Onların yerine herkesin gözünden kaçan güzel oyular bulduk. Artık oyun fuarı düzenleyip de bu oyulara yer vermeyenler utansın! Bu arada, önumüzdeki ay Level'daki büyük değişimden önce, Keşif Birliği ile son kez karşılaşışınız. Kasım ayında, tüm dergi gibi haber ve ilk izlenimleri de yeni tasarımlıa göreceksiniz; bu da size verdığımız en sıcak haber olsun.

Havaavaşları bu kez çok daha önemli olacak.

Empire Earth III
GERÇEKLERİ EMPIRE EARTH, TARİHİ KİTAPLAR YAZAR
FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr

YILLARCA, TARİH DERSLERİNE bize öğretilenleri sorgulayıp durduk. Acaba ne kadar gerçektı bize anlatılanlar? Bugün yaşadığımız hayatı şekillendirmiş olan tarihi olaylar öylesine uzaktı ki bize, yüzyıllarla ifade edilen dönemleri içselleştirmek epeyce zahmetli bir iş olarak kaldı hep. İşin garip olan bir diğer yanı ise onca epik savaşın, toplumların tiranlığa başkaldırışlarının ve insan düşüncesini şekillendiren politik iklimlerin bize sadece sıkıcı kitaplar aracılığıyla aktarılmasıydı. Okul kısmını sadece sınavlardan ibaret tutup tarihi bizzat kendileri araştıranlar, meraklılarının karşısını insanın doğaya, birbirile ve en önemlisi kendiyle olan mücadeleşini içselleştirmek aldılar; almaya da devam ediyorlardır sanırım. Diğer yandan, Ridaniye Savaşı'nın tarihini bilmenin bizi insanlık mabedinde bir yere getirmeyeceği de açık... Eğer her iki taraftan da "tarih" bilincini

taca atıyorsanız, o zaman buyurun kendi tarihinizi kendiniz yazın. Ancak hemen hatırlatıyorum ÖSS şıklarının arasında "Orta Doğu medeniyetin genleriyle oynamış mutantları ilk hangi savaşta kullandı?" gibi bir seçenek olmayacak. Evet farkındayım, çok uzattım...

Empire Earth I ve II'nin diploması özellikleri ortalama bir oyuncu için biraz kafa bulandırıcıydı. Bu sorun, kullanımı daha kolay bir arayüz ile çözülebileceği halde Empire Earth, kaliteli ama burnu büyük bir oyun olarak kalmak zorunda kaldı. Fakat bu sefer -arasından geçen iki yıl sonrasında- Sierra ile anlaşan Mad Doc Software, Empire Earth III'ü daha rafine bir oyun haline getirme iddiasında.

DÜNYAYA HÜKMETMEK Mİ?

Empire Earth III'te sadece üç kaynak tipi, beş devir ve üç ırk ile daha önceki oyuların dolambaçlı oynanışı söyle bir toparlanacak ve

sadeleşecek. Bu değişimin nedeni ise seride yeni oyuncular kazandırmak kuşkusuz.

Oyuna eklenecek olan World Domination (Dünya Hakimiyeti) seçeğinde ise görevler üç boyutlu bir dünya haritası üzerinde yer alıyor. Bu harita eyaletlere bölünmüş durumda... Oyuna başladığınız anda elinizin altında birkaç eyalet bulunacak ve elbette ki amaç diğer eyaletleri boyunduruk altına almak olacak. Fakat tüm bu eyaletlerin içinde yaşayan medeniyetleri ve hatta yerli kabileleri egenmenliğiniz altına almak sandığınız kadar kolay olmayacağı.

Hafiften bir Civilization esintisi taşıyan World Domination seçeğinde, düşmanlarınızla diplomatik ilişkiler yürütebilecek, yeni teknolojileri araştırabilecek ve eyaletlerinizden kaynak toplayabileceksiniz. Ve elbette tüm bunları yeni ve daha güçlü

OYUN ENDÜSTRİSİNİNDEN HABERLER

SHADOWRUN SONLARI OLDU

Microsoft bünyesinde çalışan ve Shadowrun adlı cross-platform online FPS oyununun yapımcısı olan FASA kepenklerini kapattı. Haber ilk olarak Shadowrun'ın resmi forumlarında duyurulmuş ancak Microsoft tarafından onaylanmamıştı. Geçtiğimiz ayın ortalarında ise FASA stüdyolarının baş programcısı Mitch Gitelman: "Ofisimizde çalışan son kişi de masasını terk etti" diyerek üzünlü bir şekilde şirketlerine veda ettiklerini duyurdu. FASA personelinin yarısı işten çıkarılırken kalanlar ise Microsoft dahilindeki çeşitli oyun stüdyolarına dağıtıldılar. Crimson Skies, Mech Assault 2 gibi yapımlarıyla Gamespot, IGN ve Gamespy gibi kurumlar tarafından ödüllerle boğulan firmanın geldiği hal, Shadowrun'ın gerekçi ticari başarıyı yakalayamamasına bağlıyor.



MICROSOFT, GÜVENLİK AÇIĞINI KABUL ETTİ

Microsoft, bazı Xbox Live kullanıcılarının kimlik bilgilerinin çalındığını kabul etti. Resmi Xbox forumlarındaki dolandırıcılık raporlarının artması üzerine Microsoft, Live kullanıcılarının kimlik, şifre ve kredi kartı bilgilerini kaptırdıklarını açıkladı. Bu garip durumun ardından Microsoft yetkilileri gerekenin yapıldığını ve Live kullanıcılarının hesap bilgilerini korumak için tüm imkanların seferber edildiğini belirttiler. Yetkililer ayrıca mağdur kullanıcıların tüm zararlarını karşılaştıracak, eğer Live Arcade'den indirilen ve kaybolan oyuları varsa bu yazılımların bedelsiz olarak yenileneceğini de eklediler. Doğrusu bu imkanlar, seferber edilmek için bu vakte kadar neden bekletilmiş; bu konuda hiçbir fikrimiz yok.





Ait olduğunuz çağın tüm nimetlerinden faydalanaçaksınız.

ordular oluşturup diğer eyaletleri istila etmek için kullanacaksınız. Sıra tabanlı ilerleyen diplomasi ekranında ordularınızı istila etmek istediğiniz eyalete taşıyip, sıra atladığınız zaman (turn) savaş başlamış olacak. Ancak ne zaman araştırma yapacağınız ya da ne zaman savaşa gireceğinize karar vermek tamamen sizin strateji gücünüzle bağlı.

TARİH YAZMAK MI?

Oyunda keşfetme güdünungü körükleyen oynanış özelliklerinin yanında, oyunu oldukça zenginleştirilen "quest"ler de bulunacak. Her ne kadar quest'leri bitirmek zorunlu olmasa da görevlerin sonunda kazanacağınız ödüllerin cazibesine kapılıp bir "quest canavarı" haline gelebilmeniz isten bile olmayacak. Yapımcıların quest'lere verdiği örnekte kaçırılan bir kabile prensesi kurtarmaya çalışırsınız. Topraklarınıza dahil etmek istediğiniz bir eyalette yaşayan yerli kabilenin, kaçırılan prensesini düşman kabileden alıp onlara geri verirseniz fethedeceğiniz topraklarda size koltuk çıkıyorlar. Böylece eyaleti almaya çalışırken onlara savaşmak zorunda

kalmadığınız gibi üstüne onlardan yardım alıyorsunuz.

Tekrar ırklara dönecek olursak üç farklı medeniyetle karşılaşıyoruz: Batı, Orta Doğu ve Uzak Doğu. Yapımcı Mad Doc'un patronu Ian Davis "Medeniyetler birbirlerinden farklı gelişim ağaçlarına ve tamamıyla farklı birimlere sahip" diye belirtiyor ve ekliyor: "Birbirinden çok az farkı olan 15 ırk yerine tamamen farklı üç medeniyete yoğunlaştık". Elbette bu medeniyetlerin hepsi detaylı ve karakteristik özellikler barındıracak. Mesela Batı'da Fransa, İngiltere ve Almanya oyuna değişik üstünlükler ile başlayacak. (Örneğin, İngiltere'nin deniz kuvvetlerinde bariz bir üstünlüğü olacak.) Dolayısıyla gelişen teknoloji sonucunda tüm medeniyetler farklı birer kimliğe bürünecekler. Mesela, Batı pahalı ve kaliteli birimler üretirken Doğu, sayı üstünlüğe güvenecek; teknoloji tavan yaptığında Batı "mech" üretirken Doğu birimleri mutantlardan oluşacak.



AZİZİM, BU NE HIRS BÖYLE?!

Daha önce tarihi devirlerin 15'ten beşे düşüğünü belirtmiştim. Medeniyetlerin azaltılmış olmasındaki mantık burada da geçerliliğini koruyor. Hepsi daha keskin ve belli hatlara

sahip olan beş farklı tarihi devirde tüm bina ve birimler teknolojik gelişme ile belirgin bir şekilde deşicecek.

Serinin önceki oyunlarına göre sadeleşmiş, teknik olarak kuvvetlenmiş olan Empire Earth III, pratik ve oynanışı zenginleştirilen özelliklerle her strateji severin odağında olacaktır. Bu arada; Ridaniye Savaşı, 22 Ocak 1517'de, Yavuz Sultan Selim tarafından kazanılmış ve halifelik Osmanlılar'a geçmiştir. Ayrıca Mısır Osmanlı hükmüne girmiş, Memlük Devleti tarihin tozlu sayfalarına karışmıştır. 120.000 kişilik Osmanlı ordusu.. Şaka şaka!

BİLGİNİZE

Yapım: Mad Doc Software

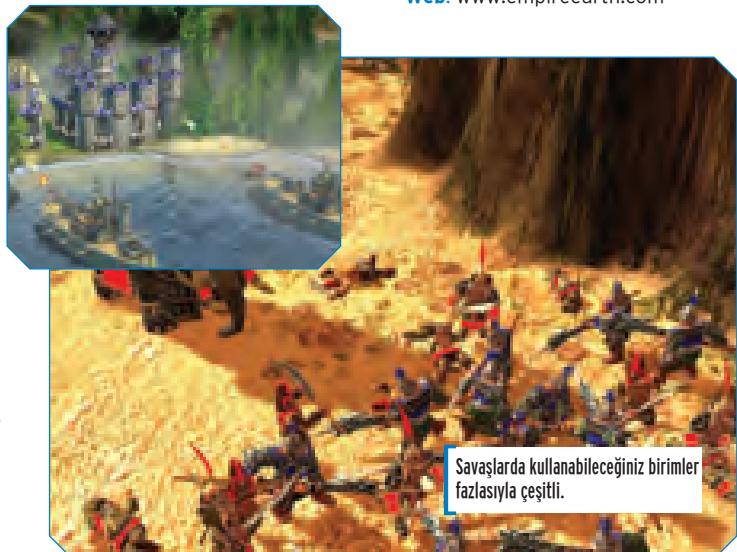
Yaynıcı: Vivendi Games

Tür: Strateji

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Ekim 2007

Web: www.empireearth.com



Savaşlarda kullanabileceğiniz birimler fazlaıyla çeşitlili.

RICHARD GARRIOTT USTA'DAN SEVGİLERLE

80'lerin ve 90'ların efsanevi oyun yapımcısı Origin firmasının akıllara zarar kurucusu Richard Garriott -kaldı ki kendisi Ultima Underworld ve Ultima Online dünyalarının yaratıcısıdır- yeni online oyunu Tabula Rasa'nın Ekim ortasında piyasaya çıkacağını açıkladı. Uzun zamandır beklenen Tabula Rasa, bilimkurgu temali bir MMORPG. Detaylı grafikleri ve en önemlisi, Richard Garriott'un yaratıcı gücünü arkasına almış olması nedeniyle merakla beklenen Tabula Rasa'da, dünyayı işgal etmiş olan uzaylılarla savaşan insanoğlunun çilesine yakından şahit olurken, hazine elde etmek için yok edeceğimiz uzaylı dostlarımızın peşinde o cephe senin, bu cephe benim koşup duracağız. Hayırlı işler!

Bilgi için:
<http://www.playtr.com/>



PC TOP 10

1	The Sims 2: Bon Voyage	EA
2	Medal of Honor: Airborne	EA
3	Medieval II: Total War - Kingdoms	Sega
4	BioShock	2K
5	Medieval II: Total War	Sega
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA
7	Guild Wars: Eye of the North	NCsoft
8	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard
9	Tiger Woods PGA Tour 08	EA
10	Two Worlds	South Peak



The Settlers VI: Rise of an Empire

DETAYDA SON NOKTA!

ELİF AKÇA elif@level.com.tr



■ ŞU İKİ YARGIDAN SİZE EN YAKIN OLANI SEÇİN:

"Sorun varsa çözümü de vardır.", "Kare karpuz üretimine karşıyım." İlk cümleyi seçeneklerin coşullukta olmalarını ümit ediyorum çünkü ikinci cümle tamamıyla "boşluk doldurma" amacıyla yazıldı. Bu yüzden ilkini seçtiğinizi varsayıyorum ve yoluma devam ediyorum. Bütün sorunların bir çözümü olduğuna inanıyorum ancak çözüm yollarını ararken var olan alternatif yolları göremediğimiz kesin. Zaten kuytuda kalmış olan alternatifleri hızlı bir şekilde fark edip uygulayabiliyorsak hakkımızda "pratik zekâ" gibi yorumlar yapılıyor. Ufak da olsa pratik zeka kırlıntılarına sahipsem The Settlers serisine borçlanırım çünkü ilk defa The Settlers'in ilk oyunu ile bir soruna hızlı ve pratik bir çözüm bulamadığım zaman zor durumlara düşebileceğimi öyledim. Bu konuda kendimi geliştirmeye devam etmem için The Settlers VI: Rise of an Empire, çoktan yola çıkmış bile.

VE TANRI KADINI YARATTI!

Ey Settlers serisinin sıkı takipçileri! Hanginiz bugüne kadar severek

oynadığınız bu oyunda dişi bir sineğe bile yer verilmediğini fark ettiniz? Bu erkek egemen topluma kadınların da karışma zamanı geldi de geçiyor bile! Tamam, sakin olmalıyım. Ama bakın; yapımcılar da benim gibi düşünüyorlar ve "kutsal evlilik kurumu"nu yeni Settlers'a dahil ediyorlar. Yani kadınları da...

Yeni oyunu ilginç kıلان özelliklerden biri, halkınızın yaşamının komutlarınızla sınırlı olmaması. Şehrinizde ikamet eden her birey kendine ait hareketlere ve haliyle kendine ait bir yaşam tarzına sahip. Karakterlerinizin gün içerisinde yerine getirmeleri gereken (bizim verdığımız) görevler dışında, kurduğunuz şehrin imkanları dahilinde karşılamaya çalışıkları fiziksel ve sosyal ihtiyaçları da bulunuyor; karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri, yaşam biçimleri, sosyal ve kültürel aktiviteleri oyundaince ince işlenmiş. Size düşen görev bu ihtiyaçları karşılamaları için yalnızca bir-iki bina dikmek değil. Her binanın gelişim göstermesi ve zamana ayak uydurması için ekonomik ve sosyal kaynaklar

oluşturmanız gerekecek. O sevdığınız eski ve "takoz" oyunun -eğer The Settlers III'ten sonrası yakalayamamışsanız-, The Sims'e dönüşmesinden rahatsızlık duyabilirsiniz. Ancak bu detay seviyesinin kafanızda bir önyargı oluşturmasına izin vermeyin zira ilk iznimlerimiz önyargılarımızı çoktan yok etti bile; çünkü oyuna eklenen her yenilik ve detay çok doğal görünüyor.

Oyundaki yenilikler tabii ki bu sosyal devrimle sınırlı değil; serinin dördüncü ve beşinci oyuncularında geliştirilmiş bir şekilde karşımıza çıkan "şehir kurma" sistemi, bu oyunda nerdedeyse zirve yapmış. Komşu ülkelerle ticari ilişkileriniz de çokince diplomatik ilişkiler üzerine kurulu olacak ve eğer ihracat yapamazsanız şehrinizdeki binaların gelişimi sekteye uğrayacak. Bu da doğal olarak askeri birimlerinizin de ilerlemesini durduracak ve şehrinizi savunması bir hale getirecek. Tüm bu özellikler bu türdeki her oyunda mevcut ancak hiçbir oyunda bu denli detaylı değil.



Bu güzel kar manzarasından da anlayacağınız gibi artık oyunda dört mevsimi yaşayabileceksiniz.



MUTLU VE HUZURLU

Yine BlueByte imzalı olan oyunun her zaman gibi özgür bir Tutorial modu, belirli görevler çerçevesinde ilerleyen bir Campaign modu ve arkadaşlarınızın şehirlerine komşu olan şehirler inşa edebileceğiniz bir multiplayer modu bulunuyor. Campaign modu görevlerin basitleştiriliği ya da anlamsızlığı nedeniyle birçok oyunda sıkıcıdır ama The Settlers VI: Rise of an Empire'da böyle bir olasılığa yer yok. Çünkü bu kadar detaylı bir şehir kurma sisteminde sıkılmanın imkanı yok.

Ekim ayında herkesin kendi şehrinde mutlu ve huzurlu yaşammasını diliyor ve kare karpuz üretimine devam etmek üzere huzurlarınızdan ayrılıyorum.

BİLGİNİZE

Yapım: BlueByte
Dağıtım: Ubisoft
Tür: Strateji
Platform: PC
Çıkış tarihi: Ekim 2007
Web: thesettlers.uk.ubi.com

İSTEN İNAN İSTER İNANMA

→ PlayStation 3'ün fiyatı düşüyor. Sony, yurt dışında, 80 GB'lık versiyonun fiyatını 499 Dolar'a düşürüp yanında bir de Bludisc Örümcek Adam 3 filmi hediye edecekmiş. 40 GB'lık versiyon da 399 Dolar'a düşecekti. İnşallah...

→ HBO, oyun dünyasında bir kilometre taşı sayılan ve insanları sanal dünyada ikinci bir yaşam sürmeye alıştıran Second Life için çekilecek olan bir belgeseli satın almaya karar vermiş. Hatta kanal, bu belgesel ile Oscar'a aday olmayı da planlıyormuş.

→ İzlandalı oyun yapımcısı CCP, 2003'ten bu yana, sevilen devasa online oyunlar arasındaki yerini koruyan Eve Online'ın Mac ve Linux sürümü için çalışmalarla başlamış.

→ Bilgisayar oyunları hakkında yapılan bir araştırma, 17 yaş ve üzerindeki bireyler için uygun olan (M Rated) oyunların daha çok satıldığını kanıtlamış ki bu, insanların "ağır abi" oyunlarına daha çok ilgi gösterdiği ortaya çıkıyor.

→ Eylül'in ilk yarısında alınan bir rapora göre piyasaya çıkış olay yaratılan Bioshock, 1,5 milyon satışını garantilemiş ki bu da oyunun devamının gelmesi için fazlasıyla yeterli bir rakam.

→ Kasım başına kadar 150 Dolar ödeyen herkesin Hellgate London'ı ömr boyu bedava ve online olarak oynayabileceği açıklandı. Oyunun henüz demosunu bile piyasaya çıkardığını hatırlatmak isteriz.



→ Romeo Must Die ve Doom filminin yönetmenliğini yapmış olan Andrzej Bartkowiak, şu sıralar Street Fighter filminin yönetmenliğini üstlenmeye hazırlanıyor.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

MSI, Windows Vista® Home Premium Ürününü önerir.

innovation with style ::

Dünyanın İlk OVERCLOCK olabilen Dizüstü Bilgisayarı – GX600

0% - 20%'ye Kadar Performans Artışı

GX600 Extreme Edition

- Intel® Centrino® Duo Mobile Teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo T7500 (2.2 GHz AMB L3 Önbellek 800 MHz FSB)
 - Intel® HDMİ Express Çıkış
 - Intel® Vero-Nasil Kablosuz-N Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN
 - Original Windows Vista® Home Premium
 - 15.4" MSI Amazing Cristal Vizyon [ADV] (1600x1000)
 - Motorlu GPU Turbo Drive Engine (TDE) Teknoloji
 - Yeni E-SATA Destekli
 - Steel Metal Kaplama İstemiş Hepsini Dikilen
 - HDMI (High-Definition Multimedia Interface) Çıkış
 - Digital/Analogue 5.1 Kanal Kulaklık Çıkış
 - DVD Super Multi / HD-DVD



- Değigik test koşullarında farklı sonuçlar olabilir



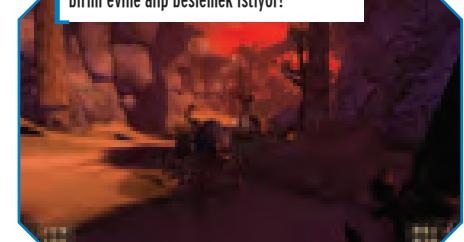
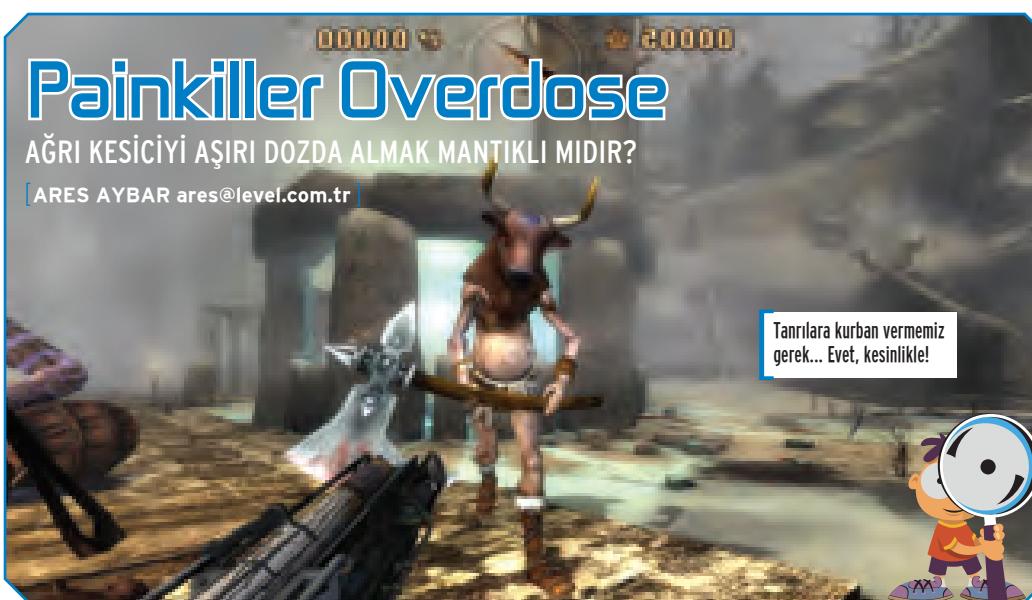
Painkiller Overdose

AĞRI KESİCİYİ AŞIRI DOZDA ALMAK MANTIKLI MIDIR?

[ARES AYBAR ares@level.com.tr]

Tanrılarla kurban vermemiz
gerek... Evet, kesinlikle!

Ne şirin böcekler, değil mi? İnsan bunlardan
birini evine alıp beslemek istiyor!



İLKOKUL YILLARINDAN

KALMA "önümüze gelene bin tekme" mantığıyla işlerdi eski FPS oyuncuları. Her karşına çıkan öldürmekteki geceerde zaferde giden yol. Sonraları, takip etdiyormuş gibi gözüktüğümüz minik hikayeler işlenmeye başlandı bu oyunlarda. Ama sonra, her şey değişti; artık kafa patlatmamız gereken senaryolar var ve bizzat şahidim ki bu yüzden oynadığı oyunu olabildiğince çabuk bir şekilde bilgisayarından kaldırınlar vardi.

Painkiller serisi de bu süreçten etkilenmiş, şerinin ilk oyununun minik senaryosu gitgide ayrıntılı bir hal almıştır. Yeni çıkacak olan Painkiller: Overdose'da da önceki oyunların ortak hikayesine farklı bir açıdan yaklaşıyor ve önceden cevaplayamadığımız soruların bazılarını "Aaa, demek ki böyleymiş" veya "Şimdi çaktım köfteyi" gibi ünlemeler eşliğinde öğrenebiliyoruz.

YENİLİK HİÇBİR ŞEYDİR...

Overdose'da, önceki oyunlarda olduğu gibi Daniel'i değil; yarı

melek, yarı şeytan olan Belial ile kontrol ediyoruz. "Yeni karaktere yeni boss'lar, yeni canavarlar, yeni silahlara yakışır" düşüncesiyle Mindware, oyuna birçok yenilik katmış. Cehennemden kaçmış (Kaçmasalar olmuyor mu kardeşim?! Güç gibi oyunumuzu oynasak!), oldukça iri ve zihnen hastalıklı olan 40 yeni yarıtiğimiz var artık. Cehennemin en olmadık yerlerinde bizi bekleyen, şirin mi şirin (!), devasa mı devasa boss'ları da unutmayalım.

Oyundaki yaratıklar / boss'lar farklı ve başa çıkılması zor olan özelliklere sahip; kimisi kendisini iyileştirebiliyor, kimisi "teleport" yeteneği sayesinde işinlanıyor, kimisi ise ölü arkadaşlarını canlandıracaktır. Bu yüzden Cüneyt Arkın gibi çıkış ortaklısı dağıtmak istedigimizde iki kez düşünmemiz gerekecek; saldırmak için doğru stratejiyi uygulamak zorundayız.

Gelelim yeni silahlara... Eskilerden Rocket Launcher ve Shotgun geri dönüyor ama Belial sayesinde çok daha güçlü bir şekilde... Altı yeni silahtan biri de Egg Bomb. İsminden

dolayı her ne kadar bambaşka bir çağrılmış yapsa da bu silah aslında bir kertenkele... Diledigimiz zaman düşmanlarına birer ateş atıştırmalı bir kertenkele... Düşmanların üstlerine yapılan bu topları yine diledigimiz zaman patlatabiliyoruz.

Oyun içi grafikler tatmin edici olacağa benziyor. Henüz sistem gereksinimleri açıklanmadı ancak önceki oyunlara ve aldığımız duyumla baktırsa ortalama bir sistemde oyuncunun rahatça çalışacağı söylenmek yanlış olmaz. Ayrıca Overdose'un Windows için özel olarak hazırladığı ve diğer işletim sistemlerinde çalışmayacağına da hatırlatalım fakat bu konuda her an bir değişiklik olabilir.

...PAINKILLER HER ŞEY

Yapımcıların da altını çizdiği gibi daha fazla gerilecek ve daha fazla kan pompalayacağız Overdose'da. Ama asıl fark, oyuncunun biraz ağırlaştırılmış olması ve oyuncuya çeşitli taktik varyasyonları yapmaya itmesi. Bunun yanı sıra güçlü ve yeni silahlar, farklı özelliklere

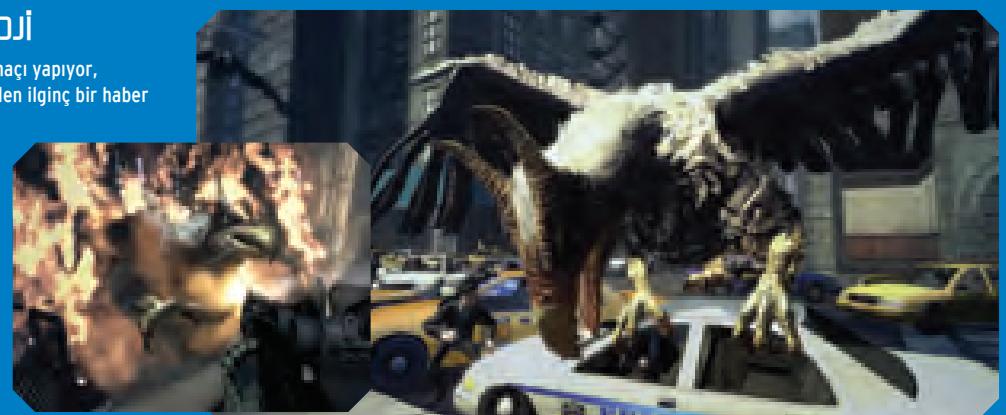
sahip olan yeni düşmanlar, yeni haritalarla desteklenen multiplayer modu da oyunu beklememiz için yeterli... Umarız, beklenenlerimiz boşça çıkmaz ve -küresel isınma nedeniyle- sıcak bir kişi içinde Overdose'u keyifle oynarız. Bu arada, size bir şır vermek istiyorum: Overdose, beklenenlerimi karşılayacak; böyleslikle ben de yanında oyunu bilgisayarından kaldırınmak zorunda kalmayacağım.

BİLGİNİZE

Yapım: Mindware
Dağıtım: Dreamcatcher/JoWood
Tür: FPS
Platform: PC
Çıkış tarihi: Ekim 2007
Web: www.projectoverdose.com

BALİSTİĞE KARŞI MİTOLOJİ

Efendi efendi ofiste oturmuş Wii'de boks maçı yapıyor, grafikerim Zeynep'i pataklıyor diki birden ilginç bir haber ile sarsıldı: Turning Point'in yapımcısı olan arkadaşlar, modern çağda, New York'ta ve birçok şehirde aniden ortaya çıkan mitolojik yaratıklarla savaşa konu olan bir FPS tasarlamaya başlamışlar: Legendary: The Box. Oyunun ilk görüntülerini heyecan verici; böyle kamyon büyülüğünde, sinirli kartallar, Apache helikopterlerine saldırıyorlar! Artık gerisini siz düşünün... Lakin çalışmalar yeni; detaylar ortaya çıktıktan sonra anlatırız. Heyecanlanmayın!





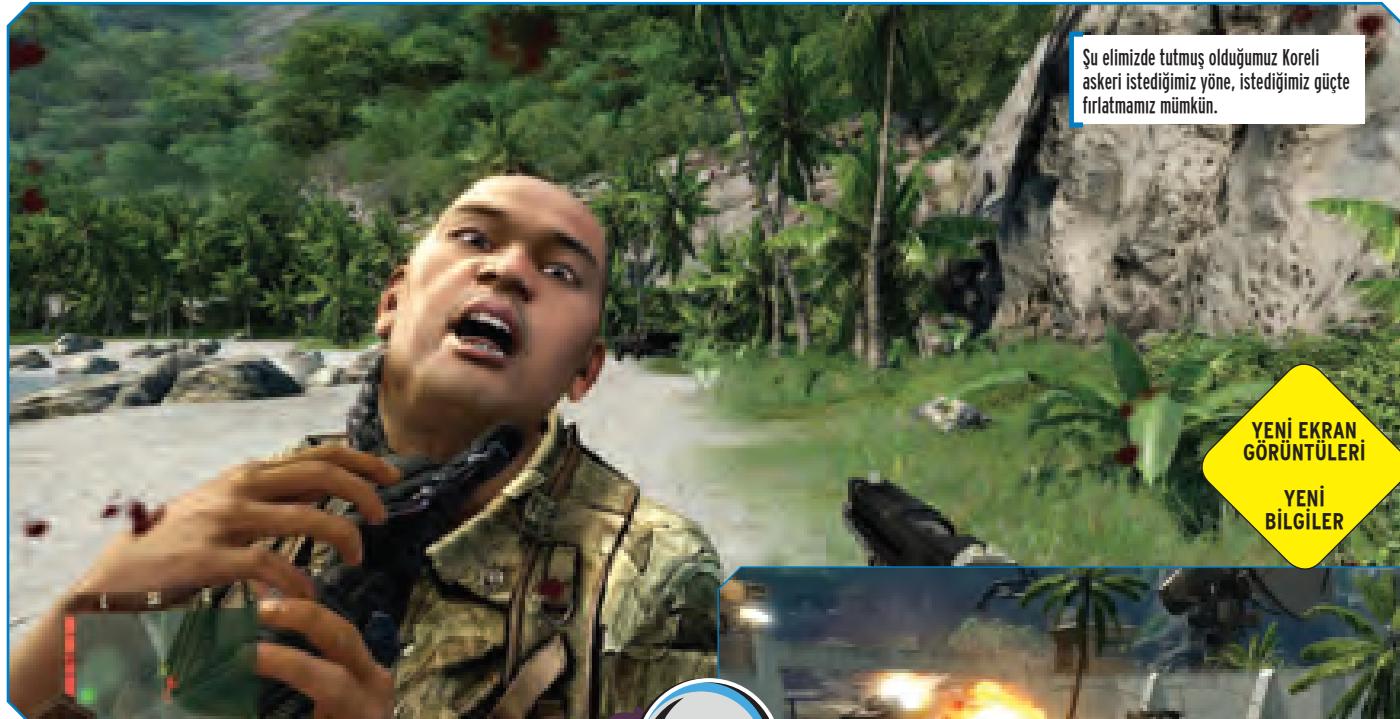
RENAULT



ÖZEL SERİ

**YENİ CLIO HB EXTREME.
DAHA ÇEKİCİ, DAHA SIRA DIŞI.**

{ 1.2 motorizasyonda quick shift otomatik vites seçeneği, ön sis farları, deri direksiyon simidi ve vites topuzu, alüminyum jant, radyo CD mp3, krom kaplı iç kapı açma kolları ve krom ön gösterge tablosu... **Clio HB Extreme bir spor otomobilde olması gereken her şeyden daha fazlasına sahip.** }



Crysis

MİLLİYETÇİLİK DUYGULARIMIZ KABARIYOR

[ELİF AKÇA elif@level.com.tr]

BİR OYUNUN BİZİ KENDİ BENLİĞİMİZDEN ÇOK

uzaklara sürükleyebilmesi için ne tür özelliklere sahip olması gereklidir? Tetris, birkaç pikselden oluşan halde çögümüza adımızı bile unutturabilecek bir oyun. Ancak hiçbirimiz eskisi kadar uzun süre bu oyunla oyalayamıyoruz kendimizi çünkü artık arayışlarımız sınırsızlaşmıştır. Arayışlarımız sınırsızlaşıkça çok daha zor tatmin olan, haliyle "kendi benliğinden uzaklaşma" bağımlısı olduğu için çok daha zor mutlu olan bir kitle haline geldik. Bu özelligimiz oyulara olan bakışımızı da etkiledi elbette. Sözü daha fazla uzatmaya gerek yok; biz oyunların artık kendi gerçekliğimiz kadar gerçek olmasını istiyoruz çünkü artık, yalnızca bu dozda gerçeklik aldığımızda kendi dünyamızdan sıyrılp oyun dünyasına geçiş yapabiliyoruz. Ve işte bu noktada Crysis

giriyor devreye.



İKİNCİ BİR DÜNYA...

Herkes bu oyunu heyecanla bekliyor; her gün bu oyun hakkında yeni bir haber, yeni bir ekran görüntüsü, yeni bir video yayılmıştır. "Acaba sistemim bu oyunu çalıştırır mı?", "Vista dışındaki işletim sistemlerinde bu oyun çalışmayaçacak mı?", "İlla DX10 mu kullanmak zorunda kalacağız?" gibi milyonlarca soru takılıyor oyun severlerin aklına. En son Ağustos ayında hakkındaki E3 izlenimlerimizi sizlerle paylaştığımız oyunun, 16 Kasım olarak açıklanan çıkış tarihine kadar görevimiz, cevabını halen bulmadığınız sorularınızı yanıtlamak ve en son elimize ulaşan bilgileri sizlere aktarmak.

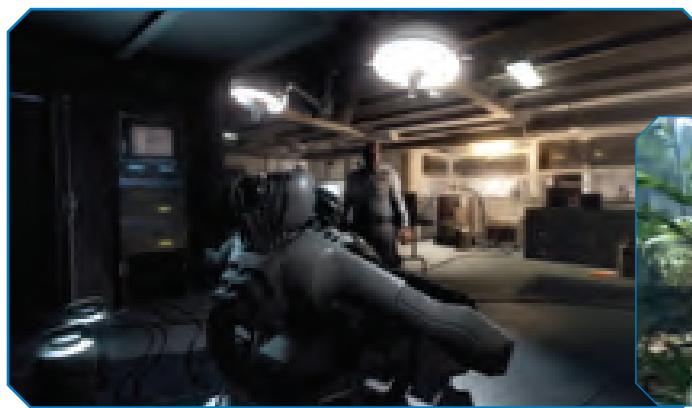
İlk olarak, gündemi takip etmeyen okullarımız için hem oyunun konusu, hem de teknik özellikler

ile ilgili özet bilgiler verelim. 2019 yılında, Kuzey Kore yakınlarındaki bir adaya büyük bir meteor düşüyor. Ancak bu meteor öyle korkulduğu gibi herhangi bir yıkıma neden olmuyor. Kuzey Kore, kendi çıkarları adına bir şeyler bulabilmek için adaya güçlerini yolladığı sırada Amerika da boş durmuyor; araştırma yapmak için beş kişilik özel timini adaya gönderiyor. Aralarında önceden de bir gerginliğin bulunmasından dolayı Kuzey Kore ultimatom veriyor. Fakat Amerika ne ultimatoma, ne de Kuzey Kore'nin nükleer silah gücüne alındırıyor ve araştırmalarına devam ediyor. Haliyle iki taraf arasındaki soğuk rüzgarların yerini alev yanan çatışmalar alıyor. Bu şekilde senaryo ne kadar klişe duruyor, değil mi? Ancak kendi çıkarlarına odaklanmış bu iki ülkenin farkında olmadığı bir nokta ortaya çıkıyor sonradan: İnsanoğlunun uzaylılara karşı

acizliği... Evet, düşen büyük meteor, aslında uzaylıların dünyamızı işgal etmek için kullandıkları bir ulaşım aracı; hem de akıl almad derecede güçlü silahlarla donatılmış olan bir araç bu.

Sürprizlerle dolu olan bu senaryoda biz, Jake Dunn adındaki Amerikan askerini yönetmekteyiz. Jake, "tek kişilik ordu" misali etrafı dehşet saçarken Nanosuit adındaki özel bir zırhın hizmetlerinden faydalanyor. Bu hizmetler; gizlilik, güç, hız ve dayanıklılık gibi FPS oyuları için çok önemli olan dört farklı alanda bize kolaylık sağlıyor. Nanosuit, öyle ağır ve hantal bir zırh değil üstelik; daha çok bir tulum benzeriy. Jake'in elinin altındaki silahlar da teknolojinin nimetlerinden yararlanmış gibi görünüyor; oyunda kullanabileceğimiz tüm silahlar modifiye edilmeye açık. Bu da oynanışa bir dinamizm getiriyor çünkü bu sayede farklı yollardan ilerleme şansı doğuyor bize.

Gelelim teknik özelliklerin özeti: Far Cry'dan hatırlayacağımız CryENGINE, Crysis ile CryENGINE 2 olarak karşımıza çıkıyor. CryENGINE, isminin sonuna "2" rakamını almakla kalmamış tabii ki; kullanılan Soft Shadow ve High Dynamic Range Lighting (HDR) teknolojisi sayesinde, yazının





YÜKLENİYOR

start

%92

ÖNÜM, ARKAM, SAĞIM, SOLUM, HER YERİM OYUN!

PC

TARİH

EKİM '07

TÜR

2 Ekim Empire Earth III

Strateji

2 Ekim NBA Live 08

Spor

9 Ekim Fury

MORPG

9 Ekim Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

Strateji

9 Ekim Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

RPG

12 Ekim Spider-Man: Friend or Foe

Aksiyon

19 Ekim Thrillville: Off the Rails

Strateji

23 Ekim Painkiller: Overdose

FPS

23 Ekim The Witcher

RPG

23 Ekim Zoo Tycoon 2: Extinct Animals

Strateji

26 Ekim BlackSite: Area 51

FPS

31 Ekim Hellgate: London

RPG

31 Ekim Need for Speed ProStreet

Yarış

KASIM '07

6 Kasım SimCity Societies

Strateji

9 Kasım Assassin's Creed

Aksiyon

13 Kasım Brothers in Arms: Hell's Highway

FPS

13 Kasım Kane & Lynch: Dead Men

Aksiyon

16 Kasım Crysis

FPS

20 Kasım Call of Duty 4: Modern Warfare

FPS

23 Kasım Supreme Commander: Forged Alliance

Strateji

27 Kasım Alone in the Dark: Near Death Investigation

Aksiyon/Adventure

27 Kasım Mercenaries 2: World in Flames

Aksiyon

27 Kasım The Golden Compass

Aksiyon/Adventure

27 Kasım Unreal Tournament III

FPS

PLAYSTATION 2

EKİM '07

2 Ekim NBA 2K8

Spor

2 Ekim NBA Live 08

Spor

12 Ekim Jackass: The Game

Aksiyon

12 Ekim Spider-Man: Friend or Foe

Aksiyon

26 Ekim MotoGP 07

Yarış

31 Ekim Need for Speed ProStreet

Yarış

31 Ekim Tony Hawk's Proving Ground

Spor

KASIM '07

6 Kasım WWE SmackDown! vs. RAW 2008

Spor

27 Kasım Mercenaries 2: World in Flames

Aksiyon

27 Kasım Star Wars: The Force Unleashed

Aksiyon

27 Kasım The Golden Compass

Aksiyon/Adventure

Wii

EKİM '07

2 Ekim NBA Live 08

Spor

12 Ekim Spider-Man: Friend or Foe

Aksiyon

19 Ekim Thrillville: Off the Rails

Strateji

23 Ekim Bully: Scholarship Edition

Aksiyon

23 Ekim Table Tennis

Spor

26 Ekim Cars Mater-National

Yarış

31 Ekim Need for Speed ProStreet

Yarış

31 Ekim Tony Hawk's Proving Ground

Spor

KASIM '07

6 Kasım LEGO Star Wars: The Complete Saga

Aksiyon/Adventure

6 Kasım WWE SmackDown! vs. RAW 2008

Spor

12 Kasım Super Mario Galaxy

Aksiyon

13 Kasım Rayman: Raving Rabbids 2

Puzzle

27 Kasım The Golden Compass

Aksiyon/Adventure



başında belirttiğim "gerçeklik" hissini görüntü açısından yakalamak mümkün kılınmış. Crytek'in teknik olarak önem verdiği bir başka özellik, çevre tasarıminın üç seviyede etkileşime açık olması. Black, bu bakımdan FPS oyunlarında yeni bir akım başlatmış ancak Crysis'te çevreyle olan etkileşim, Black ile kıyaslanamayacak ölçüde fazla. Özellikle adanın doğal yapısı (ağaçlar, çalılar, kuşlar, tavuklar, böcekler vs.) tamamıyla amacınıza uygun şekilde kullanılma açık. Siz Nanosuit ve tanınan özgürlük sayesinde bu kadar şanslıken düşmanlarınızın ne durumda olduğunu merak ediyorsunuzdur elbette. Crytek'in yapay zeka konusundaki yeteneğini Far Cry'da görme şansına erişmişik. Yapılan açıklamalara ve demo görüntülerine bakarsak, zaman zaman bizden bile daha zeki hareketler sergileyen düşmanlarla karşılaşacağımızı kestirmek hiç zor değil.

EN SON İZLENİMLER...

Bildiğiniz gibi Crysis'in yapımcısı olan Crytek'in baş aktörleri üç Türk kardeş. CEO Cevat Yerli, son röportajında kafalarda oluşan sorulara da netlik getiriyor. Bu sorulardan ilki DX9 destekli Crysis'in grafik performansının nasıl olacağı. Oyunun DX9'daki grafik derinliği DX10'un yanında biraz sönüklüyor. Ancak Yerli, DX9'da,

BİLGİNİZ

Yapım: Crytek

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: FPS

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 16 Kasım 2007

Web: www.ea.com/crysis

RALLİ EFSANESİ ÖLDÜ!

Oyuncuların da sporseverler kadar yakından tanıdığı Colin McRae, bir helikopter kazası sonucu yaşamını kaybetti. Pistlerin yaşanan efsanesi, 39 yaşındaki McRae, evinden sadece birkaç yüz metre uzaklıktayken helikopterinin bir anda alev alması sonucunda yanındaki beş yaşındaki oğlu ile birlikte düşmeye başladı ve ne yazık ki kurtulmadı. Pistlere olduğu kadar oyun dünyasına da çok fazla emek vermiş olan McRae, son 10 yıldır Codemasters ile birlikte Colin McRae Rally serisinin geliştirilmesi için çalışıyordu. Tüm dünyada büyük bir üzüntüyle karşılanan olay üzerine Codemasters da bir basın bildirisi yayınladı. Bundan sonra ralli oyunları eskisi gibi olmayacak.





Neverwinter Nights: Mask of the Betrayer

NEVERWINTER NIGHTS DÜNYASINA TAZE KAN GELİYOR

[ELİF NAMLI RİŞVANOĞLU elifn@level.com.tr]

**SİZİ BİLMEM AMA BEN
NEDENSE İZLEDİĞİM** çizgi-filmlerde ve dinlediğim masallarda kendimi kötülüklerle savaşan ve melek gibi olan ana karakterlere değil de kötü karakterlere yakın hissederdim. Çevremdekiler buna pek anlam veremese de ben kötü karakterlerin yalnız kalmasına üzülür, onlara acır, destek verirdim. Ve verdığım desteğin bir şekilde hissedebildiklerini düşünerek mutlu olurdum fakat hiçbir masalda ya da hiçbir çizgi-filmde -verdiğim desteğe rağmen- kötü karakterler kazanmazdı; ben de her zaman "Belki bu sefer farklı olur" diyerek bir umutla yaşırdım. Bunun içi boş bir umut olduğunu anlamam uzun süre de bir gün kötülerin kazanacağını biliyordum. O gün, Neverwinter Nights gibi, ana karakteri gerçek bir şeytana dönüştürebildiğim "masallar"la tanıştığım gündür.

ÖLÜM KALIM MÜCADELESİ

Oyunumuz, baygin halde olan karakterimizin yeryüzünün derinliklerinde bir yerde, hiç de iç açıcı olmayan bir durumda uyanması ile başlıyor. Kendisini hem yapalınzı, hem de etrafı birtakım kötü ruhlarla çevrili halde bulan karakterim, bu uyanıştan sonra kaderin şekillendirecek olan maceralara atlıyor. Gerçek bir hayatı kalma sayası verecek

olan karakterimiz, Mask of the Betrayer'da işlerin artık değiştiğini ve olayların kişiselleştiğini fark ediyor. Gerçek hayatı olduğu gibi oyundaki karakterin zorluklar ile kendi çabasıyla ve gücüyle başa çıkması gerektiğini anlaması ve bu sayede belki de hayatının en önemli dersini alması da oyunun duygusal tarafını ortaya çıkarıyor.

Mask of the Betrayer ile NWN2'deki bazı eksiklerin ve hataların düzeltilmesi amaçlanmıştır. Eklenti paketi bu amaçla yapılmış olan bazı yamalar içeriyor. Bunun yanı sıra yapılan yenilikler ile oynanabilirlik ve eğlence potansiyeli de artırılmış. Örneğin; grafikler geliştirilerek eskisinden daha detaylı hale getirilmiş, kamera ve karakter kontrolleri yenilenmiştir. Daha da iyisi, oyuna, dilediğiniz zaman geçiş yapabileceğiniz bir kuşbakışı kamera eklenmiştir. Bu kamera, Neverwinter Nights'ı aynı bir RTS oyunu gibi oynamanıza olanak tanıyor.

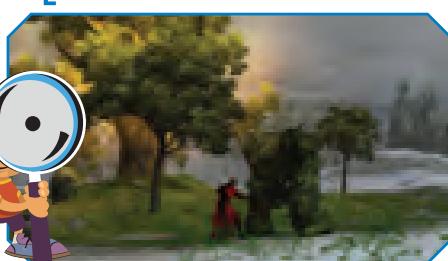
YENİLİKLERİN ARDI ARKASI KESİLMİYOR

Mask of the Betrayer'a NWN2'deki karakterlerimizi transfer edebilecek ve oyuna bu şekilde devam edebileceğiz. Olur da eski karakterimizi kullanmak istemezsek mutlaka yüksek level'da bir karakter varatmamız gerekecek.

Oyundaki büyüler oldukça etkileyici...



Dolunaya karşı bir gece yolculuğu bizi bekliyor.



hava, su veya ateş elementlerinden biri oluyor. Bu yeni ırk, oyunu Savaşçı olarak oynamak isteyenler ve Elementallar'a meraklı olan oyuncular için çok iyi bir seçenek.



Bu da gösteriyor ki yeni bir karakterle de başlasak, eski karakterimizle de devam etsek oyun yüksek level'daki bir karaktere göre uyarlanmış zorlukta olacak.

Bir diğer yenilik ise karakter sınıflarının ve ırkların çeşitliliği konusunda. NWN dünyasına Mask of the Betrayer ile katılacak olan yeni ırklardan bazılarını; Druid benzeri Spirit Shaman, Rogue benzeri Invisible Blade ve Cleric benzeri Favored Soul olarak sıralayabiliriz. Oyunu büyücü olarak oynamayı seçecek oyuncuları en çok ilgilendiren sınıf ise oyunun favori sınıflarından biri olan Red Wizard of Thay olacak. Bu sınıfı seçen oyuncular kendi büyüğüklerinde en yüksek seviyeye kadar uzmanlaşabilecek ve güçlü birer büyücü olabilecekler.

Etkileyici konusuyla, efsane oyun Planescape: Torment ile yarışacak düzeyde olduğu söylenen ve RPG piyasasına yeni bir soluk getirmesi beklenen ekleni paketinin piyasaya çıkış tarihi Ekim 2007. Pek çok yenilik ile donatılan Mask of the Betrayer yaklaşık 25 saatlik sahne performansıyla RPG'ye doymamızı sağlayacak. Ancak Bis yapar mı, bilmiyoruz.

BİLGİNİZE

Yapım: Obsidian Entertainment

Dağıtım: Atari

Tür: RPG

Platform: PC

Çıkış tarihi: Ekim 2007

Web: www.atari.com/nwn2

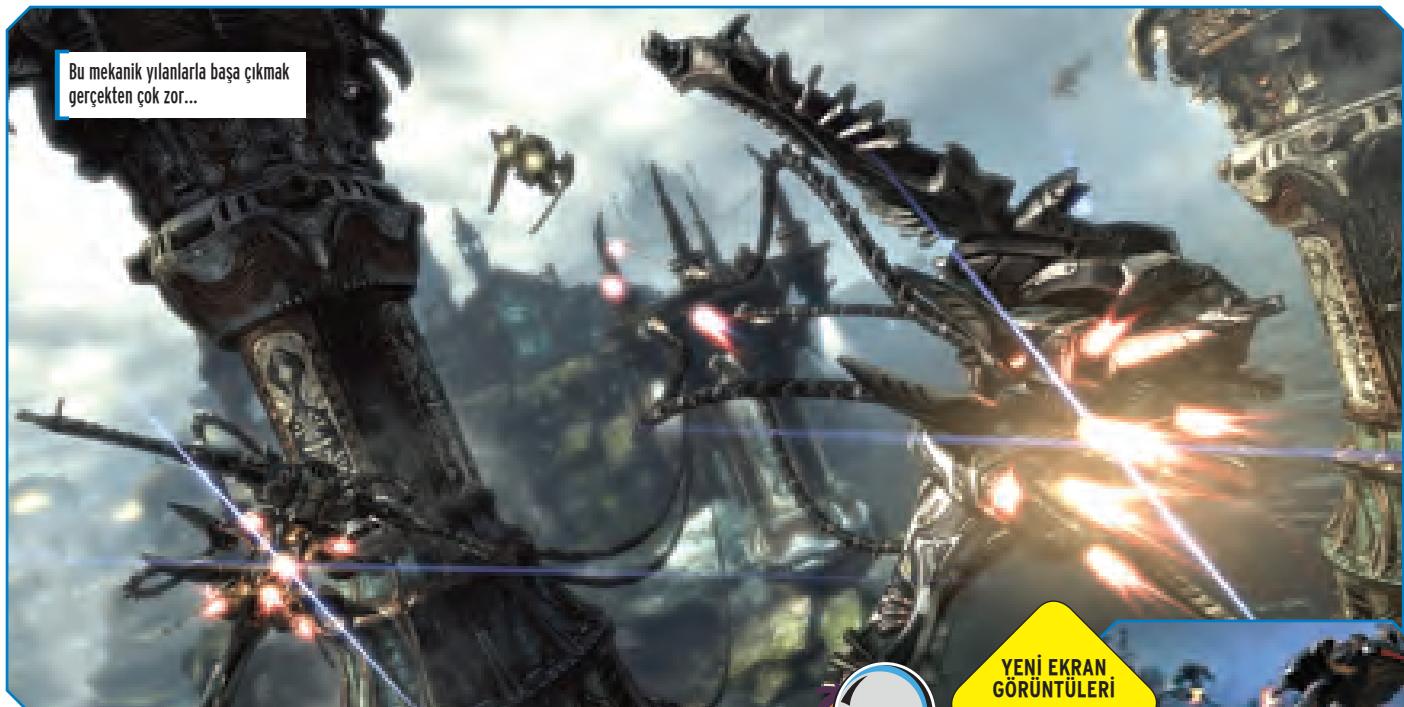


“MIKNATISLARA DİKKAT ET YAVRUM!”





Bu mekanik yılanlarla başa çıkmak gerçekten çok zor...



Unreal Tournament III

MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

[FIRAT AKYILDIZ firat@level.com.tr]

FİMLERDE, OYUNLARDA

ya da kitaplarda söylenenlere, yazılıp çizilenlere göre gelecek / alternatif gelecek her zaman karanlıktır. İşin kötüsü, istisnalar kaideyi bozmaya çalışsa da bozamaz. Bize öğretilen budur zira; bunu bilir, bunu söyleyiriz. "Bir dünya bırakın, biz çocuklara" şarkısına inat, yapımcılar, yayincılar; geleceği, gelecekteki dünyayı yakıp yıkmakta israr ederler. Geçmişte ya da bugünde her şey rayındayken, ütopik bir dünya çizilirken; gelecente distopik ya da kaotik bir dünya çizilir kaçıtlara, siyah boyası ile. Ya dünya, deli ve beyaz saçlı bir bilim adamının tehdidi altına girer, ya uzaylılar bize selam dahi vermeden ve bize dost olduklarını deklare etme ihtiyacı hissetmeden dünyayı istila ederler ya da gezegenin değerli kaynakları üç dev tarafından kontrol altına alınır;

makineler yükselir. Biz de biçare, tüm olan bitene seyirci kalırız. Ya da tüm olan biteni... Oynarız.

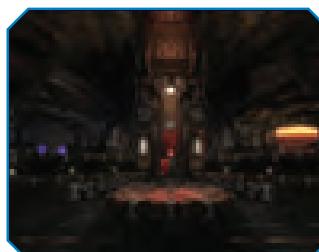
SAHİBİNDEN AZ YAKILMIŞ GEZEGEN

Unreal Tournament (UT), "karanlık" ya da alternatif geleceği tanımlayan oyunlardan yalnızca biri. Unreal'in tek kişilik oyun zaafını bertaraf etmek için geliştirilen UT, Epic Games'in elindeki kozaların sayısının artmasını sağlamıştı. Hatta Epic Games, elini aynı masadaki diğer "oyuncular"dan o kadar iyi sakladı ki kimse onun nasıl bir oyun oynadığının farkına varamadı ve bu sayede firma, online shooter oyunlarında bir çığır açtı. Hatta id Software gibi bir dev dahi zaman zaman bu yolu kullandı, bu yol için elverişli olmamasına rağmen. Gel zaman, git zaman; UT, oyundan oyuna gelişti ve güçlü bir marka

haline geldi. Ve bir gün bir baktık; kapının altında buruşuk bir kağıt ve üstünde karalanmış birkaç kelime: "UTIII çıkmak üzere -Bir dost"

Multiplayer oyunlar "konu geçirmez" genellikle ancak UTIII, naçizane bir konuya sahip: Taryd Gezegeni'nin sakinleri mutsuzdur ve dünya, dünyayı yönetenler gezegene mesafeli ve uzaktır. Gezegenin değerli kaynakları ise üç dev tarafından yönetilmektedir, aynı gerçek hayatı olduğu gibi: Axon (bilimkurgu yapımlarında yer alan klasik, güçlü karakterler) Liandri (turnuvanın yaratıcıları olan Cyberpunklar) ve Izanagi (oryantal sanatçılar).

Tek kişilik görevler, deathmatch



YENİ EKRAN GÖRÜNTÜLERİ

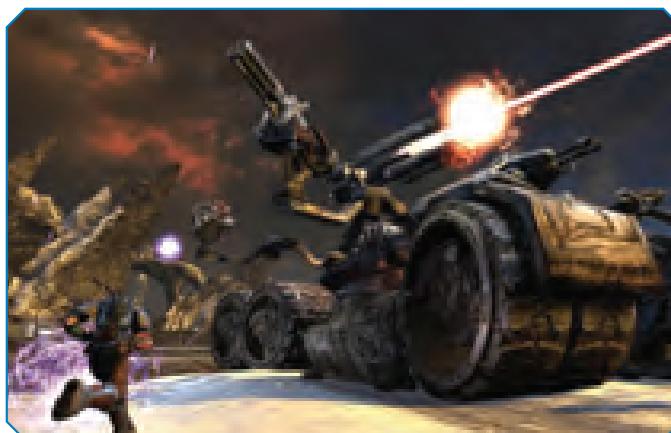
YENİ BİLGİLER

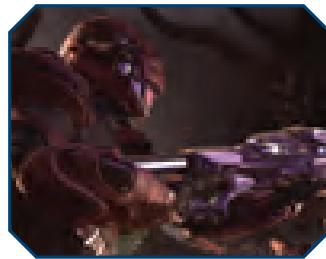
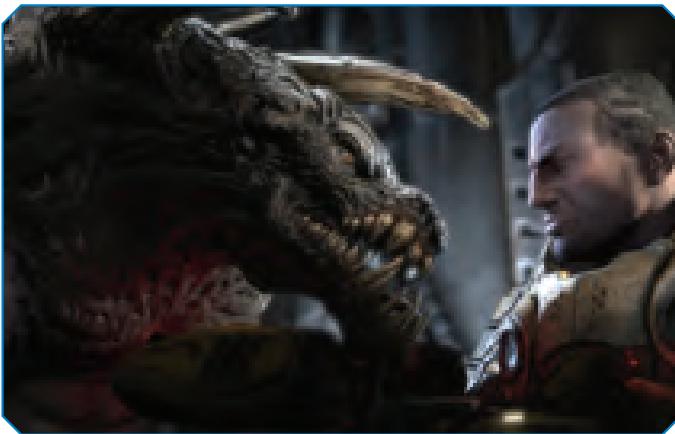


Gelecektən sıradan bir kare: Makinelerin yükselişi ve kaos içinde bir gezegen...

ve warfare karşılaşmaları birleştirilerek ortak bir hikaye oluşturuluyor bu kez. Bu hikaye doğrultusunda diğer firmaların teknolojilerini çalacak, Tarydium'un inceltildiği önemli bir bölgeye sahip çıkacak ya da askeri bir grup toplayarak diğer firmaların adamlarıyla çatışacak ve "yeni gezegen"in sınırlarını belirleyeceksiniz. Ne var ki UTIII için "diğer firma" tanımlaması değişken. Zira adına çalıştığınız firmayı seçmek ve -oyun sırasında- karar değiştirmek sizin elinizde. Tanınan bu özgürlük, multiplayer tabanlı bir FPS'nin alışkin olmadığı türden bir kaos ortamı yaratıyor elbette: Attığınız her adım ya da değiştirdiğiniz her karar, taşları yerden oynatacak ve yerlerini değiştirdiğiniz taşları eskisi gibi sıralamak çok zor olacak. Çünkü bu "transfer"ler veya seçimler, ekranındaki mini haritadan gözlemlenebilecek.

İşin "tek kişilik oyun" tarafa bu kez köklü değişiklikler var. Öncelikle, tek kişilik oyunda artık tek başınıza savaşmayacaksınız; takımınzda beş ana karakter yer alacak. Bu noktada yeni yapay zeka sistemi de devreye giriyor: Birçok takım bazlı FPS'nin aksine takım arkadaşlarınız siz çıldırtmayacak; botlar çatışmanın gidişatına göre hareket edecekler ve yine çatışma sırasında aktif olacaklar. Araç / silah alışverişinde de size pek iş düşmeyecek. Aslına bakarsanız, bunlar duymaya alışkin olduğumuz





iddialar ama unutmamak gerekiyor ki UTIII'ün yapıcısı, Epic Games gibi güçlü bir isim. Bu nedenle firmanın yapay zeka konusunda elinden gelenin en iyisini yapacağına inanıyoruz. Ya da buna yalnızca ben inanıyorum ancak yazının hitap şeklini bozmamak adına arkadaşlarıma feda ettim. Başta Burak olmak üzere tüm arkadaşlardan af diliyorum.

Necris, Darkwalkerlar'ı ve uçan mekanik yılanları ile yalnızca multiplayer oyunda sizi tehdit etmiyor; bu grup aynı zamanda tek kişilik oyunun da bir parçası: Necris, büyük bir çekişme içinde olan firmalara saldırıyor ve gezegeni kendi ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirmeye çalışıyor. Asıl hedeflediği şey ise Tarydium. Yani Taryd Gezegeni'nin "resmi" yer altı kaynağı...

Tüm bunlar bir araya gelince ortaya aynı zamanda başlı başına bir tek kişilik FPS çıkıyor, çıkacak. Ancak bu yazıyı UTIII'ün multiplayer modu için okuyan Aliler, Ahmetler, Ayşeler de var elbette; onları da düşünmek zorundayım. Adım verin; multiplayer modundan bahsedeceğim.

UTIII'ÜN SOSYAL BOYUTU

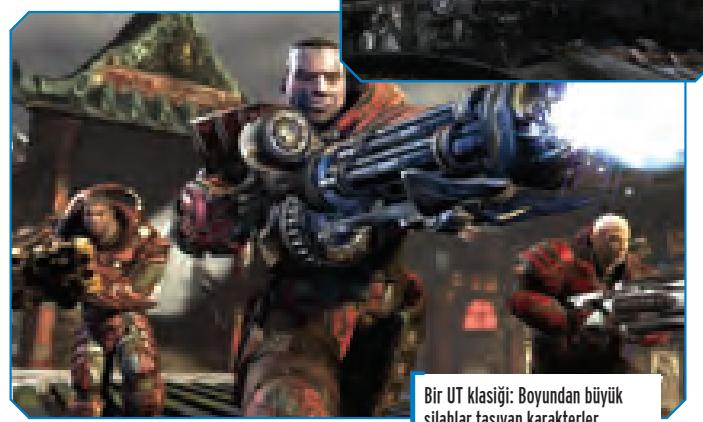
UTIII her ne kadar yeniden inşa edilse de eskiden güzel olan her şey korunuyor. Basit ve sorunsuz bir oynanış, tok bir vuruş hissi

ve klasik, kaotik UT atmosferi... Oyunun multiplayer tarafında her şey yerli yerinde. Ve tabii ki silahlar da...

Seride yer alan klasik silahlarda bazı yeniliklere gidilmiş. Mesela; Stinger'in (mini-gun) belirsiz, alternatif ateş özelliği artık daha etkili... Bu silahın alternatif ateş özelliği ile bir düşmanı kafasından duvara çivileyeceksiniz. Aynı Painkiller'da olduğu gibi... Rocket-launcher ile de artık bomba atabileceksiniz, standart özelliğinin yanı sıra...

Araç konusunda da bazı yenilikler var. Hatırlarsanız, UT2004'te yer alan araçların iki ana özelliği vardı: Dalma ve ziplama. Aslında "ana özellik" tanımaması fazlasıyla iyimser, çünkü araçlar bu iki hareketin dışında herhangi bir işlevde sahip değildi. Ama serilere eklenen yeni özellikler, yalnız ve basit olmakla hükümlüdür her zaman; yapımcıları suçlamamak gerek.

Aradan geçen süreçte Epic Games düşünmüş, taşınmış ve bir karara varmış: "Araçlara



Bir UT klasisi: Boyundan büyük silahlar taşıyan karakterler...

yeni manevralar ve ses efektleri eklenecek." Nemesis'i ele alalım: Gerçek tanklar eğilemez ama bu tank eğiliyor. Evet, eğilmek... Bir insanın ya da canının dizlerini kırarak alçalmasına verilen ad... Bu araç hem çok alçak mesafelerden uça比iliyor, hem de karada sürünerek size yüksek bir görüş açısı sağlayabiliyor.

Leviathan ise beş kişilik bir canavar... Bu aracı kullanırken tam beş kişiye ihtiyaç duyacağımız. Belki de bu aracı kullanmak için büyük bir kılavuza ihtiyacınız olacak ama bu konuda size yardımcı olmak isterim: Bir kişi hız pedalına ve küçük silaha, bir kişi tankın üstündeki ağır silaha, bir kişi koruma kalkanlarına ve birer kişi de tankın sağına ve soluna...

Ve onlarca araç daha... UTIII'te araçlar UT2004'te olduğundan çok daha önemli bir yer tutuyor. Aynı tek kişilik mod gibi...

GELECKTE BUGÜN

UTIII'ün, gelecekteki / alternatif gelecekteki distopik gezegenlere bir yenisini ekleyeceğini bildiğimiz halde sîrf şahsi çıkarlarımız uğruna bu oyunu destekliyoruz.

Zira üstünde zar zor dengede kaldığımız bu gezegenin ya da diğer gezegenlerin biraz harekete ihtiyacı olduğunu düşünüyoruz. Ya da en azından, ben düşünüyorum. -Bir dost

BİLGİNİZE

Yapım: Epic Games

Dağıtım: Midway

Cıkış Tarihi: 27 Kasım 2007

Tür: Strateji

Platform: PC, Xbox 360, PS3

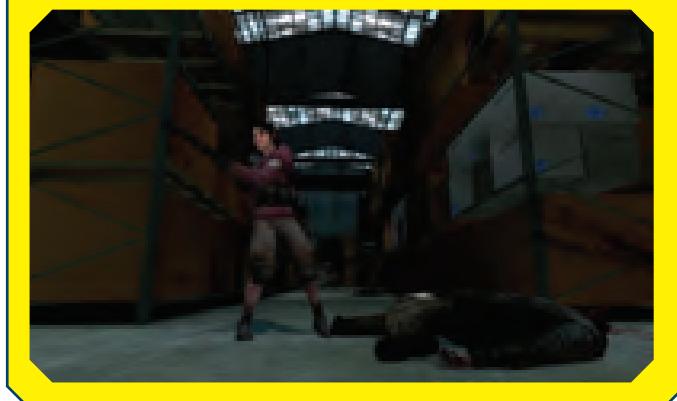
Web: www.ut2007.com



ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

"28 Gün Sonra"yı seyrettiğiniz sabah uyandığınızda, şehir sakinlerinin birer zombiye dönüşüp sizde zombi yapmak için peşininden koşmalarının, siz gördüklerin yerde açılan gözleri ve çıktılarını ile üzerinize saldırılmalarının nasıl bir his olduğunu biliyor olmalısınız. Left 4 Dead, böylesine kalabalık bir zombi gürühu ile istila edilmiş olan bir şehirde kapana kıstılmış dört arkadaşın hayatı kalma çabası anlatan multiplayer bir FPS. Oyuncular isterlerse bu dört arkadaştan birini, isterlerse de zombileri yönetebiliyorlar. Elbette bahsettiğimiz zombiler aksak zombiler değil; gayet atletik, atlayıp zıplayan, saldırın, isranın, yiyecek, kafa koparan, hızlı zombiler. Oyunun en önemli özelliği ise takım çalışmasını zorlu kılması. Zira çeşitli zombiyle önceden salıdrarak başa çıkmayısınız. Her birinin zayıf noktasını belirlemeniz ve ona göre farklı stratejiler geliştirmeniz, kıracası aklınızı kullanmanız gerekiyor. Görüntüler ilginç, oynanış farklı; bakalım sonucu ne olacak?

Bilgi için: www.l4d.com





Ara sahneler en az oyun kadar heyecanlı.



Syphon Filter: Dark Mirror

PSP'DEN PS2'YE YATAY GEÇİŞ

[TUNA SENTUNA tuna@level.com.tr]

SİFON FİLTRESİ NE İŞE YARAR SİZCE?

NEYİ FİLTRELER? Neden sifonumuzu filtrelemek isteyelim ki? Ayrıca, "Tuvaletiniz kireçlenmiş; Sifon Filtresi kullandığınız bunun önüne geçebilirdiniz!" diyecek bir amca tanımıyorum. Ya da "Bilim adamları, sifonunuza mikropların bulaşmaması için Sifon Filtresi kullanmanızı öneriyor!" gibi saçma bir reklam görmedim ve büyük ihtimalle bundan sonra da görmeyeceğim. İşte bu yüzden, Sifon Filtresi'nin gizemli bir cihaz olarak akillarda yer ettiğini düşünüyorum.

"Ay ben biliyorum; Sifon Filtresi biyolojik bir silah! Hem de çok tehlikeli!" diye bir çıkış yapacağınızdan emindim. Arkadaşım, ben ondan bahsetmiyorum ki?! Bahsetsem de bir anlamı yok! Neden insan, üretmiş olduğu şahane bir silaha böylesine kötü bir isim verir ki?! "Biyolojik Kasırga 2000" gibi bir isim vermek varken hem del (Bu da ayrı bir yüküm tabii ki!)

de! (Bu da ayı bir yılanın tabii ki!) Bıraksanız, bu konu hakkında sabaha kadar konuşup şafak sökene dek canınızı sıkabilirim ama bunu yapmayacağım. Yapmayacağım, zira Syphon Filter çok kalitelidir bir oyun. Yapmayacağım, çünkü Syphon Filter, basından

sonuna dek kalitesini korudu ve her yeni versiyonıyla, PSP gibi "kontrol mekanizması" konusunda "şasıkın" olan bir cihazda dahi mükemmel bir oyun olarak karşımıza çıkmayı başardı. Bu nedenle Sifon Filtresi tamlamasıyla ilgili her türlü espriyi bir kenara bırakıyor ve PS2'nin bu son günlerinde, etrafa salyalar saçarak oynayacağımız bir oyunun detaylarını vermek üzere yeni bir paragrafa geçiyorum, esen kalın!

PSP'NİZ YOKSA ÜZÜLMEMEYİN

Topu topu 20-30 tane kaliteli oyuna sahip olan PSP'nin en iyi oyunlarından biriydi Dark Mirror ve PSP'ye özel olarak hazırlanmış olması; PSP sahibi olmayanların bir kısmını üzmüştür, diğer kısmını ise PSP almaya itmiştir. Ve bekleyenler de kazandı, çünkü PSP'mizi her an yanımızda taşımamıza yol açan Dark Mirror, PS2 için de volda.

Bu habere kendi adıma çok sevindim. Tamam, PSP çok güzel bir cihaz ama işin içine kontrolleri biraz karmaşık olan bir oyun girince her şey karışabiliyor. Dark Mirror

İçinse bu pek geçerli değildi ama gamepad
sayesinde ikinci stick'in oyuna dahil olması ve L2
/ R2 tuşunu kullanabilecek olmamız bize büyük
kolaylık sağlayacak; buna emin olabilirsiniz.

Eğer PS2'de The Omega Strain'i oynadıysanız,
Gabe Logan'ın (kahramanımız) görev sırasında
öldüğüne dair bir
mesai



Oyunun PSP versiyonundaki tüm silahlar PS2 versiyonunda da yer alacak.



aldiğımızı hatırlarsınız. Tabii ki mesajın aslı yoktu ve bu mesaj sadece Logan'ın sınırlenmesine neden olmuştu.

Dark Mirror'da da Logan, ölmemiğini kanıtlamak istercesine hırsla yine teröristlerin peşerine düşüyor. Teröristlerin ellerinde Dark Mirror adında bir silah var arkadaşlar. Daha doğrusu, Red Section adındaki terörist örgütü bu silahı ele geçirmiştir. Kısa süre içinde öğreniyoruz ki Rus mafyasından MI6'ya ve hatta Washington DC'ye kadar uzanan bir pisliğin içindeyiz. Oyun, her ne kadar ağızımızın açık kalmasına neden olacak bir senaryoya sahip olmasa da seri için bu senaryonun "orijinal" olduğunu söyleyebiliriz. Aslına bakarsanız, Syphon Filter'in da amaçladığı bu: Ne sizi içi boş bir aksiyona sürüklüyor, ne de boğucu bir senaryoya yoruyor.

SON SAVAŞ (MI?)

Öncelikle sunu belirtelim: Eğer Dark Mirror'i PSP'de oynadıysanız, oyunun PS2 versiyonunu almak için pek bir nedeniniz yok. Dark Mirror'in PS2 versiyonu neredeyse tamamıyla PSP'deki aynı. Hatta multiplayer özelliklerinin PS2'de bertaraf edilmiş olması, "Fazlası değil, eksisi var" dememize yol açıyor. Oyunun yapımcılardan John Garvin bu durumu şu şekilde açıklıyor: "Multiplayer özelliklerini

kaldırdık, çünkü multiplayer oyunlarda biz pek başarılı değiliz; sürekli dayak yiyoruz (gülüşmeler). Şaka bir yana, eğer multiplayer özelliklerini oyuna dahil etseydik fiyat yükseltmemiz gerekecekti ve biz de bunu yapmak istemedik." Peki, bu ne anlama geliyor? Dark Mirror, standart bir PS2 oyununun neredeyse yarısı kadar bir fiyatla satışa sunulacak. Yani devasa bir macerayı yarı fiyatına kapatacağız.

Multiplayer bölümlerinin oyundan çıkarılmış olmasına üzüldüseniz size iyi bir haber vereyim: 30'a yakın bölümün yanında, The Omega Strain ile bağlantılı olan ve PS2 versiyonu için özel olarak hazırlanan birkaç bölüm Dark Mirror'da yer alacak. Yani bu oyunu kolay kolay bitirip bir kenara koyamayacaksınız.

Yazıyı noktalamadan önce, PSP'ye çıkacak olan yeni Syphon Filter oyuna, Logan's Shadow'a dechinmek istiyorum. John Garvin'e Dark Mirror gibi bu oyunun da PS2'ye uyarlanıp uyarlanmayacağı sorulduğunda, Garvin: "Şu an sadece PSP'ye odaklanmış durumdayız ve böylesine güzel bir oyunun, hayatına taşınabilir bir konsolda devam etmesi bizi heyecanlandırıyor." yanıtını vermiş. Bu yanıt bizi biraz üzse de hangi platformda olursa olsun, yeni bir Syphon Filter oyuna "Hayır"



diyemeyiz. Logan's Shadow'a kadar Dark Mirror'la kalın ve sifonunuza mutlaka bir Sifon Filtresi takın!

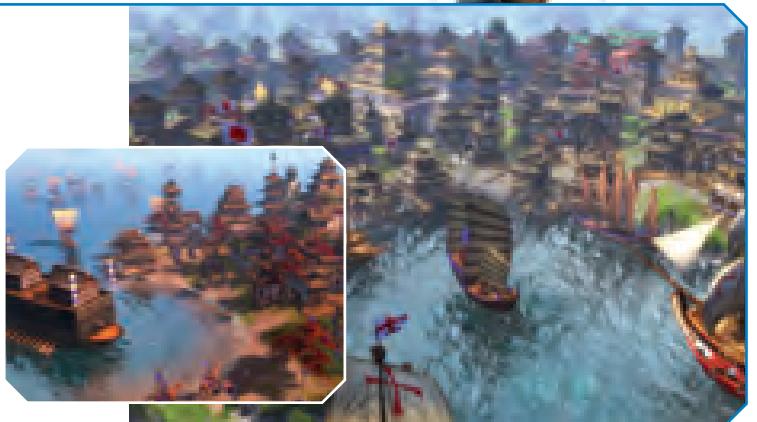
BİLGİNİZE

Yapım: SCEI
Dağıtım: SCEE
Tür: Aksiyon
Platform: PS2
Cıkış Tarihi: Piyasada
Web: www.us.playstation.com/syphonfilterdarkmirror

GÜNEŞİN DOĞDUĞU YERDE İMPARATORLUK KUMPASLARI

Age of Empires III, ikinci bir genişleme paketi ile yoluna devam ediyor. Hatırlarsanız, ilk genişleme paketi War Chiefs'te Batı medeniyetine kafa tutan Batılı "vahşiler" konu almıştı. The Asian Dynasties'te ise doğduan sesini yükseltlen imparatorluklar oyuna konu ediliyor. Yeni pakette oyuncular Çin, Japonya veya Hindistan'ı oynayabilecekler. Bu defa oyunun yapımına Rise of Nations'in yapımcılarından da destek gelmiş ve oynanışta ufak değişiklikler yapılmış. Ekonomiye ihracat faktörü de eklenmiş ve bu yeni değer başlangıçta ekonomiye küçük bir katkı sağlarken, ileriki safhalarda diğer milletlerle silah veya ordu alışverişinin önünü açıyor ki bu paraî askerler oyuncunun birim sınırlına etki etmiyor.

Bilgi için: www.ageofempires3.com



AH BİR ANA GEMİMİZ OLSA

Starcraft 2 hakkında yeni bilgiler ofisimize sızmaya devam ediyor. Oyunda Protoss irkının kullanacağı ana gemilerin detayları ve görüntüleri de ortaya çıktı. Bu devasa gemiler, lojistik destek sağlayarak Protoss birimlerini uzak bölgelere getirip götürebiliyor. Merkezindeki dev Khaydarin kristalı sayesinde muazzam bir psişik gücü sahib olan ana gemiler hem görünmezlik özelliğine, hem de çevrelerindeki düşman birimlerine ağır saldırılara抵御abilme yeteneğine sahip. Kalkanları sayesinde tek başlarına toplu saldırılara karşı koymayı bilen Protoss ana gemileri dili birer rakip olacak gibi görünüyor. Bu gemiler ayrıca yaralı askerlere ana şefkatini gösterirse hiç şaşırmayacağız.

Bilgi için: www.starcraft2.com



Oyunda detektifliğin yanı sıra berberlik de yapıyoruz. Tam "sinek kaydı"... Ellerimize sağlık!



Alone In The Dark: Near Death Investigation

KORKU DOLU SAATLER TEKRAR BAŞLIYOR

[ARES AYBAR ares@level.com.tr]

DAHA DÜN OYNAMIŞIM GİBİ

akılda Alone in the Dark... "Korku" temasının işlendiği ilk oyunlardandır. Odama, yatağımın üstüne gömülümsü AitD oynamak "piksellerce" korkmuştum. Edward Carnby ile attığım her adımda diken üstündeydim; çok gerilmiştim ve tüylerim diken diken olmuştu. Aslında yalan söylüyorum; ilk oyun çıktığında ben henüz bebektim ve biberondan süt içiyordum! Sadece bu oyunu oynayanların düşüncelerini ve hislerini dile getirmek istedim. Gerçi o dönemde büyük olsaydım da oynamazdım bu oyunu çünkü korkağın tekiyimdir. Hayatında hiç korku filmi izlemediğim gibi korku temali oyulara da çekinerek yaklaşmışımındır. (Bazılara yaklaşılamamışdım bile!) Ama serinin bir önceki oyunu Alone in the Dark: New Nightmare'i çok beğenmiştim. Düşünün artık; benim gibi biri bu oyunu bitirdi!

PARKTA DOLAŞMAK ROMANTİZMİ KÖRELTİR!

Kahramanımız detektif Edward Carnby, puslu bir New York akşamı Central Park'ta dolaşırken, kanalizasyonda (Artık orada ne işi varsa) aşağıya doğru çekilen birini görür. Kurtulmak için çırınan bu kişi ile Edward bir anlığına göz göre gelir; çaresizlik, yüzü belirli belirsiz

görünen kişinin gözlerinden okunur. İşte tam bu sırada, detektifimiz keşfedilmeyi bekleyen bir sırla karşı karşıya kalır. Sizin de tahmin ettiğiniz üzere, oyun süresince bu sırrı açığa çıkarmaya çalışacağız. Bu süreçte karşımıza ne olduğu belirsiz olan garip mahlukatlar ve psikopat, kana susamış fareler çıkacak. Ve tabii ki daha fazlası...

Tam olarak nelerle karşılaşacağımızı kestirememek de karşımıza çıkanlardan korunmak ya da onlara saldırmak için oldukça geniş bir envanterim olacak. Etraftaki her objeyi kullanabileceğimiz gibi bu objelerle çeşitli kombinasyonlar da yapabileceğiz. Diyelim ki ceketimizde bant, kibrıt ve yanıcı

bır sıvı taşıyoruz ve yerde de boş şişeler var; bize saldırın sevimli (Ne kadar sevimli, bir bilseniz) farelere karşı iki farklı yol izleyebiliriz: Kanımızdan birkaç damlayı ya da etraftaki bir kan birikintisini bandımızda bulaştırmak ve bunu duvara yapıştırmak. Böylelikle fareler, kan kokusunun geldiği yere doğru koşar ve duvara yapışıp kalır; biz de hemen bulunduğuuz yerden kaçarız. İkinci yol ise yanıcı sıvayı şişenin içine dökmek ve sıvayı kibrıt yardımıyla ateşleyerek bir ateş





New York'u bir de buradan izleyin ama ne yaparsanız yapın, aşağıya bakmayın!

topu yaratmak. (Farelerin ateş toplarını sevmeyeceği kesin.) Yaratıcılığımıza bağlı olarak bu örnüklerin sayısını çoğaltmak elimizde ama benden duymuş olmayın; bir fareyi bir duvara yapıştırırsanız, gelecek sefere bir kan kokusunu aldığı zaman arkadaşları temkinli hareket ediyor mus. Yani uzun vadede bu tuzak işinize yaramayabilir. Bu arada, kendimizi korumak için zaman zaman yakın dövüşe gireceğimizi de belirtmek isterim, belittim!

Oynanıştaki önemli yeniliklerden biri etrafımızdaki her şey ile etkileşime girebiliyor olmamız ama en önemli fark bu değil; senaryonun işleyiş şekli tamamıyla değiştiriliyor. Ana hikaye 40-45 dakikalık böümlere ayrılmış durumda ve her bölümün başında oyunu kaydedebiliyoruz. Aslında bu oldukça yararlı olmuş çünkü saatlerce uğraştıktan sonra ölüp en başa dönmek zorunda kalmıyoruz. Yoksa dolaş dur, bir şeyler topla, elindekileri birleştirmeye çalış, sonra bir fare yüzünden ö! Sonra

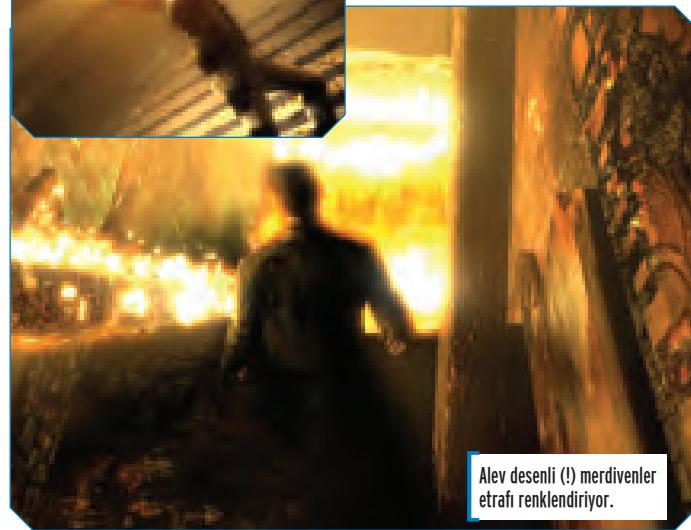
dön üç saat geriye! Ne oldu? Tüm heyecan gitti!

Oyun boyunca -etrafta yangın çıkmadıkça- her zaman karanlık alanlarda bulunacağız. Gerek karşımızdakilere avantaj sağlamak, gerekse bulmacaları çözmek için işığa ihtiyacımız olacak. En önemlisi, öyle anlar gelecek ki hayatımız bir ışık hüzmesine bağlı olacak. Üstelik, herkesin sınırını germesi muhtemel olan bir oyundan söz ettiğimize göre ışık, hayatı kalmak dışında, korkumuzu azaltmak için de gereklidir. Oyunu diken üstünde oynarken bulacağımız her ışık kaynağı için küçük çocukların gibi sevineceğimize eminim.

Görsellik konusunda ise kafamızda bazı soru işaretleri var: Mesela; ışıklandırılmış alanlar ile karanlık alanlar arasında bir uyum yakalanaibilecek mi? Animasyonlar ne denli akıcı olacak? Ayrıntı seviyesi ne olacak? Bu soru işaretlerini silmek için "Shader Model 3.0" cevabı yeterli oluyor; "yeni nesil" olarak nitelendirebileceğimiz bir AitD geliyor.

ÇIKIYOR, ÇIKMIYOR, ÇIKIYOR...

Önceki oyunların aksine Eden Games'in yapımını üstlendiği AitD:



Alev desenli (!) merdivenler etrafı renklendiriyor.



Yerin altından bir şey bize doğru gelmekte... Helikoptere ilk varan kazanır!

göre, yapımcılar, mali yılın biteceği Mart ayına kadar beklemeye karar vermişler. Böylelikle Atari, parasal açıdan daha güçlü olacak ve tabii ki bu güç, oyuna da yansiyacaktır. Bu da oyunun en iyi ihtimalle 2008 ilkbaharında çıkışlığını gösteriyor ama ne zaman çıkarsa çıkışın, AitD: NDI'yi merakla bekliyor..

BİLGİNİZE

Yapım: Eden Studios

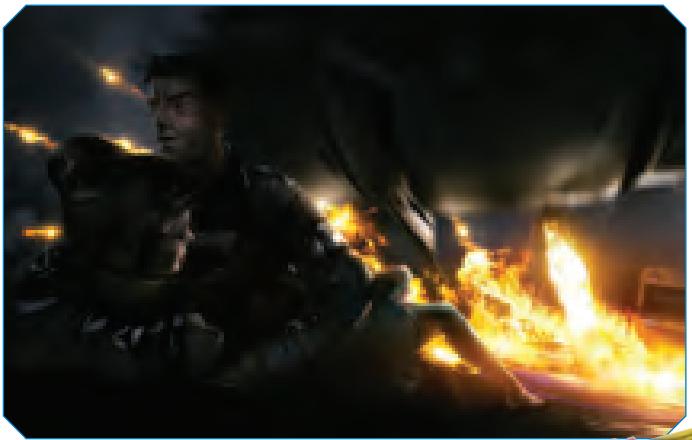
Dağıtım: Atari

Tür: Korku/Aksiyon

Platform: PC, PS3, Xbox 360, PS2

Çıkış tarihi: 2008'in ikinci çeyreği

Web: www.atari.com/



ONLINE ALIEN FANTEZİSİ



Huxley, bir yıldan uzun bir süredir videoları ve haberleri ile devasa online meraklılarını heyecanlandıryordu.

Neyse ki oyunun çıkış tarihi belli oldu ve Mart 2008'de, online oyunlarla zaman geçirmemize sinirlenen kız arkadaşımızı terk etmek üzere planlarımızı yapmaya başladık. RPG ve FPS türünü birleştiren oyun; yaratıkların, psikiklerin ve insanların arasındaki savaşı konu alıyor. İnsanlar; ağır zırhlar, otomatik silahlar ve zırhlı araçlar kullanırlarken, psikikler; büyüği varyeteleri ile bir bilim-kurgu fantezisinde dahi büyüği yapmak isteyen Orta Çağ fantezisi tutkunlarının gönüllerini hoş tutmak üzere tasarlanmış gibi görünüyor. Okuduktan sonra kız arkadaşınız görmeden bu haberi imha etmeyi unutmayın!

Bilgi için: www.huxleygame.com/





Time Crisis 4

EVİMİZ, ATARI SALONUNA DÖNÜŞÜYOR

[ÇİĞDEM KARAYEL cigdem@level.com.tr]

YAŞI 20'DEN FAZLA OLANLAR BİLİRLER:

Bir zamanlar, herkesin evinde bilgisayar yoktu. Hatta "bilgisayar"ın "b"sini bile göremiyorduk. Bazılarımız birer Atari'ye (2600) sahip olsalar da üç-beş para biriktirip, arkadaşlarımız ile, "Atari salonu" olarak tanımladığımız oyun salonlarına kaçmanın tadı bambaşkaydı. Salonun girişindeki "Jetoncu Abi" ile dostluk kurarak bonus'tan jeton kaptığımız zamanlardan bahsediyorum. Sonra polis baskınları, aile yasakları derken, Atari salonları kapatıldı ve bu salonlar, uzun bir aradan sonra "internet kafe" adıyla farklı bir platformda yeniden doğdu. Ama Atari salonlarındaki; ayakta, üç tuş ve bir joystick ile ya da tabancaya oynanan oyunların tadı kalmadığı gibi bu oyunlara bir daha hiçbir

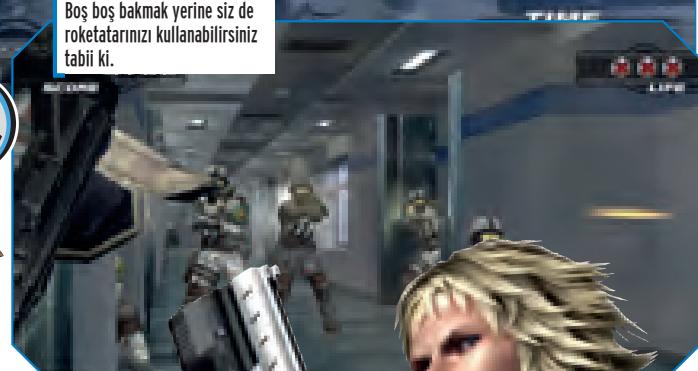
yerde rastlanmadı.

Gel zaman, git zaman; PS2, PS3 ve Wii, oyun dünyasına hareket katarak bizi televizyonun önünde garip şekillere sokmayı başardı ama bir şey eksikti: Tabanca! Peki, Atari salonlarının tadı, meşhur arcade oyunu Time Crisis 4, PS3 için özel olarak tasarlanan G-Con 3 tabancası ile geri dönerse ne olur? İşte biz de bu soruya bir cevap arıyoruz.

Time Crisis 4 "light-gun" türüne dahil olan bir oyun. "Kızıl ötesi" teknolojisine sahip olan G-Con 3 ile oynanan Time Crisis 4'te, bu tabancaya hareket eden her şeyi vuruyorsunuz.

Aslında bu türdeki bir oyunun PS3 için hazırlanıyor olmasına biraz şaşırdık. Neden mi? Çünkü bu

Bos bos bakmak yerine siz de roketatarınızı kullanabilirsiniz tabii ki.



oyunlar, tarihin tozlu sayfalarında kalmış ve FPS oyunlarıyla yer değiştirmiştir. Peki, bu "geriye dönüş"ün nedeni ne olabilir? Cevap basit: PS3'ün "hareket algılama" özelliği ve hızlı işlemcisi bu türde çok yatkın.

TABANCA EFSANESİ

Her ne kadar yeni nesile aitmiş gibi gözükse de Time Crisis tam bir klasik; bu oyunu, tüplü televizyonlar dahil olmak üzere istediğiniz her

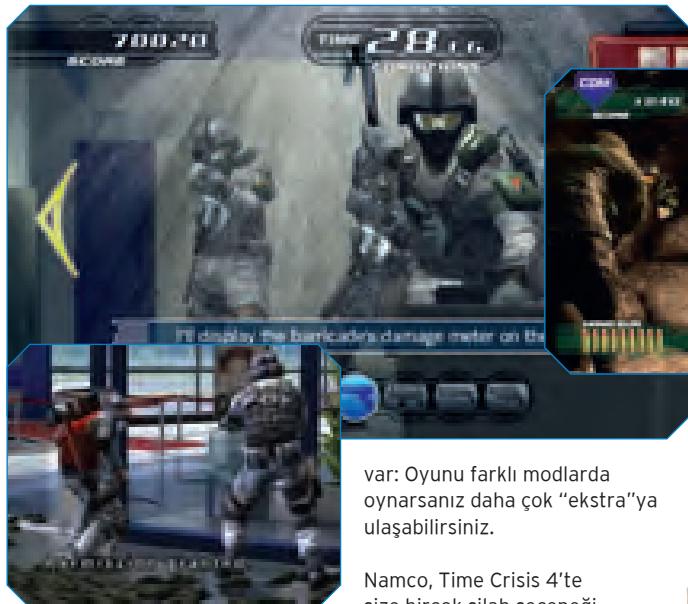


KISKANÇLIK YOK! GUITAR HERO PC'YE GELİYOR!

Durun tahmin edelim: Şöyledir bir konsollara baktınız ve yaşanan eğlenceye tanık oldunuz. Şarkı söyleyenler, dans edenler ve tabii ki gitarıyla "rock" yapanlar... Sonra bir de masanızın üzerine şişman ve yaşı bir kadın gibi yayılmış olan PC'meye bakınız. Sürekli strateji planlamak, karakter geliştirmek iyi idi ama... Biraž da saf eğlence gerekiyordu, değil mi? Öyleyse reçeteniz hazır: Bu yılın sonlarına doğru tüm platformlarla

birlikte PC ve MAC sahipleri de Guitar Hero III: Legends of Rock ile kafa sallayacaklar; hem de konsollara göre daha çeşitli ve daha esnek online seçeneklere sahip olarak... Ancak şimdilik bir gitar aparatı olacak mı, olmayacak mı; bilmiyoruz.





televizyonda oynayabilirsiniz.

Konu biraz klişe: Ajanlarımız Giorgio Bruno ve Evan Bernard, gizli ve tehlikeli bir silahı ele geçiren uluslararası bir terör örgütünün peşine düşer ve macera başlar.

Time Crisis 4, türe birkaç yenilik getiriyor. Bu yeniliklerden ilki G-Con 3 ile ilgili: Tabancanın üzerinde bulunan tuşlar sayesinde kamera açlarını hızlı bir şekilde değiştirmeye şansına sahipsiniz. Aynı zamanda karakterin hareketini de bu tabanca aracılığıyla sağlıyorsunuz. Oyunun diğer yüzü ise çok tanındık. Bu yüzden, Time Crisis hayranısanız hayal kırıklığına uğramayacaksınız: Ana görevler, oynanış sistemi ve daha birçok unsur, serinin önceki oyunlarından farksız.

PAYLAŞIMA AÇIK

Eğer G-Con 3'e sahip olan bir arkadaşınız varsa onunla teröristlere karşı savaşıbilirsiniz. Bu modun bir online versiyonu olsayıdı çok güzel olurdu ama maalesef, şu an için yapımcıların böyle bir planları yok. Ama eğer teselli olacaksa belirtmekte fayda

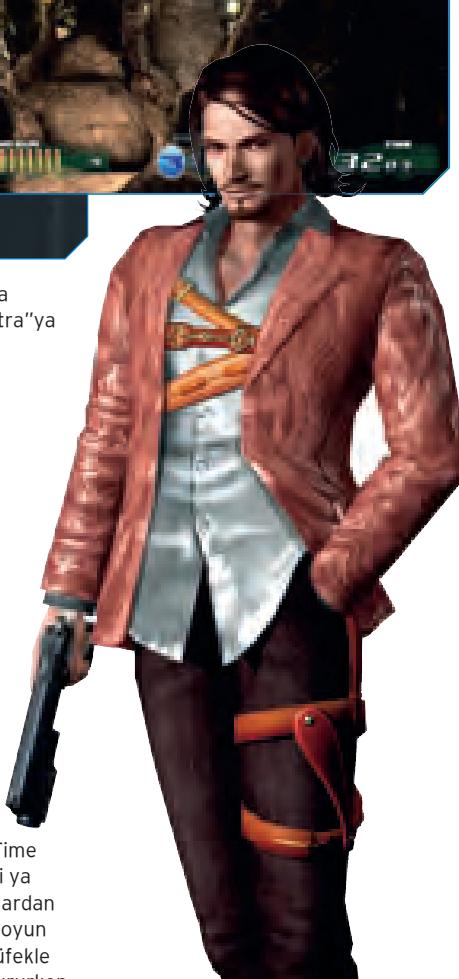
var: Oyunu farklı modlarda oynarsanız daha çok "ekstra" ulaşabilirsiniz.

Namco, Time Crisis 4'te size birçok silah seçeneği sunuyor: Oyun boyunca; tabanca, tüfek gibi bu türdeki oyunların vazgeçilmez silahlarının yanında makineli tüfek, el bombası ve hayal ürünü birçok silah kullanacaksınız. Bu konuda bazı sürprizler ve yenilikler bekliyoruz. Nihayetinde Time Crisis, silah üzerine kurulu olan bir seri.

SİLAH DEPOSU

Seriyi takip edenler bilir: Time Crisis, sürekli gizlenmenizi ya da her an kendinizi saldırılardan korumanızı gerektiren bir oyun değil. Yani ağır makineli tüfekle düşmanlarınızı havaya uçururken kafanıza takmanız gereken hiçbir şey yok. Aynı diğer Time Crisis oyunlarında olduğu gibi...

Bir tarafta yenilikler, cafcaflı silahlar, iki kişilik oynamama şansı; diğer tarafta eski, tanındık Time Crisis 4... Bu oyunu dört gözle beklemememiz için hiçbir neden yok. Ayrıca, bu oyunun diğer "lightgun" oyunlarının da öününe açılması da heyecan verici.



Çevrede bulunan objeleri düşmanlarına karşı kullanabilirsiniz.



MACERA PERESTLİK ERKEKLERİN DE HAKKIDIR

Yillardır, Tomb Raider serisinde maceradan maceraya koşan, daracık şortuya yılanların, akreplerin arasına atlayan Lara Croft hanım kızcağızınızı pek yavan, pek yalan mı buluyorsunuz? Ve hatta benzer maceralarda erkek bir karakter mi yönetmek istiyorsunuz? Sony, 10 yıl boyunca ettiğiniz duaları duydu ve size Drake isimli, delikanlı bir karakter hediye etmeye karar verdi. Uncharted: Drake's Fortune ismindeki oyunda, Drake arkadaşımız -genç, yakışıklı, karizmatik bir macerasavcı olarak- dünyanın unutulmuş köşelerinde, gizli kalmış hazinelerin peşinde maceradan maceraya koşacak; Lara Croft'un tiz çığlıklar ile yorulan kulaklarını ağır silahların ve otomatik tüfeklerin şiir gibi akan sesiley şenlendirecek. Neydi kardeşim o Lara öyle?! Şortlu, tayıtlı süper kahraman mı kaldı bu devirde? 20 Kasım'ı bekleyelim bakalım.



OTOMOBİLSİZ BİR DÜNYA OLABİLİR Mİ?

Aeria Games & Entertainment, yeni devasa online oyunu Project Torque'un beta sürümünü dağıtmaya başladı. Oyunun sitesinden bedava indirebileceğiniz Project Torque'ta sahip olduğunuz otomobili geliştirerek yarışlara katılıyor, kızlara hava atıyor ve bunun gibi daha birçok atraksiyonu girişiyorsunuz. Porsche'mi hiçbir sanal otomobile değiştirmem ama şimdilik oyun aşkına, girip bir göz atacağız. Sitesi de burada: <http://project-torque.aeriagames.com>

BİLGİNİZE

Yapım: Namco Bandai

Dağıtım: Namco Bandai

Tür: Aksiyon

Platform: PS3

Çıkış Tarihi: 27 Kasım 2007

Web: -

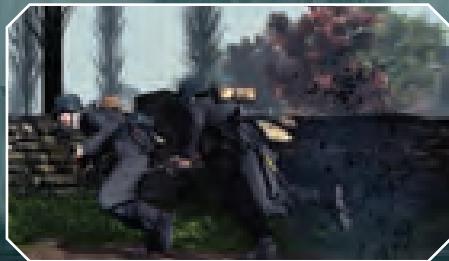


KEŞİF BİRLİĞİ

FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY



HEYECAN METRE

6

[C] Tamam, İkinci Dünya Savaşı'ndan ve bu konunun işlendiği oyunlardan usanıp intiharın eşiğine gelmiş olabiliriz ama hayat güzel; İkinci Dünya Savaşı konulu sağlam oyunlar da yapılıyor. Mesela Hell's Highway... Brothers in Arms serisinin son versiyonu, güçlü teknik

özellikleriyle bize savaşın sıcak atmosferini fazlaıyla yaşatacak gibi gözüküyor; özellikle hava şartlarının olumsuz olduğu anlarda ölümün nereden geleceğini kestirmek zor olacak.

PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360

SABOTAGE

[C] Gizliliğe dayalı oynamışa sahip olan oyunlar her geçen gün daha çok popülerleşiyor. Bu türün yeni temsilcilerinden biri de Sabotage. Yine ve ne yazık ki İkinci Dünya Savaşı döneminde geçen bu oyunda Alman birliklerinin askeri kamplarına sızmaya ve verilen görevleri tamamlamaya çalışacağız. Oyunda kontrol edeceğimiz karakter ise gerçek bir gizli ajan olan Violette Szabo ile isim benzerliğine sahip: Violette Summer.

PLATFORM: PC, Xbox 360

HEYECAN METRE

4

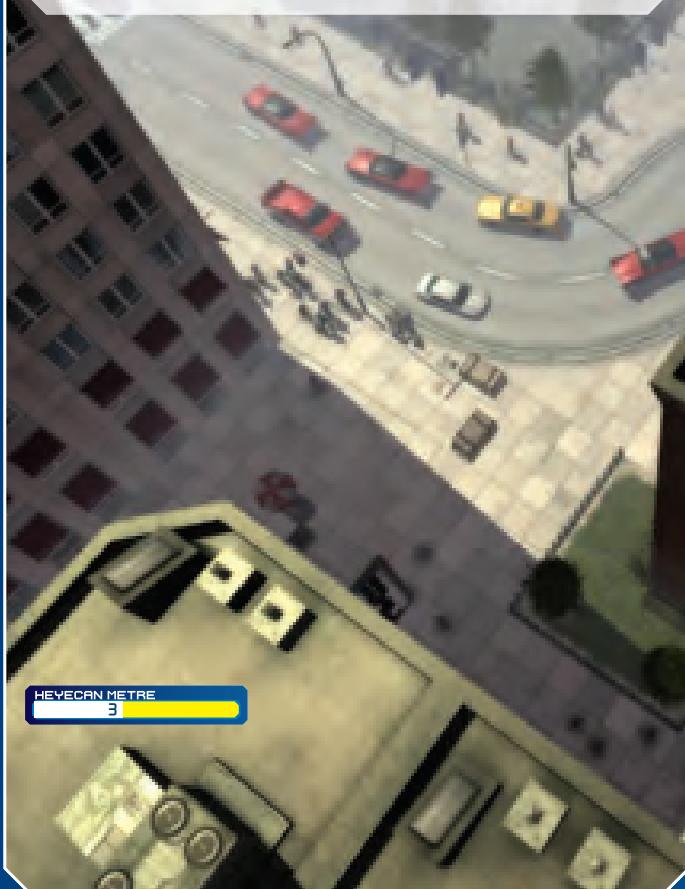




ESCAPE FROM PARADISE CITY

[C] Escape from Paradise City'deki hedefimiz şehirdeki gangster çeteleri... RPG türündeki bu oyunda Ulusal Güvenlik Ajansı adına çalışan bir karakteri kontrol edeceğiz. Oyun RPG sınırlarının dışına çıkararak aksiyon ve strateji türünü de dahil ediyor kapsama alanına. Farklı özelliklere sahip olan üç karakterden birini seçebileceğiz olmamız kabası.

PLATFORM: PC



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

[C] Uzay boşluğununda yazılar akmaya devam ediyor ve The Force Unleashed için geri sayım sürüyor. Yeni oyunda Karanlık Taraf'ın hizmetinde olacağız. Darth Vader'in gözetiminde kendisini geliştiren gizli ve acemi bir Jedi'ı kontrol edeceğimiz oyun, Star Wars serisinin üçüncü ve dördüncü filmi arasındaki dönemi konu alıyor. Vader'in bizden istediği tek şey, Jedi'ları avlamamız.

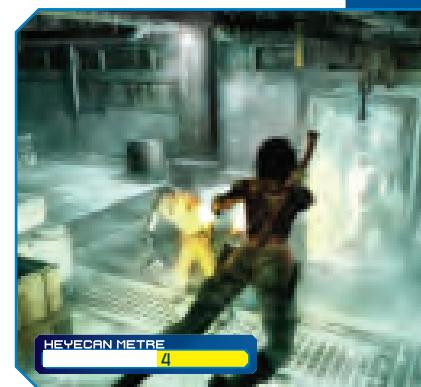
PLATFORM: PS2, PS3, XBOX 360, PSP, DS, WII



WET

[C] Sierra'nın "yeni nesil" projelerinden biri olan Wet, güzel ve seksi bir ana karakterle kalplerimizi calmaya hazırlanıyor. 2008 yılında piyasaya çıkacağı duyurulan oyunda kontrol edeceğimiz karakterin adı Ruby. Tomb Raider vari bir oynanışa sahip olan Wet, görsel açıdan güçlü olacağı benziyor ancak Ruby, Lara'mızın yerini tutar mı, bilinmez.

PLATFORM: PS3, XBox 360

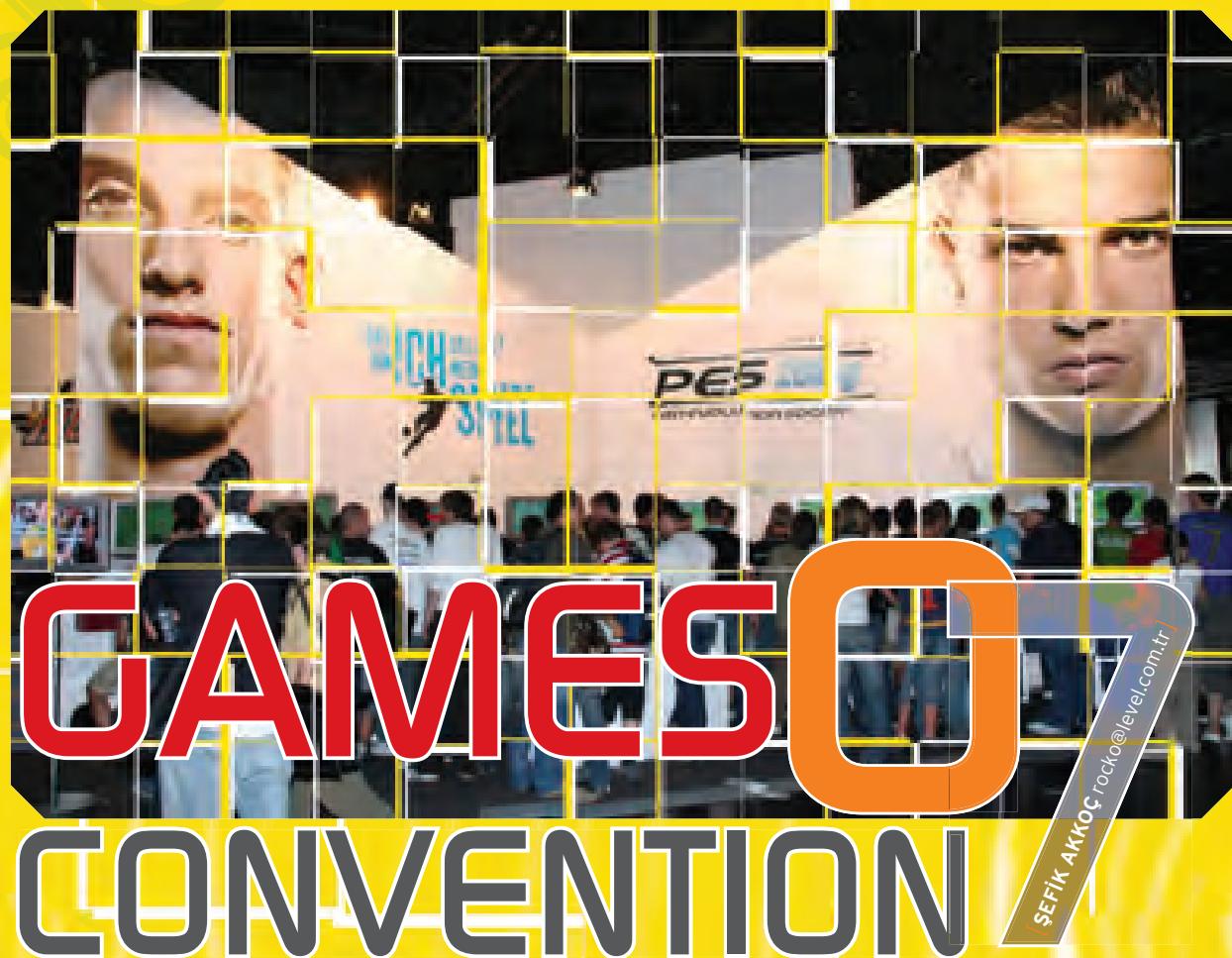


DUSK-12

[C] Senaryo klişe: Kusursuz bir asker yaratmak amacıyla yola çıkan bilim adamları kontrolü kaybedince deneylerin yapıldığı şehrin insanları ölümçül birer yaratığa dönüşür. Bu tehlikeyi bertaraf etmek ise bir grup kahraman askere düşer. Oynamış açısından da çok fazla şey beklemiyoruz asılana bakarsanız ama elçiye zevl olmaz, biz duyurumuzu yapalım: DUSK-12, bu sonbahar aylarında Orion Games etiketiyle piyasaya sürülecek.

PLATFORM: PC





YENİ DURAĞIMIZ LEIPZIG!

Oyun dünyasının her yıl ipler çektiği E3 organizasyonu, tarih olma yolunda hızla ilerliyor. Hayır; organizatörler fuarı devam ettirmekte ısrarlılar. Ancak tamamıyla bir sektör fuarı haline gelmesi sebebiyle E3'e olan ilgi giderek azalıyor. Kısacası şov bitti. Peki bu ilginin azalmasının tek nedeni yarı çıplak hosteslerin artık E3'te boy gösteremeyecek olmaları mı? Elbette hayır!

2002 yılından beri, Almanya'nın Leipzig şehrinde düzenlenen Games Convention'in popülerliği, E3'ün "sadeleşmesiyle" birlikte bu yıl zirve yaptı. Yapı itibarıyle daha çok başına hitap eden, oyuncuları bir nezze olsun heyecanlandıramayan ve oyun yapımcılarının bile burun kıvırmaya başladığı E3, kan kaybetmeye devam ederken oyun dünyasının tamamına hitap eden ve firmaların gözdesi olan GC bundan sonra bir oyuncuların da yeni ilgi odağı olacak gibi. E3'ün aradan çekilir gibi bir tutum sergilemesiyle Leipzig Games Convention, Tokyo Game Show ile adeta bir yarış içine girdi. Her yaştan oyuncuya açık olan fuar, 2002 yılından beri katılımcı sayısını sürekli olarak

artırmaktadır. Öyle ki 2002'de 80.000 ziyaretçiye, 3.000 katılımcıya ve 750 basın mensubuna ev sahipliği yapan fuar, bu yıl ise 185.000 ziyaretçiyi, 12.300 katılımcı ve 3.300 basın mensubunu ağırladı. Gelecek yıl da bu rakamların artacağı muhakkak. (İstatistik Uzmanı Şefik Akkoç, sayıların neden olduğu göçüğün altında kalarak can verdi. - EA & FFA)

Öte yandan GC'nin E3'ten devraldığı bir diğer bayrak ise kızlar. E3 fuarında zaman zaman protesto edilen "kadınlar aracılığıyla ziyaretçi çekme" taktiği GC'nin de en önemli silahlardan biri. Bu sayede -belki de- oyuncular ile çok fazla ilgisi olmayan insanlar bile fuar alanını doldurmaktan ve fuar alanındaki atmosferi isıtmaktan çekinmiyorlar. GC 07'de tanıtılan oyunların birçoğu daha önceden duyurulmuştu. Biz de bu dosya konusunu hazırlarken önceki aylarda tanıttığımız oyunları dışarıda bırakmaya ve kendimizi tekrarlamamaya özen gösterdik. İşte Games Convention 07'de ön plana çıkan ve oyuncuların ilgisini çekmeyi başaran oyunlardan bazıları...





GAMES CONVENTION 07'NİN EN İYİLERİ

Jüri kararını verdi

Fuarın sona ermesiyle birlikte birçok oyun akıllarda yer etti. Ancak bazı oyunlar bir-iki adım öne çıkış yapmış oyunları gölgede bırakacak sayıda ziyaretçi çekti. GC 07 için kurulan ve oyun dünyasının önemli isimlerinden oluşan bir jüri de fuarin en iyilerini belirlemek amacıyla bir araya geldi ve ay sonunda kararını açıkladı.

Ve Oscar şu isimlere gitti:

- En İyi PC Oyunu: Crysis
- En İyi Xbox 360 Oyunu: BioShock
- En İyi PlayStation 2 Oyunu: Pro Evolution Soccer 2008
- En İyi PlayStation 3 Oyunu: Pro Evolution Soccer 2008
- En İyi Nintendo Wii Oyunu: Mario & Sonic at the Olympic Games
- En İyi Nintendo DS Oyunu: Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day
- En İyi Online Oyun: Age of Conan

WINDOWS İÇİN UBISOFT

Microsoft ve Ubisoft işbirliği

Microsoft'un oyun firmalarını "Games for Windows" çatısı altında toplama projesi tüm hızıyla (ve de tüm kutuplaşmasıyla - FFA) devam ediyor. GC 07'de yapılan açıklamaya göre oyun pazarının en büyük yapımcı ve dağıtımçı firmalarından biri olan Ubisoft, Microsoft ile birlikte çalışacak. Anlaşma gereği Ubisoft'un bundan sonra piyasaya süreceği tüm PC oyunları Windows XP ve Vista işletim sistemiyle tam uyumlu olma garantisini taşıyacak; ayrıca Xbox 360 gamepad'ını de destekleyecek. Anlaşma kapsamındaki ilk oyun ise Eylül ayının son haftasında piyasaya sürülen The Settlers: Rise of an Empire oldu.

SPEEDBALL 2

Değişen tek şey boyut mu?

Yapım: Kylotonn
Sistem: PC
Çıkış Tarihi: 2007

Spor oyuları tarihinin en ilginç üyelerinden biridir Speedball. Zırhlı sporcuların oynadığı, hentbol tarzı bir spor konu alan oyun, maçın durduğu anlarda salonda yankılanan "Ice cream!" nidalarıyla rengarenk bir hal aldı. 16 yıl aradan sonra bu sese kulak veren yapımcılar, yeni bir oyun yapmaya karar verdiler ve Speedball 2'yi hazırlamaya başladılar.

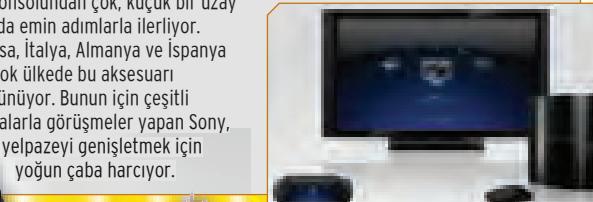
GC 07'de tanıtımı yapılan Speedball 2'nin en büyük yeniliği elbette üçüncü boyutta geçmiş olması. Böylece oyunu farklı kamera açılarından oynaması sansız olacak. Orijinal oyundaki kontrol sistemi yeni oyuna birebir olarak aktarılırken, isteyenler için yeni bir kontrol şeması da hazırlanıyor. Böylece pas verme, top kapma ve oyuncu seçme ve zıplama gibi farklı aksiyonları farklı tuşlarla kullanabileceğiz. Ayrıca dört kişiye kadar desteklenen multiplayer modu sayesinde dünyanın dört bir yanındaki Speedball oyuncularıyla maç yapabileceğiz.



REALPLAY

PlayStation 2'ler Wii mi oluyor?

Fuarda ilgi odağı olan firmalardan biri In2Games oldu. Duyulan ilginin tek nedeni firmanın muhteşem grafiklere sahip olan bir oyun hazırlaması değil; aynı zamanda Nintendo Wii'nin fark yaratın kontrol özelliğini PlayStation 2'ye uyarlamış olmasıydı. Hareket algılayıcıya sahip ve kablosuz yeni bir cihaz geliştiren firma, bu cihaza uyumlu olan altı tane oyun hazırladığını açıklayarak Wii'nin tahtına göz dikti. RealPlay oyunlarının 2007 yılı sona ermeden piyasaya çıkacağı açıklandı.



PLAYTV

Sony'nin son numarası

Sony'nin 2008 yılında, İngiltere ve İrlanda'da piyasaya süreceği PlayTV sayesinde PS3 sahipleri dijital yayınları konsollarına kaydedebilecekler. Wi-Fi aracılığıyla PSP'de de yayınları izlemek mümkün olacak. Ayrıca PS3'e kaydedilen yayınlar, bir USB kablosu sayesinde PSP'ye aktarılabilir. Yani PSP, küçük bir oyun konsolundan çok, küçük bir uzay üssü olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Sony, başta Fransa, İtalya, Almanya ve İspanya olmak üzere birçok ülkede bu aksesuarı pazarlamayı düşünüyor. Bunun için çeşitli firmalar görüşmeler yapan Sony, yelpazezi genişletmek için yoğun çaba harciyor.



WORLDSHIFT

Dünyanın altını üstüne getirdiler

Yapım: Black Sea Studios
Sistem: PC
Çıkış Tarihi: 2007

Daha önce Knights of Honor ile oyuncuların dikkatini çeken Black Sea'nın yeni projesi hayli iddialı bir yapımcı olacağa benziyor. Bilimkurgu ve fantezi içerikli bir oyun olan WorldShift'in türü ise gerçek zamanlı strateji.

Oyunda farklı güçlere ve yeteneklere sahip üç ırk yer alacak. Bilimkurgu'ya fantezi baharatı katılan özellikler ise yüksek teknolojiye sahip silahlar ve yapıtlara yedirilen büyük güçleri.

Gelelim oyunun başlangıç noktasına: Dünyadaki hayat tüm hızıyla devam ederken Shard Zero adlı dev bir göktaşı, gezegeni darmadağın eder ve insanırkı neredeyse tamamıyla yok olur. Aradan binlerce yıl geçer ve insanoğlu iki farklı gruba ayrılarak neslini sürdürür. Bir grup, gelişmiş şehirlerde yaşamını sürdürürken diğer grup, zor şartlar altında hayatı kalmaya çalışır. Oyunda yer alacak olan üçüncü ırk ise şimdilik gizemini koruyor.



Mikro yönetimi pas geçen Worldshift, hızlı bir oynanış sistemini temel alarak multiplayer konusunda oyuncuların öncelikli tercihlerinden biri olacak gibi gözükmektedir.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Topun oyunda olduğu süre

Yapım: Konami
Sistem: PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
Cıkış Tarihi: 26 Ekim 2007

Yeni futbol sezonunun açılmasıyla oyun dünyası da hareketlenmeye başladı. Yaz mevsimini futbol oyuncularılarındaki duyarlıları, haberleri, ekran görüntülerini ve videoları takip ederek geçen oyuncular, her yıl olduğu gibi bu yıl da iki ezeli rakibin hamlelerine tanıklık ettiler. Bu iki rakip arasındaki rekabet başka bir kutuya bırakıyor (bkz. NBA 2K8) ve direkt PES 2008ındaki gelişmeleri aktarıyoruz.

PES 2008'in fuar tanıtımı, herkesi olduğu gibi jüriyi de etkilemiş olacak ki fuar sonrası kararlarında, PS2 ve PS3 için fuarın en iyisi olarak PES 2008'i gösterdiler. Fuarda %80 oranında tamamlanmış bir versiyonyla boy gösteren oyun, serinin PS3 platformuna adım atan ilk üyesi olma özelliğini de taşıyor. Hayata bir PS oyunu olarak gözlerini açan PES'in PS3 versiyonu görsel olarak oldukça başarılı. Popüler futbolcuların hem görsel, hem de teknik özellikleri oyuna direkt aktarılmış. Oyunun PS2 versiyonu ise yeni nesil teknolojisi karşısında biraz gölgede kalıyor ancak animasyon, gerçekçilik, kontrol ve top ile oyuncu arasındaki etkileşim gibi konularda hissedilir derecede gelişme sağlanmış.

Bazı yeni özellikler bir bakışta anlaşılması ve ancak defalarca oynandığında keşfedilebilen PES oyuncularının, yeni versiyonunda da zamanla keşfedeceğimiz yenilikler olacağını tahmin ediyoruz. Özellikle de öğrenme yetisine sahip olan yapay zekanın zaman içinde bize karşı alacağı önyönelikler görmeden önce sabırızlıyoruz. (Sen ilk önce benim önyönelimere karşı koy da sonrasıni düşünürsun! - EA)

MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

100 metrenin favorisi Sonic

**Yapım: Sega
Sistem: DS, Wii
Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2007**

Önümüzdeki Yaz Olimpiyat Oyunları, 2008 yılında Çin'de gerçekleştirilecek. Yerel saat ile 08:08:08'de başlayacak olan oyunlarda birbirinden ünlü atletler ve sporcular madalya kazanmak için yoğun çaba sarf edecekler. Olimpiyatların maskotu olarak seçilen Fuwa, zaten 2005 yılının son günlerinde duyurulmuştu. Ancak GC 07'de duyurulan ve olimpiyatlara hem maskot, hem de sporcum olarak katılacak olan iki yeni karakter daha var. Oyun dünyasının en ünlü simalarından Mario ve Sonic bu dev organizasyon için bir araya geldi. Mario & Sonic at the Olympic Games'te bu iki ana karakterin dışında Luigi, Knuckles ve Tails gibi yan karakterler de yer alıyor. Biz oyunculara ise istediğimiz karakteri seçip olimpiyatların farklı dallarında yarışarak madalya kazanma görevi düşüyor.



FLASH FOCUS: VISION TRAINING IN MINUTES A DAY

DS ile göz göre gelmek...

**Yapım: Namco Bandai
Sistem: DS
Çıkış Tarihi: 15 Ekim 2007**

GC 07'de Nintendo DS'in parlayan yıldızı Flash Focus oldu. Konsolun beceriye, dikkate ve zekaya yönelik oyunlarının son örneği olan FF'de birbirinden ilginç ve değişik test yöntemleri yer alıyor. Testlerin amacıyla bakış ve odaklanma becerimizi ölçmek. Oyunda yer alan testler El-göz Koordinasyonu, Çevresel Görüş, Hareketli Görüş Kesinliği, Anlık Görüş ve Göz Hareketleri olmak üzere beş kategoriye ayrılmış. Testlerde elde edeceğimiz puanlar süreklilik olarak kaydedilecek ve bu savede nelismimizi nörlere sansız da olacak.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Fuarda MMORPG türünün payına düşen...

**Yapım: Funcom
Sistem: PC, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 25 Mart 2008**

Fuarda jüriyi en çok etkileyen oyunlardan biri olan ve En İyi Online Oyun ödüllüne layık görülen Age of Conan, içerdiği şiddet ve barbarlık gibi temalarıyla sadece yetişkinlere yönelik bir oyun olduğunu izlenimi yaratır. Tek kişilik oyun modu ile online modunu bir araya getiren yapısıyla oyunculara farklı bir oyun oynaması şansı sunacak olan Age of Conan, World of Warcraft'ı zorlamaya aday gibi gözüküyor.



CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON

ŞEHRİ BİB. İLE SEZER
Soğuğa olan özleminiz sona eriyor.

**Yapım: Action Forms
Sistem: PC
Çıkış Tarihi: 2007 Sonbahar**

Küresel ısınmanın kocağından erimeye yüz tutan bizler, Cryostasis sayesinde buz gibi ortamlarda bulunma fırsatı yakalayacağız. Doğaüstü olayların gizemliye süslenen ve 1960'lı yılların Sovyet manzarasına dalacağımız oyunda dünyanın en soğuk bölgelerinde yol alacağız. Zihinsel gücün ön plana çıktığı Cryostatis'in öleñ insanların bedenlerine girerek ölmenden önce yaşadıkları döneme tanık olabileceğiz. Hayatta kalmamız ise kutup havasının etkilediği vücut isimizə bağlı olacak. Bu iki temel özellik üzerine oturtulan oyun, ilginç bir atmosfere sahip olacağı benziyor.



TOP SPIN 3

Birilerinin Federer ve Henin'i durdurması gerekiyor

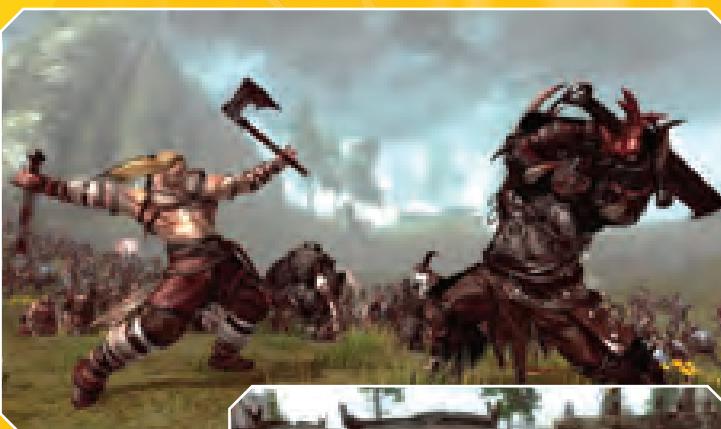
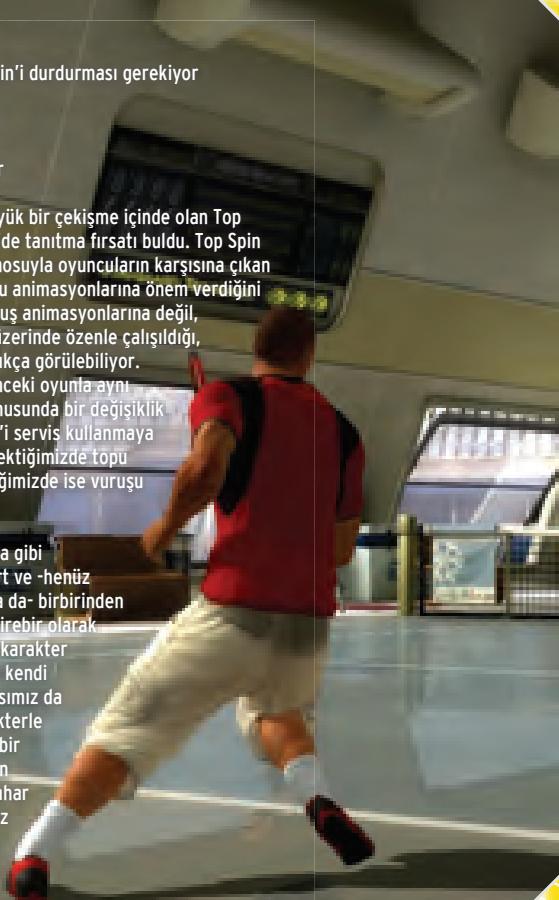
Yapım: Pam Development

Sistem: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2008 İlkbahar

Virtua Tennis serisiyle büyük bir çekişme içinde olan Top Spin, yeni oyununu GC 07'de tanıtmaya fırsat buldu. Top Spin 3'ün yarım saatlik bir demosunu oyuncuların karşısına çıkan 2K, öncelikli olarak oyuncu animasyonlarına önem verdigini gösterdi. Sadece topa vuruş animasyonlarına değil, sporcuların her hareketi üzerinde özenle çalışıldığı, oyun içi görüntülerden açıkça görülebiliyor. Oyunun kontrol sistemi önceki oyunla aynı ancak servis kullanma konusunda bir değişiklik var: Gamepad'ın sağ stick'i servis kullanmaya atanmış. Stick'i aşağıya çektiğimizde topu havaya atacak, ileriye ittiğimizde ise vuruş yapacağız.

Dubai, Chicago ve Moskova gibi şehirlerde yer alan 40 kort ve -henüz isimleri açıklanmamış olsa da- birbirinden önemli 20 sporcuya birebir olarak aktarılacak. Ayrıca esnek karakter yaratma ekranı sayesinde kendi oyuncumuzu yaratma şansımız da olacak. Seçeceğimiz karakterle kariyer basamaklarını bir bir çıkımk ve tenis dünyasının zirvesine çıkmak için ilkbahar aylarına kadar beklememiz gerekiyor.



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

O değil de, bir Vicky the Viking vardı; ne oldu ona?

Yapım: Creative Assembly

Sistem: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2008 Kış

Creative Assembly'nin sadece Total War serisini devam ettirerek yan gelip yatacağını beklemiyorduk zaten. Firmanın yeni projesi Viking'de, Freya'ya hizmet eden genç bir savaşçıyı (Skarin) kontrol edeceğiz. İskandinav Mitolojisi'nden beslenen oyundaki amacımız, kraliyetten dışlanan ve bu nedenle çığına dönen Hel'in Asgard'a zarar vermesini önlemek. Oldukça geniş bir dünyada geçen oyunda dönemin silahlarını kullanarak düşmanlarla çarpışacak, bize verilen görevi yerine getirirken tekrar başımıza değil, arkamiza alıdığımız büyük bir orduyla savaşacağız. Savaş sırasında ordumuzu kollamalı ve zor duruma düşüklerinde onlara moral vermemeliyiz. Vikingler'in dünyasındaki bu kanlı savaş 2008'in kış ayında başlayacak ve biz sona erdirene kadar da devam edecek.



TOM CLANCY'S ENDWARS

Daha önce görülmemiş bir savaş.

Yapım: Ubisoft

Sistem: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: Şubat 2008

Ubisoft'un strateji türünde devrim yapmayı amaçladığı projesi EndWar, belki de uzun yıllar sonra tarih kitaplarında yer alacak bir savaş konu alıyor: Üçüncü Dünya Savaşı. Oyunun devrim niteliğindeki yeniliklerinin başında ara yüzde kullanılan sesli komut sistemi geliyor. Bu sistem sayesinde ordularımıza sesli olarak komut verip onları savaş meydanında yönetebileceğiz. Kontrol problemi nedeniyle "Konsolda strateji mi oynanır yahu" düşüncesi bu sistem sayesinde tarihe gomilecek gibi görüñüyor. Sistemin kontrol kolaylığı dışında oynanış hızına da katkı sağlanması bekleniyor.

Oyunda katılacağımızavaşlarda öncelikli amacımız ise stratejik noktaları ele geçirmek olacak. Bir noktayı ele geçirdikten sonra orayı korumakla kalmayacak, aynı zamanda geliştirebileceğiz. Sadece stratejik noktaları değil, birimlerimizi de geliştirmeye şansımız olacak. Birimlerimiz tecrübe kazandıkça farklı gelişim seçenekleriyle karşılaşacak ve bu geliştirme sürecine istedigimiz gibi yön verebileceğiz.

Strateji türünün konsollardaki en önemli temsilcisi olmaya aday olan EndWar'un sıcak savaş atmosferini, soğuk olmasına beklediğimiz (Küresel olarak isındırmış için kış ayının da isınmasından korkuyoruz.) kış aylarında yaşamak için sabırsızlanıyoruz.

GHOST SQUAD

Doğru kabloyu kesmeye ölüml!

Yapım: SEGA-AM2

Sistem: Wii

Çıkış Tarihi: 6 Kasım 2007

Fuarda Wii'nin payına düşen oyunlardan biri de Sega tarafından hazırlanan Ghost Squad'dır. Sizi, heyecandan terletcecek olan GS, nostaljik oynanışıyla çekici hale getiyor. Oyunda terörizme karşı savaşırken bir grup askeri kontrol ederken karşımıza çıkan kötü adamları bir bir avlayacağınız. Ghost Squad'ı daha rahat ve eğlenceli bir şekilde oynamak için -henüz satın almadısanız- Wii Zapper (Wii Remote'a silah havası veren bir aksesuarı) derhal almanızı öneriyoruz.



LEVEL'A ABONE OLUN; ABONE OLMAK COK KAZANCLI

**1 YILLIK
ABONELİKLÉ
HER BİRİ
SADECE >**

78
YTL

WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



Microsoft

FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS 2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



A4

DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



7

ASP
CBM EĞİTİM SETİ
CD



**COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD**



TEKNİK ÖZELLİKLER

Siz Microsoft'un en iyi işletim sistemi VISTA'nın tüm versiyonlarıyla tanışın, Türkçe ve genişçe yazılımları da.
Eğer Windows Vista Edition Seti, siz VISTA'nın özel içeriklerini, İngilizce gibi kullanmak isterseniz yalnızca en popüler işletim sistemlerini keşfede

En başta üçgenlerden baş, perde konusunda en çok problem Taksim'de, Beyoğlu'nda, Beylikdüzü'nde ve İstanbul'da.

[Öğrenci bilgi dosyası](#) hizmeti sunan herhangi bir kurumla - 22 aydır, TÜRKCELL eğitimci, personel, öğretmen ve öğrencilerin tüm bilgilerini de depolayan bir web sitesidir. [Tümdeki Türkiye](#) adlı

Adobe Photoshop CS3.2 Çöz Çözüm ve İle birlikte de pekiştiğimizdakiler Photoshop'ın özeninde dikkat etmeliyiz, kendi web tasarımımızı ve kendi portföylerimizi kullanırız.

De forme parfaite de personnalisation des documents, du logiciel offre la possibilité d'ajouter programme à volonté et de modifier les informations sans faire aucun déplacement ou déplacement.

şirketlerin, genel olarak teknolojik, finansal ve stratejik açılarından değerlendirilecektir. Ayrıca bu seviye yaradıcı bir teknoloji hizmetleri sunacaktır.

PROBLEMS ON LABOUR

STOP LÄRJA SMIHLIDIR

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN



65
YTL

ABONE
OLMAK İÇİN:
ATEŞ İZMİR
www.cebit.com.tr

LEVEL ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Testim

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi:

Mesajlı | Girisimci

Adresi:

(Yoksa, bu kişiye vermek istemiyorum)

Posta Kodu:

Sınıfı:

Tel:

E-posta:

Dep Tel:

E-Mail:

İşte abone!

İşveren ve çalışanımın:

Üyeliğin kredi limitini yükselt:

İsteklerimi doğrultusunda güncelle:

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa

Master Card:

Kart No:

Kart Sahibinin İsmi:

İşte kart!

Fatura Adına KİMLİ:

Fatura Firma Adına KİMLİ:

V.İ.F.:

V.N.:

Adres:

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik 00. sen fiyatına 12. sen: **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyeli: **75 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyeli: **85 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediyeli: **95 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyeli: **105 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyeli: **115 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyeli: **125 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediyesi: **135 YTL**

Düzenleme

İşveren ve çalışanın (00. sen) 12. sen
maliyeti (00. sen) 12. sen: 65 YTL. Aylık ve Payment A.Ş.
tarafından hesaplanan toplam 12. sendeki abonelik ücreti 12. sendeki toplam
maliyeti (00. sen) 12. sen: 65 YTL.

Banka Hesabı İle Ödeme

İşveren ve çalışanın 12. sendeki
maliyeti (00. sen) 12. sen: 65 YTL
Taksit: 65 TL / 12 ay
Taksit Sayısı: 65 TL / 12 ay
e-Transfer: www.cebit.com.tr
Bank: www.isebank.com.tr

* Aylık Abonelik Ücreti: 65 YTL
Her ayın 20. günlerde birer kez yapılan abonelik
maliyeti (00. sen) 12. sen: 65 YTL
Önemli bilgi: Öğrenci ve İşveren (00. sen) 12. sen
birinci yıl boyunca 12. sendeki toplam abonelik
maliyeti (00. sen) 12. sen: 65 YTL

Üye Hizmeti: 0312 220 2200 | www.cebit.com.tr





MV SHOP

MAVİ BİLGİSAYAR

OYUN DÜNYASINA HOŞGELDİNİZ

www.mavishop.com



HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI

MVSHOP GÜVENCESİ İLE

ARTIK TÜRKİYEDE



WIRELESS

PLATFORM
PLAYSTATION 3

FIGHTING STICK 3

PLAYSTATION 3 TE
FUTBOLA MERHABA!



Çevrimiçi Alışveriş ve
Eğitim Merkezi
İnternet - İstanbul

1. Katt, No: 125

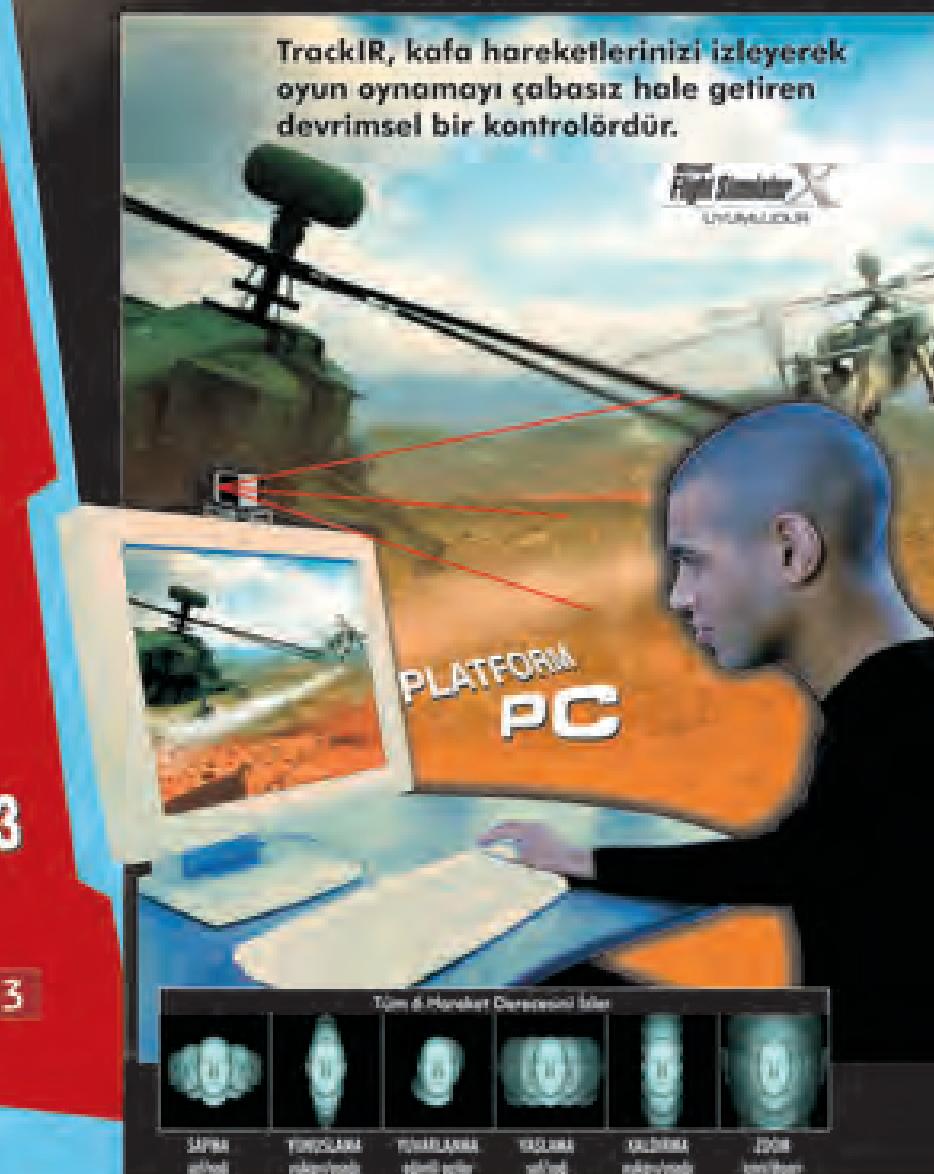
TRACKIR™
NaturalPoint™

put your head in the game™

MVSHOP GÜVENCESİ İLE
ARTIK TÜRKİYEDE

TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek oyun oynamayı çabasız hale getiren devimsel bir kontrolördür.

Flight Simulator X
UNIVERSAL



EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLarda KARŞINIZDA...



Mavishop Satış Mağazası: Çevreler Mah. 1. Çevreler Mah. 1. Çevreler Mah. 1. Çevreler Mah.

No: 125 İşg. / İSTANBUL Tel: 0212 380 01 50 Fax: 0212 380 01 53

Mavishop Satış Mağazası: Adnan Kılıççı Cd. No:49 Fıstıkhanı-Beratlıya/İSTANBUL

Tel: 0212 223 33 44 Fax: 0212 262 17 67

yekta@mavishop.com

İnternet'te güvenli alışveriş sitesi:

www.mavishop.com • www.mvshop.net

»36 world in conflict

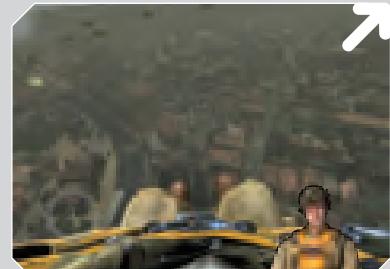
Berlin Duvarı hiç yıkılmamasayı ne olurdu? Cevabı bu sayfalarda...



»35
pc inceleme Kış aylarına doğru adım adım yaklaşırken oyun piyasası canlanmaya başlıyor.

»52
konsol ustası Konsol dünyasında olan biten her şeyi Konsol Ustası'ndan başka kim bilebilir ki?

»76
mobil oyun Minik kurtçuklarımız ikinci oyunlarıyla bir kez daha iş başında!



»40
medal of honor: airborne

Gökyüzünde açılan beyaz paraşütler savaş alanında kana bulanıyor.



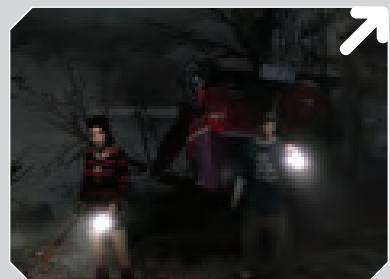
»44
nhl 2008

Şefik Akkoç ile Hayaller Gerçek Oluyor programına hoş geldiniz değerli okurlar...



»64
stuntman: ignition

Ve En İyi Dublör Oscar'ı Kivanç Güldürür'e gitiyor... Ama bu heykelcilik kırık mı ne?!



»67
obscure II

Aradan geçen üç yılın ardından Obscure bizi bir kez daha korkunun kalbine götürüyor.



WORLD IN CONFLICT

İŞTE ŞİMDİ, SAKLAMBAÇ OYNAMANIN VAKTİ GELDİ

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

ÇOCUKLUĞUMA DAİR TANIDIK BİR SÖZ ÖBEĞİYDİ
Soğuk Savaş. Daha, açık ağızından sızulen salyami tutamayacak yaştayken önünde dikildiğim gri ekranda gördüklerim; birtakım toz bulutları, yeşil üniformalı insanlar, bir yerden bir yere giden uçaklar ve kocaman gemilerdi. Kravatlı ve yaşlı amcaların yüzleri hem gergin, hem de sinirliydi. Zaten "savaş" sözcüğü kulağımı acıtacak kadar kesindi; bir de üstüne yetmezmiş gibi "soğuk" diyorlardı. Nasıl bir dünyaya gelmiştim ben böyle?! Sonra büyüm... Fırrr... Fırrr... (Kaseti ileri sar.)

Bulduğum zaman diliminden tüm öğrendiklerimle beraber o yıllara baktığım zaman duyumsadıklarım, yine salyamın akmasına neden oluyor. Ama bu kez bir şeyleri anlayamamaktan dolayı değil; o yılların soğukluğunun günümüz bilimine, sanatına, edebiyatına ve sporuna nasıl yansındığını idrak etmemden dolayı akıyor salyalarım. İkinci Dünya Savaşı'nın sonrasında Doğu ve Batı Bloğu ülkelerinin arasında başlayan güç gösterisi, hemen hemen bütün dünyayı nükleer bir savaş tehdidi altında bırakmış;

bu güç gösterisinin iki başrol oyuncusu olan Sovyetler Birliği ve Birleşik Devletler, halklarını kesintisiz bir paranooya boğmuştu. Dünya devletleri de böylece taraf tutmak zorunda bırakılmış ve sonucunda ortaya yay gibi gergin olan bir politik ortam çıkmıştı. 4 Şubat 1945 yılında tarihinde gerçekleşen bu kutuplaşma, 19 Ağustos 1991 yılına kadar tam 46 yıl sürmüşt ve tüm dünyayı sıcak savaştan daha fazla etkilemiştir. Peki,

WORLD IN CONFLICT, BU TÜR BİR STRATEJİ OYUNUNDAN BEKLENMİYECEK ÇEŞİTLİLİKTE KARAKTERLERE VE ÖZGÜN BİR SENARYO AKTARIMINA SAHİP

ya bu savaş soğuk değil de sıcak olsaydı dünya nasıl bir iklime büründürdü? Yeryüzünü vuran unsur, Soğuk Savaş döneminin politik düzleminde bozulan toplumsal refleksler değil, sıcak savaşın yıkımı olsaydı eğer... Ya tüm dünya birbirine girseydi Berlin Duvarı yıkılmadan hemen önce; ya Sovyet güçleri Amerikan topraklarını işgale kalkışsaydı...



Piyadeler, ağaçların sık olduğu yerlerde konuşlanabiliyor ve bu sayede düşman birlikleri tarafından kolay kolay tespit edilemiyorlar.



IMAGINE THERE'S NO COUNTRIES...

World in Conflict bir önceki paragrafa gömülü olan tüm "eğer"lerin cevabını monitörlerimizde canlandıran

oyuncunun, taktik zekasını anlık kararlar ile kullanması sağlananın savaç ortamı en keskin şekilde yansıtılmış bu ikisi; bir RTS oyununda ender rastlanabilecek karakter-senaryo ilişkisi oldukça derin bir şekilde işlenmiş bu da üçüncü. Massive Entertainment, en kurt RTS oyuncusunun bile ezberini bozacak kadar yeni; yeni olduğu kadar da kaliteli bir oyun çıkarmış



bir RTS. Ama ne RTS... Mikro ve makro yönetimi dengelenen, sizi asla kaynak yönetimi ile uğraştırmayan, kontrolü tamamıyla bir çeşit "güven" sistemine bırakılan, kısacası RTS türüne değişik bir bakış açısı, taze bir soluk getiren müthiş bir oyun World in Conflict. Oyunun daha Tutorial bölümünde bir şeylerin "yeni" olduğunu hissediyorsunuz: RTS oyunlarında kemikleşen "kaynak topla-üs kur-saldır" dizgesi kirilmiş bu biiir;



ortaya.

Oyuna başladığınız zaman, dinamiklere alışmak için kesinlikle es geçmemenizi öneririm. Tutorial bölümümü karşılıyor sizi. Burada, kameranın ve birimlerin temel kullanımı siz oyuna ısitacak şekilde aktarılıyor. Tutorial bölümüm, tek kişilik görevlerin bütünlüğünü bozmamak için inceden Campaign bölümüne yedirilmiş durumda. Yine bu bölümde oyuncunun can damarı olan "taktik yardım"ı ve "destek birimleri"ni nasıl çağıracağınızı öğreneceksiniz. Tutorial'ın hemen sonrası ise gerçek bir adrenalın bombardımanı...

...IT ISN'T HARD TO DO...

Herhangi bir oyunda sıkılmayı

önlüyor; oyuncuya görevleri yapması için teşvik edecek unsurlar bulunması gereklidir. Bu unsurlar oyuncuda birtakım duygular uyandırmalıdır ki oyuncu kendisini hem karakterlere yakın hissetsin, hem de içinde bulunduğu sanal gerçekliğe daha rahat yerlestirebilsin. World in Conflict bir strateji oyunu olmasına karşın siz oyuncu içi karakterlere bağlayacak, oyuncunun rahatça akmasını sağlayacak ara sahnelerle donatılmış. Kisacası, World in Conflict, bu tür bir strateji oyunundan beklenmeyecek çeşitlilikte karakterlere ve özgün bir senaryo aktarımına sahip. Zaman zaman ana karaktere odaklanarak onun ailesi ile olan ilişkisini



Uzak planda nükleer bombanın korkunç görüntüsü, yakın planda ise indirme yapan nakliye uçakları... Oyunun sunduğu manzaralar birer tablo bütünlüğünde.



yansıtıyor, zaman zamansa savaş alanından ilginç ayrıntılar sunarak sizin senaryonun içine iyice gömüyor. Savaşların orta yerinde, patlayan bombalarla birlikte çalışmaya başlayan müzikler sadece atmosferi bütünlüğe kalmıyor, sizin her bir askerinize öyle bir bağlıyor ki az önce bahsettiğim anı taktik kararları en verimli şekilde almak için çaba sarf ediyorsunuz ister istemez. Bu tabloya güzel bir fırsat darbesi de seslendirme ile atılıyor. Usta oyuncu Alec Baldwin (The Departed, Beetlejuice) tarafından anlatılan hikaye, oyuncu içi karakterlerin profesyonel seslendirmeleriyle bütünlüyor. Canlı bir şekilde işlenen karakterlerin birbirlerine ve komutanlarına destek için bağırmaları, onların üstlerine doğru sorti yapan uçakların anı kükremeleri, makineli tüfek ve bomba sesleri derken kaybediyorsunuz kendinizi bu savaş kompozisyonunun içinde. Grafiklerin, müziklerin ve elbette oynanabilirliğin başrolleri paylaştığı

bu heyecanlı filmin hikayesi de en etkileyici şekilde aktarılmış oluyor böylece. Evet; hem de bir strateji

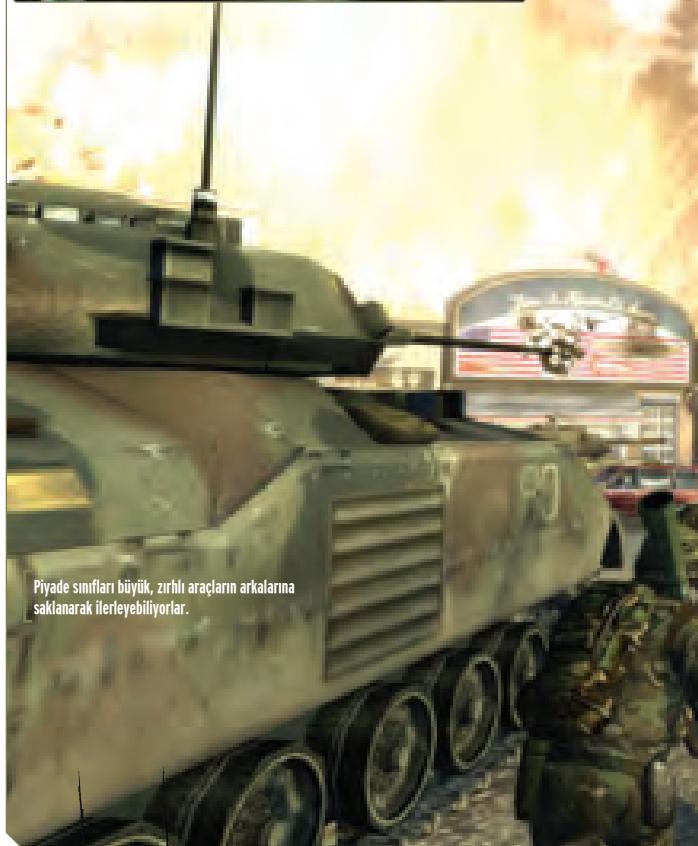
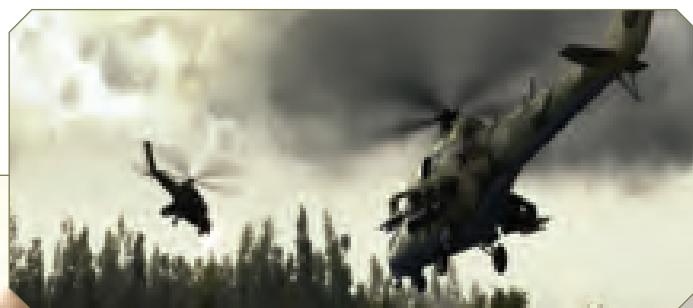
BİRİMLERİN ÖZEL GÜÇLERİ

Oyunda her bir birimin özel bir gücü var. Örneğin; düz piyade sınıfı, M-16'ın "bomba atma" özelliğini aynı anda kullanarak bir barikat oluşturabiliyor ki bu güç sayesinde -özellikle piyade savaşlarında- son derece etkili sonuçlar alabiliyorsunuz. Yine piyadeler, "sprint" özelliklerini kullanarak bir noktadan diğerine hızlı bir şekilde koşabiliyorlar. Bu özel güçlere gösterilebilecek bir diğer ilginç örnek ise, tankların kendi üzerlerinde sis bombası kullanabilmesi. Böylece tanklar, çatışmanın kargasasında kısa bir süre içinde de olsa hedef şartsızlıyor. Elbette tüm bu güçleri tekrar kullanılmak için biraz beklemek gerekiyor. Size tavsiyem, tüm birimlerin güçlerinden sonuna kadar faydalamanız. Nitekim bu güçleri verimli kullanmak savaşın gidişatını bütünüyle değiştirebiliyor.





Arka planda savaş akarken kamera karakterlere odaklanıyor ve bu sayede senaryo olabildiğince heyecanlı bir şekilde aktarılıyor.



Piyade sınıfları büyük, zırhlı araçların arkalarına sıklanarak ilerleyebiliyorlar.



Büyük bombardman uçakları binaları yerle bir etmek için ideal...



oyununda...

Bu güzel resmi oluşturan ayrıntılara baktığımızda ilk gözümüze çarpan unsur, World in Conflict'in oyuncuya herhangi bir kaynak üretimi ve yönetimi ile uşraştırmaması. Bunun yerine gayet sağlam temellere oturtulmuş olan bir puan sistemi

var. Kazanabileceğiniz puanlar iki çeşit: "Destek birimi puanları" ve "Taktik yardım puanları". Bu puanları kazanmak ise komutan rolüne soyunan oyuncunun savaş alanında kendisini ne kadar gösterebildiğine bağlı. Bu puan sistemini ben şöyle anlamlandırdım: Gerçek savaşta bir komutan, taktik yeteneğini konuşturup zaferler kazanırsa rütbe atlayacak ve üslerinin güvenini kazanacaktır, öyle değil mi? Aynı mantık çerçevesinde, görevleri nasıl yaptığına bağlı olarak puanlarınız birikecek ve emrinize daha fazla destek ve daha güçlü silahlar verilecektir. Bu esnek sistem, taktik zekanızı ödüllendirek daha

güçlü birimlere ulaşmanızı sağlıyor. Destek puanları ile savaş alanına birim ve araç indirebiliyorsunuz. M-16 ile kuşanmış olan bir piyade bölüğünden tutun, ağır ya da hafif zırhlı personel taşıyıcılara, helikopterlerden, tanklara kadar "savaş alanı" denilince aklı gelen her türlü birim ve üniteyi savaş alanına çağırabiliyorsunuz. Bunun için öncelikli olarak, haritadaki stratejik bir noktayı güvenceye almak ve o bölge dahilindeki bir yeri "indirme noktası" olarak belirlemeniz gerekiyor. Ardından puanınızın yettiği kadar birim ve üniteyi o bölgeye indirebiliyorsunuz.

...NOTHING TO KILL OR DIE FOR...

Taktik yardım puanları ise -akılalı-

kullandığınız takdirde -kaybetmek üzere olduğunuz bir savaşı son anda lehinize çevirmenize yardımcı olacak olan özel kuvvetleri hizmetinizi sunuyor. Bunların arasında, belirli bir alanı bombalamak; hem piyadelerle, hem de ağır zırhlı araçlara karşı savaş uçaklarına sorti yaptmak; büyük bir bölgeyi topçu ateşine tutmak; köprüleri lazer güdümlü füzelerle yıkmak gibi kitle imha seçenekleri bulunuyor. Taktik yardım puanlarını kazanmak ise savaş alanında hangi görevleri nasıl yaptığınıza bağlı olarak hızlı ya da yavaş bir şekilde gerçekleştiriyor. Özellikle komutanınızın size verdiği ikincil görevleri yapmak, taktik yardım puanlarının çok daha hızlı gelmesini sağlıyor.

BİR BAKIŞTA...

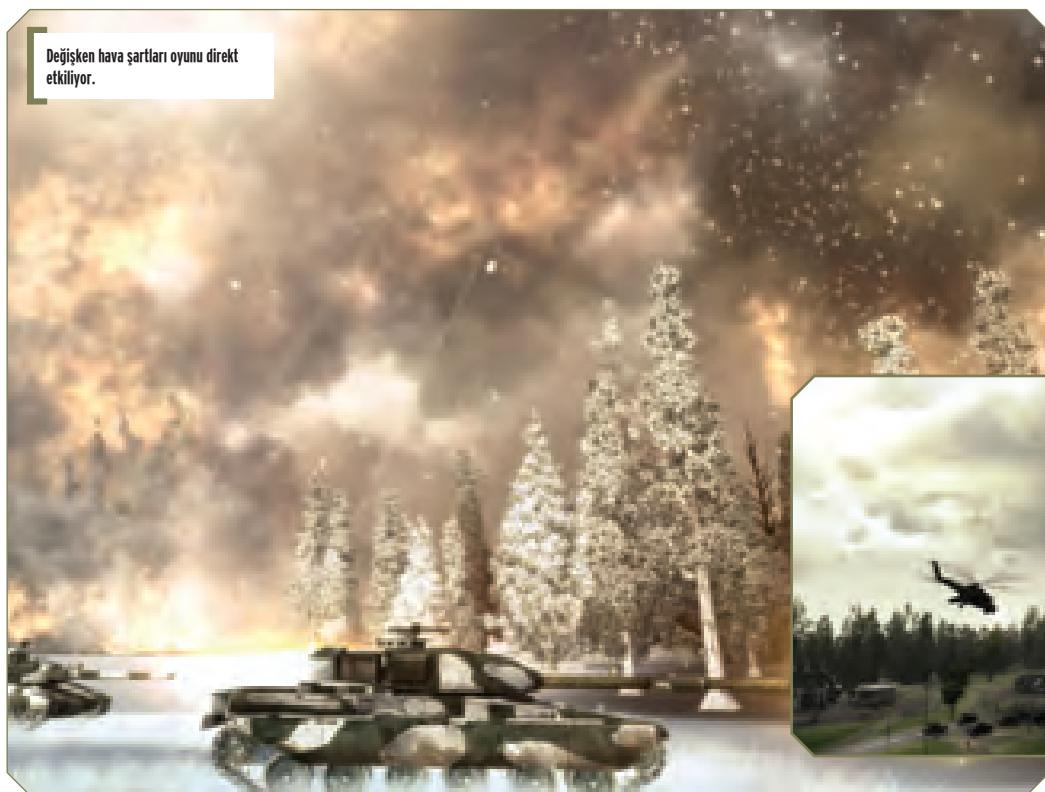
TÜR RTS

İÇERİK Alternatif bir geçmişte, Sovyetler Birliği'nin ABD'yi işgalini konu alan oyun, kaliteli teknik özelliklerini, sürükleyici bir senaryo ve inandırıcı karakterlerle harmanlayarak RTS türünde yeni ve çok yerinde bir yorum getiriyor.

KARŞILAŞTIRMA

World in Conflict	99%
C&C Generals	98%
Joint Task Force	77%

Değişken hava şartları oyunu direkt etkiliyor.



TEK KİŞİLİK CAMPAIGN'DE HERHANGİ BİR SOVYET GÖREVİ BULUNMAZKEN, MULTIPLAYER'DA KIZIL ORDU İLE OYNAYABİLİYORSUNUZ

Bu ikincil görevler oynamışa çeşitlilik ve heyecan katabacak şekilde planlanmışlar. Ana görevlerin içine yedirilen bu görevler "monotonluk" kavramını oyundan uzaklaştırıyor.

Gerçekçilik ve eğlence unsurlarının birbirine oldukça dengeli bir biçimde yedirildiği World in Conflict'in arabirimini kullanmak ise oldukça rahat. Yönetmeniz gereken birim ve ünitelerini rahatlıkla kontrol edebiliyor ve savaş alanını istediğiniz her açıdan görebiliyorsunuz. Oyun siz herhangi bir kaynak üretimi ve yönetimiyle uğraştırmadığı için tamamıyla savaş içi taktik kararlarla odaklanabiliyorsunuz. Zaten işgal altındaki bir kasabada kaynak toplayıp üs kurmaya çalışmak son derece mantıksız olurdu. Size düşen, tüm taktik ve destek puanlarınızı olabildiğince verimli kullanmak ve stratejik noktaları güvence altına almak. Oyunun mikro yönetimi ise hangi birimlerin, hangi düşman birim ve ünitelerine karşı ne kadar etkili olduğunu belirlemek üzerine kurulu. Örneğin; ağır silahlı helikopterler tank ve ağır zırhlı piyade taşıyıcılarına karşı son derece etkili. Ancak bu helikopterler, diğer hava birimleriyle karşılaşlığı zaman bütünüyle çuvallıyor. Birimleri tanımak ve onları uygun yerlerde kullanmak, oynanış sisteminin

iskeletini oluşturuyor World in Conflict'te.

...AND NO RELIGION TOO...

Peki, gözlerinizin önünde, devasa bir alanda cereyan eden bir savaşa kontrol etmek ne kadar kolay olabilir? Farenizin tekerleğini yukarıya doğru döndürdüğünüz zaman haritanın bütünüňü rahatça görebiliyorsunuz; ancak kontrol sisteminin asıl güzelliği kameraları savaş alanına yakınlaştırdığınız zaman ortaya çıkıyor ki her şeyi enince ayrıntısına kadar görebiliyorsunuz. Böylece çatışma sırasında birlıklerinizi kontrol etmek kolaylaşıyor. Ha, bir de grafikler var tabii ki... Şöyle söyleyeyim: Birkaç yıl öncesine kadar bu grafiklerle FPS oynuyorduk. Haritanın tümüne baktığınız zaman; dağların, denizlerin, ormanların ve binaların akıl almaz bir bütünlük içinde modellendiğini görürsünüz. Özellikle çatışma anlarında ortaya çıkan görüntüler oldukça etkileyici. Yıkılan binalar, topçu ve füze ateşinden sonra yerde oluşan çatılar ve oyuklar, nükleer füze atıldıktan sonra füzenin ardında bıraktığı mantar bulutu... Oyunun her karesi mükemmel görünüyor. Kameralınızı herhangi bir birime yaklaştırdığınız zaman ise o birimin tüm ayrıntılarıyla modellendiğini göreceksiniz. Aynı esnek oynanış, aynı heyecan multiplayer modunda

VARŞOVA PAKTI

Oyunda alternatif tarih olarak şekeiten Soğuk Savaş'ın, sicağa dönüşme süreci, Varşova Paktı'nın NATO'ya, sosyalist sistemi desteklemesi üzerine ultimatom vermesi ile başlıyor. Bu alternatif tarihe paralel olarak gerçek hayatı da sekiz sosyalist ülkenin, komünizmin yayılmasını engellemek amacıyla kurulan NATO'ya karşı güçlerini birleştirdiği Varşova Paktı; hem politik, hem de askeri durausuyla Soğuk Savaş yıllarının parlayan yıldızıdır. Böylece Dünya, mavi Nato ülkeleri ve kırmızı Varşova Paktı ülkeleri olarak kutuplaşmıştır (14 Mayıs 1955). 1989'da, Sovyetler Birliği'nin çökmesiyle çok partili rejime geçilince Avrupa'nın çift bloklu siyaseti ortadan kalktı. Bu sürecin sonucunda 1 Nisan 1991'de Varşova Paktı dağıldı.

da kendini gösteriyor. Bu modda oynarken sekiz kişilik bir takımın parçası olabilir ve bir yandan strateji üretirken, diğer yandan "takım oyunu tadı"nın sonuna kadar yakalayabilirsiniz. World in Conflict'in hızlı ve dengeli oynanışı, multiplayer seçeneklerine de yeni yorumlar getiriyor. Oyun başlarken kaynak toplayıp, ordu üretmekle uğraşmadan direk aksiyona dolabiliyorsunuz örneğin. Ayrıca ordunuz temizlense bile destek puanlarınız sayesinde savaşa devam edebiliyorsunuz. Oyunu tek başınıza oynarken başarılı olup olmamanız nasıl taktik zekaniza bağlıysa, aynı durum multiplayer modu için de geçerli. Böylece tamamıyla taktiği ve aksiyona odaklanabiliyorsunuz. Bu arada: Tek kişilik campaign'de herhangi bir Sovyet görevi bulunmazken, multiplayer'da Kızıl Ordu ile oynayabiliyorsunuz.

...IMAGINE ALL THE PEOPLE, LIVING LIFE IN PEACE...

"Hep aynı, hep aynı" diye şikayetlerinizi dursanız işaret; "Buyurun" diyorum size. Herhangi bir adventure oyunundan pek aşağı kalmayan konu

anlatımıyla, kocaman tablonun içinde kaybolmayan ve ustalıkla işlenen karakterleriyle ve en önemli RTS türüne yeni bir bakış açısı sunan oynanışıyla World in Conflict, son zamanların en dikkat çeken bombası. Müzikler (Whitesnake gibi baba bir grubun tercih edilmesi müthiş) ve grafiklerle bütünlenen tablo, hemen hemen kusursuz bir oyun manzarası sunuyor bizlere... Ve ben, yine salyalarımı tutamıyorum. Lama miyim neyim? Tövbə tövbə! L

LEVEL KARNESİ

- + RTS türüne tamamıyla yeni bir bakış açısı
- + Sıradışı senaryo aktarımı
- + Muhteşem teknik özellikler
- + Profesyonel seslendirme ile inandırıcı karakterler
- Yüksek sistem gerekliliği



	1	2	3	4	5
GRAFİK	4	4	4	4	4
SES	4	4	4	4	4
OYNANABILİRLİK	4	4	4	4	4
MULTIPLAYER	4	4	4	4	4
ĒLĒNCE	4	4	4	4	4

✓ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☒ Wii ☒ DS ☒ Xbox 360

World in Conflict, bilinen uygulamakta kendi gerçekliğini yaratın kusursuz yakın bir oyun.

96



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

**-ÇAVUŞ, PARAŞÜTÜM AÇILMIYOR!!!
-EVLADIM, BOYNUNA NEDEN SARDİĞİNİ BİLMEDİĞİM O ATKIYI DEĞİL,
PARAŞÜTÜN İPINİ ÇEKECEKSİN!**

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

■ Bir Alman, bir Fransız ve bir Amerikalı... Planlı bir şekilde aynı bara gitmemişler belki ama hikaye bu ya, aynı ortamda bulunuyorlarmış. Alman, İkinci Dünya Savaşı'nda nasıl direndiklerini ve başarılarını anlatmaya çalışırken, Amerikalı biraz ileride, sağda oturmaktak olan güzeli gözüne kestirmiştir. Sarışın bir afet olarak nitelendirilebilecek bu kızı inceden süzüyormuş. Fransız ise Almani dinliyor gibi gözükyor ama tamamıyla başka bir dünyada, elindeki

kruvasanı dişliyormuş. Neden sonra Amerikalı Alman'a çıkışmış: "Ağzınızı yüzünüzü dağıttık, hala gelmiş burada konuşuyorsun! Nasıl bir insansın sen arkadaşım?!" Alman'ın gözleri alev alev parlarken Fransız Chevignon'unu yudumluyormuş.

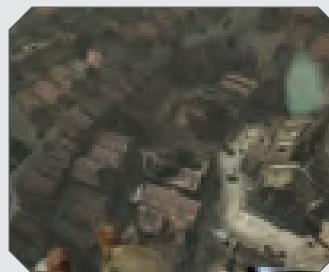


"Tabii ki bizim yaptıklarımız ve gerçekleştirdiklerimiz gerçek birer başarıydı. Neredeyse dünya düzenini değiştirdiyorduk. Fransızlar'ı dikkate almadıydık zaten. Tek başına bile tüm Fransız Ordusu'nun üstesinden gelebilirdim. Siz Amerikalılar, üşenmediniz; onca yol katedip bizimle uğraştınız. Ne görgüsüz, ne hırsız, ne vurdumduymaz insanlarınız siz be?!", sözleri, Alman'ın ağızından alev gibi püşkürmüştü adeta.

"Onu bunu bilmem koç; nasıl kırdık



kafanızı, nasıl mahvettik planlarınızı ama..." diyerek kahkahalara boğuldu Amerikalı. Alman'ın sabrı kalmamıştı artık; yerinden kalktığı gibi Amerikalı'nın kesmekte olduğu kızın yanına gitti ve Amerikalı'ya bağırdı: "Saatlerdir bakmakta olduğun bu kız benim kızım. İki üniversite bitirdi ve şu anda doktorasına devam ediyor. Bizim halkımız artık daha iyi bir dünya düzeni için faydalı işlerle uğraşıyor. Siz ise onlarca yıl önce paraşütlerle Fransa'ya indiğiniz gibi şimdi de sizinle uzaktan yakından ilgisi olmayan yerlere elinizin uzatıyor ve dünyayı felakete doğru sürüklüyorsunuz!" Amerikalı söyleyecek söz bulamazken Fransız bar sandalyesinin üzerinde





Almanlar'ın kendilerini güvende hissetikleri bu bölgelerde cırı atmak ayrı bir keyif.

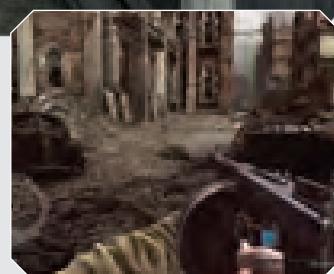
sızmış ve çoktan Fransa'nın dünyasının egemeni olduğu günlere doğru bir seyahate çıktıktı...

"MARKETPLACE", BİR SÜPERMARKET ZİNCİRİ ADI DEĞİLDİR!

Call of Duty'nin hükümdarlığında ilerleyen İkinci Dünya Savaşı FPS'leri, Medal of Honor ile başlamıştı bildiğiniz gibi. MoH ekibinden ayrılan bir grup daha sonra Call of Duty'yi ortaya çıkarıp, PC'ye uyarlamışlar ve satış listelerinde tavan yapmışlardır. EA'in bu savaştan kolay kolay vazgeçmeyeceğini de göz önünde bulundurarak, art arda çıkan Medal of Honor oyunlarına neredeyse her sene maruz kalmaya devam etti. Geçen yıllarda PC'de bir hayli beğenilen Allied Assault'tan sonra PS2'de Vanguard'la tanışık fakat bu oyundan pek tatmin olmadık. Gözlerimizin PC ve yeni nesil konsollar için bir MoH aramaya başladığı sırada da Airborne -ve bir ton Amerikan askeri- tepemize indi. Oyunu oynamadan önce o kadar fazla bilgi ve görsel malzeme elimize ulaşmıştı ki oyuna kendimizi

bıraktığımız anda evimizdeymiş gibi hissetti: Kahverengi ve gri tonlarla bezenmiş olan haritalara indirme yapıp, Thompson, M1 Garand ve MP40 gibi silahları tekrar elimize aldık. Elbette ki Alman askerleri bizi defetmek için bir kez daha ant içmişlerdi. Tekrar bu savaşı yaşayacağım için çok mutluydum ama kısa bir süre sonra bu mutluluk yerini bazı şüphelere bırakı.

Daha yazının başından moralinizi bozmak, sizi bu oyundan soğutmak gibi bir amacım yok. Hatta Airborne'un kötü bir oyun olduğunu da söylemeyeceğim. Ancak PC'deki bir oyunun görselliğinden tatmin olmayınca ve oyunun aslında bir konsol devşirmesi olduğunu fark edince insan biraz hayal kırılığına uğrayabiliyor.



Normalde PC için özel olarak hazırlanmış olan oyunlarda V-Sync ayarlarından tutun; Anti-aliasing'e, gölge ayarlarına kadar her türlü ayarlamayı yapabilirsiniz. Hatta grafik ayarları konusunda çok fazla özgürlük sunan bir oyunda bu eylem biraz sıkıcı bir hal bile alabilir. Airborne ise sizi sadece ekran çözünürlüğü ve belli başlı birtakım genel ayarlarla baş başa bırakıyor. Ancak tüm ayarları "Full"e getirseniz bile yeterince tatmin olmuyorsunuz.



BİR BAKIŞTA...

TÜR FPS

İÇERİK İkinci Dünya Savaşı'nın ortasına Amerika'nın ünlü "Airborne" askerleri ile indiğimiz, ayak bastığımız bölgede görevleri özgürce tamamlayabildiğimiz, heyecan dolu bir aksiyon.

KARŞILAŞTIRMA

MOH: AIRBORNE	%78
MOH: ALLIED ASSAULT	%95
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	%68

Görsel kalitenin detaylarda gizli olduğunu düşünebilirsiniz belki ama maalesef öyle bir şey de mevzu bahis değil. Açıkçası, tüm askerlerin "Ragdoll" tekniği ile modellenmiş olmalarından dolayı eskisine göre daha gerçekçi bir şekilde vefat etmelerini hesaba katmazsa, bu oyunda görsel anlamda hiçbir yenilik yok diyebilirim. Durum o kadar vahim ki arkasına saklanmakta olduğunuz ahşap bir kutunun hemen yanından bir el bombası patlaza bile ne o kutu dağılıyor, ne de size bir şey oluyor. Üstelik bu, çevredekiler her türlü obje için geçerli. Roketatarla yarısi yıkılmış olan bir kolona ateş edip, o kolonun hiçbir şey olmamış gibi yerinde durduğunu görünce hayal kırıklığına uğramak kaçınılmaz oluyor; özellikle de "yeni nesil" bir oyunda...

Airborne'un bir konsol oyunu olarak tasarlandığını ve PC'ye uyarlandığını düşünerek grafik konusunu kapatıyorum. Zaten EA'ın -en azından bu oyunda- grafiksel anlamda oyun dünyasına müthiş yenilikler getirme gibi bir iddiası da yok. O yüzden gelin, biz oynanışa gelelim; biraz moralimiz düzelsin.

İSTEDİĞİM YERE İNERİM BEN ARKADAŞ!

Oyunların bölmelere ayrılmış olmaması kaosa mı neden olur, yoksa oynanışı serbest mi kılarsa; bu konuda kararsızım fakat bu oyunda bir kez daha İkinci Dünya Savaşı'nın birçok bölüme ve görevre ayrıldığını görüyoruz. Yalnız bu defa öümüzde üç tane Amerikan askeri ve arkamızda iki araçlı bir konvoy ile Fransa şehirlerine



Görevlerdeki başarınız bölüm sonlarında birer madalya ile ödüllendiriliyor.



NE TİP BİR MOH OYUNCUSUSUNUZ?

Medal of Honor'ı, özellikle de Airborne'u birkaç farklı biçimde oynayabilirsiniz. Bu tamamıyla sizin yeteneğinize, sabırına ve muhakeme yetinine kalmış durumda. Acaba siz bu oyunu hangi şekilde oynamacaksınız, oynuyorsunuz veya oynayıp bitirdiniz?

TAKTİK İNSANI

Bu tipteki bir oyuncu, bir hareket yapmadan önce en az bir dakika düşünür, elini ayağını nereye koyacağini hesaplar ve ancak ondan sonra hareket eder. Bu oyuncuların her türlü kutunun, siperin arkasında çay molaları vermemeleri olasıdır. Genellikle arkadaşlarının önden gitmelerine izin verirler ve kendilerini güvence altına aldıktan sonra saldırırlar.

Avantajları: Bu şekilde oynarsınız olma olasılığınız gerçekten çok az. Aynı yerleri tekrar tekrar oynamaya zahmetinden kurtulacağınız gibi gösterdiğiniz başarı siz mutlu edecektir.

Dezavantajları: Bu denli yavaş ilerlemenin bir yan etkisi olarak göz kapaklarınız yavaş yavaş kapanabilir ve kendınızı bilgisayarın başında uyuklarken bulabilirsiniz. Bir aksiyon oyunu da satranç gibi oynanmaz ki ama!

GAZ İNSANI

Elinde ne olduğunu baktıdan "Rhöaaaaar!" efektiyle düşmanının üstüne doğru koşan bu oyuncu tipi, muhtemelen her 10 saniyede bir yere yatacaktır. İşin kötüsü, taktiksel davranışımı düşündürme sapan yerlerde ölünce ben de bu şekilde bürünebiliyorum.

Avantajları: Mouse yeteneğinizde doğru orantılı olarak, eğer hasar gücü yükseksel bir makineliyi koşturursanız -sansız yaver gittiği sürece- kimse sizin durduramaz.

Dezavantajları: Ya cepheye ya da iyi hedef alamamanız yüzünden aynı yerleri tekrar tekrar oynamanız gerekecektir zira Almanlar'ın da elleri armut toplamıyor.

DENGE İNSANI

Kendilerini gerçekten savaşmış gibi hissedeni bu oyuncular, birinci silah olarak mutlaka bir makineli, ikincil olarak da dördüncü bir Springfield alırlar. Böylece uzaktaki düşmanlarını sinek avları gibi bir bir yere indirirlerken, yakınlarına yaklaşanları da Thompson veya MP40 gibi silahlarla kurşun manyağı yaparlar.

Avantajları: Kolay kolay ölmez denge oyuncuları... Ellerindeki silahların arasında sürekli geçiş yaptıkları için oyuncularını dinamik bir şekilde oynarlar. En çok eğlenen oyuncu tipi her zaman denge oyuncularıdır.

Dezavantajları: "Bu oyun böyle oynanır!" sözüyle yola çıkmalarına rağmen onlar da ölecek ve her şeyi doğru yaptıklarını düşündükleri için sınırleneceklereidir.

Sonunda da bilgisayarlarını G3 ile parçalarlar.



HER BÖLÜMDE SİZE EŞLİK EDEN AMERİKAN ASKERLERİ, MG42 GİBİ AĞIR MAKİNELİLERİN YAYLIM ATEŞİNE MARUZ KALIRLARSA SİZİNLE İLERLEYEMEYECEKLERDİR

girmiyoruz. Sürekli taban tepmek yerine, oyuna adını veren özellik sayesinde her bölümde paraşütle atlayarak başlıyoruz. Bölümde birçok görev içeriği ve oyuncu nispeten özgür bir oynanış sunduğu için paraşütümüzü istedigimiz yöne çektiştirek diledigimiz bölgeye inebiliyoruz. Yalnız "güvenli bölge" adıyla işaretlenmiş olan ve yeşil işaret fişesiyle renklendirilen alanlara inmezseniz yoğun Nazi ateşiyle karşılaşabilirsiniz ki bu konuda çok dikkatli olmanızı tavsiye ederim. Nitekim yanlış bir noktaya indiğinizde, Naziler, karakterinizi çabucak eleğe çevirebiliyorlar. Yine sizin yeteneğinize bağlı olarak

başarıyla ya da başarısızlıkla sonuçlanacak olan "paraşütle inme aktivitesi"nin hemen ardından ilk görevinizi alacaksınız. Durdaksızın "Şuraya git, şunu patlat, o bölgeyi koru, onu getir, bunu götür" gibi emir kipleriyle ifade edilen görevler aldiginiz için de kendinizi hiçbir zaman ortalıkta boş boş koştururken bulmuyorsunuz. Bu görevleri tamamlamaya çalışırken zorlanmamak için şu tavsiyelerimi dinlemenizi öneriyorum: Sakın iki silahınız da makineli olmasın. Kendinize bir adet makineli, bir adet de uzun menzilli silah alın. Bombalarınızı savruk kullanmayın ama gerektiğinde kalabalık grupları



ve iyi siper almış olan Naziler'i havaya uçurmak için kullanmaktan da kaçınmayın. Her bölümde size eşlik eden Amerikan askerleri, MG42 gibi ağır makinelilerin yayım ateşine maruz kalırlarsa sizinle ilerleyemeyeceklerdir. Bu yüzden ya Springfield'inizla dalaş geçin ya da "koşma" tuşuna parmağınızı basılı tutup, stamina barı tükenmeden MG42'nin yanına ulaşın ve hızlı bir şekilde silahı kullanan askeri ortadan kaldırın. Böylece arkadaşlarınıza yol açmış olacaksınız. Dikkatli bir biçimde ilerlemek başarısız



LEVEL KARNESİ

- + Paraşüt sayesinde istediğiniz görevi seçebiliyor olmanız
- + Silahların seviye atlaması ve güncelenmesi
- + MoH'un eğlenceli oynanışı
- "Bu oyunda çok özgürsünüz" yalancı
- Yapay zekanın yererde sürünmesi
- Vasatı aşamayağın grafikleri



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	1	1
SES	1	1	1	1	1
OYNANABILIRLIK	1	1	1	1	1
OYUNCULAR	1	1	1	1	1
'EĞLENCE	1	1	1	1	1

✓ PC ✗ PS2 ✓ PS3 ✗ PSP ✗ Wii ✗ DS ✗ Xbox 360

Call of Duty'nin artık "modern savaşan" konu aldığındı düşünürsek, II. Dünya Savaşı'nda boy göstermek için tek şansınız MoH: Airborne.

78

olmanızı engelleyecektir fakat zaman zaman silah yeteneğinize güvenip kendinizi Nazi askerlerinin arasına atmak da iyi bir çözüm olabilir. (Bunu sakin oyunun zorluk seviyesini yukarıda çektığınızden denemeyin.) Kullandığınız silahlarla ilgili de söyleyeceğim bir şey var: Sakın kırılıktan çökmiş gibi sürekli silah değiştirilmeyin arkadaşlar. Örneğin; ilk defa elinizi sürdürünüz bir Thompson, oynayıp seviye atlaklıça çok kullanılmış bir hale gelebiliyor. Bu nedenle belirli silahlarda uzmanlaşmak, oyunun ilerleyen safhalarında işinizi büyük ölçüde kolaylaştıracaktır.

ÇIKMAZ SOKAK

Bahsi geçen "bölüm içinde özgürce dolaşma" özelliği aslında göründüğü kadar "özgür" değil. Çoğunlukla bir görevi tamamlamanın tek yolu bulunuyor ama o görevin bitişini tetikleyen olaya ilerleyiniz çok basit çözümlerle çeşitlilik kazanıyor. Örneğin; bir Nazi komutanını öldürmeniz istediğiinde, dilerseniz onu koruyan tüm askerleri öldürebilirsiniz. Ama eğer



yeterince yetenekliyseñiz, tabana kuvvet, soluğu komutanın yanında alır ve onu öldürerek görevi tamamlayabilirsiniz.

İşin özü, Airborne'un dünyasının en büyük yeniliğiymiş gibi lanse ederek seride eklediği "Paraşütle atla, istedigin bölgeye git, savaştı diledigin gibi şekillendir" formülü

peki de işlevsel değil. Bu oyunu yine MoH'un dengeli ve eğlenceli aksiyonunu sevdığınız için oynayacaksınız. Oyunun geri kalanında ise yine aynı ikinci Dünya Savaşı, yine aynı görevler ve yine aynı sıkıcı Alman askerleri bulunuyor. "FPS!" diye yanıp tutuşmuyorsanız ve ikinci Dünya Savaşı oyunlarından ikrah geldiyse, bu oyunu es

geçip Bioshock oynamanız yerinde bir karar olacaktır. Airborne'a veda ederken EA'in bir sonraki MoH projesinde bize neler sunacağını merak ettiğimi belirtmek istiyorum. Belki de artık bu seride bir nokta koymayanın vakti gelmiştir; ne dersiniz? (O kadar klişe bir insanım ki...) (Gerçekten öylesin! - FFA) L

MÜTHİŞ KARŞILAŞMA

Hangi milletin ikinci Dünya Savaşı'ndaki tavrı nasıldı? Kim daha çok iş yaptı, kim daha çok ense yaptı?
Hepsini sizin için irdeledik ve derledik...

	ALMANYA	FRANSA	AMERİKA
SAVAŞ TAKTİKLERİ	Hitler'in emrinde, çoğunuyla sinsi ancak yıkıma dönük saldıruları benimsemışlardır.	Almanya, Fransa topraklarına adım attığı anda Fransızlar "Oh no; sil vous plait monsieur!" diye af dilemiş ve Paris'i toplama 11.8 dakikada Almanlar'a teslim etmişlerdir.	"Kanka çok sıkıcı burası ya; biraz da Avrupa'ya bulaşalım." demişti Eisenhower ve Amerika bir anda kendini Avrupalı'da, Hitler'in tepesinde buldu. Çoğunlukla savunmaya ve Ruslar'ın yardımıyla yol almayı yönelik bir tutum sergilemişlerdir.
SAYGI & SEVGİ	Almanya'nın saygından anladığı şey, bir Yahudi'nin en fazla kaç dayaktan sonra özür dileydi; sevgiden anladığı şey ise aynı Yahudi'nin ölümne kadar istekli olduğu ve bunu Almanlar'a ne kadar bellii ettiğidir.	Onlar ülkeleri ele geçirilse bile Almanlar'ı sevmişler ve benimsemışlardır. İstilanın hemen ardından evlerine çekiliş şaraplarını içmeye devam ettikleri söylenmektedir.	Tüm dünyanın onları sevmesi ve sayması tek amaçlardır. Bu düşüncenle yola çıkıp Almanya'yı, kendilerine karşı saygısız davranışları için perişan ettikleri iddia edilir.
OYUNLARDAKİ DURUMLARI	Maalesef her zaman yenilmeye mahkumlardır ve "ölü" olarak lanse edilirler. "Achtung!" gibi kelimeleler asla ne kadar yardımcı duyduklarını belli etmemek isterler.	Bir oyunda, bir Fransız askerinin garip aksanıyla İngilizce konuşmaya çalışıp sizin kısa sürede hayattan soğutması ve bir süre sonra, "Hafif bu kadar aksiyon bana yeter." diyerek savaştan çekilmesi olasıdır.	Gerçek hayatı olduğu gibi oyunlarda Amerikalılar her zaman en güclü, en hızlı olanlardır ve kimse onları durduramaz. Bir Amerikan askerini kontrol ediyorsanız her zaman kazanacağınızı bilin.



Genç ve yakışıklı bir delikanlı...



Sizce bu pozisyon golle sonuçlandı mı?



Genc Semih kulübede sırasını bekliyor.



Oyun boyunca nadiren de olsa
güzel sutlar çektiğim oldu.

SİSTEM OYUNCUSU OLACAKTİM NE GÜZEL!

SEEİK AKKOC rocko@level.com.tr

YILLARDIR AKLIMDA OLAN VE AYLAR ÖNCÉ

A.B.D.'de (tercihen Chicago'da) yaşamış olmayı dilerdim. Tam bir "sistem" insanı olarak sabah işe gitsem, akşam eve gelsem, televizyonda NBA, NHL, NFL veya MLB maçını izlesem... Hatta ayda birkaç kez maçları yerinde takip etsem... Bunların dışındaki her şey hayatım için birer ekstra olsa... Saçmaladığımı düşünüyorsunuz belki de. Öyle ya, böylesine sıkıcı ve monoton gözüken bir hayatı kim yaşamak ister ki? Ben isterdim! Ama tam olarak tarif ettiğim gibi olsaydı... Bu aralar bu düşünce tekrar canlandı beynimde. Neden mi? Çünkü Ekim ayının inceleme havuzundan payına düşen oyuncular, bilinc altına yerleşen bu düşünceleri harekete geçirdi. Önce Madden NFL 08'i yazdım, şimdi de NHL 08'i yazıyorum. Yani yazmaya başlayacağım; bu paragrafi terk eder terk etmez. Şimdi...

JORDAN'I YERİNDE İZLERDİM HEM

Buz hokeyi her zaman çekici gelmiştir bana. Ancak bir türlü oynama fırsatı bulamayınca ya da oynamabilecek yerleri araştırmayınca oyunlarla yetinmek zorunda kaldım. Durum böyle olunca da NHL serisinin bağımlısı oldum. Aslında "bağımlı" ifadesi doğru değil; her sezon yeni oyunu alır, tadını çıkarana kadar oynar ve oyunu silerdim. Allah Allah; bütçemde ne kadar gereksiz bir kalemmişi bu seri aslında! Bak şimdil

Her yıl olduğu gibi bu yıl da birtakım yeniliklerle kendini geliştirmiş olan bir oyun bekliyordum EA Sports'tan ama hayal kırıklığına uğradım. Çünkü firmanın PC için hazırladığı diğer oyunlar gibi NHL serisi de yerinde saymış. Muhtemelen gelecek ay inceleyeceğimiz NBA Live 08 ve FIFA 08 için de aynı cümleleri kurarsam (şimdiden kaptım yazıları) kızmazsınız, değil mi?

ama bana biraz zaman lazım; yıllardır klavye ile oynamadığım -ya da oynamaya çalıştığım- oyunu gamepad ile oynamak, üstelik yeni sisteme alışmak pek kolay olmuyor. Uzun süre istediği gibi bir şut çekemedim, rakipleri yanıltıp avantaj sağlayamadım. Problem bende mi, yoksa oyunda mı? Bence her ikimizde de problem var. O halde yeni sistem için "Olmuş" diyemiyor ve puan kırıyorum. Tam olarak oturmamış olan bu sistemi kullanmakta ısrar edecekseniz gamepad'ın en kalitesini alın da basınız ağrısın.

KİM BİLİR; BELKİ İMZA BİLE ALIRDIM

Biraz da oyundaki modlara
değineyim: Kariyer ve yönetim
modu olan Dynasty, NHL 08'in en
önemli bölümlerinden biri. Takım
elbiseni giyip patron olmak
istiyorsanız, Dynasty modunun
detayı içeriği sizleri bekliyor.
Oyunun yeni sistemine alışmak
içinse Shoot Out Mini-Game'i

deneyebilirsiniz. Yazılı bitirir bitirmez bu moda geri dönmeyi ve kendimi geliştirmeyi umuyorum. World Tournament, NHL Playoffs ve Free for All seçenekleri dışında seride yeni eklenen bir diğer mod ise Play Now. Bu mod sayesinde sadece takımları seçerek hızlı bir şekilde maça başlayabiliyoruz.

Yani, işte, kem, küm... Oyunun böyle olduğunu bilseydim, arşivimdeki NHL 07'yi yeniden kurar ve oynardım. NHL 08'i aldığıma, kurduğuma, oynadığımı pişmanım. (Ama incelemediğime pişman değilim patron!) Bir PS3 ya da Xbox 360 satın almadığım sürece EA Sports'un herhangi bir oyununa dokunacağımı da sanmıyorum. (Ama istersen incelemir patron!) Çünkü PC için yeni bir şey yapacakları yok. Bu vesileyle bu hokeystinden de soğudum zaten; aferin EA! Gitmiyorum Amerika'ya falan! (Ama istersen giderim patron!) 

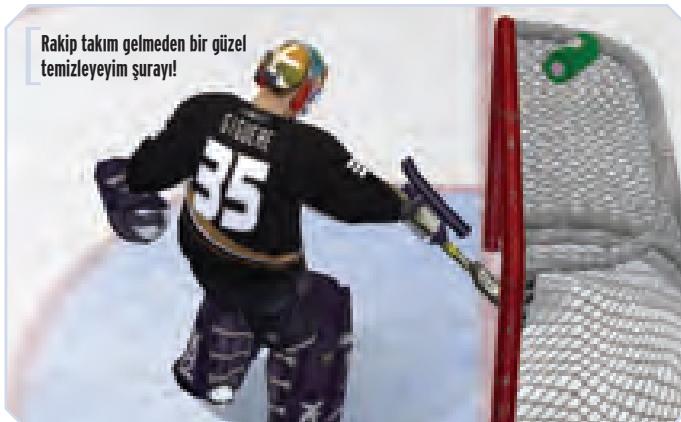
- + Yeni Skill Stick sistemi
 - + Detaylı Dynasty modu
 - Savunma yapmanın zor olması
 - Zaman zaman qariplesen oyuncu-pak etkisi

	1	2	3	4
GRAFİK	+	+	+	+
SES	+	+	+	+
OYNANABILİRLİK	+	+	+	+
MULTIPLAYER	+	+	+	+
EĞLENCE	+	+	+	+

PC PS2 PS3 PSP

NHL 08'in önceki oyunlara göre en büyük farkı yenilenen kontrol sistemi. PC oyuncularının gamepad alma nedeninden biri olarak gösterilebilecek bir sistem bu. Saç stick'i rakibi yanıltmak ve şut atmak için kullanıyoruz. Bunu duyarlıymaz aylardır yatağımın altındaki kutudahapsolmuş halde yatan gamepad'ımı çıkarivedim ortaya. Hazır EA uğraşıp ortaya bir şeyler koymuşken bunu test etmeden duramazdım. Bakıyorum nasıl bir şeymiş...

Yeni sistem güzele benziyor



Rakip takım gelmeden bir güzel temizleyeyim surayı!

CAN YOU FIFA 08?



FIFA 08



*Ekim Ayında
Tüm Satış Noktalarında

3+



PlayStation 2

PLAYSTATION 2



NINTENDO DS

Wii



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. In the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. ©2007 FIFA licensed product. *® The FIFA Board Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. **Official Game Partner license by Electronic Arts Inc. The Premier League® is a trademark of The Football Association Premier League Limited 1992. The Premier League Logo is a trade mark of The Football Association Premier League Limited and The Premier League Ltd. Logos are copyright and registered trade marks of the respective clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from The Football Association Premier League Limited. No association with or endorsement of this product by any club is claimed or implied by the license granted by the Football Association Premier League and its members (including AIA, "Professional", "m.p.h.s.f.c.", "A.F.C." Family Logos and "P.L."™). ® Family Logos and "P.L."™ are registered trademarks of Super Leisure Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. Nintendo DS, DS Lite and the DS logo, Nintendo DSi, DSi XL and the DSi logo, and the Mario logo are trademarks of their respective owners.



MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS

TARİHİN SAYFALARI YENİDEN YAZILIRKEN... [ÖMÜR İKLİM DEMİR omur@level.com.tr]

AMERİKA KITASI'NIN UFKUNDА İLK KALYON

gögeleri belirdiğinde, Aztekler başlarına gelecek yıkımdan habersizdi. Aynen Anadolu'ya giren ağır zırhlı, ilk Haçlı Ordusu gibi.. Bir okun, havada ıslık çalmasıyla başladı her şey; birkaç kılıç şakirtisi ve insan çığlığıyla devam etti, karga sesleri ve ağıtlarla da sona erdi. Şehitlerin ve hainlerin cesetleri yan yana, aynı kan gölünün ortasında yatarken var olan tek gerçek ölümdü. Böylece, üzerinde Güneş'in batmadığı imparatorluğun savunucularından, Paganlar'la savaşan Töton Şovalyeleri'ne kadar pek çok kahraman, tarihin sayfalarında birer toz zarresi olarak yerini aldı. Ve de tarih denilen bitmeyen hikaye, yenenerlerin mürekkebi ve yenilenenlerin kanyila yazılıarak binlerce defa tekerrür edip durdu.

Medieval Total War; meydanavaşlarını, ülke yönetimini, diplomasayı, saray entrikalarını ve ihaneti belki de en etkili şekilde oyunculara hissettirmeyi başaran oyun olmuştur. Serinin

ikinci oyununun ardından çıkan ekleni paketi Total War Kingdoms, bizlere her biri ayrı bir oyun kalitesinde ve uzunluğunda olan dört farklı bölüm sunuyor. Oyunındaki bu dört bölümün tamamıyla farklı birer oyun olarak tasarlandığı, kurulum aşamasında her bölümün kendine ait kurulum seçeneğinin olmasından da rahatça anlaşılıyor. Bu arada; hazırlıklı olnan çünkü oyunun kurulumu gerçekten çok uzun sürüyor. Ama merak etmeyein, bu uzun bekleyişe değer olacak zira dört devasa bölüm, 13 yeni millet, 50 yeni bina ve 150 yeni birim sizleri bekliyor.

Ekleni paketinin içeriği dört farklı bölüm, dört farklı başlık altında topladık ve detaylı bir yazı hazırladık. İşte, farklı milletlerle ve farklı taktiklerle oynayabileceğiniz dört ayrı bölüm:



BİR BAKIŞTA...

TÜRK TBS/RTS

İÇERİK Haçlı Seferleri ve Amerika'daki İspanyol sömürgeciliği gibi dört önemli tarihi olay, bir ekleni paketinde başarıyla toplamış olan bir yapı. Medieval II: Total War Kingdoms, her strateji severin arşivinde yer almalı.

KARŞILAŞTIRMA

MEDIEVAL: TOTAL WAR KINGDOMS %93

CIVILIZATION IV: WARLORDS %683

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS %76



I) BRİTANYA

Seçilebilen milletler: İngiltere, İrlanda, İskoçya, Galler ve Norveç

1258 yılında geçen bu bölümde İngiltere, kendine ait olan adaları savunmaya çalışırken İrlanda, İskoçya, Galler ve Norveç aynı adalarda hakimiyet kurmak için uğraşıyor. İlk bakışta, İngiltere gibi büyük bir imparatorluk ile oynamak daha avantajlı gibi görünse de bir yandan dört taraftan saldırıyla açık olan adaları savunmak, bir yandan da imparatorluk içindeki huzursuzlukları bastırmaya çalışmak hiç de kolay değil. İngiltere ile oynamayı seçerseniz şehirlerinizde mutlaka asker bulundurmali ve de düşmanlarınızın güçsüz anlarını iyi değerlendirmelisiniz. Bunun yanında, tarihsel süreçteki farklı duruşları nedeniyle İskoçya ya da İrlanda ile oynamak ayrı bir zevk.

Diğer bölümlerden farklı olarak, bu bölümde, haritada bulunan taş kalelere asker yerleştirip bu kalelere garnizon olarak kullanabilirsiniz.

Select Faction



"Kalabalık savaş sahnesi" diye buna denir!



II) HAÇLI SEFERLERİ

Seçilebilen milletler: Bizans İmparatorluğu, Kudüs Krallığı, Antakya Prensliği, Mısırlılar ve Türkler

Önceki oyunlarda çoğu oyuncunun eksikliğini hissettiği bölüm işte burada. Tarihin en organize ve en büyük iki kültürü arasındaki bu çatışmaya, yapımcılar gereken özeni göstermemiştir yıllardır. Haçlı Seferleri, salt bir Hristiyan-Müslüman savaş zinciri değildir aslında; bu savaşların etkisi altında kalan dönem, aynı zamanda "Ortodoks" Bizans İmparatorluğu'nun, "Katolik" Avrupa'dan yardım isteyerek döştüğü çıkmazın bir yansımasıdır. Üzerlerine gelen zırhlı, koca bir orduya rağmen, Araplar'ın kendi aralarında çekişme yaşamaları ve bazlarının bu uğurda taraf değiştirmesi ise bir diğer ilginç noktadır. Sonuç olarak, şu anda olduğu gibi binlerce yıl önce de



C-Objektife bakma! Objektife bakma! O kadar belgesel ekibi geldi, daha öğrenemediniz yahu!
-Ha?

Orta Doğu karmakarışık bir halde bırakılmak istenmişti. Haçlılar onca kayiplarına rağmen, 200 yıl boyunca Orta Doğu'da varlıklarını sürdürdü. "Cennet" vaat edilen topraklarda "cehennem" yükselirken, kaybeden sadece insanlık oldu.

Kum firtinalarının içinde, kutsal toprakların üzerinde kan dökerek karmaşanın tam ortasına girmenin derin hissiyatı bu bölümde sonuna kadar korunmuş. İster Bizans İmparatorluğu'nu seçerek o ünlü "Rum Ateşi"ni ("Grejuva" olarak da anılır) deneyin, ister atlı okcularıyla ve hafif birlikleriyle her an her bölgeye yetişen Türkler'i... Hangisini seçerseniz seçin; ekleni paketinin kesinlikle en heyecanlı bölümüyle karşı karşıyasiniz.

Diğer bölmelerden farklı olarak Türkler ve Misiriler, o ülki Haşşıyunlar'a ("Assassin" adının asıl kaynağıdır.) sahip olduğu için bu iki milletin suikastçileri diğer milletlerinkilere göre görevlerini çok daha iyi bir şekilde yerine getirebiliyorlar. Antakya Prensi ise hastane ve Tapınak Şövalyeleri'ni açarak çok özel birimlere sahip olabiliyor. Ayrıca her millet bir güç odağına sahip. Bu bölgeleri ele geçirerek o milletin itibar kaybetmesini sağlayabilirsiniz. Güç odaklarına yönelik, başta asker alım

hızları olmak üzere pek çok şeyi etkiliyor.

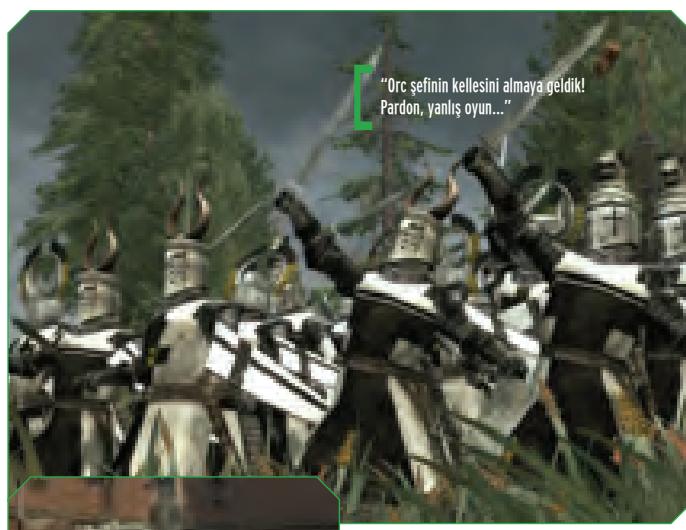
Unutmadan: Bu bölümde, her milletten birer komutan, "kahraman" (Aslan Yürekli Richard, Selahaddin Eyyubi gibi) olarak eklenmiş. Kahramanlar birçok üstün yeteneklere sahipler.

III) TÖTON ŞÖVALYELERİ

Seçilebilen milletler: Töton Şövalyeleri, Danimarka, Litvanya, Novgorod ile sonradan seçilebilir hale gelen Polonya ve Kutsal Roma İmparatorluğu

Neredeyse tüm FRP oyunlarında gördüğümüz Şövalye (Knight) sınıfının, belki de en "ete kemiğe bürünmüş" halidir Tötonlar. İnsanın gözü meydan savaşlarında Orc ve Goblin aramıyor desem yalan olur. Tötonlar'ın Hristiyanlık adına, Pagan Litvanya'ya açtıkları savaşın yansımaları ikinci Dünya Savaşı'ndaki Nazi söylemlerine kadar uzanmıştır. Oyunu, karizmatik ve öfke dolu Töton Şövalyeleri ile oynamak zevkli olsa da çok fazla düşmana sahip oldukları için bir o kadar da zor.

Diğer bölmelerden farklı olarak, Töton Şövalyeleri'nin bir tarikat olması, onları sultanat sisteminin dışında tutuyor ve "prense" gibi öğelerden mahrum kalmalarına sebep oluyor. Ayrıca aşırı askeri yapısı, şehirlerin gelişimine izin vermiyor; bu nedenle bol bol kale yapıp jeopolitik önemini olan bölgeleri ele geçirerek gelişmeleri gerekiyor. Litvanya ise bazı özel birimleri açabiliyor ve sonrasında Hristiyanlığı kabul edebiliyor.



"Orc şefinin kellesi almaya geldik! Pardon, yanlış oyun..."



savaşmak ve savaşın sonunda galip taraf olmak gerçekten çok hoş bir duyu. Sonuç olarak iki tarafın da kendine has bir tadi var; iki tarafı da mutlaka deneyin.

Diğer bölmelerden farklı olarak İspanya ile oynarken, oyun boyunca kraldan alacağınız görevleri yapıp "baron" veya "kont" gibi asala unvanları alabilir, bu sayede yeni binalar açabilirsiniz.

BİR TAŞLA DÖRT KUŞ

Eklenti paketindeki her bölüm, kendi dönemini yansitan müzikerle öyle güzel bezenmiş ki çoğu zaman etkileyici bir film müziklerini dinliyormuş gibi hissediyorsunuz. Ayrıca her bölüm, özel bir unsur verilerek (Haçlı Seferleri'nde "kahramanlar", Britanya'da "taş kaleler" gibi) ekleni paketinin tekrar etmemesi sağlanmış.

Son olarak, bir ekleniyle dört farklı oyun oynamaya şansı sunan bu paketi, daha önce Medieval oynamış olan herkese şiddetle tavsiye ediyoruz. Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! L



Havana puros ile fazla oyulanmadan askerlerinizi Vera Cruz'a yönlendirseniz iyi edersiniz.



LEVEL KARNESİ

- + Yepyeni dört bölüm
- + Her bölüm için özel unsurlar
- + Yeni birimler, grafikler, müzikler
- Tam bir sistem canavarı
- Uzun süren kurulum aşaması

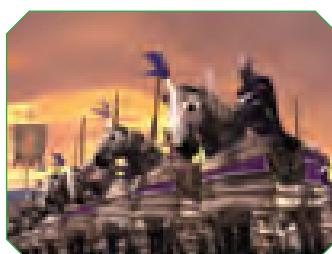


	1	2	3	4	5
GRAFİK					
SES					
OYNANABILİRLİK					
MULTİPLAYER					
EGLENCE					

✓ PC ✕ PS2 ✕ PS3 ✕ GBA ✕ Wii ✕ DS ✕ Xbox 360

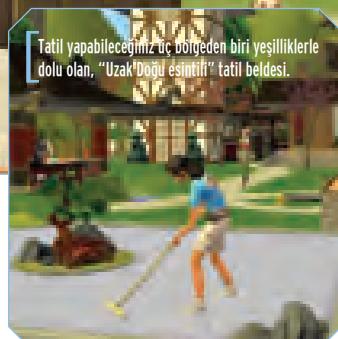
Serinin söhretini başarıyla devam ettiren bu ekleni paketi sizden klasikler arasındaki yerini aldı.

93





Ercan, masaj yaptırırken uyuya kalyor ve bu masör kızın ona daha sonra neler yapacağını hatırlamıyor.



Tatil yapabileceğiniz üç bölgeden biri yeşilliklerle dolu olan, "Uzak Doğu esintili" tatil beldesi.

THE SIMS 2: BON VOYAGE

BEN CUMARTESİ GÜNÜ BİLE ÇALIŞIRKEN BU OYUN NEREDEN ÇIKTI YAHU?

[ELİF AKÇA elif@level.com.tr]

İŞ YA DA OKUL NEDENİYLE TATİL EĞİDEMİME VAKASI
vardır ki bu içler acısı bir durumdur. Telefon rehberinizdeki bütün arkadaşlarınız size kulağıınıza vuran deniz dalgaları eşliğinde "Keşke sen de gelseydin ya" gibi aslında çok da samimi olmayan cümleler sarf ederler. Yaptığınız her işte, baktığınız her fotoğrafta, yediğiniz her yemekte ya da oynadığınız her oyunda -bir şekilde- tatil ile alakalı bir nokta yakalar, çevrenizdekileri şaşkına çevirecek kadar hızlı bir şekilde depresyonun derinliklerine dalarsınız. Peki, bir "tatil oyunu" oynarsak bu, psikolojik durumumuzu ne yönde etkiler? Level ekibi olarak The Sims 2: Bon Voyage ve bir avuç, zavallı, gözleri kanlanmış dergi çalışması ile yaptığımız deneyde ilginç sonuçlarla karşılaştık.

BİRİ TATİL YAPAR, BİRİ BAKAR; KİYAMET ONDAN KOPAR

Ofisteki herkesi yarım saatliğine de olsa bu ekleni paketini oynamaya ikna ettim ve deneyimiz başladı. Fırat, oyunu oynamaya başladıkten 20 dakika sonra masadan bir hıçkıra kalktı ve "O kadar ekleni paketi yaptılar; hala şu oyunu özgür bir hale getiremediler! Zaten kamera da çok yavaş hareket ediyor!" diye bağırmışça çığırarak kibarca (!) masamı terk etti. Aslında haklıydı da çünkü her yeni ekleni paketi, yeni eşyalar ve hareketler sunarken bir türlü tüm ekleni

paketlerindeki eşyalar ve hareketler bir araya getirilmedi. Kamera sistemindeki sorunlar da maalesef devam ediyor. Ayrıca Simler'in birbirleriyle olan ilişkilerindeki çeşitsizlik ve sıklık bir süre sonra insanı rahatsız ediyor. Kısacası, tatil sevdasıyla yanıp tutuştuğu halde Fırat, bu oyundan hiçbir şekilde etkilenmedi. Fırat'tan sonra koltuğuma Tuna'yı oturttum. Tuna ilk önce kendisine iki güzel kızdan oluşan, çarpık bir aile kurdu. Daha sonra iki kızı birden maaşı yüksek bir işte çalıştırarak para biriktirdi ve kendisine denize kıyısı olan bir otel seçti. Gittiği otelde masaj yapılmaktan tutun, hazine avcılığına kadar bütün aktiviteleri denedi. Kızlar iş performansları artmış bir şekilde eve döndükten sonra da bana bilgisayarımı teslim etti. Tüm bunları 35 dakika içerisinde yapabilmesini

olsaydım, 35 dakikam "Acaba kızlara siyah mayo mu giydirsem, yoksa kırmızı mı?" gibi saçma sapan detaylarla geçerdii. Tuna da Fırat gibi düşünüyordu: The Sims 2'nin bir yaşam simülasyonu olarak biraz yüzeysel kallığını söyledi. Ama ağızından şu cümleyi kaçırıldı: "Şöyledi ben de gitsem şu sahile, yatsam bu kızların yanına, güneşlensem..." Faruk, Şefik, Ercan ve Zeynep oyunu beraber oynamak istediler fakat dört kişi oldukları ve her kafadan bir ses çıktıktan sonra kendilerine bir karakter oluşturmaları bile bir saat sürdü. Kendilerini oyuna öyle bir kaptırdılar ki gerçekten tatil gidipormuşcasına planlar yapmaya başladılar. Zeynep israrla yeşilliğin ağırlıkta olduğu bir tatil bölgesine gitmek istedii. Ercan ve Şefik o bölgelerde fazla kız bulunmadığını düşünerek sahili olan bölgede israr

ettiler. Düşükleri durumu fark ettiklerinde ise artık çok geçti; ben geçirdiğim gülme krizi nedeniyle yerlerde sürünyordum.

The Sims 2: Bon Voyage, tatil hissini bize kısa süreli yaşatmış olsa da bizi ne moralimizi bozacak, ne de keyfimizi yerine getirecek kadar etkiledi. Ekleni paketiyle gelen yeni aktiviteler ve eşyalar dinizin kovuğunu birkaç saatliğine doldurabilir ama benim gibi detaylarla da eğlenebilen biriyseniz size iyi tatiller dilerim. L



LEVEL KARNESİ

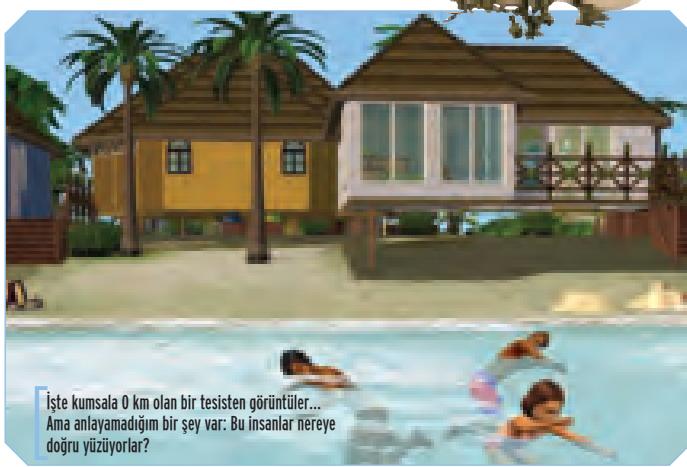
- + Üç farklı tatil bölgesi ve değişik aktiviteler
- + Tatilin iş hayatına yansıtılması
- Kamera sistemindeki sorunlar

	1	2	3	4	5
GRAFİK	■	■	■	■	■
SES	■	■	■	■	■
OYNANABILİRLİK	■	■	■	■	■
MULTIPLAYER	■	■	■	■	■
ĒLÈNCE	■	■	■	■	■

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Bir ekleni paketi için gerekli tüm özelliklere sahip olan ancak daha fazlasını sunmayan bir yapım.

70



İşte kumsala 0 km olan bir tesisten görüntüler... Ama anlayamadığım bir şey var: Bu insanlar nereye doğru yüzüyorlar?



Yayla Lezzet Testi için ne kadar da elverişli bir mekan sevgili okurlar, değil mi?



Başarılı atışlarından sonra oyuncular farklı özel hareketler sergiliyorlar. Ne kadar şaşırtıcı, değil mi?



Ağaçlar zaman zaman düşmanınız olabiliyor; dikkatli olmak gereklidir.



TIGER WOODS PGA WORLD TOUR 08

BİRİ BANA GOLF OYNAMAK İLE BALIK TUTMAK ARASINDAKİ FARKI AÇIKLASIN!

[ELİF AKÇA elif@level.com.tr]

BEN HAYATIMDA BU KADAR İNSANI

asosyalleştirten bir spor dalı görmedim! Bir top, bir sopa, bir de delik... Ne rekabet var ortada, ne de heyecan! Tek başınıza, sakin sakin, ter bile dökmeden yapabileceğiniz bu spor gerçekten bir spor mu? (Müdür, müdür müdür?) Satranç oynamanın bile spor sayıldığı dünyamızda golf, elbette ki bir spor dalı olarak lanse edilecektir. Benim bu konuya muhalif fikirler üretmem hiçbir şeyi değiştirmez; boşu boşuna golfseverlerin benden nefret etmelerine neden olur. Bu yüzden kendimi toparlıyorum ve dillere dolanan bir reklamda boy gösteren kızımız gibi konuya "bir de şu açıdan" bakıyorum.

LEVEL KARNESİ

- + Online moddaki tefek değişiklikler
- + Yeni eklenen FedEx Cup modu
- Oynanış herhangi bir yenilikin getirilmemesi
- Grafiklerin yeteri kadar iyi olmaması



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	2	1	1	5
SES	1	1	1	1	1
OYNANABILİRLİK	1	1	1	1	1
MULTIPLAYER	1	1	1	1	4
ĒĞLENCE	1	1	1	1	1

✓ PC ✓ PS2 ✓ PS3 ✓ PSP ✓ Wii ✓ DS ✓ Xbox 360

Sadece golf tutkunusunuz
ve beklenileriniz sınırlısa
-07'sini oynamak yerine -bu
oyunu oynayabilirsiniz.

65

EA Mİ? PAZAR 88 Mİ?

Hatırlar misiniz bilmem; Pazar günleri yayınlanan, Mustafa Yolaşan'ın sunduğu bir eğlence programı vardı. Adı Pazar xx'ti; xx yerine programın yayınlandığı yıl geliyordu. Yıllara inat, bitmek bilmeyen bu programı ilk olarak 1988 yılında ve son olarak da 1998 yılında izlediğimi anımsıyorum. "Konumuzla ne alakası var şimdidi?" demeyin zira çok alakası var. Bu program, ismindeki yeni tarih ve birkaç ufak, yeni yarışma dışında her yıl aynı şekilde karşımıza çıktı. Aynı EA gibi... Haliyle, bu programın yapımcısının EA olmasından şüpheleniyorum.

Ne var ki yıllardır gerek basketbol, gerek futbol, gerek buz hokeyi, gerekse golf olsun tüm spor dallarında ufak yeniliklerle seride bir yenisini ekleyen EA, bu sefer bizi çok fazla değil, biraz şaşırtıcı ve "Bir golf oyununda grafiklerden başka ne geliştirilebilir ki?" sorusuna bir cevap verdi. Bizi sosyalleştirerek için online moda birtakım gelişmelere giderek...

Online moda yarattığınız karakterle oynama imkanı bir yenilik değil ancak karakterinize kendi suratınızı ve mimiklerinizi entegre edebilmeniz bir yenilik. Bir webcam ile fotoğrafınızı çekerek oyuna aktarabilir ya da EA'in web

sitesine girerek fotoğrafınızı siteye upload edebilir ve bu fotoğrafı oyunda kullanabilirsiniz. Sanal aleme aktarabileceğiniz tek şey suratınız değil üstelik; hiç kimse teknik hamlede başarılı olamayacağı kadar zor bir saha yaratıp bu sahada online oyuncularla karşılaşabilirsiniz. Bunun dışında oyuna bir de FedEx Cup modu eklenmiş ki bu modda, dört farklı haritada şov yapma olanağınız bulunuyor.

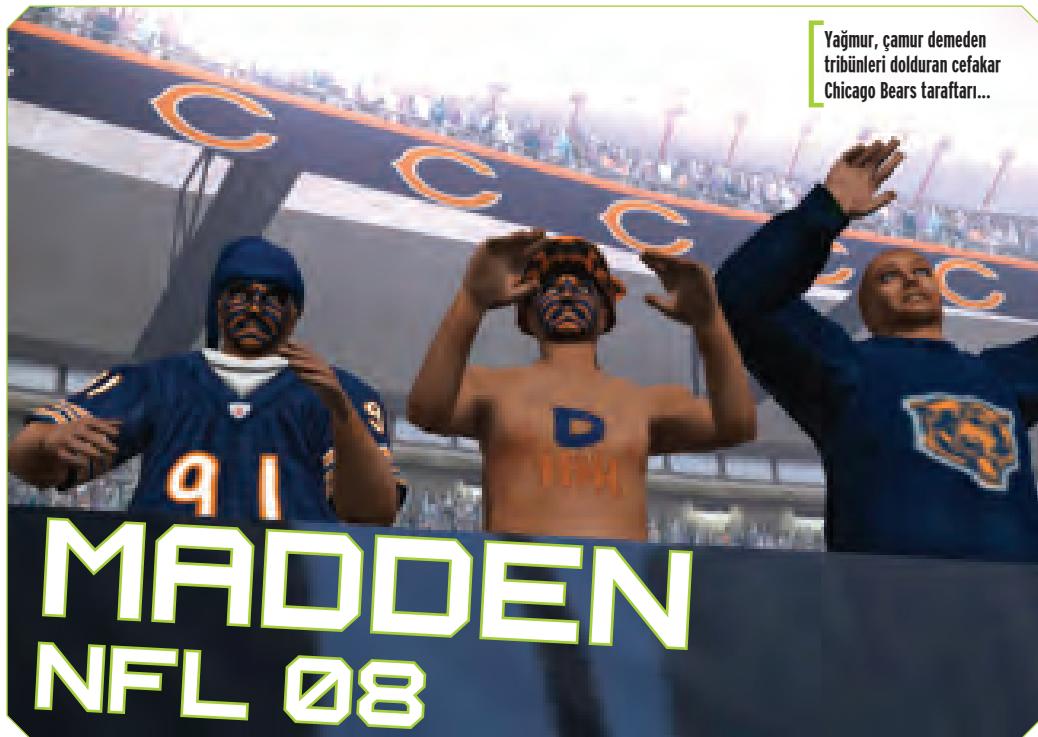
Oyunun görselliğindeki küçük ve olumlu bir gelişmeden bahsetmek istiyorum. Bildiğiniz gibi rüzgarın golfteki etkisi büyütür. Bu etkiye göz önünde bulunduran yapımcılar, PGA World Tour 08'de rüzgarın ağaçlar ve diğer objeler üzerindeki

etkisini net ve gerçekçi bir şekilde bize yansıtmışlar.

GOLF GİBİ YAZI...

Bakıyorum, inceliyorum ve EA'ın verdiği cevapların tükendiğini görüyorum. Ayrıca bu yazının aynı golf gibi sıkıcı olduğunu fark ettim. Bence golfe birileri el atmalı. Ne bileyim; mesela iki kişi aynı anda atış yapabilmeli ya da bir parkurda üç-beş farklı delik olmalı; bu spor dalına heyecan getirilmeli. Belki o zaman EA de daha belirgin yenilikler katabilir bu seride. Yoksa aynı şekilde gider bu seri bir 100 yıl... (Golfseverlerin bir kez daha aflatına siğınıyorum!) L





Yağmur, çamur demeden
tribünleri dolduran cefakar
Chicago Bears taraftarı...

ÇOCUĞUM, ŞU TOPU YUVARLA BAKAYIM

[SEFİK AKKOÇ rocko@level.com.tr]

"AMERİKAN FUTBOLU" DEDİĞİN NEDİR Kİ? Ağır kütlesine zirh ekleyen bir grup sportmen insanın birbirini iteklediği, bu sırada topu elinde bulan birinin olay yerinden uzaklaşmaya çalışanları topla vurmaya çalıştığı bir spor... (Anlımadım, değil mi?) Açıkgözü ilgimi çeken bir branş değil bu. Az buçuk benim de bir kütle var ama sporcu kimliğimi yıllar önce kaybettim, hükümsüzdür. Zamanında, ilginç lakaıyla (söylemem) bir futbolcu ve takımından bağımsız olarak hareket eden varlığıyla bir basketbolcu idim sadice. Amerikan futbolu ağır gelir bana; hele ki üç-beş tuşa basıp güzel güzel oyunu oynamak varken...

Kolay yolu bulmuşken kuruyorum Madden NFL 08'i ve tıklıyorum oyunun kısa yoluna; oyun beni Vince Young ile karşılıyor. Tam bu noktada RPSD'deki "Madden'in Laneti"

yazısı geliyor aklıma. Okuyanlar bilir; Madden NFL serisinin herhangi bir oyununa kapak olan her oyuncunun başı belaya girmiştir. Sakatlananı, formdan düşeni, dışlananı derken yıldız oyuncular, teker teker gözden düşmüşlerdir. Lige 2006 Draft'ının üçüncü sırasından giren Young'un kariyeri hangi yönde ilerleyeceğ; takipçi olacağım.

KOŞ MUHAMMAD KOS

Serinin sıkı bir takipçi sayılmasının ama hemen hemen tüm Madden NFL oyunlarını az çok oynadım. Yeni oyunda fark ettiğim ilk şey, oyuna eskisine göre çok daha rahat hükmenebildiğim oldu. Önceki oyunlarda taktikleri uygulamak ve bir adım ileriye gidebilme için yoğun çaba sarf ederken, 08'deki ilk maçında farka gittim. Bu da beni oyunun başında uzun süre oturmam için motive etti. Hazır "bildiğimiz futbol" dan da soğumuşken Amerikan futboluna mi sarsam acaba?

Madden NFL 08'in seride getirdiği en önemli yeniliklerden biri, belirli özelliklere sahip olan yıldız oyuncuların on plana çıkarıldığı Read & React sistemi. Birçok spor oyunduda olduğu gibi Madden NFL 08'de de belirli işaretlerle temsil edilen 20'den fazla sayıda özellik ve bu özelliklere sahip olan oyuncular var. Örneğin; Smart Quarterback özelliğiyle nitelendirilen bir oyuncu ile defans düzenini daha net görüyor ve bu avantaja göre hamleler yapabiliyoruz. Sadece kendi takımımızdaki değil, rakip takımındaki yıldız oyuncuların özelliklerini de Read & React sistemi

sayesinde görebiliyor ve gereken önlemleri alabiliyoruz. Oyuna ve oynanışa renk katan bu özellik için yapımcıları tebrik ediyorum ama...

...Oyunda başka yenilik var mı? Hayır! Madden NFL 08'in, geçen yılki oyundan hiçbir farkı yok neredeyse. Aslında bu durum, EA Sports'un tüm oyunlarının, özellikle de PC versiyonlarının ortak problemi gibi. Oyunların PC versiyonlarına, görsel olarak katacağı hiçbir şeyin kalmadığını düşünen EA, takım kadrolarını güncelleyip araya bir iki ufak yenilik atarak "Yeni oyun yaptık" demeye başladı. Yiyene afiyet olsun ama biz yemiyoruz!

HEY ARNOLD!

Tamam, sakınleştim; paragraf arası iyi geldi. Madem aynı oyun, tamam... O zaman geçen ya da bir önceki yıl oyunu satın almamış olanlar için Madden NFL 08'in birkaç önemli özelliğini sayayım. Eğer ilk defa bir Madden NFL oyunu oynuyorsanız, Game Modes altındaki Mini Camp bölümünü girin derim. Bu bölümde hem kontrolleri öğrenirsiniz, hem de oyuna adapte olursunuz. Zira takım sporlarında adaptasyon önemlidir. Öğreneceğiniz şeyler bir maça uygulanabilir hale getirmekse sizin



...ve kazandığı topla 40 yarlı bir koşu yaparak takımını öne geçiriyor.



Muhammad kendine boş bir alan arıyor...

algınıza ve yeteneğinize kalıyor; "ilk maçında" diyorum, "farka gittim" diyorum, size diyorum!

Ana menüye geri dönüp Game Modes altındaki listeyi açıyorum tekrar. Practice'ı biliyorsunuz, Situation'ı biliyorsunuz... Franchise'ı da biliyor olmalısınız ama ben kısaca açıklayayım: Bu bölümde kendimize bir takım seçiyor ve o takımın hem saha içinde, hem de saha dışında patronu oluyoruz. Kadroyu şekillendirmek, antrenmanlar ile oyuncuları formda tutmak, takımın becerisini artırmak... Koca bir NFL sezonu var önmüzde.

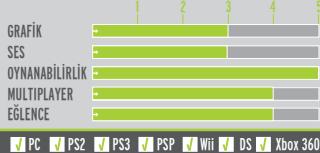
Geldim sadece: Madden NFL 08, serinin önceki oyunlarına göre şaşı baktığında şaşkınlığım bir yeniliğe sahip değil ama her şeye rağmen oyunu oynarken zevk aldım. Başarılı bir uzun pasın ardından onlarca yard (Madem Amerikan futbolundan bahsediyoruz, Amerikan kültüründe de yakınılaşmaliyim.) koşup, üstüne bir de "touchdown" (topla koşup rakip takımın koruduğu alana girebilmek, akabinde yere atlama, çökmek, topu yere vurmak falan, filan...) yapınca çok mutlu oluyor insan. Daha ilk maçında farka gittiğimi söylemiş miydim? L



Adamları vurmanız gerekmeliydi.
Doğru tuşa basın, yeter.

LEVEL KARNESİ

- Geliştirilen kontrol sistemi
- Eğlenceli oynanış
- Yeni Read & React sistemi
- Aynı grafikler
- Aynı sesler
- Neredeyse aynı Madden NFL



Oyun, birçok yönüyle önceki versiyonundan farklı olsa da eğlenceli ve basit oynanışı ile anne şefkatini hak ediyor.

75



İçinizdeki Kahramanı Ortaya Çıkarın.

Antik efsanelerden çok daha hızlı反应速度更快 ve HD'lerinize çok daha güçlü saldırmaktıınız. Gençliğe aklı almaz derece yakını HD'lerin dengeyi koruyan AMD ile İşlemci (CPU) ve görsel zenginlikte son nokta sizler bekliyor. AMD Gelişmiş paralel teknolojilerini **paramaktanızın** usuluna kadar getiriyor. Ezeli düşmanlarınızın反应速度更快 ve HD'lerinize çok daha güçlü saldırmaktıınız. Bu sistemlerde



Ekaen Brava PA72

- AMD Athlon™ 64 x2 5000+ (pr. překladačího jádra)
 - AMD 480K CrossFire™ Chipset + ATI™ 8800
 - 2 GB DDR2 Dual DDR2-800 RAM
 - ATI Radeon™ HD2600PRO 256 MB AGP/PCI (čistý kom.)
 - ATI CrossFire™ (DuoDVI 10 drenag)
 - 250 GB SATA s rychlou Disk.
 - 6 Kompatibilní porty (3x USB a 2x Port)
 - DVD RW/Digital LAN (stereo zvuk systém)
 - Linux (Ubuntu) systém
 - Bluetooth vs. Webcam (bezdrát.)



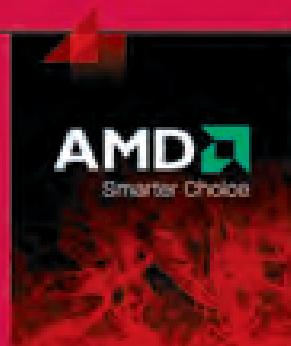
649 USD
+ KDV

www.elsevier.com/locate/jtbi

www.elsevier.com

www.rwand.com

© 2021 Edward M. Hirsch, Jr. All rights reserved. Used with permission of the author.





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

GÖZ AÇIP KAPAYINCAYA KADAR...

İstanbul'da ikamet etmediğim için her zaman dergideki gelişmelerden geri kalmışımdır. Bu defa ise durum farklıydı; her şey hızla yuvarlanan bir çığ gibi ezdi geçti beni.

Bu ay, çok ilginç bir şekilde, PS2'de neredeyse hiç oyun oynamadım. Bir Guitar Hero'yu açtım, o kadar incelemem gereken oyunlar da olmasaydı PS2'nin yüzüne bile bakmayacaktım. "PS2'nin yüzüne ancak Manhunt 2 çıktığında bakarım" diye düşündüm ve sonra oyuna erkenden sahip olmanın verdiği heyecanla PS2'me tekrar sarıldım ve haliyle hayata küstüm.

Ve tabii ki her ay olduğu gibi bu ay da PSP ile epey zaman geçirdim. Bırkaç sayfa sonra incelemesini de okuyabileceğiniz Jeanne D'Arc, bu yazımı yazmama engel olabilecek kalitede bir oyun.

Gelecek ay yepyeni bir görünümle buradan size sesleneceğim. O vakite kadar halen piyasaya çıkmamış olan oyunları beklemeye devam edelim; çıkışlıları da zevkle oynayalım.

Bu ayın müzik çılgınlığı:

- 01 Diablo Swing Orchestra - The Butcher's Ballroom
- 02 Elis - Griefshire
- 03 Watain - Sworn to the Dark
- 04 FischerSpooner - Odyssey
- 05 Travis - The Boy With No Name

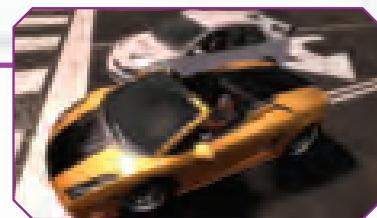
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Need for Speed de bir yere kadar...

Burnout oynarken salyalar saçabilirim. Need for Speed oynarken de genellikle kendimi ası bir insan olarak görür, gereksiz bir heyecana kapılırlım. Midnight Club oynadığımızda... Hmm, sanırım Midnight Club'ın bana neler hissettiğini pek hatırlıyorum zira bu oyunu oynayalı uzun zaman oldu. Neyse ki anılarımı tazelemek için daha fazla geçmişe dönmem gereklidir; Los Angeles çok yakında kucağıma düşecek. (Los Angeles'in altında kalan bir oyun editörü vefat etti.)

Yeni nesle özel olan Midnight Club, yine en hızlı spor arabaları ve motorları ile iştahımızı kabartacak ve sokaklarda yarışacak rakipler bulabilmemiz için Los Angeles'in bir kopyasını sanal dünyaya taşıyacak. Yarışlardan sonra ara menülerle uğraşma ve yükleme ekranı bekleme devri de tarihe karışıyor. Şehirde özgürcü dolaşırken rastgele bir yarışa katılabileceğiz; ardından, yarışın sonucu ve kazandığımız "Reputation Point"ler ekranın bir köşesinden bize bildirilecek. Reputation Point'ler, Midnight Club'a özel olan puanlar. Her yarış, bu puanları kazanmamızı sağlıyor ve önumüzdeki yarışa ancak belirli bir puana ulaştıktan sonra katılabiliyoruz. Katılabileceğimiz yarışları koca şehirde bulabilmek için de oyuna mükemmel bir GPS sistemi eklenmiştir. Haritadan katılmak istediğimiz yarışı seçiyoruz ve GPS bize o noktaya kadar, oklarla eşlik ediyor. Kisacası, Burnout'tan sonraki en hızlı yarış oyunu, Rockstar kalitesiyle bir kez daha bizimle olacak.

▲ **Yapım:** Rockstar San Diego ▲ **Dağıtım:** Rockstar Games ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008'in ilk çeyreği



KONSOL TOP 10



1 Stuntman: Ignition (PS2, PS3, Xbox 360)



2 Transformers: The Game (Tüm konsollar)



3 Pokemon Diamond (DS)



4 Blue Dragon (Xbox 360)



5 Mario Party (Wii)



6 Harry Potter & The Order of the Phoenix (Tüm konsollar)



7 Shrek the Third (Tüm konsollar)



8 Pirates of the Caribbean: At World's End (Tüm konsollar)



9 Trauma Center: Second Option (Wii)



10 Big Brain Academy (DS, Wii)



★ yeni ☒ değişmedi ☢ yükseldi ☣ düştü

CIVILIZATION: REVOLUTION

"Bunu da mı görecektik?" dediğinizi duyar gibiyim

Zamanında, her insanoğlu gibi ben de Civilization oynadım. Bu yüzden "Konsolda Civilization mi oynanır!?" diye suratma çekmirmeden önce dikkatli düşünün. Bir hata yapıp da PC'de oynadığımız Civilization'in aynısını beklemeyin sakın; konsollar için özel olarak üretilen Revolution, daha kolay, daha hızlı ve görsel olarak daha gösterişli. Haritalar, PC'ye çıkışlı olan tüm Civilization oyunlarından daha küçük; yani Revolution'da daha az şehirle uğraşmamız gerekiyor. Üstelik şehirlerde kirlilik, isyan, yanık gibi sorunlar da baş göstermiyor. Oynamanıza böyle bir değişiklikle gidilmesinin en büyük nedeni savaşlarda ve imparatorluk sırasında büyük rol oynayan orduya, diğer birimlerden daha fazla önem verilmiş olması.

Kisacası, PC versiyonu kadar detaylı olmasa da internetten de oynanabilen bir Civilization'a "Hayır" diyeboleceğinizi sanıyorum.

▲ **Yapım:** Firaxis ▲ **Dağıtım:** 2K Games ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360, Wii, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008'in ikinci çeyreği



BASKIYI DURDURUN!



- ▲ Halo 3, sonunda tamamlandı ve siz bu yazıyı okurken piyasaya çıkmış olacak.
- ▲ Wii'nin yeni furyası Monster Lab, Eidos tarafından hazırlanıyor ve 2008'de piyasada olacak. Birtakım garip yaratıkları durdurmak için kendi yaratıklarını üreten bir doktoru kontrol edeceğimiz oyun, online ortamda yaratık savaşlarına da yer verecek.
- ▲ Mavi pantolonu, kırmızı gömleği ve şişman vücutuyla Tekken 6 dünyasına katılmaya hazırlanan Bob, kendisini "dövüş sanatları dahisi" olarak adlandırıyor. Fakat bize Bob, Tekken 6'nın en uydurma karakteri olacak.
- ▲ Sony'nin GDC 07'de tanıttığı PS Home'un Beta testine katılan oyunculardan birinin açıklamasına göre Sony, Beta testini başlattığından bu yana PS Home'a hiçbir yenilik katmadı.
- ▲ Toplamda 200 tane Loco'yu kontrol edebileceğimiz, hem PS3, hem de PSP için piyasaya çıkacağı açıklanan LocoRoco Cocoreccho, PS Store'dan satın alabileceğiniz etkileşimli bir PS3 ekran koruyucusuna dönüşüyor.
- ▲ Haze, tamamiyla PS3'e özel bir FPS oluyor; oyun, Xbox 360'a veya PC'ye çıkmayacak.
- ▲ SCEI başkanı Kaz Hirai'ye göre PS3'ün gücünü gösterEBildiği oyular ancak dört-beş yıl sonra piyasada olacak. (O zaman niye çıkardınız bu alet? Anlamadım ki!)
- ▲ PS3'ün ilk PSP'den oynanabilen oyunu Lair oldu. Wi-Fi aracılığıyla PS3'ün görüntüsünü PSP'ye gönderen ve "remote play" olanağı sağlayan Lair, PSP ile neler yapabileceğimizi bir kez daha gösteriyor.
- ▲ Wachowski Kardeşler'in filmi Speed Racer'in (Orjinali Tatsuo Yoshida'nın animesidir.) PS2, Wii ve DS için oyunu yapılıyor.
- ▲ Pandemic'in hazırlamakta olduğu Mercenaries 2, 2008'e ertelendi.
- ▲ Ve Sega da Pandemic'e özenerek iddialı aksiyon oyunu The Club'ı 2008'e ertelemekten geri kalmadı!
- ▲ Bir şeyleri ertelemek için sıraya giren oyun firmalarının sonucusu olan Sony, PSP için hazırlık aşamasında olan God of War: Chains of Olympus'ı Mart 2008'e erteleyerek bizden büyük bir alkış (!) almayı başardı.



BURNOUT PARADISE

- Ay çocuğum resmen birbirlerine giriyor bu araba! Aaa!
- Onlar sadece parçalanın birer araç değil anne; hayatıml ve umutlarım da o arabalarla birlikte...

 "Cennet gibi bir oyun geliyor" dersem, "oyunun ismiyle bağlantı kurarak kelime oyunu yapan, ucuz yazar" konumuna düşerim ama şu an bunu problem etmeyeceğim çünkü heyecanım dorukta.

Konsolların ve belki de evrenin en hızlı yarış oyularından biri olan Burnout, yeni nesil konsollara özel Paradise versiyonunda artık öyle bir hale gelmiş ki ekrandan sadece bir saniyeliğine gözünüzü ayırdığınızda aracınız 102 parçağa bölünüyor. Tek tek saydım... Oynanışı çok fazla değişmeyen Burnout'un online modu bir hayli gelişmiş. Durum şu: Aynı Midnight Club'daki gibi şehirde amaçsızca dolaşırken tek bir tuşa basarak online dünyaya adım atabiliyor ve 200'ün üzerindeki Challenge'dan dilediğinize katılabilirsiniz. Bu karşılaşmalar arasında yarışlar, Drift mücadeleleri ve Barrel Jump adında, "Kim daha uzağa uçacak?" temali, ilginç bir Challenge bulunuyor.

Özgürük katsayısı artan Burnout Paradise'a her konsol sahibinin sahip olması gereklidir. Bu konuda bana güvenebilirsiniz.

▲ **Yapım:** Criterion Games ▲ **Dağıtım:** Electronic Arts ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** Ocak 2008



FERRARI CHALLENGE

Bu ay Konsol Ustası'nı, Yarış Ustası olarak değiştirdim!

 Gerçekten bilerek yapmadım arkadaşlar. Art arda bu oyuları ben piyasaya sürmedim; ben icat etmedim tekerlegi; ben yaratmadım bu dünyayı! Ferrari Challenge da çok yakında piyasada olacak ve benim bu oyunla ilgili büyük kaygılarım var.

Game Developers Conference 2007'de oynanabilir bir demosu sergilenen Ferrari Challenge'da sadece bir adet Ferrari bulunuyordu ve üstüne üstlük bu araba ihtiyaçlı değildi. Oyunu oynarken yol çizgileri anlamsızca kayboluyor, ufukta belirmesi gereken manzara adeta tüm gizemiyle kendini saklamaya çalışıyordu. (Had safhada aşık kokan kitabım çok yakında piyasada!) Araç kontrollerinin daha çok Formula One veya Gran Turismo oyularında olduğu gibi simülasyona yönelik hazırlandığı apaçık ortadaydı. Biraz daha geçmiş zaman eki kullanırsam infilak edeceğini açıklayarak nihai kararımı bildiriyorum: Arkadaşlar, bu oyun hiçbir şeye benzemeyecek! "Aaa Ferrari var bir sürü; süper" gibi tepkiler vererek bazı konsol sahipleri oyuna bakılma atlayacaklar fakat akıllı ve bilinçli oyuncular Midnight Club, Burnout gibi oyulardan vazgeçmeyecekler. Bakalım, haklı çıkacak mıymış?

▲ **Yapım:** System 3 ▲ **Dağıtım:** System 3 Arcade Software
▲ **Platform:** PS3, Wii, PSP, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** Aralık 2007





TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

Wii ile doktor olmak mümkün mü? Abaraşmayalım lütfen...

“Çok önceleri, insanoğlu dünya üzerinde hakimiyet kurmamışken, en basit hastalık bile ölümle sonuçlanabiliyordu. Ve sonra Nintendo Wii piyasaya çıktı; tüm dünyanın düzeni değişti.” İşte Nintendo'ya yakışabilecek türde bir reklam kesiti! Wii'nin reklamları o kadar kötü ki ben de bu furyaya ayak uydurmaya karar verdim. (Lütfen, Nintendo'nun, Wii için hazırladığı Resident Evil 4 reklamını izleyin.)

Bir önceki Trauma Center'in 10 yıl sonrasında geçen yeni "doktorculuk" simülasyonumuz, dünyayı saran yeni bir hastalığı tedavi etmeye çalışan iki doktorun; Markus Vaughn'un ve Valerie Blaylock'in maceralarını konu alıyor. Los Angeles'taki Concordia Medical Institute'da görevlerini sürdürmeye çalışan doktorlar, bu yeni hastalıkları uğraşmanın yanı sıra birçok kazazedeyi tedavi etmeye çalışıyorlar. Bir hastayı tedavi



etmek veya ameliyat masasında bırakmak yine tamamıyla WiiMote ve Nunchuk yeteneğinize bağlı. Kisitlı bir zaman içinde hastayı tedavi ettiniz, ettiniz; yoksa üzücü sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. WiiMote'un oyun dünyasına getirdiği yenilikleri test edebileceğiniz, son derece farklı bir oyun olan Trauma Center için Wii alırmı mi, bilmiyorum fakat Wii sahipleri bu oyunu kaçırılmamalı.

▲ **Yapım:** Atlus ▲ **Dağıtım:** Atlus ▲ **Platform:** Wii
▲ **Çıkış Tarihi:** 20 Kasım 2007

PROTOTYPE

Şehir taşan etmek oyunlardan kaldırılmalı mı, kaldırılmamalı mı?

“Geçen ay, üç satır halinde Level'in Fotofili bölümünde yayımlanan Prototype'in daha fazla yeri hak ettiğini düşünerek onu bu köşeye taşıdım. Oyun, gelişimini bu hızda sürdürmeye devam ederse dünyanın en eğlenceli oyunu olabilir. Alex Mercer adındaki pelerinli ve hafızasını yitirmiş olan bir adamı kontrol ettiğimiz Prototype, ismini de yine Alex'ten alıyor. Bir deney sonucu üretilen Alex, saatte 200 km hızla koşabiliyor, çok yüksek kerele zıplayabiliyor ve metrelerce yükseklikten yere düştüğünde birakin ölmeyi, yaralanmamayı biliyor. Alex'in içinde bulunduğu ortam da bir hayli garip; New York'un Manhattan bölgesinde yaşayan Alex, şehrin bir bölümünün Infected adındaki mutasyona uğramış insanların tarafından işgal edildiğini fark ediyor. Infectedlar ile savaşan askeri kuvvetler de şehrin diğer bölümünü ele geçirmiş durumda. Alex'in de üçüncü köşesi olduğu bu üçgende kimse birbirini sevmiyor. Oyunun güzel yanı, aynı Crackdown'da olduğu gibi şehirde dilediğimiz her şeyi yapabilmemiz. İşin içine Alex'in özel güçleri de girince ne kadar eğleneceğimizi siz düşünün. Daha önce bahsettiğim güçlerinin yanında Alex insanların ruhlarını da emebiliyor. İnsanlarla beslenen bu sevimli kahramanımız, ruhunu "download" ettiği insanların yeteneklerini de kazanabiliyor. Yani bir helikopter

pilotunu mideye indirirsek, sürekli tepemizde dönüp bizi eden bir helikopteri kolayca saf dışı bırakabiliyor ve biz de ona sahip olabiliyoruz. Alex, savaşlarda bir makineden farksız. Bürünebildiği üç farklı formdan ilkinde taşa dönüşüyor. Taşa dönüşmesi onu çok daha dayanıklı bir hale getirirken aynı zamanda kamuflaj olma özelliği de kazanıyor. Diğer savaş formunda ise çevresindeki tüm tehlikeleri daha kolay, daha hızlı bir şekilde fark edebiliyor ve aynı Hyperion'daki Shriek gibi her tarafından dikenler çıkarabiliyor. Özellikle, yerden çıkarttığı metrelere uzunluktaki dikenlerle NY halkına dehşet saçabileceğimizi rahatça görebiliyorum. Henüz oyunun çıkışına uzun bir süre var ama her şey bu şekilde devam ederse bir klasikle karşılaşacağımızı düşünüyorum.

▲ **Yapım:** Radical Entertainment
▲ **Dağıtım:** Sierra ▲ **Platform:**
PS3, Xbox 360, PC ▲ **Çıkış Tarihi:**
2008'in üçüncü çeyreği



KONSOL USTASI'NDAN OYUN TARİFLERİ

"Ustam, bize bol plazma silahlı, şöyle Dante'nin göğsünde yumuşatılmış bir Half Life çek be!" cümlesiinde 35 adet garip nokta olabilir. Öncelikle bu usta kimdir, neden böyle bir şey istenmektedir ve bu isteği gerçekleştiren kişi deli değilidir de nedir?

Bu soruları sormak veya sormamak sizin elinizde. Bizi ilgilendiren konu, oyun dünyasının hiç tarifinin olmaması. Bu konuya parmak basarak çeşitli örneklerle renkli dünyانızı daha da renkli bir hale getirmeye karar verdim.

DİLBER GÖZÜ VE BAŞKALAŞAN HAYATLAR

Malzemeler:

- FPS oynamaktan gözleri bozulmuş bir oyuncunun gözleri
- Bir sevgili
- Sevgiliyi oyalamak için eve alınmış birkaç Sims oyunu



Hazırlanışı:

Öncelikle sevgili yatıştırılır. Ona güzel sözler söylenilir, saçları okşanır. Eğer yatışmazsa önüne bir Sims oyunu açılır. Boş bir arında sevgilinin gözleri, FPS'ci oyuncunun gözleri ile değiştirilir. Artık daha farklı bir bakış açısına sahiptir sevgili; oyunlardan zevk alan çığın bir form olmuştur. Hızla evin içinde, en aksiyon dolu oyunu oynamaya başlayan yeni hayat arkadaşınız, eğer yanlışlıkla -oyuncak da olsa- bir silaha denk gelirse bunu üstünden kullanmaktan kesinlikle çekinmeyecektir; dikkat ediniz.

HAZIR YARIŞ (ANTEP USULÜ)

Malzemeler:

- 200 ila 400 arası, en yakın otoparktan elde edebileceğiniz türden bir araç
- 1 ila 5 arası araba tamircisi
- 3 adet modifiye uzmanı
- Bu işlemleri yaparken başına açılacak belalarдан



sizi koruyacak büyük bir mafya lideri ve bolca avukat

Hazırlanışı:

Zimmete geçirilen araçlarla birlikte hızla Gaziantep'e gidilir. (Böylece daha az şüphe çekmiş olacaksınız.) Araçlar, kum bir piste salınır ve 20 ila 40 dakika arasında beklenir. Araçların sürücülerinin olmadığı fark edildikten sonra Antep halkına çağrıda bulunulur. Hevesli bir şekilde bu araçları dolduran halk, hep bir ağızdan Antep türkülerini söyleyerek gaza basar ve rastgele piste bırakılmış olan araçlar kısa sürede birbirlerine girer. Bu noktada "Challenge activated" yazısı belirecektir; yani araba tamircilerini piste salma görevi! Sınırlı Antep halkı kısa sürede tamircileri yok ederek mafya üyelerine ve hatta size yönebilirler. Panik yapmadan ortamdan uzaklaşmak yapmanız gereken son iş...

TEHLİKELİ BALONLAR 3 / YEŞİL JÖLENİN LANETİ

Malzemeler:

- Üç adet mavi Loco
- Beş adet kırmızı Loco
- Bir adet PSP
- Sekiz diş iri Resident Evil zombisi
- Biraz tuz, biraz Camsıl

Hazırlanışı:

Locolar, PSP'yi yere vura vura içinden akitilmak suretiyle geçirilir. Bu aşamada Locolar'ın "Hihey, hohih!" nidalarıyla kaçmaları engellenmelidir. Locolar bir bardaşa veya kaseye konduktan sonra, Resident Evil zombileri, Locolar'ı barındıran cisme ihtiyaç edilir. "Rhörrr" diye bağırarak Locolar'ı mide indiren zombiler, Locolar'ın, midelerinde kırıdamalarından dolayı kusacaklardır. Zombilerin mide asitiyle harmanlanmış olan Locolar'ın renkleri yavaş yavaş yeşilleşirken, üstlerinde kalan sıvıyi Camsıl ile temizlemeniz tavsiye edilir.



TATİLİ-EKSİLİ JAPON RPG'Sİ

Malzemeler:

- Sevimli, hırslı, anime karakteri kıvamında bir kahraman
- Gözleri olan ve saniyede tek kare ziplayan mor bir jöle



Kalkan taşıyan bir kedi yavrusu

- Bir adet tam donanımlı kasaba
- Bolca Resistance yaratığı

Hazırlanışı:

Bahsi geçen kahraman, jöle ve kedi yavrusu ile dolu olan kasabanın içine konur. Bu kasaba da önceden hazırlamış olduğunuz (Hazırlamadıysanız da hazırlayın artık, aaa!) renkli imparatorluğun içine boca edilir. Kendi hayatlarını yaşamaya başlayan bu karakterler, kah birbirleriyle kavgaya edecektir, kah dost olacaktır. Olayı renklendirmek için Resistance'tan yürüttüğümüz korkunç yaratıkları bu kasabaya salıyoruz ve ortada ne kasaba kalyor, ne kahraman, ne de ukala jöleler.

GORDON BLEU

Malzemeler:

- Half-Life'ta başıboş dolaşmakta olan bir adet - Gordon Freeman
- Bir adet kesici bıçak
- Bir adet kova
- Bolca sebze, salam, sosis, sucuk vs...
- En az bir çay kaşığı ve en fazla bir vidanjör deposunu dolduracak kadar mutasyona uğramış, kola reklamında "Brrr" diye saçmalayan bir karakter

Hazırlanışı:

Gordon Freeman, çeşitli telkin yöntemleriyle rahatlatılır ve Freeman'ın bir anlık dalgınlığından faydalananlıp her daim yanında taşıdığı levyeyle kafasına vurulur. Bıçak yardımıyla içi boşaltılan Gordon (Gordon Bleu'nun orijinali böyle bir şey; ben canı değilim!), tedarik ettiğiniz sebze ve diğer malzemelerle doldurulur. Cansız bir halde yerde yataktan Gordon'u hayatı döndürmek için Brrr Adamları getirilir ve hepsi aynı anda, aynı ritmi yakalayarak gizemli bir ortam oluştururlar; Gordon hayatı döner. Artık daha mutlu bir birey olmanın yanında lezzetinden yenilmeyecek bir karakter haline gelmiştir kendisi.





RESIDENT EVIL

NEDEN SONRA GEÇMİŞE BAKTIĞIMIZDA, KARANLIĞIMIZLA BİRLİKTE ZOMBİLERİ DE GÖRÜYORUZ...

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

NIETZSCHE'NİN ÜNLÜ BİR SÖZÜ VARDIR:
“Dipsiz, karanlık bir kuyuya baktığınızda, kuyu da tüm karanlığıyla size bakar.” Buna mukabil bir Çin atasözü de aynı kuyuya ilgili; “Sorun kuyunun derinliği değil, ipin kışalığıdır.” diyerek değişik bir yaklaşımın bulunur. Çinliler'in ve Nietzsche'nin meydanı boş bulup konuşmalarına karşı öne sürülen; “İnsan, kuyusunu kurumadıkça suyunu özlemez” şeklindeki İngiliz deyişi

ise adeta günümüzdeki su sorununa parmak basmaktadır.

Peki, neden kuyularдан bahsediyorum, hiç düşündünüz mü? Çünkü dipsiz bir kuyuyu andırıyor RE serisi. Ne kadar eşelerseniz, ne kadar tırmalarsanız o kadar fazla derine iniyor, o kadar fazla detayla karşılaşırsınız. İsimler hakkında sorular sorarken buluyorsunuz kendinizi; Ashley kimdi, Leon ne yapıyordu, Osmund Saddler ölmüş müydü, yoksa öldürümüş müydü? Belki de Ada'nın yaptıkları tamamıyla yanlıştı. Neden Nemesis o denli büyütü ve neden bizden nefret ediyordu? Bu sorular, artık iyice karmaşık bir hale gelen ilişki yumağını çözümleme çabasından ve serinin, ruhunuza, imar izni olmayan birkaç kat çıkışlarından kaynaklanıyor aslında bakarsanız.

Bazen de soru sormak yerine sorunlarla yüzleşmeyi sefer insan. “Karşındaki bu yaratık acaba bir zombi mi? Fakat bir zombi kadar yavaş ilerlemiyor ve hatta avalaval bakmaya devam edersem üç, bilemedin beş

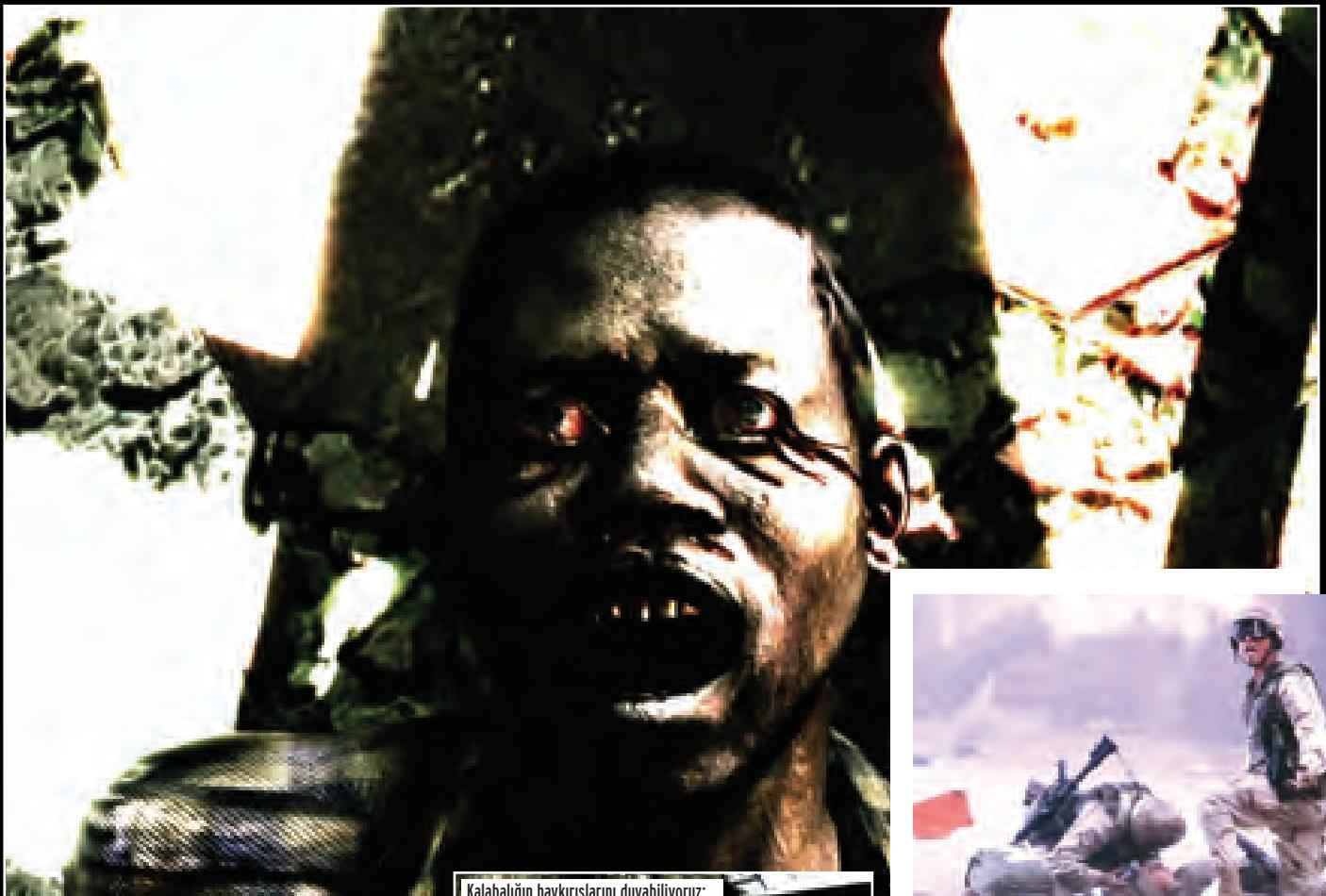
saniye sonra kafamı bedenimden ayıracak kadar hızlı. Eğer bir zombi değilse mutasyona uğramış bir kadavra olabilir bu. Peki bir kadavra nasıl canlanmış olabili...” PÖRÇ! Evet, biraz önce arkadaşımız fazla soru sorduğu ve fazla düşündüğü için vefat etti. Oysa ki tabancasını veya elinde hangi silah varsa onu çikarsayı, üstüne doğru koşan yarattığı “kurşun manyağı”na çevirseydi sorunuyla yüzleşmiş olacak ve büyük ihtimalle hayatta kalacaktı. Kisacası, anlatmak istedğim şey şu: Affedilmek istiyorsanız, affetmeyin

HAITI VEYA HAWAII

Sadece “bir oyun” demek istemiyorum Resident Evil'a. Belki Sonic the Hedgehog bir oyundur, Mario bir oyundur ama Resident Evil gerçek bir hayatı kalma mücadelesi. Her karesiyle sizi saran, bırakmayan, bencil ve yalnız bir yapım... Neden böyle bir tanımlama yaptığımı Resident Evil 5'in fragmanını izledikten sonra çok daha iyi anlayacaksınız. Nefesi kokan, sağıksız oldukları yüzlerinden okunan **birtakım** adamlar etrafınızı sariyor ve bulunduğunuz yerden ayrılmamanıza izin

“Gözlerimin içine bak ve söyle: Benden daha güzel var mı şu kasabada?!”





vermiyor. Ne istediklerini bilmiyorsunuz. Neden bu kadar agresif davranışlarını anlamıyorsunuz. Neler döndüğünü soruyor ama cevap alamıyorsunuz. Daha da kötüsü, tüm bu soruların yanıtlarını oyunun yapımcısı Capcom da şu an bilmiyor. "Yahu koy işte bir iki adam, ver '28 Gün Sonra' atmosferini, Kamerayı da salla sağa sola, yeni Resident Evil oyunu diye kakalarız" gibi bir diyalogun Capcom'un toplantı salonunda yaşanmadığı ne malum? (Ve En İyi Komplo Teorisi Oscar'ı Tuna Şentuna'ya gidiyor! - EA)

RE Code: Veronica X'ten hatırladığımız Chris Redfield'i görüyoruz ekranda; Chris, güneşin egemen olduğu, parıltı parıltı parlayan, Afrika'da sıkça rastlayabileceğimiz bir kasabada dolaşıyor. Halk günlük işleriyle ilgilenirken herkes bir anda ortadan kayboluyor ve Chris şüpheyelik etrafına bakarken bir kulübede, biraz önce yanından geçen adamlardan birinin gözlerinden kan gelerek- değişime uğradığını



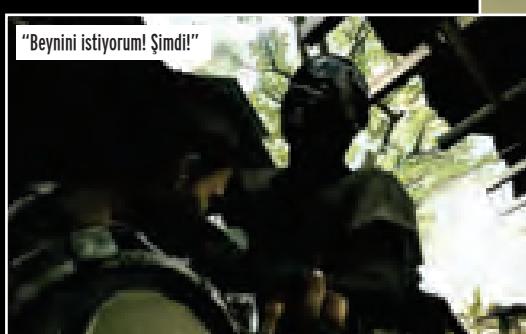
BELKİ SONIC THE HEDGEHOG BİR OYUNDUR, MARIO BİR OYUNDUR AMA RESIDENT EVIL GERÇEK BİR HAYATTA KALMA MÜCADELESİ



KARA ŞAHİN DÜŞTÜ

Haiti halkın parlak güneş altında Chris'e saldırması tamamıyla orijinal bir fikir miydi; yoksa Capcom bir yapımdan mı etkilendi?

Kara büyünün doğduğu düşünülen Haiti'de, halkın delirmesiyle başlayan hikaye bizi nereklere götürücek, bilmiyoruz ama oyunun atmosferinin "Black Hawk Down" (Kara Şahin Düştü) filminden esinlenerek yaratıldığını öğrendik. Yapımcı Jun Takeuchi, yaptığı açıklamada, RES'te Chris'in içinde bulunduğu durumu, Black Hawk Down'daki askerlerin Somali'de yaşadıklarına benzetiyor ve oyunun atmosferi de buna bağlı olarak şekilleniyor. Somali'deki askerlerin çıkmazları ve güneşin iyimserlikten uzak, iç bunalıtı etkisi RES'te de gözle çarpıyor. Chris'in, üstüne doğru akan insanlardan kurtulmaya çalıştığı kareler de Black Hawk Down'ın bazı sahneleriyle birebir örtüüyor.





**CHRIS AÇIK ALANDA FAZLA BULUNDUĞU ZAMAN TERLEYECEK,
SU KAYBEDECEK VE SİLAHINI TUTMAKTA ZORLANACAK.
SİCAĞIN ETKİSİNE KARŞI KOYMAYA ÇALIŞTIĞINDA İSE
HALÜSİNASYONLAR GÖRMİYE BAŞLAYACAK**

şahit oluyor. Gözü dönmüş adam Chris'e saldırıyor ve şenlik başlıyor.

Tamamıyla oyun içi grafiklerle hazırlanmış olan fragman tek kelimeyle büyülüyici. Eğer RE4'ü oynadıysanız, oynanış sistemi size hiç yabancı gelmeyecek; oyunda omuz üstü kamera kullanılıyor ve düşmanlar, RE4'teki İspanyol halkı gibi takımlar halinde ilerliyor. Yalnız iki oyun arasında büyük bir **fark var**: Bu güneşli kasabani halkı hem daha gerçekçi, hem de sayıları çok daha fazla. Fragmanın bir bölümünde tam 19 adet düşman vardı. Üstelik hepsi silahlıydı ve çok sınırlıydı.

RE5'in diğer RE oyunlarından bir diğer farkı günlük güneşlik, ferah bir alanda geçiyor olması. Elbette oyunun tamamı güneşin altında geçmeyecek fakat sıcağın ve güneşin oynanışta etkisi olacak. Diyalim ki kasabadaki bir kulübeye girdiniz; kulübeden çıktıığınızda gözleriniz kamaşacak ve bir süre odaklanma problemi yaşayacaksınız. Yani sinsice size doğru yaklaşmakta olan ve -büyük ihtimalle- kudurmuş olan adamı fark etmeye / vurmaktan zorlanacaksınız. Güneşin negatif etkisi gözlerinizde sınırlı kalmayıacak üstelik; Chris açık alanda fazla bulunduğu zaman terleyecek, su kaybedecek ve silahını tutmaka

zorlanacak. Sıcağın etkisine karşı koymaya çalışlığında ise halüsinsonlar görmeye



başlayacak.

Chris'in hareket yelpazesi de bir hayli genişliyor. Üzerine saldıran bir düşmanı savuşturduktan sonra onun suratına yumruk geçiriyor örneğin. Sık sık aynı anda onlarca düşmanla başa çıkmak zorunda kalacağımızı göz önüne alırsak bu harekete sıkça başvuracağımız gibi görünüyor. Düşmandan kurtulduktan sonra yumruk atabilen Chris, saldırılardan eğilerek de kaçabilecek. Kaçamadığında ve düşmanı **boğazına** yaptığından dünyadan sonu gelmiyor elbette. Sonuçta Chris, zombi konusunda tecrübeli ve güçlü bir polis. Suratını şuursuzca isirmaya çalışan bir Haitili'nin de hakkından gelmesini biliyor; silkinerek düşmanından kurtulduğundan sonra isabetli bir atışla onu yere indiriyor.

Önceki oyunlarda, özellikle RE4'ten öncekilerde en ufak bir yapay zeka belirtisi göstermeyen RE hakkı (kah zombiler, kah salya saçan yaratıklar, kah kafayı yemiş İspanyollar...), gördüğümüz kadariyla bir yerlerden kendilerine akıllı birer beyin bulmuşlar. Bir gürültü halinde hareket eden RE5 düşmanları, size yaklaştıklarında bölünerek



Yakışıklı Chris, pek yakışı kalmamış bir durumdayken...



ÖYLE BİR VİRÜS Kİ MİLYONLARCA DOLAR KAZANDIRAN...

Resident Evil'in zombileri mezardan çıkmadılar; onlar bir virüsün kurbanı masum insanlardı...



T-VIRUS

Umbrella Corporation tarafından üretilen ilk zombi virüsü. Kurbanın hücre yapısını tamamıyla değiştirerek orijinal insan hücrelerini ortadan kaldırıyor. Eğer T-Virus, kurbanın vücudunda yeterince kalırsa tüm kemik ve kas yapısını değiştirmeyi sürdürerek kurbanın "Crimson Head" adındaki yaratığa dönüşmesine neden oluyor.

G-VIRUS

William Birkin adındaki kendini bilmez tarafından yaratılan bu virüs, T-Virus'tan daha etkili ve kurbanın saniyeler içinde mutasyona uğramasına neden oluyor. Buna ek olarak virüs, yaralı birinin vücudunda farklı bir şekilde gelişim sağlayabiliyor. RE2'de Birkin ölmenden önce beş farklı şekilde bürünmüştü bu virüs yüzünden.



Eh, bu kadar siyahının arasına kabak gibi dalarsanız olacağı budur!

YETİM!

Code Veronica'dan kaçıp RE5'in içine düşen Chris, tek başına hareket etmek zorunda ve karşısında -gerçek anlamıyla- onlarca düşman bulunuyor. Bu ekran görüntüsünde de görülen omuz üstü açısı, oyunun RE4'le kesiştiği en önemli nokta.

SEMA!

Normalde, herhangi bir Resident Evil oyунunda biraz ışık görsek rahatlardık, neşelenirdik ve derin bir nefes alırdık. Yeni oyунda ise gülümük güneşlik bir ortamda olmamıza rağmen bir dakika bile rahat olamayacağız ve hatta gölgelere sığınacağız.



çoğalıyor, siz önungizdekiyle uğraşırken arkanız geçmeye çalışıyor ve savunmasız bir anınızı kolluyorlar. Daha da kötüsü, güvende olduğunuzu düşündüğünüz anlarda kapıları kırıp içeri giriyor (RE4'te olduğu gibi) ve hatta ellerine geçirdikleri kancaya bir ip bağlayarak bulunduğuunuz platformu aşağıya çekiyorlar. Kisacası, artık tek derdimiz cephe ne değil; bir de akıllı düşmanlarla uğraşacağız.

Haitililer dışında başka bir düşman tipi şu an için söz konusu değil ama halkın içinde başımıza ciddi bir biçimde dert açacak adamların olduğunu görüyoruz. Kafasına çuval bağlamış olan ve elinde dev bir balta tutan "boss yarısı" amcamız pek heybetli görünmese de elindeki baltayı ahsap kolonları indiriyor; kaçacak yer aramamıza neden oluyor. RE4'te elektrikli testereyle dolaşan deli gibi "çuval kafalı" bu düşmanımızdan da

nefret edeceğimizi rahatlıkla söyleyebilirim.

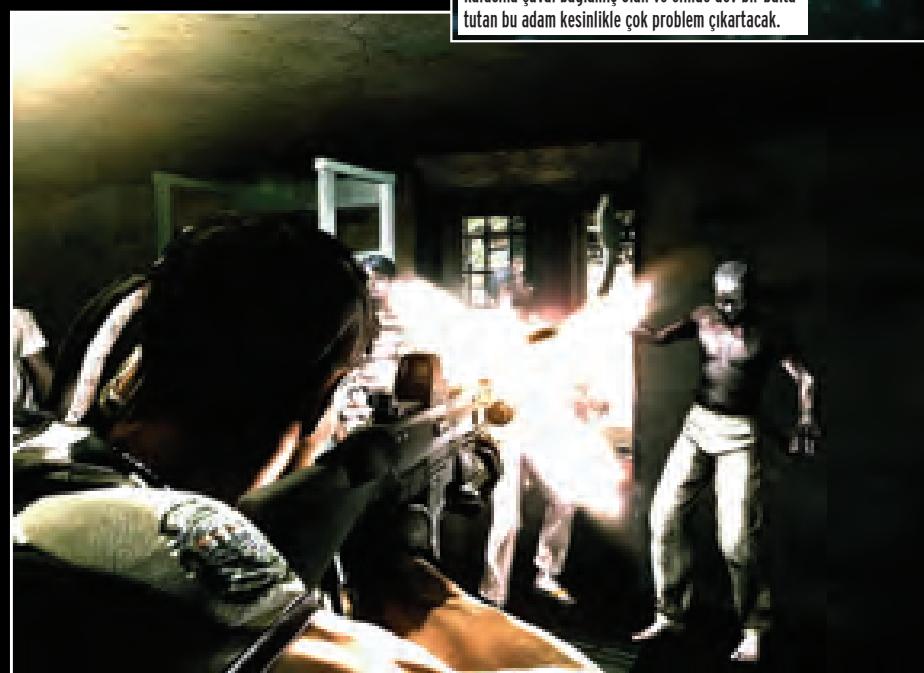
Fragmanı didik didik edip kendi kendinize çıkarımlarda bulunmaya başlamış olabilirsiniz. Oyunun çıkış tarihinin bir hayli uzakta olmasından dolayı yeni bilgiler için bizi takip etmeniz yeterli olacaktır. Yalnız şimdiden şunu söyleyebiliriz: Ruhumuza işleyecek kadar etkili bir oyuna karşı karşıya kalacağız. Zaten 2008'in sonuna kadar da bir PS3 almış olursunuz herhalde. Şimdi ise defalarca izleyerek bu güzel fragmanın tadını çıkarın.

Yapım: Capcom
Dağıtım: Capcom
Tür: Aksiyon
Platform: PS3, XBOX 360
Çıkış Tarihi: Belli değil
Web: www.residentevil.com



LAS PLAGAS

"Los Illuminados" tarikatı tarafından keşfedilen bu virüs için "RE4'teki kasabalıların içerisinde yaşayan yaratıklar" diyebiliriz. T veya G virüsü kaparı bir kurbandan çok daha tehlikeli olan Las Plagas kurbanları, bir "Kralice parazit"e bağlı oldukları için hem daha akıllılar, hem de takım halinde hareket edebiliyorlar. RE5'te bu virüsün bir benzerini görmemiz olası.



KONSOL İNCELEME



MANHUNT 2

ENGELLERİ AŞTI DA GELDİ!

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

BELKİ DE BU OYUN HİC İLGİNİZİ ÇEKMEYECEKTİ, belki de basit bir aksiyon/adventure oyunu olacaktı gözünüzde; arşivinize eklemek için kararsızlığı düşeceğiniz, alıp almama konusunda günlerce düşüneceğiniz...

Rockstar, Manhunt 2 için bir çıkış tarihi belirlemiştir. Temmuz ayında, herkes gözünü raflara dikmişken beklenmeyecek bir açıklama geldi Rockstar'dan: Manhunt 2 yarım engelne takıldı! Tüm internet siteleri ve oyun dergileri, "Aman Allah'ım, nasıl olur, Manhunt 2 nasıl piyasaya çıkmaz; yoksa dünyanın sonu mu geliyor?!" tepkileriyle gündemi ansızın paniğe boğarken Rockstar, sessiz kalmayı tercih etmiştir. Oyunun fazla şiddet içermesi nedeniyle

başladı. Umutsuzluk ve yıkım, manşetlerin değişmez başlıklarını olmuş, Manhunt'sız geçen her gün istirabına dönüştürmeye başlamıştı. Eğer oyunun şiddet derecesi aşağıya çekilmemez Rockstar'ın ünlü oyununu piyasaya sürmesine imkan yoktu maalesef. Üstelik Rockstar'dan gelen açıklamaya göre, bu çalışma çok uzun sürecek ve bu yüzden oyunun çıkış tarihi çok da yakın olmayan bir tarihe ertelenenecekti.

"Şu söyle, bu böyle" derken en sonunda biz de Manhunt 2'den ümidiyi kesmişük. Tam başka oyuncularla, başka işlerle ilgilenmeye başlar gibi olmuşken bir anda kafamıza bir adet Manhunt 2 düştü. Uğradığımız şok büyüğüt ama üzgünüz ki bu şok, oyunun tahminiminizden önce piyasaya çikmasından kaynaklanıyordu.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon/Adventure

İÇERİK Bir oyunda görebileceğiniz en vahşi ölümleri, enteresan bir senaryoyla buluşturan Rockstar, Manhunt 2 ile sizin uzun ve zaman zaman sıkıcı olabilecek bir maceraya çıkartıyor.

KARŞILAŞTIRMA

MANHUNT 2 %672

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY %688

METAL GEAR 3: SNAKE EATER %694

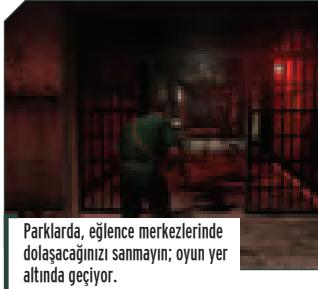
bile vakitleri olmaz; oyunu herkesin ortasında, halka açık bir şekilde oynamak zorunda kalırlar. Aynı bir Antik Yunan tiyatrosu havasında olan bu aktivite sırasında herkesin gamepad'e bir kez dokunmak istemesi, oyun hakkındaki anlamlı anlamsız bir dolu yorum yapması ve oynayan kişiyi rencide etmesi de kaçınılmaz olur. İşte Manhunt 2, böyle bir ortamda oynandı. Kah "Elif, bak bak, nasıl öldürreceğim şimdî şu adam!" diyerek Elif'in saçını çektiştirdim, kah "Abi bu oyun gerçekten çok sıkıcı ya!" diyerek

Firat'ın kafasını ütledim. Sonuçta bu oyunu, ben, bir şekilde oynamadı ama acaba siz de oynamalı misiniz? Sorulması gereken soru bu olmalı.

Daha fazla safsataya veya gizeme gerek yok. Manhunt 2 elimizde ve gerçekler ortada. Doktor Pickman'ın projesinde gönüllü olarak kobay olan zavallı Danny, altı yıldır Rixmore Akıl Hastanesi'nde yatıyor ama şanda özgür. Özgür olduğu kadar da tehlikeli... Yani her an arkanızdaki perdenin yanından fırlayıp boynunuza bir şırınga -ya da bir cam



"Kendisini bir salıncak sanyordu ve ona engel olamadım!"



Parklarda, eğlence merkezlerinde dolaşacağınızı sanmayın; oyun yer altında geçiyor.

parçası veya bir kalem- saplayabilir. Danny'yi bu ortamdan kurtarmak tabii ki bize kalmış. Rixmore'dan kaçmak belki çok dert değil fakat hikaye de Rixmore'dan çıktıktan sonra ivme kazanıyor zaten.

Uzaktan yakından ilk oyunun senaryosuyla hiçbir bağlantısı olmayan Manhunt 2'de -daha önce de belirttiğim gibi- hem bir bilim adamı, hem de deneyelere kobay olan Danny kontrolümüzde. Normal bir insandan farklı olmayan Danny'nin düşmanları arasında; akıl hastaları, mafya üyeleri, "turbo" eşcinseller ve bu tür, hayatında hiçbir zaman görmek istemeyeceğiniz kötü insanlar bulunuyor. Neyse ki Danny, hayatın sillesini yemiş bir arkadaşımız olduğunu için korku veya çekinme nedir bilmiyor; onu sevmeyen o hiç sevmiyor ve karşısına çıkan en vahşi şekilde öldürüyor. Tam bu noktada "vahşet" ve "ölüm" kelimesine dikkatinizi çekmek istiyorum. "Ay oyunlar çok kötü şeyler, hep şiddet, hep vur-kır, ay ay..." sözleri sizin lügatinizda büyük bir yar kaplıyorsa bu oyunu lütfen oynamayın ve oynatmayın.

HALKA KAPALI YERLERDE OYNAYINIZ

Aynı bir önceki oyun gibi sürekli gizlenerek ilerlediğiniz ve fırsatı bulduğunuzda düşmanınızı yere indirdiğiniz bu "sevimli" oyun,



Soytarı gibi gözükseler de bu adamların hepsi sizi çığ çığ yer.

DANNY, HAYATIN SİLLESİNİ YEMİŞ BİR ARKADAŞIMIZ OLDUĞU İÇİN KORKU VEYA ÇEKİNME NEDİR BİLMİYOR; ONU SEVMEMEYENİ O HİC SEVMİYOR

sevimsizlikleriyle ünlü. Ekranın sol alt köşesinden hangi düşmanın nerede olduğunu, düşmanlarınızın sizi fark edip fark etmediğini görebilmeniz çok hoş. Peki, bahsi geçen düşmanlarınızın sizi duvarların ötesinden de görebilmelerine ne diyeceksiniz? Oyunun çoğu bölümünde hiç hak etmediğim zamanlarda, hak etmediğim şekillerde (dövülerek, bıçaklanarak, ortadan ikiye ayrılarak) öldürülüyorum ve sinirlendim. Üstelik, bu akıllımsız gibi gözüken düşmanlar peşinden koşuturlarken, kendimi bir gölgeye attığında "Aaa, nereye gitti bu?" diyerken etrafta saf saf dolanmaya başlayınca yapay zekanın zekasından şüphe duymaya başladım. Bunu umursamayı oyna devam ettim ve düşmanları, onlar fark etmeden hızlıca öldüremediğim zamanlarda epey sert çatışmalara girdim. Burada da Danny'nin dünyasının en tutuk ve en hantal karakteri olduğunu fark ederek üzüntüden yere yiğildim; kolonya

yardımıyla kendime getirildim.

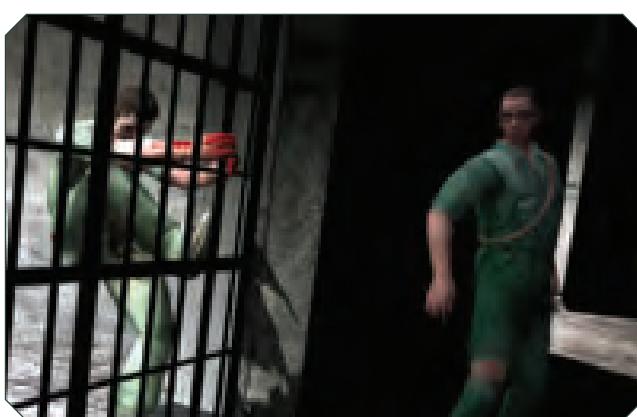
Gizlenmek güzel olabilir ama oyunun tümünde bunu yapmak için "maymun olmak", "En vahşi ölümü gerçekleştireyim" derken eziyet çekmek (Kare tuşunda ne kadar uzun süre basılı tutarsanız, o denli vahşi bir ölüm hareketi gerçekleştiriyorsunuz.) bir süre sonra gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Buna, oynanışa hiçbir katkısı olmayan ve son derece düz bir şekilde tasarlanmış olan mekanları da katınca bir bakıyarınız Manhunt 2 olmuş size bir kitap, sadece hikayesi için takip ettiğiniz bir yapıp. Açıkçası oyunda ilerlediğçe hikayenin yanı sıra tek merak etmeye başladığım şey, düşmanları farklı silahlarla, farklı şekillerde nasıl öldürmeliyim oldu. Vahşet derecesi yüzünden yasaklanan bir oyunda da bundan ötesini merak etmek anlamsız olurdu zaten. Bunlar bir araya gelince Manhunt 2'nin neden piyasaya çıkamadığını da anlımsa oldum. Şöyle bir karşılaştırma yapabilirsiniz: "Hostel, Saw gibi filmler bile vizyona giriyor; Manhunt 2 neden yasaklanıyor ki?" Adı geçen filmlerde siz kurbanlarla empati kurarken, Manhunt'ta tamamıyla katille yakınlık kuruyor ve elinizdeki uyduruk

kaleme bile neler yapabileceğinizi görüp bundan etkileniyorsunuz. Bu nedenle Manhunt 2'nin gerçekten küçük yaşta oyuncular tarafından oynanmasamasını ve hatta sadece sağlıklı beyinler tarafından oynanması gerektiğini düşünüyorum.

ROCKSTAR TESCİLLİ

Hızla sona yaklaşırken grafiklerden de bahsetmezsem olmasa, olamaz. Sevgili Level okurları; bu oyunda yalnızca üç ila beş arasında renk göreceksin, yine üç ila beş arasında değişen poligonla karşılaşacaksınız. Detay var mı, var ama bu detayların işlenisi öyle bir kaos yaratmış ki her şey birbirine girmiştir. Tüm karakterler birer odun gibi yürekler; ıskınlardırmalar, keskin gölgeler oluşturuyor ve tüm bunlar, son derece dağınık bölüm tasarımlarının ortayamasına neden oluyor. Rockstar'ın, GTA moturuyla ölümüne bağlı kalmasından doğan fizik modellemesindeki boşluklar da kabası.

PS2'nin son zamanlarına denk geldiği ve sağlam bir senaryoya sahip olduğu için Manhunt 2, kusurlarıyla kabul edilebilir bir oyun. Ancak yemeyip içmemiş bu oyunu bekleyeniz büyük bir hayal kırıklığına uğrayacaksınız. L



LEVEL KARNESİ

- + Düşmanları çeşitli şekillerde öldürme imkanı
- + Sağlam senaryo
- Çağın gerisinde kalmış olan grafikler
- Son derece zayıf yapay zeka.
- Sıkıcı mekan tasarımları



	1	2	3	4	5
GRAFİK	+	+	+	+	+
SES	+	+	+	+	+
OYNANABILİRİK	+	+	+	+	+
MULTİPLAYER	-	-	-	-	-
ĒĞLENCE	+	+	+	+	+

Sadece düşmanlarınızı nasıl öldürmeliyiniz, Danny'nin sonunu merak ettiğiniz, coğulukla sıkıcı olan bir insan avı...

68



DRIVER PARALLEL LINES

BARDAĞIN DOLU TARAFINI DA GÖRMEK GEREK

[ERCAN UĞURLU ercan@level.com.tr]

HER İŞİN KENDİNE GÖRE ZORLUKLARI VARDIR

Mesela, bir oyun dergisinde editörlük yapmak istiyorsanız Yayın Yönetmeni'ne PES6'da defalarca yenilmelisiniz. Bu yetmiyormuş gibi eksiksiz tashih yapabilme yeteneğine de sahip olmalısınız. Bir oyun dergisinde Yayın Yönetmeni iseniz dergiye alacağınız Editör adayını, PES6'da kayıtsız şartsız yenebilmeli ve Editör adayı yenilmekten bitap düşse daha "Gieell!" diyerek onu her daim havaya sokup bir yenilgiyi daha gözle almasını sağlayabilmelisiniz. Dediği gibi; her işin kendine göre zorlukları vardır. Ve oyun yapımcılığı buna bir istisna değildir.

Bir kere, kalkıp da yıllardır oyuncuların göz bebeği haline gelmiş GTA serisinin nadide bir parçası olan San Andreas'a neredeyse tipatip benzeyen bir oyun yapar ve bu "çarpma" oyuncun, San Andreas'a kafa tutabileceğini düşünürseniz büyük bir hayal kırıklığına uğrarsınız. Siz bu oyunu yapabilmek için çok fazla emek harcamışsınız; hatta San Andreas'da olmayıp da sizin oyununuzda olan yenilikler de vardır. Fakat bunların hiçbir fark edilmez;

oyununuz oyuncular tarafından beşenilmez. Bu aşamada karşınıza iki yol çıkar: Ya durumu olduğu gibi kabullenip mağlubiyeti sındırırsınız ya da tüm cesaretinizi toplayarak elinizdekilerle yolu sonuna kadar savaşmaya devam edersiniz. Ubisoft, bu zor kararın eşiğinde ikinci yolu tercih etmiş olacak ki Driver Parallel Lines'in PS2'ye ve Xbox 360'a çıkışından yaklaşık bir yıl sonra Nintendo Wii versiyonu ile yeniden oyuncularla buluştu. Firma bunu yapmakla bence çok iyi etti çünkü böylece Wii sahibi olup da GTA hasreti çeken oyunculara bir fırsat tanımış oldu. Bize de bu fırsatın istifade etmek kaldı.

MACERAYA VE SERVETE...

Parallel Lines'ta, biraz macera aramak, biraz da kısa yoldan köşeyi dönmek

için New York'a gelmiş olan TK adındaki bir delikanlıyı kontrol ediyoruz. Yıl 1978, zaman kötü; macera ve servet peşinde koşmanın bedeli ise ağır. İdeallerimiz uğruna hayatımızı ortaya koyarak kötü adamlar için çalışmaya ve tamamladığımız görevlerin karşılığında para kazanmaya başlıyoruz. Bu sırada kendimizi kaharba çalan bir hırsız, kah bir araba yarışında damalı bayrağa ulaşan ilk kişi olarak buluyoruz. Bazı görevlerde ise belirli yerlere uyuşturucu teslimatı yapan bir "torbacı" rolünü üstleniyoruz. Aldığımız görevlerde başarılı oldukça hikaye ilerliyor ve bir bakırorya ki aradan 28 yıl gecmiş, 2006 yılına gelmiş. Şehir değişmiş, arabalar değişmiş, hatta tipimiz bile değişmiş...

Yıl kaç olursa olsun, emirleri altında çalıştığımız kişilerin kirli işlerini yaparken polisler peşimizden eksik olmuyorlar. Polis arkadaşlarımız yaptığımız en ufak trafik ihlalinde dahi peşimize düşüyor ve New York'un yoğun trafiğinde bizi delicesine kovalıyorlar fakat bu amansız takibin ortasında arabamızda indiğimizde birden süt dökümüş kediye dönüyorlar sanki; bizden köşe bucak kaçıyorlar. Yapay zekanın sırrı, arabalarda saklıymış demek ki.

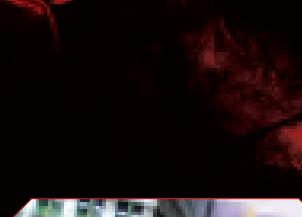
Polislerle ya da görev gereği ortadan kaldırılmak zorunda olduğumuz düşmanlarımızla ölüm kalmak mücadele verdiğimiz anlarda hem direksiyon başında, hem de yayayken

nışan alarak ateş edebiliyoruz. Parallel Lines'in, Wii sayesinde ortaya çıkan en güzel özelliği de bu zaten. Tamam, kontrollere alışmak biraz zor fakat alışıkta sonra sol elinizden Nunchuk'u, sağ elinizden de Wii Remote'u bırakamıyorsunuz. Direksiyon başında Nunchuk ile arabanız sürüyor, Wii Remote'un tetiğine basarak ateş ediyorsunuz. Yaya olduğunuz durumlarda da Nunchuk ile TK'yi kontrol ederken yine Wii Remote ile düşmanlarınıza kan kusturabiliyorsunuz. Diğer platformlarda nişan alma ve ateş etme sistemi, Wii'de olduğu kadar eğlenceli değildi kesinlikle.

...KİM "HAYIR" DİYEBİLİR Kİ?

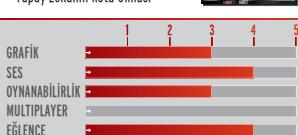
Parallel Lines birkaç hoş özelliği daha sahibi; 80 civarında araç seçenekleri ve şehrin çeşitli noktalarında bulunan garajlarda bu araçları modifiye edebilme imkanı gibi... Zaten bu özellikler de olmasadı bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayan görevler nedeniyle oyunu derhal rafa kaldırırdı. Bunu yapmamamızın bir nedeni daha var elbette: Müziklerin güzelliği. Özellikle, 70'lerin New York'unda, eski model bir arabaya o dönemin şarkılarını dinlemek, insanı ister istemez oyunun atmosferinin bir parçası haline getiriyor.

Driver Parallel Lines ile ilgili söyleyebileceğim son şey şu: Bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayan görevleri, yapay zeka konusundaki sorunları ve San Andreas klonu olmasını bir kenara bırakırsanız iki farklı dönemde suç işlemenin, modifiye edebildiğiniz çok sayıda araçla hız yapmanın ve dönemin eşsiz müziklerinin keyfini sürebilirsiniz. L.



LEVEL KARNESİ

- + 70'lerin eşsiz müzikleri
- + Geniş araç yelpazesi
- + Araçların modifiye edilebilmesi
- San Andreas klonu olması
- Sıkıcı görevler
- Yapay zekanın kötü olması



Wii sahiplerinin bu oyuna bir sans vermeleri gerek ancak San Andreas'tan daha fazlasını arayanların hayal kırıklığına uğramaları kaçınılmaz.

70



- Yapım: Ubisoft - Dağıtım: Ubisoft - Türkiye Dağıtıcı: Yok - Yaşı Sınırı: 18 - Multiplayer: Yok - Web Sitesi: www.ubisoft.com



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ SERTİFİKA PROGRAMLARINDA

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH EDİLEN

ÖZEL EĞİTİM KURUMU



Kariyer Eğitimleri

- ▶ Sistem Teknolojileri
- ▶ Network Teknolojileri
- ▶ Yazılım Teknolojileri
- ▶ Web & Grafik Tasarım
- ▶ 3D Animasyon & Dijital Video

Kariyer Destek Eğitimleri

- ▶ Autocad ve 3D Görselleştirme
- ▶ Muhasebe (Bilgisayar Destekli)
- ▶ Microsoft Office
- ▶ İngilizce (Bilgisayar Destekli)

KONSOL İNCELEME



STUNTMAN: IGNITION

DUBLÖRLÜĞÜ HEYECANLI BİR İŞ SANIRDIK LAKİN GELİN GÖRÜN Kİ...

[KIVANÇ GÜLDÜRÜR kivanc@level.com.tr]

BİR SÜRE ÖNCÉ BEYAZ PERDEYİ ZİYARET EDEN ve Quentin Tarantino'nun son filmi olan "Death Proof"ta Dublör Mike isimli gözü dönmüş bir sapişın gözüne kestirdiği genç kızlara yaptı, -ikinci yarısında ise yapmaya çalıştığı -birtakım canıllıklere tanık olmuştu. Filmi "Tarantino'nun yeni başyapıtı" olarak değerlendirenler de çıktı, "Dehasının yerin dibine geçtiğinin resmi kanıtı" diye yorum yapanlar da... Şahsi fikrim ise her ne kadar bundan önceki filmlerinin yanına bile yaklaşamayacak nitelikte olsa

Ignition, bir dublörün Hollywood'daki sıradan iş yaşamını konu alıyor. Tam da filmin ertesinde gelen bu oyun (Siz bu yazımı okuduğunuzda unutmuş bile olabilirsiniz.) birkaç videosu ve ekran görüntüsüyle vakti zamanında beni heyecanlandırmış olsa da göründüğüm ki hiçbir şey uzaktan görüldüğü gibi değilmiş. Filmdeki tadi kesinlikle beklemiyordum tabii ki fakat bu kadar da hayal kırıklığına uğrayacağımı doğrusu kestirememiştüm.

-HEY WARREN, WHO IS THIS GUY?

Bir dublörü canlandırarak "Hollywood'da yükselseme" hikayesinin ne kadar ilgi çekici olduğu tartışılar. Fakat ilginç olsun ya da olmasın, bu konseptle bir video oyunu yaratmaya çalışmak zor ve yenilik gerektiren bir iş. Ignition'da da görürüz ki oynadığımız oyun daha önce oynadıklarımıza hiç benzemiyor. Aslına bakarsanız, hiçbir şeye benzemiyor.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Yarış

İÇERİK Piyasada bir dublörü canlandırabileceğimiz çok fazla oyun yok ve bir dublörün neler hissettiğini anlayabileceğimiz tek oyun da bu, ne yazık ki.

KARŞILAŞTIRMA

STUNTMAN: IGNITION	%74
FLATOUT	%85
BURNOUT REVENGE	%92

Oyundaki amacımız, yönetmenlerin direktiflerine göre istenilen tüm tehlikeli takip / kaçış sahnelerini hayatı geçirmek. Anı manevralar, U dönüşleri, dar mekanlardan geçmek ve rampalarдан ziplamak karşı karşıya kalacağımız tehlikeli eylemlerden sadece birkaç. Bu sahneleri canlandırmak için oyunda birçok otomobil, jip ve motosiklet

modeli bulunmaktadır. Fakat bu araçların dış görünüşleri dışında birbirlerinden pek farklarının olmaması oyunun hanesine bir eksik olarak işleniyor. Daha ilk filimizin ilk sahnesinde oyunun aksaklıları gözümüze çarpıyor. Sözde bir film setinde çalıştık da ne yapmamız gerektiğini birkaç kez başarısız olmadan



Bu bölümde peşinize düşen bir helikopterden kaçmaya çalışıyorsunuz.



Bu oyunda yola ihtiyaç duymayacaksınız zira araçlar ucabiliyor!

anlayamıyoruz. Her ne kadar bölüm başında birkaç şey anıtlısa da, kağıt üstünde bize birkaç çizim gösterirse de bunlar maalesef hiçbir işe yaramıyor. Dediğim gibi; ancak birkaç kez başarısız olduktan sonra nereden gitmemiz gerektiği hakkında kafamızda somut şeyle beliriyor. Bu da ortalama üç dakika olan bölüm sürelerini 30 dakika gibi bir zamana çıkarıyor. Bu artışın nedeni -biraz önce de belirttiğim gibi- atacağımız bir sonraki adım hakkında en ufak bir fikre sahip olmamamız. Her ne kadar yönetmen verdiği emirlerle gitmemiz gereken yerleri bize tarif etse de bazen hızımıza yetişemeyip uyarı yapmakta geç kalabiliyor. Bu yüzden ne olduğunu anlamadan önumüzdeki bir araca bodoslama dağlıyor ve kendimizi bölmü en baştan başlatırken bulabiliyoruz. Ekranın üst tarafında yer alan çarpı işaretleri, istenilenleri yerine getirmemişiz ("getiremediğimiz" desek daha doğru olur.) zaman kırmızı dönüşüyor. Yönetmenimiz sahne boyunca bizden; rampalardan atlamak, tünellerden geçmek, arabalarla çarpışmak, kutular yıkmak, devrilen ağaçların altlarından geçmek gibi hareketler yapmamızı isteyebiliyor. Eğer dediklerini yapamazsa veya bilerek es geçersek bahsettiğimiz çarpışlar birer birer kırmızı olmaya başlıyor. Eğer tüm çarpışlar kırmızı dönerse sahneyi tekrar çekmek zorunda kalıyoruz.



Yaz kızım: Saniğin, kamu malına Big Foot ile zarar vermekten beş yıl hapsine...

ŞÖYLE BİR GÖZ ATTIGIMIZDA MODLARIN DA EN AZ OYUN KADAR YAVAN KALDIĞINI GÖRÜYORUZ

-STUNTMAN MIKE...

Araç sürüsleri kabul edilebilecek derecede olsa da bu, çoğu zaman saç baş yoldurulan anları yaşamamıza engel değil. Herhangi bir yere hızla giriş yapmamız gerekiğinde ufak bir hareketle duvara çarpmak ve tüm sahneyi heba etmek (özellikle de bölüm sonlarında) evin içinde sinir patlamaları yaşamamıza sebep olabiliyor. Yönetmenimizin geç verdiği talimatlar doğrultusunda (Kaldi ki hızlandığımızda bu talimatlar iyice anlaşılmaz bir hal alıyor.) kör topal ilerlememiz de çoğu zaman kazalara neden oluyor. Yukarıda belirttiğim gibi bölüm sürelerinin uzamasına neden olan bu hatalar yüzünden oyundan zamanla soğumaya ve elimizdeki gamepad'den nefret etmeye başlıyoruz. (Yanlış hedef - FA) Aracımızla gerçekleştireceğimiz hareketleri, üzerlerinde çeşitli semboller bulunan ve verde beliren dikdörtgen şeklindeki alanlarda yapıyoruz. Çarpımadım gereken araçların veya kirmamız gereken cam, kütü gibi nesnelerin üzerinde

ise sari bir yıldız beliriyor. U dönüşü, geri vites, sağa ve sola kırma, rampalarдан atlama, iki teker üzerinde gitme, nesneleri kırma, gerçekleştirmemiz gereken önemli hareketler ancak filmden filme pek bir şey değişmiyor; her bölüm birbirinin kopyası gibi duruyor.

-AND WHO THE HELL IS STUNTMAN MIKE?

Şöyle bir göz attığımızda modların da en az oyundan kadar yavan kaldığını görüyoruz. Multiclash (Backlout Battle, Backlout Race, Stunt Tourney), Constructor (Freestyle Arena, Constructor Challenge) ve Quick Fix başlıklarının altındaki bu üç modun beklenenleri (Eğlence... Biraz eğlence... Tüm isteşim buydu!) verdiği söylenenmez. (Nerede ana oyunu unutturan modlarıyla Flatout?) Yönetmenden bağımsız şekilde sahneleri isteğimize göre yönlendirmeye veya devasa bir arenanın içine rampalar, engeller yerleştirip kendimizce biraz aksiyon yaratmaya çalıştığımız bu modlar açısından pek ilgimi çekmedi. "Öldü oğlum artık bu konsol!" diye konuşanlara nispet yaparcasına piyasaya çıkan oyunlardan biliyoruz ki PS2, çıkışının üzerinden once zaman geçmiş olmasına rağmen hala göz alıcı grafiklere ev sahipliği

yapabiliyor. Bu konuda kimsenin bir itiraz veya bir bahane öne süreceğini sanmıyorum. Stuntman: Ignition ise tüm aksaklılarının üstüne bir de utanmadan zamanın gerisinde grafiklerle karşımıza çıkıyor ve grafikleri yüzünden zaten az olan şansını çöpe atıyor. Özensiz ve kaba araç modellemeleri, donuk binalar (Çevredeki her şeyin setin bir parçası olduğunu biliyoruz ama bu kadar da olmaz ki!) ve kazasız belasız fizik motoru ile Ignition birkaç puan da buradan kaybediyor. "Oynanış her zaman önce gelir" sözüne sonuna kadar inanan bir oyuncu olsam da masaya yatırduğum yapımda eğlence adına hiçbir şey bulunmadığından bu sözün anlamını ytirdiğini düşünüyorum.

-HE IS A STUNTMAN...

Ignition daha hızlı ve daha mantıklı bir oynamışa ve güzel grafiklere sahip olsayıdı aşağıda görebileceğimiz 20-30 puan daha fazla olabilirdi. Fakat Ignition bu haliyle son dönemde piyasaya çıkan en baştan savma oyunlardan biri. Size verebileceğim tek tavsiye bu oyunu yeni nesil bir konsolda denemeniz olacaktır. (Biterken The Coasters'tan Down in Mexico çalıyordu...) ▶



- Yapım: Paradigm Entertainment - Dağıtım: THQ - Türkiye Dağıtıcı: Yok - Yaşı sınırı: Yok
- Multiplayer: Yok - Tür: Yarış - Web Sitesi: www.stuntmanignition.com

LEVEL KARNESİ

- + Akıl çelen bir açılış video, ilginç konsept
- + Burnout'ı hatırlatması
- Zamanına yakışmayan grafikler
- İlginç ama fakir konsept
- Sıkıcı modlar
- Tekrar eden bölümler



Zamanını böyle bir oyunla çarçur edeceğini alışveriş merkezlerinde oyuncak kazma makinelерinde değerlendirmir, daha iyi.

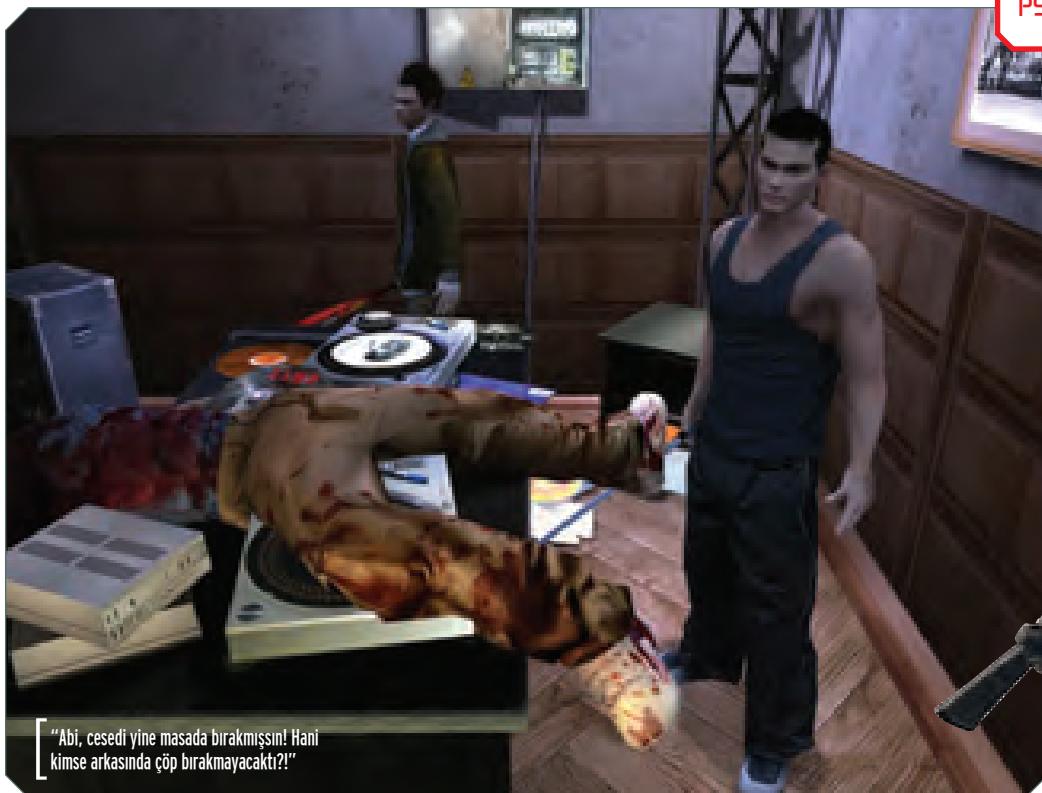
55

PS2

PS3

Wii

XBOX
360



OBSCURE II

BAŞLARI BELADAN KURTULMAYAN ÜNİVERSİTELİ GENÇLERİN HAZİN ÖYKÜSÜ

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

DÜNYADAKİ HER ÜNİVERSİTE BİR BİRİYLE

aynı olmadığı gibi üniversitelerde öğrenim gören öğrenciler de farklı farklı özelliklere sahiplerdir. Mesela, Türk öğrencilerinin üniversitelerle olan ilişkisi mecburiyet ve mecburiyete dayanan başarılı olma hırsı ile başlar. Ancak üniversitede bir kez adım attıktan sonra hemen hemen hepsi gevşer ve kendilerini eğlencenin kollarına bırakır.

Avrupa'da ise üniversite, lisenin bir nevi devamıdır. Lisede yaşananlar aynı şekilde üniversitede de yaşanır

ama entelektüel seviyesi -yaşa bağlı olarak- artan bazı öğrenciler, karakterlerinin oturmasıyla birlikte daha seviyeli muhabbetlere ve eğlence ortamlarına transfer olurlar.

Amerika'da durum daha ilginçtir; üniversiteler genelde parti mekanlarıdır. Öğrencilerin çoğunun ekonomik durumu iyi olduğu için de üniversite kapısında, bir öğrencinin Ferrari'den, bir diğerinin ise Maserati'den inmesi gibi bize garip gelen ancak onlar için doğal olan durumlar yaşanır. Ama Amerikan üniversitelerinin büyük bir problemi vardır. Artık zenginlikten midir, kimlik bunalımından midir bilinmez; öğrenim döneminin ilk birkaç

ayından sonra okulda cinayetler başlar. Bazen bir öğrenci cinnet geçirip okulu basar, bazense bir seri katil olan bir öğrenci, okuldaki nefret ettiği insanları tek tek öldürür.

Bu sorun, birçok filmde ele alındı alınmasına ama oyun dünyası tarafından irdelenmemiştir; ta ki Obscure'a kadar... İlk oyunda, Leafmore Lisesi'nden mezun olan birkaç arkadaşımızvardı hatırlarsınız. Bu zavallı arkadaşlarımız, daha yaşadıkları sorunları atlatabadan üniversite

hayatında da büyük sorunlarla karşılaşıyorlar. Okudukları Fallcreek Üniversitesi'ni siyah ve garip bitkiler sarıyor ve bir kez daha kapana kışılıyorlar. "Bu nasıl bir şanstır kardeşim" diyerek surat yapmaya vakit harcamamalı, öyle ya da böyle bu okuldan çıkmalıyız arkadaşlar; bu işin şakası yok!

SEN YARATIKLARI OYALARKEN...

Ben bu oyunun türünü, "korku/adventure" olarak nitelendireceğim ama bunu yapmama engel olan birtakım etkenler var. Bir kere

LEVEL KARNESİ

- + Klische bir konuya sahip olmaması
- + Eğlenceli, iki kişilik mod
- Aşırı kolay olması
- Korkunç değil, tem tersine komik olması
- Kayıt sistemi



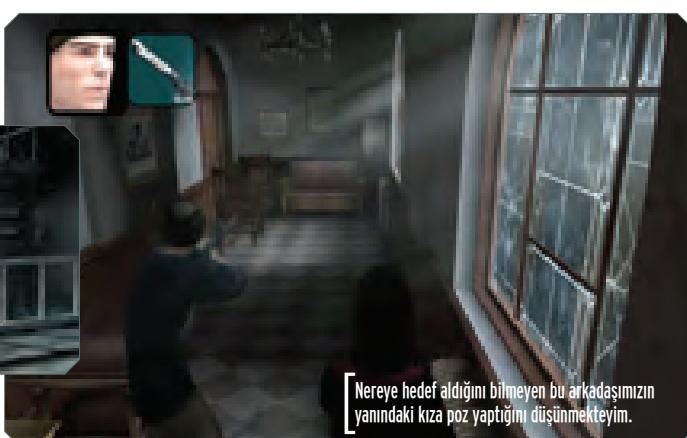
	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	1	5
SES	5	5	5	5	5
OYNANABILIRLİK	3	3	3	3	5
MULTİPLAYER	5	5	5	5	5
ĒLĒNCE	3	3	3	3	5

✓ PC ✓ PS2 ✕ PS3 ✕ PSP ✕ Wii ✕ DS ✕ XBOX360

Üniversite hayatınız renksiz veya üniversitede geçen korku filmlerine karşı bir ilgi duyuyorsanız, Obscure II sizin için çok iyi bir seçim.

62

Kaslarımı göstermek için atlet giydim ama burada ne kız var, ne de herhangi bir canlı...





bu oyun korkunç değil. Tamam, peşimizden sürekli onlara yaratık koşuyor; tamam, biz gücsüzüz, onlar güçlü fakat bunlar bir oyunu korkunç yapmaya yetmiyor. Mesela Silent Hill'de çok basit bir formül uygulanmaktadır insanları korkutmak için: Kimsenin öünü bile göremediği, karanlık bir ortam ve "Bö!" diye aniden karşımıza çıkan korkunç yaratıklar.... Obscure II'de -karanalık ve issız olması gereken Fallcreek Üniversitesi'nin bahçesi de dahil olmak üzere her yerin aydınlatılması hiçbir şeyden ürkmememize ve en olağanlı olaya bile soğukkanlılıkla



Tamam, iki karakteri kontrol etmek keyifli bir olay. Peki, bir karakteri sizin, diğer karakteri bir arkadaşınızın kontrol etmesine ne dersiniz? PS2'de bu tipte, iki kişiyle oynanabilen bir adventure oyunu

CHECKPOINT SİSTEMİ VE KAYIT NOKTALARI GEREKSİZ PROBLEMLER AÇIYOR BAŞINIZA

yaklaşmamıza neden oluyor. Ve bu yüzden, oyunu oynamaya başladıkten çok kısa bir süre sonra sıradan bir aksiyon oyunu oynadığımızı düşünmeye başlıyoruz.

Bir adventure oyunu olarak değerlendirdiğimizde ise Obscure II'nin gayet sık bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyunu özel kilan "iki karakteri aynı anda kullanabilme" özelliği, bir önceki versiyonda olduğu gibi oyunun tümüne hakim. Karakterler arasında geçiş yaparak önlüğümze çıkan türlü bulmacaları ve engelleri aşıyor, kafamızı sıkıştırıp patlatmak isteyen yaratıklara hadlerini bildirmeye çalışıyoruz. Bu şekilde diken üstündeyken etrafta Jun ve Mei ile birlikte dolaşmak çok da mantıklı değil. Yanınızda mutlaka yaratıklarla başa çıkabilecek bir karakter olmalı ve ancak güvende olduğunuzda bu karakteri beklemeye almalısınız.

Yaratıklardan çok bulmacalarla doldurulmuş olan Fallcreek Üniversitesi, ancak iki karakterin kafa kafaya verip çözebileceği ilginç problemlerle dolu. Bu problemlerin çoğu karakterlerimizin kendilerine has özellikleriyle kolayca çözülebiliyor ama hangi karakteri nerede kullanacağınızı saptamanız lazımdır.



göremeyeceğinizi hatırlatarak bu konuda heyecanlanmanız istiyorum. "Abi, başka bir şey yapalım ya; etrafta mal gibi



BİR BAKIŞTA...

TÜR Korku/Adventure

İÇERİK Bir önceki oyunun kahramanları liseden mezun olduktan sonra üniversitede adım atıyorlar ama kötü kader peşlerini bırakmıyor. Genç üniversitelileri korkunç yaratıkların elinden kurtarmak için hep beraber, el ele!

KARŞILAŞTIRMA

OBSCURE II	%62
------------	-----

SILENT HILL 4	%78
---------------	-----

HAUNTING GROUND	%70
-----------------	-----

İŞTE FALLCREEK'İN KAHRAMANLARI

SHANNON MATTHEWS

Leafmore'dan kurtulduktan sonra iyiden iyiye "kafayı yiyen" Shannon, Herbert Friedman'ın deneyleri sonucunda artık gotik bir insan olmuştu ve karanlık güçlere sahiptir.

STAN JONES

Lisede yaşadıklarından sonra bir türlü kendisine gelemedi bir başka arkadaşımız olan Stan, hapsesten yeni çıkmıştır. Kendisi kılıtları açma konusunda uzmandır.

KENNY MATTHEWS

Shannon'ın ağabeyi irice bir insandır. Bu özellikleyle Fallcreek'te bir hayatı yaramaktadır zira Kenny'nin çekemediği dolap, itemediği kutu yoktur.

MEI WANG

Jun'un ikiz kardeşi. Hem güzel, hem alımlı, hem de konsol oyunlarıyla arası çok iyi... Sanırım ona aşık oluyorum. Özel yeteneği şifre kırmaktır.

JUN WANG

Mei'nin oyun arkadaşı olmaktan öte bir

özellik yok. Ama doğal olarak o da Mei kadar güzel.

RICHARD JAMES

Fallcreek Üniversitesi'nin biyoloji hocası. Garip bitkiler hakkında ondan daha bilgili olan bir yoktur herhalde.

AMY BROOKES

Genç, güzel ve sarışın... Ayrıca kendisinin Mei'yi çekemediğini düşünüyorum. Sven'in ve Kenny'nin ondan hoşlandığını biliyor ama onlara yüz vermiyor. Kendisi şifreleri çözme konusunda uzman.

COREY WILDE

Kaykay sporuyla ilgilendiği için kondisyon ve esneklik bakımından bir hayatı gelmiş olan Corey, tırmanamadığımız yerlerde, aşamadığımız engellerde yardımına koşacaktır.

SVEN HANSEN

Aynı Kenny gibi o da güclü bir arkadaşımız. Sven, golf ve hokey sporlarını çok seviyor; yarışmacı arkadaşlarına başarılar diliyor.

dolanıyorsun. Sıkıldım ben burada oturmaktan..." diye serzenişte bulunan arkadaşınızın veya yavaş yavaş gözleri kapanmakta olan sevgilinizin oyuna dahil olabilmesini sağlamak gerçekten çok yerinde bir karar. (Buradan yapımcılara selam ederim.) Üstelik iki kişilik modda kamera sistemi hiç sorun çıkarmıyor; böylece ikinci oyuncu -sinir bozucu bir şekilde- geride kalıp yaratıklara yem olmuyor.

Obscure II'nin "aksiyon" tarafına değinmemiz gereklidir. Evet, burada büyük bir probleme karşı karşıyayız zira oyun çok kolay. Saçılığımız biraz tehlikeye girdiği anda hemen bir sağlık paketiyle karşılaşıyor, harcayamayacağımız kadar çok cephe buluyoruz. Ayrıca checkpoint sistemi ve kayıt



[300 kiloluk bir et yiğimine beysbol sopasıyla saldırmak gerçekten çok mantıklı bir hareket...]

PS2

PS3

Wii

XBOX
360



FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

KAHRAMANLARIN BİRAZ ÇEKİCİ OLMALARI GEREKMİZ Mİ?

[ŞEFİK AKKOÇ rocko@level.com.tr]

HEM KENDİMİ, hem de Fantastik Dörtlü'nün geçmişini bilmeyenleri aydınlatmak için en iyi arkadaşım Google ile küçük bir araştırma yaptık. Araştırmaların resmi sloganı olan "Yaptığımız araştırmaya göre"yi kullanarak sizlere edindiğim bilgileri sunuyorum: F4'ün geçmişi 1961 yılında piyasaya çıkan ilk çizgi romana dayanıyor. Jack Kirby ve Stan Lee tarafından yaratılan seri, 1967 yılında çizgi film, 1994 yılında sinema filmi ve 1998 yılında oyun uyarlaması ile hayranlarının

karşısına çıktı. Bu çeşitlilik sayesinde bir insanı herhangi bir hobisinden vurma ihtimali yüksek olan F4, benim için hiçbir zaman çekici olamadı. Zaten çizgi roman kültürü zayıf ve Örümcek Adam'dan öteyle ilgilendirmemiş olan birinin bu seride hayranlık duyması da zor, öyle değil mi?

Uyarlama oyun sayısının her geçen gün arttığı ancak çıkan her yeni uyarlamanın büyük hayal kırıklığı varlığı bir dönem içindeyiz. (Bu zor dönemde halkımızın da desteğiyle... - FA) Büyük umutlarla beklediğim Transformers vasat,

Spider-Man 3 ise berbat çıkışınca gözyaşlarını tutamadım. Bir de Fantastik Dörtlü'ye sırtımı dayayayı dedim ama...

DÖRDÜ BİR ARADA

Oyununda, yıllardır bir arada yaşayıp birbirinin nazını çekmiş ve hiçbir zaman yedikleri-içtikleri ayrı gitmemiş olan dört süper kahramanı aynı anda kontrol ediyoruz. Yön tuşları sayesinde

kahramanlarımız arasında geçiş yapabiliyoruz. (Yön tuşu ve kahraman sayısının eşit olmasını acı bir tesadüf olarak değerlendiriyorum.) Oyunun ilk bölümünde, girişinin çokmesi sonucu içinde mahsur kaldığımız bir mağarada yol alıyoruz. Elbette, birçok oyunun başında olduğu gibi F4'te de kontrolleri öğrenmemiz için bize bir "acemilik süresi" tanıyor. Henüz "kontrollere



LEVEL KARNESİ

- + Dört farklı karakter ile sunulan hareket çeşitliliği
- + Kayda değer ekstralar
- Aşırı çizgisel olması
- Sıkıcı düşmanlar



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	3	1	5
SES	2	2	2	2	2
OYNANABILIRLİK	2	2	2	2	2
MULTIPLAYER	1	1	1	1	1
ĒLÉNCE	1	1	1	1	1

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Kötü bir Fantastic Four oyunu benim için büyük bir kayıp değil ama F4 hayranlarının bu oyunu acı ve göz yaşları içinde oynayacaklarına eminim.

35



alışma" aşamasında bile oyunun fazlaıyla çizgisel olduğunu rahatça fark ediyoruz; peynire ulaşması için labirente bırakılan bir fareden bile daha az seçenekimiz var



BU OYUNDA KİMSE BİZE "HER ŞEYİ DEVLETEN BEKLEME" DİYE ÇIKIŞMIYOR

maalesef. Bu durumda, kaybolma ihtiyacımız de ortadan kalkıyor ve düz bir yolda, önmüze gelen düşmanları dövmekten başka bir şey yapamıyoruz. İşte bu nedenle F4'ü oynamak can sıkıyor. Yani tamam, her Kahramanın kendine has özelliklerini var ve oyuncunun gelişliğinde bu özelliklerini kullanmak oyuna renk katıyor ama sadece "vur, kir, parçala" üçgeninde ilerleyen oyuncuları yeteri kadar oynamadık mı? Bu oyunu F4 hayranları dışındaki oyuncular için de yapmıyorlar mı? Belki de sadece onlar için yapıyorlar ve biz yok yere

üstümüze alınıyoruz!

BU FILMİ İZLEMİŞİM

Daha önce de belirttiğim gibi oyunun dövüş sistemi, dört farklı Kahramanı kontrol ettiğimiz için bize değişik özel hareket alternatifleri sunuyor ancak oyunun çizgiselliği nedeniyle bu çeşitlilik, kısa sürede kendini imha ediyor. Bir süre sonra mide bulandırıcı bir hale gelen F4'te, "jeton toplama" görevine yoğunlaşarak hayatı kalmaya çalışabilir, bu şekilde kısa süreliğine oyalanabilirsiniz. Her bölümde bir yerlere gizlenmiş dört adet jeton bulunuyor. Bu jetonlar oyuncunun ana menüsünden ulaşabileceğimiz gizli ekstraları açmamızı sağlıyor. Unlockables bölümünde çizgi-roman kapakları ve konsept çizimleri gibi ilgi çekici seçenekler mevcut. Oyundaki bir diğer detay ise -neredeysse birbirlerinin birer kopyası olan- düşmanları dövdükçe kazandığımız tecrübe puanları. Bu puanlar Kahramanlarımızın

LEVEL SORUYOR!

Fantastik Dörtlü hakkında merak ettiğimiz her şeyi Bay Fantastik'e sorduk.

SORU: Yillardır bir aradasınız. Birbirinizden sıkıldığınız veya nefret ettiğiniz anlar oldu mu? -Ercan

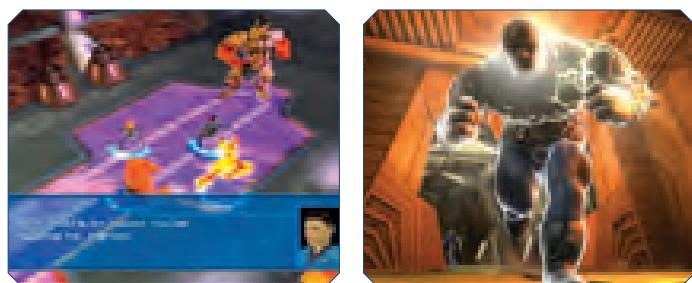
CEVAP: Bu soruya defalarca karşılaştık; hatta zaman zaman bazı gazetelerde dağılacığımıza dair haberler de okuduk. Halbuki aradan geçen uzun zamana rağmen birbirimize olan sevgimiz ve saygımız biraz olsun azalmadı.

SORU: Yanlışlıkla birbirinize zarar verdinizin olduğunu söyleyebilir miyim? -Şefik

CEVAP: Ortalığın bir hayli karıştığı anlarda ufak kazalar olmuyor değil. Örneğin, bir keresinde Alev Adam neredeyse pişiriyordu beni. Neyse ki durumu kısa sürede fark ettik.

SORU: Şey nasıl bir şey? -Tuna

CEVAP: Taş gibi sert, kaya gibi sağlam ve göründüğünün aksine oldukça duygusal.



yeteneklerini geliştirdiği gibi yeni hareketler kazanmalarına da vesile oluyor. Ancak kazandığımız puanları kendi tercihlerimize göre harcamıyoruz; bu işi bizim yerimize oyun yapıyor. Kisacası, bu oyunda kimse bize "Her şeyi devletten bekleme" diye çıkışıyor. Bu kadar yeter! Sizi, oyun için büyük ama oyuncular için küçük olan detaylarla sıkılmak istemiyorum. Transformers ve Spider-Man 3 ile yaşadığım hayal kırıklığını telafi etmek için oynadığım F4 beni bunalmış eşiğine getirdi. Bu yüzden sizi de büyük szaz sanatçımız Nez'in ünlü şarkı sözleriyle uyarıyorum: Sakın, sakın, sakın hal L



EĞLENCELİ DÖRTLÜ

Silver Surfer'a tercih edilmesi gereken dört süper Kahraman oyunu



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION



MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES



VIEWTIFUL JOE 2



BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK Paldır küldür sağa-sola saldırdığımız aksiyon oyunlarının son örneği Fantastic Four, sıkıcı oynanışı nedeniyle kısa sürede çekilmez hale geliyor.

KARŞILAŞTIRMA

RISE OF THE SILVER SURFER %65

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME %40

RED STEEL %80



NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2

ILLA Kİ SUYUNU MU ÇIKARMAK LAZIM?

[TUNA SENTUNA tsentuna@level.com.tr]



"Kage bunshin no jutsu" en çok işe yaranan tekniklerden biri.



Neji, birden fazla düşmanla karşılaşığınızda mutlaka kullanmanız gereken bir karakter.

BİR ARA ARKADAŞLARIMDAN VE HATTA AİLEMDEN BİLE

daha sık gördüğüm Naruto, artık o denli can sıkıcı bir hale geldi ki "Pokemon'dan beter olma" yolunda ilerliyor. Animesi halen kaliteli olan Naruto fenomeni, oyun konusunda maalesef kabak tadi vermeye başladı. Yapımcılar Naruto'yu zorla aksiyon türüne kaydırılmaya çalışıyorlar ve bu konuda bir hayli başarısızlar.

Aslında malzeme çok iyi, karakterler sağlam ve hikaye, nereye ekseniz oraya gidiyor. Yine de "oyun yapımcıları" olarak adlandırdığımız sevimli arkadaşlarımız, sevimsiz oyuncular yapmakta pek becerikiler. Bu arkadaşlarımız, Uzumaki Chronicles 2 üzerinde çalışırlarken çok sıkılmış olacaklar ki her şeyi en kolay yoluyla halledip oyunu bir an önce piyasaya sürme hevesine

kapılmışlar. Güzelim Naruto da olmuş size çöp adam. Gerçi çöp adamların maceraları bile çoğu zaman daha eğlenceli olabiliyor.

KUKLA SAVAŞLARI

Kankuro'nun kuklalarını hatırlıyor musunuz? Şimdi bu kuklaları alın, büyütün ve hatta kuklalarla kafayı bozmuş olan Shirogane Klanının kontrolü altına verin. Akıl salığı yerinde olmayan bir Shirogane Klanı, bu kuklalarla sağa sola satasacaktır elbette. Yıllar önce çevredeki herkese rahatsızlık veren Shirogane, seneler sonra tekrar ortaya çıkıyor, hem de bir sırla beraber: Dev bir kukla! (Başka ne olacaktı zaten?!)

Böylesine çarpıcı bir senaryoyu başka hiçbir mecrada bulamayacağınızdan eminim. Bu senaryonun oynanışa nasıl yansadığını merak ediyor olmalısınız. Açıklıyorum: Gölgé kuklalarıyla dövüşüp duruyoruz; daha ötesi yok. Bazen maymunlarla da dövüşüyoruz aslında. Hatta birbirlerinin kopyaları olan ninjalarla da... Bu bir aksiyon oyunu ve biz, sadece ömürümü geleni pataklıyoruz. 10 bölümlük macerada üç karakter seçenek yola çıkıyoruz. Ancak bu karakterleri aynı anda kontrol etme imkanımız yok ve hatta takım saldırısı gibi güzel özellikler de düşünülmemiş. Dilersek savaşın ortasında kontrol ettiğimiz karakteri değiştirebiliyoruz; bu kulağınızna hoş geldi mi, bilmiyorum ama pratikte pek de eğlenceli olmadığını belirtmeliyim.

Özellikle karakterlerin ortaklaşa bir şey yapamıyor olmasına hiç anlam veremedim.

Seçtiğiniz karakterin ağır veya hafif saldırı gibi standart saldırı hareketlerinin yanında, -her dövüş oyununda olduğu gibi- kendine has özel hareketleri de bulunuyor. Naruto, Rasengan'ı hiç çekinmeden düşmanın suratına patlatıyor; Rock Lee Lotus, tekmesiyle düşmanlarını metrelerce öteye yolluyor. Yapımcıların, Naruto'nun özel hareketlerini kurumaları çok güzel fakat bu hareketleri zevkle kullanabileceğimiz güçlü düşmanlarımız maalesef yok.

Uzumaki Chronicles 2'nin en büyük eksiği bu işte: Dövüşlerde olsun, düşmanlarda olsun hiçbir varyasyona gidilmemiş; ortaya hiçbir değişik veya orijinal fikir koymulmamış. Hep aynı hareketlerle, salaklıktı sınır tanımayan ve birbirlerinin kopyası olan düşmanlarla uğraşır duruyorsunuz. Başlarda "Aman ne güzel combo yapıyorum" derken, sonlara doğru "Offf, yeter artık" sözcükleri ağzınızdan dökülüyör. Bu oyuna katlanmanızı sağlayabilecek



Naruto'nun tam karşısında duran Kankuro, zamanında Naruto'yu öldürmek için çok ter dökmüştü.



LEVEL KARNESİ

- + Animeye sadık kalınarak hazırlanmış olması
- + Başarılı karakter gelişimi sistemi
- Çok sıkıcı olması
- Aşırı uzun yükleme süreleri
- Takım arkadaşlarınızın işlevsiz olmaları



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

"Naruto" sözcüğünü duyduğunuz anda etrafınızda Naruto koleksiyonunu göstermeye çalışmıyorsanız bu oyundan uzak durun.

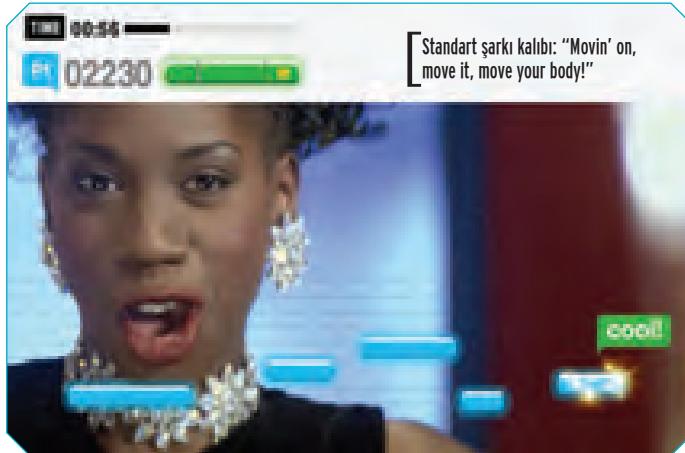
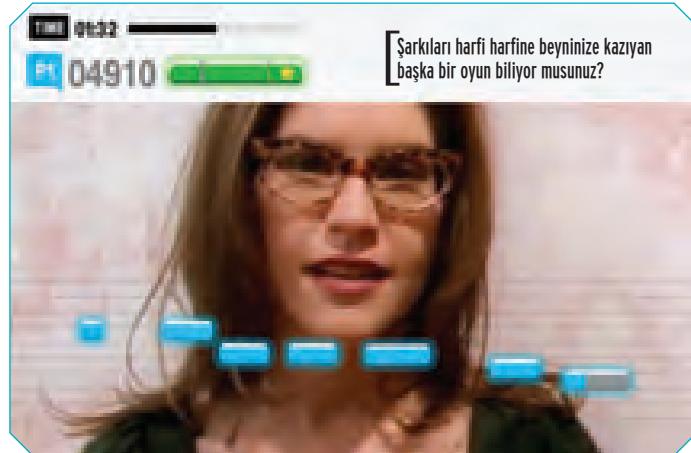
51

- Yapım: Bandai - Dağıtım: Namco Bandai - Türkiye Dağıtıcı: Yok - Yaşı Sınırı: 10+ - Multiplayer: 2 kişi - Web Sitesi: www.namcobiaigames.com



PS3

Wii

XBOX
360

SINGSTAR 90S

YOU CAN'T TOUCH THIS!

[TUNA SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

KUZU MELEMESİ GİBİ BİR SESİM OLSA DA (Gerçekten çok kötü bir sese sahibim.) kendimi kaybedip karaoke ortamlarına girmişliğim vardır. Bu noktada size "karaoke"nın anlamını açıklamak istiyorum: "Kara", Japonca'da "Bos" demek, "Oke" ise orkestranın kısaltması... Yani karaoke, "Bos, sözsüz orkestra" anlamına geliyor; sözleri doldurarak orkestrayı renklendirmek size kalmış. Güzel, değil mi?

Bana dönersek... Ankara'da birkaç karaoke mekanı vardır. Bu mekanların en ufaklarında türlü türlü şebeklikler yaptığımı sizden gizleyeceğim değilim. Artık Hande Yener'in şarkısında tüm masaları coşturmayla çalışmak mı dersiniz, Queen'in Bohemian Rhapsody'sini, dört erkek bir arada, romantik bir havada söylemek mi, yoksa Aqua'nın Barbie Girl'ünde arkadaşlarla düet yapmak mı... Kisacısı, ben rezil bir insanım; sesimin kötü olmasını, dinleyenlerin benden içrenmesini hiç önemsemeden şarkıları söyledim, sahnemi aldım. Kendimle gurur duyuyorum!

Bu tip bir aktivitede bulunmamın en önemli nedeni ise lanet olasına SingStar'ın mikrofonlarını kaybetmem olmam. Yoksa kapımı kapayıp gizli gizli şarkıları söyledim ben, kimseye sorun çıkarmadan. Mikrofonları kaybedince ben de kendimi karaoke mekanlarına attım. Neyse ki SingStar '90s ile mikrofonlar da geri geldi; Ankara, kısa süreliğine de olsa soluk alacak. Çok kısa süreliğine...

ÇOK GÜZEL ŞARKI SÖYLEDİĞİMİ SANIYORDUM

Arkadaşlar: SingStar '80s kesinlikle çok daha kaliteli bir oyundu! Zaten 90'lari kim hatırlıyor ki adam gibi; 90'lar tam bir geçiş dönemi. 80'ler ile "80'ler olmayan" birtakım şeylerin birleşiminden doğan, öksüz yıllarda 90'lar. Yine de Sony'yi seçikleri parçalardan dolayı kutlamak istiyorum; tüm şarkılar gayet keyifli.

Cranberries'ten Zombie ile başlıyoruz; Dolores'in sesiyle yakından uzaktan alakamız olmadığını fark edip kendimizi Technotronic ile buluşturuyoruz. Tekno müziğin atası sayılabilcek Technotronic bizi fazla eğlendirmiyor nedense. Yanınızda duran arkadaşınızı da olaya dahil etmek isteğiyle yanıp tutuşuyor ve başlıyorsunuz Barbie Girl'ü söylemeye. Sözler fazla mı geldi? O zaman Lisa Loeb'den Stay'i söyleyelim ve biraz rahatlayalım.

Şimdi dört arkadaşınızı arkanza dizin; New Kids on the Block ile Step by Step'i söyleyeceğiz. Furkan Faruk Akıncı arkadaşımı bu şarkiya alet etmek istedim gerçekten de. Zira kendisi, bana bu adamların videolarını düzenli olarak yollayan ve 90'ları, 80'leri ve bilumum geçmiş yılları seven bir insandır.

New Kids de bir yere kadar tabii ki; biraz da kaliteli müziklerle ilgilenelim derim. REM ve Nick Cave'ne dersiniz? Ardından da Radiohead ve The Cure... Nasıl? Şimdi eğlenmeye başladınız, değil mi? Bu arada,



Spice Girls'ü yad etmeden buradan ayrılacığınızı düşünmüyorum. Hepimizin içinde birer Spice Girl yaşamıyor mu, dışarı çıkip haykırmak isteyen? (Neler oluyor?!)

Gerçek eğlence ise MC Hammer'ın You Can't Touch This'te saklı. İnsanı sarsan özel rap bölümlerine sahip olan bu parça, o denli efor gerektiriyor ki şarkının sonunda kan ter içinde kalıyorsunuz. Şarkıyla söyleken MC Hammer dansı yapmak serbest ama kalbiniz buna gerçekten dayanmayıabilir.

NEDENSE KOMŞULAR DELİRİVERDİ

Şimdide kadar fark etmiş olmalısınız ki tüm bu parçalar İngilizce. Şarkıları da düzgün söylemek gerek. Bu da iyi可以说ablecek bir İngilizce telaffuzu gerektiriyor. Fakat iyi taklit yapan birisiyiniz kesinlikle sorun yok; bu işi çok iyi başaracağınızdan emin olabilirsiniz. Eğer şarkıları çok



iyi söylediğinizi düşünüyorsanız sesinizin kaydını alın ve müziği kapatıp bir kez daha dinleyin. Duyduğunuz şey sizin sesiniz, evet; kaçmayın! Eğer sesinize gerçekten güveniyorsanız müzik olmadan da kulağa hitap eden bir şeyler duymamanız mümkün ama ben kendi sesimi duydugum anda PS2'yi kaldırıp bir köşeye attım. (Panik yapmıştım!)

Arkadaş grubunuzu eve çağırıp saçma sapan bir şekilde eğlenmek ve kurtlarını dökmek için bir hayli uygun olan SingStar '90s, şarkı söylemek için can atanlar için de mükemmel bir fırsat. Bu oyunu bitirdikten sonra da ver elini PopStar!!! L



Rap-metre, kelimeleri art arda ne kadar iyi dizdiğiniz ölçüyor.

LEVEL KARNESİ

- + Şarkı söyleme isteği uyardırması
- + Eğlenceli şarkı listesi
- SingStar serisine herhangi bir yenilik getirmemesi



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	1	1
SES	1	1	1	1	1
OYNANABILIRLİK	1	1	1	1	1
MULTİPLAYER	1	1	1	1	1
EGLENCE	1	1	1	1	1

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Şarkı söylemek sizin için bir tutkusa ya da sadece eğlenmek istiyorsanız bu oyunu deneyin.

73



HEAVENLY SWORD

TÜM GÜZEL KADINLARI KONTROL ETMEK ZOR OLMALI...

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

PLAYSTATION 3'ÜNÜZÜ ALDİNİZ; Üstüne bir de televizyonunuza yenilediniz...

Artık yeni nesle geçmiş komple bir oyuncusunuz ama bir sessizlik var, değil mi? Sanki PS3 oyun piyasası biraz fazla durgun. Raflardaki oyunlar ise vasat ya da ortalamadan altında... Haydi, itiraf edelim; PS3, hala beklenen patlamayı yapamadı. Oyun geliştiricilerinin cihazı tam olarak çözürebilmeleri ve PS3'ün gücüne yakışır oyunlar yapmaları biraz daha zaman alacak gibi görünüyor. Her neyse... Bundan birkaç ay öncesine kadar bu sessizliği kırmaya aday olan oyunlardan en dikkat çekeni Heavenly Sword'du. Oyunun tanıtımındaki alev saçılı Nariko'nun onlara düşman arasındaki ölümcül dansı, hem PS3'ün yapabileceklerine dair heyecan verici özellikler sunuyor, hem de klasik olma

Heavenly Sword'u bir önceki konsol neslinin oyunlarından ayıran ilk unsur grafikleri. Oynadığım süre boyunca "zaten iyi olması gereken" grafiklerin üzerine eklenmiş akıllıca hamleler bekleyip durdum. Ancak bir türlü "Ben bu oyunu oynamışım" hissinden kurtulmadım. Bunun öncelikli sebebi ise Heavenly Sword'un oyuncuyu nitelikle değil, nicelekle eğlendirmeye çalışması. Düşmanlarınızı, üzerinize yağmur gibi yağarken ne farklı hareketler deniyorlar, ne birlikte hareket edebiliyorlar, ne de sizi gaflı avlayabiliyorlar. Oyunun düşman tiplerini öğrenip hangi düşmana karşı hangi saldırısı tipinin etkili olduğunu çözüdügünüz anda ise oyunun büyük bir kısmını bitirmiş oluyorsunuz. Dolayısıyla oyundan çok büyük bir bölüm, parmaklarınızı hırpalarcasına tuşlara basmakla geçiyor.

ve düşmanlarınıza orta çapta hasar veriyorsunuz. Etrafınıza çevreleyen düşmanlarınıza en çok hasar verdiğiniz "Power Stance"ı kullanırken ise Heavenly Sword adeta bir balyoza dönüştür ve en iyi kıyım düşmanları bile rahatça alaşağı edebiliyorsunuz. Yeteri kadar düşman patakladıktan sonra ise "özel güç" barınız doluyor ve Nariko, son derece estetik hareketlerle düşmanınlığını işini bitirebiliyor. Tüm bunları yapmak oldukça kolay. Ancak God of War'da olduğu gibi hareketleri birbirine bağlayıp ortaya estetik kombolar çıkarmak ise oldukça zor. Hareketleriniz sudan sebeplerle kesilebiliyor ve aksi gibi size yönelen saldırılardan korunmak için kullanabileceğiniz bir blok tuşundan da mahrumsunuz. Bu yüzden

saldırıları engellemek için hareketlerinizi kesip, korunmayı "otomatik bloğa" bırakmak zorundasınız. Bu durum Nariko'nun hareketlerinin birbirine bağlanması çok zorlaştırıyor. Ha unutmadan; kimi zaman çevredeki nesneler de hareketlerinizi sekteye uğratabiliyor.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK Nariko'nun kaçırılan babasını, kötü kral Bohan'ın esaretinden kurtarıp, "Heavenly Sword"u -zaman zaman Sixaxis'in yardımında- güvence altına almak... Muhteşem ara sahnelerle süslünenmiş olan oyunun biraz daha oynanabilir olmasını dilerid.

KARŞILAŞTIRMA

HEAVENLY SWORD	%70
NINJA GAIDEN SIGMA	%92



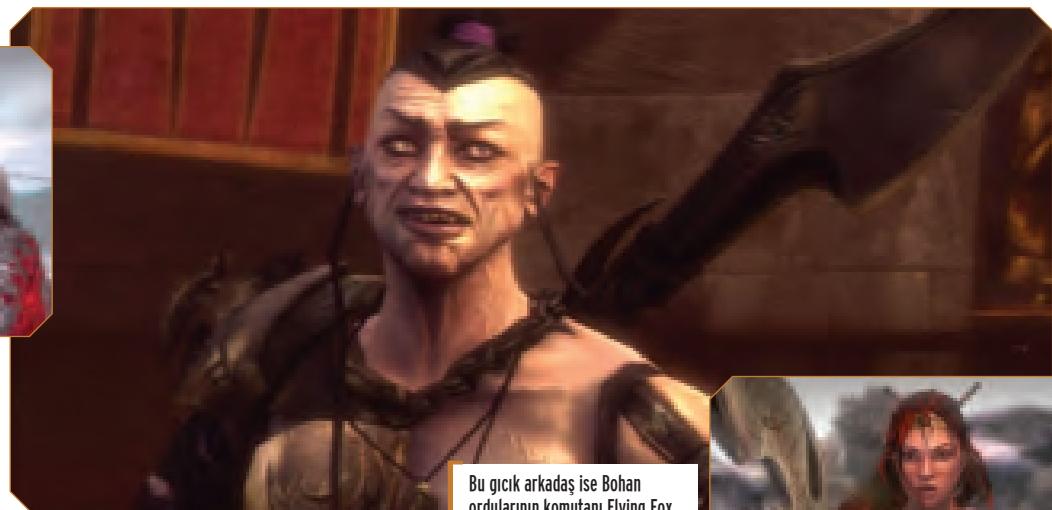
Tislayan abla "Whiptail"ı ben yenemeyince Tuna İstanbul'a kadar gelip yendi; sonra da gitti.



Nariko'nun babası... Oyun boyunca kızına çok ihtiyacı olacak.

Daha önce söz ettiğim gibi düşman tipleri oldukça yavan. "Ağır ve hantal" tiplerden tutun, "hızlı ama güçsüz"lere kadar bütün klişe düşman tipleri oyunda mevcut. Düşmanların hepsinin zayıf bir noktası var ve bunları keşfetmek çok kolay. Oyunun bu monotonluğunu kırın ve oynanabilirliği artırın özellikle ise "Aftertouch": Heavenly Sword'da ok, bazuka, top gibi uzun menzilli silahlar kullanabiliyor ve etrafınızdaki nesneleri alıp oraya buraya savurabiliyorsunuz; Aftertouch sistemi sayesinde de fırlattığınız nesneyi havadayken Sixaxis ile kontrol edebiliyorsunuz. Açıkçası bu sistem, oyunun sıkıcı havasını dağıtıp eğlenceli dakikalar yaşamanızı sağlıyor. Ek olarak, oyunun bazı yerlerinde küçük mini oyunlara da rastlayacaksınız. Örneğin; yüksek bir yere tırmanırken ya da "boss"larla karşılaşırken doğru zamanda, doğru tuşlara basmaya çalıştığınız küçük bölmeler karşınıza çıkıyor. Bu bölgüler monotonluğu kırdığı gibi Nariko'nun estetik hareketlerini sergilemesine de olanak tanıyor.

Heavenly Sword, vasat bir aksiyon oyunu ancak şimdide kadar çok az oyunda görme şansına eriştiğimiz kalitede olan ara sahneler sahip. Gerçek sanatçılar tarafından canlandırılan oyun karakterleri inandırıcı oldukları kadar özgün de çizilmişler. Lord of the Rings serisinde animasyon olarak canlandırılan Gollum'a mimikleri ve sesle hayat veren Andy Serkis, oyunda hem dramatik



Bu gıcık arkadaş ise Bohan ordularının komutanı Flying Fox.

BİZ DAHA UZUN, DAHA DOLU OYUNLAR BEKLERKEN SÜREKLİ "KELEBEK ÖMÜRLÜ" OYUNLAR ÇIKAR OLDU KARŞIMIZA

direktörlük yapmış, hem de baş kötü karakter Bohan'ı canlandırmış. Üzerinde çok çalışıldığı belli olan ara sahneleri kesinlikle "şaheser" olarak tanımlayabilirim. Oyunlarda beden hareketleri için kullanılan "Motion Capture" teknolojisi bu kez yüz mimikleri için de kullanılmış. Karakterlerin yüz ifadeleri öylesine başarılı ki ani duyu değişimleri ve ara sahnelerde karakterlerin yaşadığı duygular başarıyla canlandırılmış. Böylece karakterler çok rahat duygusal bağ kurulabiliyor ve oyuna devam etmek için gereken motivasyon seviyesi hep üst düzeyde kalmıyor. Şu haliyle oynanabilirlik, senaryo anlatımının üzerinde öyle bir sıritiyor ki "Heavenly Sword keşke bir animasyon filmi olsaydı" diyorsunuz.

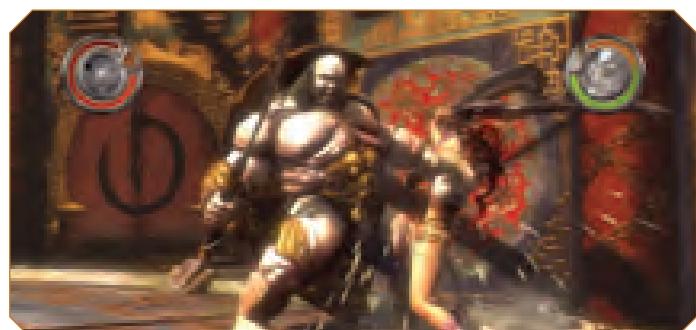
PARMAKLARIM AĞRIYOR

Şimdi, gelelim beni bir kez daha şaşırtan şu "oyun süresinin kısalığı" sorununa. Bu konuya fazlaıyla takmış durumdayım; daha geçen ay GRAW'ın 5,5 saatte biten bir oyundan olmasından dem vurmuşken, bu ay Heavenly Sword altı saatte bitince tüylerim diken diken oldu.



Anlaşılan "Blu-Ray, HD-DVD..." diye diye başımızın etini yiyen firmalar daha kendileri bu yeni teknolojilere ayak uyduramamışlar. Biz daha uzun, daha dolu oyunlar beklerken sürekli "kelebek ömürü" oyunlar çıkar oldu karşımıza. Hemen hemen her oyun gibi Heavenly Sword'u da bitirdikten sonra oyunun konsept çizimlerine bakıp, videoları seyredebiliyorsunuz. Ayrıca oyunun yapılmış belgeseli de bonus bölmelere eklendi. Ancak biz oyuncular olarak daha çok bonus değil, daha uzun ve tatminkar oyunlar bekliyoruz yeni nesil oyuncuların sektöründen.

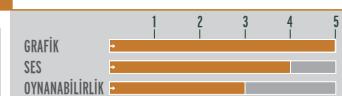
Oyuncuya yeni bir şeyler vermek



Bu çıkrık abidesi arkadaş, Kral Bohan'ın gayrımeşru oğlu.

LEVEL KARNESİ

- + Gerçekçi ve iyi işlenmiş karakterler
- + Muhteşem ara sahneler
- + Oynanışa başarılı bir şekilde yedirilmiş olan hareket algılama sistemi
- + Nariko!
- Yavan savaş sistemi
- Cesetsiz ve sıkıcı oynanış
- Aşırı kısa oyun süresi
- Sıkıcı mekan tasarımları



Sadece ara sahneleri izlemek için oynamaya katlanacağınız, tamam. Ancak amacınız oyun oynamaksa God of War'u bir kez daha bitirmenizi öneririz.

70

KONSOL İNCELEME

PS2

PS3

Wii

XBOX
360

BİR BAKIŞTA...

TÜR RPG

İÇERİK Muhteşem senaryonun sürükleyici bir arkaplan oluşturduğu Rapture distopyasından genlerimizle oynarak kaçmak. Karakter sahibi grafiklerin ve muhteşem müziklerin bütünlüğü atmosfer ise benzersiz.

KARŞILAŞTIRMA

Xbox 360 platformunda bu türde incelenen ilk oyun Bioshock olduğu için karşılaştırma yapmıyor.

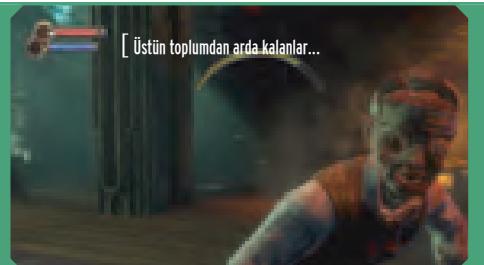
[Karar anı... Hırsızına hakim olabilecek misiniz?]



BIOSHOCK

OH BE! BİZ DE SENİ BEKLİYORDUK!

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]



ÖYLE YA... AYNI ŞEYE, FAZLA MARUZ KALDIĞI

ZAMAN nasıl bitap düşüyor insan... Bizi monotonluktan kurtaran belki de tek, tek olmasa bile en büyük eğlencemiz olan oyunlar da sıkıcı olmaya başlarsa ne olacak? O zaman nereye kaçacağız? İnsanın hayatı ne olduğunu belirleyen unsur hobilerimizse eğer... Kişinin yaşam standardını belirliyorsa boş zamanında yaptıkları...

Biz neye dönüşüyorduk? Beynimizi yormadan, yaratıcılık kavramının los koridorlarında gezinmeden sadece gamepad'ı mı gidiyorduk? Yoksa anlamsızca klavyemizin W, A, S, D tuşlarını mı eskitiyorduk? Oyun oynama eyleminin içini mi boşalttık yoksa fark etmeden? Ne demek istiyorum, biliyor musunuz? Gelin, hep beraber yeniden başlayalım gerçekten oyun oynamaya. Tekrar anlam kazansın harcadığımız para ve zaman... Ha, unutmadan... Gelin hep birlikte teşekkür edelim 2K Games ve Boston ekibine. Evet, Bioshock bu teşekkürün sonuna kadar hak eden bir oyun. Oyun kavramının içini boşaltanlara bir tokat adeta.

Grafikler mi? Ha, şu yeni nesil grafikler... Boş versenize! Bioshock'un grafiklerinden ya da "makyajından" uzun uzun bahsetmek bu oyuna koca bir hakaret olurdu kanımcı. Bilmeniz gereken grafik kalitesiye eğer, evet, Bioshock "en çene düşüreni"nden grafiklere sahip. Ancak bu önelsiz detayın yanında

bize unuttuğumuz birtakım şeyleri tekrar hatırlatıyor. Oyunu satın diye durmadan grafik geliştiren, sonra da bize tam takır kuru bakır oyunlar kakalayan firmalara inat, Bioshock'un grafikleri, muhteşem bir senaryoyu anlatmak için sadece bir araç. Bioshock tüm yaşamışlıklarınızı söyle bir yoklayacak, "el deşmeden" hazırlanmış hayat sistemini sorgulatacak ve en önemlisisi, sizin düşünmeye zorlayacak bir bütünlüğe sahip. Oyunun teknik özellikleri, seslendirmesi, müzikleri, senaryo anlatımı öylesine bir bütünlük içinde birbirine yedirilmiş

ki zihniniz Bioshock'un oyun alanı haline geliyor adeta.

KORKU, CEHALET, HASTALIK...

Bioshock, Atlantik üzerinde gerçekleşen bir deniz kazası ile başlıyor. Koca okyanusun ortasında, enkazın ve cesetlerin arasında bir deniz feneri olduğunu fark ediyorsunuz. Elbette sağ kalmak için tek çareniz buraya çıkmak. Tahmin edebileceğiniz ya da hali hızırda bildiğiniz üzere bu fener aslında Rapture dünyasına inen bir anasör. Okyanusun dibini ve Ütopyadan distopyaya dikey geçiş yapmış olan



"Tanrılar ve krallar giremez, sadece insanlar" dedin ve ne oldu...

LEVEL KARNESİ

- + Oyununun zekasına saygı duyan senaryo
- + Dahiliye konu anlayışı
- + Tarihsiz atmosfer
- + Geniş ve özel karakter geliştirme
- + Müzikler
- Bazı konsollarda görülen donna sorunu



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABILİRLİK	1	2	3	4	5
MULTİPLAYER	1	2	3	4	5
EGLENCE	1	2	3	4	5

✓ PC ☐ PS2 ☐ PS3 ☐ PSP ☐ Wii ☐ DS ✓ Xbox 360

Oyun saatlerinize anan katacak, size karmaşık düygüler hissettierek ve açıkça politik bir duruş sergileyen bu yapımı mutlaka oynamalısınız.

95



Rapture şehrinin ilk gördüğünüz anda nefesinizin kesileceğine dair garanti veririm.

Genelde tüm gelecek kurgularında ya da insanoğlunun çöküşüyle alaklı teorilerde ortak nokta ademoğlunun bastırılamadığı hırsıdır. Şöyle söyleyeyim: Bu "çöküş getiren hirs" ancak bu kadar güzel işlenebiliirdi. Düşünü; dünyanın bütün parlak zihinlerine, tüm yaşananlardan ve örettyenlerden arınarak çalışma şansı tanıyor; bu zihinlerin ufuklarını daraltacak ya da kısacak tüm unsurları ortadan kaldırırsınız. Kontrol mekanizmasını ise tamamıyla entelektüel ve bilimsel gelişime teslim ediyorsunuz. Sonuç? Koca bir hiç... İşte Rapture fikrinin sahibi ve şehrin kurucusu Andrew Ryan'ın başına gelen aşağı yukarı böyle bir şey. Aslında Rapture, 1946 yılında, kendi kendine yetecek şekilde tasarlanan bir şehirdi. Elektrik, yiyecek üretimi, su arıtımı ve savunma sistemleri kesin çizgilerle kapitalizmden ve dış dünyadan arınmış bir şekilde Rapture'ın içinde üretiliyordu. 1950'lerde ise Rapture'nın nüfusu sadece binlerle ifade edilmektedir. Şimdi, bu açık fikirli ve devasa ekonomik dengenin üzerine insanoğlunun en rafine zihinlerini ekleyin; İşte size "ideal toplum". Ters giden ne olmuş olabilir, değil mi? "İnsan ve hırsı" diyeyim... Gerisini de BioShock'un enfes hikayesi anlatınsın size...

BioShock'u oyun olarak belirli bir sınıfa dahil etmek zor. "FPS kamerasyyla oynadığınız bir RPG" deyip işin içinden çıkabilirim sanırırm. Ancak macera, hayatı



kalma gibi deşme korku oyunlarına taş çıkaracak üstün özelliklere de sahip BioShock. Silahları toplayın, plasmidlerle özel güçlere sahip oluyorsunuz. Plasmidler siz insanüstü güçlere kavuşturuyor. Aynı oyun içinde siz katletmek için bekleyen Splicerlar gibi... Onlar kim mi? Hani biraz önce bahsettiğim üstün zekâlı toplum üyelerivardı ya; İşte düşmanlarınız onlar. Kısaca; sahip oldukları güçleri 'iyilik' için kullanmamışlar diyebilirim. Hayır... Ağızından daha fazlasını alamazsınız; başlarına ne geldiğini oyunu oynayıp öğrenin.

BioShock'ta üç ana kaynak var. ADAM'ı karakterinizi geliştirmek için kullanacaksınız. EVE ise plasmidleri kullanmaya yarıyor. Parayı ise mühimmat almak, rüşvet vermek gibi çeşitli şekillerde kullanabiliyorsunuz. Evet, süper toplumdan "yoz" yılınlara dönüşmüş olan bir sosyal yapıdan bahsedebiliriz Rapture'da. Bir sonraki noktada, karakterinizi geliştirmek için plasmidleri edinmek zorundasınız. Genetik kodunuza değiştirip size telekinez, elektrik ve ateş kullanımı gibi insanüstü güçler kazandıran plasmidleri edinmek için ise özel bir tür deniz canlısını kullanırsınız. ADAM denen bu "töz", değişiklikle elverişli temel hücreler salgılıyor. Bununla yaratan serum EVE ise daha önce de belirttiğim gibi plasmidleri kullanarak gelişmenizi sağlıyor. Oyunda sağ kalmak

icin karakterinizi telekineziden tutun, güvenlik sistemlerini bozmaya kadar varan bu güçlerle donatmak zorundasınız. Ayrıca Gen Bankası'nda kullanabileceğiniz tonikler de bulunuyor. Bunlar ise karakterinizin fiziksel, mekanik ve savaş özelliklerini geliştiriyor.

...KİTLELERİ YÖNETMEK İÇİN...

ADAM adı verilen tözü keşfeden Dr. Tenenbaum, Little Sisters'i, bunu işlemek ve kullanılır hale getirmek gibi masum bir amaç için kulanıyor. Bir oyuncak için aylayan ve annesi tarafından azarlanan bir çocuk düşünün. Topluluk içinde ağlamak çok ayıptr, değil mi? Azarlanan ufaklık bu sayede toplum içinde nasıl davranışması gerekiğine şartlanmış olur. Little Sisters da Dr. Tenenbaum tarafından öldürülmeleri birer melek olarak görmek ve kullanılmış ADAM'ı tekrar işlenebilir hale getirmek için şartlanmış olan küçük kız çocuklarıydı. Siz de Little Sisters'in içinde bulunan ve gelişmeniz için ihtiyaç duyduğumuz ADAM'a ulaşabilmek için önce onların koruyucuları olan Big Daddyler'i aşağı etmek zorundasınız. Big Daddyler ise genleriyle oynamış ve kalın bir zırha bürünmüş gardıyanlar olarak boy gösteriyorlar. Little Sisterlar ile Big Daddyler arasında neredeyse "dokunaklı" olarak tanımlayabileceğim bir ilişki var. Zira herhangi bir Big Daddy savunmak zorunda olduğu küçük kızı öylesine bir irade ile savunuyor ki onu indirmekte epey zorluyorsunuz. Big Daddy'yi öldürdükten sonra Little Sister'ı da öldürüp 160 puanlık ADAM elde edebilir ya da onu kurtarıp 80 puanlık ADAM ile yetinebilirsiniz. Bakalım siz hırsınıza hakim olabilecek misiniz? Ha, bu arada, Dr. Tenenbaum bu kız çocuklarını israrla kurtarmanızı ve

bunun karşılığında size büyük bir ödül vereceğini belirtip duruyor.

Tüm bu güçlere ulaşırken bile oyunun arka planından asla kopmuyorsunuz. Rapture, üzerinde oyun oynadığınız bir alan olarak kalıyor asla. Derin ve üzünlü geçmiş, hayal kırıklıkları, ümitsizliğin melankolisi her yere sinmiş durumda. Şehrin ve sosyal yapının tüm kalıntıları her adımınızda siz lanetliyor adeta. Bir şeyler sürekli zihninizi düşüncelere boğuyor, her köşe başı merakınızı gridikliyor. Tüm bu duyu ve düşünce yoğunluğunun üzerine bir de size eşlik eden müzikleri ekleyin. Nakış gibi işlenmiş olan oyun içi tınlar zaman zaman siz korkutacak, zaman zamansa hüzünlendirecek ve hatta heyecanlandıracak.

...İDEAL KURUMLARDIR

Ey şanslı Xbox 360 sahipleri! Yaşadınız ki ne yaşadınız! Oyun tarihinin en iyi yapımlarından bir tanesi geldi, kapınıza dayandı. Size tavsiyem, onu fazla bekletmemeniz. Ne de olsa harcadığınız paranın hakkını kuruşuna kadar veren, içten ve derin yapımlar fazla karşımıza çıkmaz oldu son zamanlarda. Oyunların sanatsal ve entelektüel yanını ön plana çıkarın, oyuncunun zekasına saygı duyan, oynamış olmaktan büyük keyif alacağınız bir oyun BioShock. Alın kahvenizi, kapatın odanızın ışıklarını ve kendinizi Rapture'ın eskimiş ama bir o kadar bilinmedik dünyasına bırakın. L



Plasmidlerin size kazandırdığı güçlerden sadece biri...

KONSOL SORUNU

Oyunu oynamaya başladıkten birkaç saat sonra adım başı görüntü donmaya başladı. Oyun normal seyrinde çalışırken tamamıyla rastlantısal olarak ortaya çıkan bu birkaç saniyelik takımlar dakikada iki-üç kere tekrarlanmaya başlayınca konsolu kapatıp biraz dinlemeye bıraktım. Ancak tekrar açtığında konsol soğuk olmasına rağmen bu kez oyun başlar başlamaz takımlar başlıdı. Çeşitli forumlarda bunun tamamen konsoldan kaynaklanan bir problem olduğunu ve her konsolda yaşanmadığını öğrendim. Uyarısı benden...



GUILTY GEAR JUDGEMENT

ÇARK PROJESİNN KAHRAMANLARI FINAL FIGHT'A SOYUNDUĞUNDA...

[!] VE BİR PSP OYunu DAHA "HİT"

Holmayı hak ederken yapımda emeği geçen herkesi saygıyla selamlıyor ve ayakta alkışlıyor!

Evet, "final cümlesi" gibi oldu ama bunun bir nedeni var: Geçtiğimiz ay boyunca sürekli bu oyunu oynadım, sindirdim, yuttum; abartmıyorum. Guilty Gear, Street Fighter'dan sonraki en iyi iki boyutlu dövüş oyunuydu. Peki, buna bir de eğlenceli bir Story modu eklenirse ne olur? Oyun tam bir eğlence küpüne dönüşür. Daha da iyisi, bir adet GG Judgement satın alarak aynı anda GGX2 #Reload'a da sahip olmuş oluyorsunuz. Bir PSP sahibi daha ne isteyebilir ki...

TASARIM HARİKASI

"İllerlemeli" ve "karşınıza çıkan her türlü cismi yok etmeli" (aynı zamanda iki boyutlu ve eğlenceli) bir oyun GG Judgment. Eğer bu cümlede anlatılanlar konusunda herhangi bir sıkıntınız varsa (Örnek: "Ne kadar sıkıcıymış ya!", "Sadece aksiyon mu; hiç kafa karıştırmayacak mıyz?", "Benim bir PSP'm bile yok ki!"), bu oyunu es geçebilirsiniz elbette ama ben bunu tavsiye etmiyorum.

GG'yi Street Fighter ve benzeri dövüş oyularından ayıran en önemli özelliği mükemmel çizimleri ve tasarımlarıydı hatırlarsanız. "Altı üstü 30 karakter üstünde çalışmak çok da zor olmamalı" diye düşünülebilir fakat Judgement'ta en sıradan düşman tasarımlına bile özen gösterildiğini fark ettikten sonra bir kez daha tasarımcı ekibe saygı duydum. Görsel olarak belki de PSP'nin en renkli ve şatafatlı oyunu GG. Tam bir Arcade havasının hakim olduğu bu oyunu topluluk içinde oynarsanız aynı Arcade salonlarında olduğu gibi meraklı bakışlar altında oyunu sürdürmeniz kaçınılmaz.

Story modunu seçerek oyuna başladığınızı farz edelim; şimdi 20 karakterden birini seçmeli ve... Efendim? İstediğiniz karakteri seçemiyorsunuz, değil mi? Bu tamamıyla normal



tek güzel yanı onların kendilerine has hareketlerini kullanabiliyor olmanız. Yoksa hikayenin hiçbir aşamasında bir değişiklik yok; aynı düşmanlar, aynı mekanlar, aynı görüntüler...

BİR DOST, BİN DÜŞMAN

Orijinal oyunda (yani GGX2'de) karakterler hangi hareketlere sahiplerse, Story modunda da bu hareketleri aynı şekilde kullanabiliyorlar. Hatta her karakterin "Tension" barına bağlı olan süper hareketleri de bu modda kullanıma açık. Daha çok bossavaşlarında; enerjisi bitmek tükenmek bilmeyen sinir bozucu düşmanlara karşı bu hareketlere başvurmanızı rica



PSP



ediyorum.

Tek kişilik oyundan sıkıldığımı söyleyemem ama bu oyunu bir arkadaşınızla oynamanın zevki, Final Fight'ı bir arkadaşınızla oynamakla eş değer. Her ne kadar

GG Judgement bize bir Final Fight kadar çeşitlilik sunmasa da iki kişilik oyunda bu açığı pek fark etmiyorsunuz.

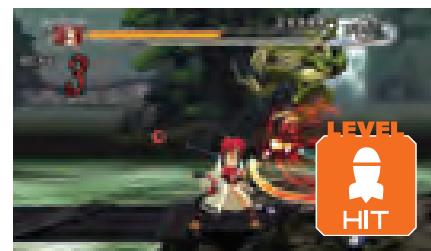
PSP'de bu tip bir oyunu ancak Capcom Collection'da bulabilirsiniz ama bu paketle de ancak eski oyunları yad edebilirsiniz. Yepyeni bir beat'em up keyfi için GG Judgement'tan daha iyisi şu anda yok. PSP sahibi seniz, kesinlikle kaçırmayın.

-Tuna Şentuna

Tür: Dövüş
Yapım: Arc Systems Work
Dağıtım: Majesco
Platform: PSP

LEVEL PUANI

82





PSP

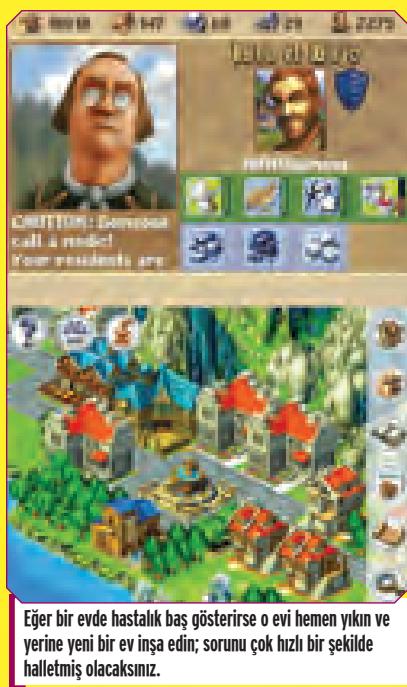
ANNO 1701: DAWN OF DISCOVERY

DÜN GECE KURMUŞ OLDUĞUM İMPARATORLUĞUMA HEPİNİZ DAVETLİSİNİZ...

[I]İNSAN MİLLETİ AÇTIR. Her
şeye açtır hem de. Başka hiçbir
canlı türünde böyle bir gözü doymazlık
görmedim ben. Oysaki yanı başımda
duran tekir kedim biraz sevgi, biraz kedi
mamasıyla yetinmeye biliyor. İki adım
ileride yatan köpeğim de keza öyle. Sol
çaprazında konulmuş olan Nintento
DS'in içindeki halkımsa aç. Hem de ne
açlık kardeşim! Şimdi bakanı, dikkatle
dinleyin; anlatıyorum.

Bomboş bir adadayıdı bunlar. Daha üstlerine örtecek bir şeyleri yok; almışlar kocaman ağaç yapraklarını, soğuktan korunmaya çalışıyordu. Aldım, bunlara birer barınak verdim; ateş yaktım isınsınlar diye. Kendi başlarının çaresine bakmaya başladılar bir süre. Ama çok zaman geçmedi ki yeni barınaktı, yiyecekti, tutturdular yine. Artık kendi barınaklarını kendileri üretsinler diye bir maden açtım ve buldukları yiyecekleri paylaşınlar, saklasınlar diye birkaç depo kurdum. Bir süre daha keyifle yaşamlarına devam ettiler. Sonra bunlardan bir tanesi hastalandı; hastalanmakla kalmadı, salgın başlattı. Eh, ben de bir hastane kurmaya üşenip bu hastalıkları adamın evini başına yıktım. Neyse ki komşular şüphelenmeden bir venisini dikmevi başardım.

Zamanla adaya kültürel etkinlikler getirdim, daha kaliteli malzemeler sağladım ve sonunda köylü adamlar başıma aristokrat oldu. Hem de ne aristokrat! Şehri sel almış, bir yandan yanardağ patlaması; bizimkiler hala oradan "Şehirde çok az çikolata alınabilecek yer var" diye sayılıyor. Bu nasıl bir



yorumdur; bu nasıl bir tutumdur!
Ben bu adamları gerçekten
anlamıyorum.

**DAHA FAZLA ŞEHİR,
DAHA FAZLA SORUN**

Elinizde bir tane ada var, değil mi? Bir yandan halkın sorunlarını dinleyerek, diğer yandan kendi zevkinizi ortaya koyarak aynı Caeser veya Sim City'deki gibi şehrini kurmaya başladınız. Her şey çok güzel fakat bir süre sonra durup düşünmeniz gerekecek: Bu insanlar taş ve odun kullanarak nereye kadar ilerleyebilirler? Oysaki şu ilerideki adada sizin adanızdakilere göre çok daha zengin maden yatakları var. O zaman bir geminizi o adaya yollayın, bir durum analizi yapın ve yavaş yavaş taşınmeye başlayın. (Aslında komşuadalardaki yeraltı kaynaklarını öğrenmek için birimlerinizi göndermenize gerek yok; adaya gitmeden de her şeyi öğrenebiliyorsunuz. Bu özellik sayesinde deli danalar gibi adalar arasında koşturmanıza gerek kalmıyor.)

Adaya yeterince yerleştiğinize inandıktan sonra detaylara odaklanın. Kafanızda; "Bir okul, şehrin acaba ne kadarına yetiyor? Halk eğlenebiliyor mu? Salgın hastalık var mı? İftaiye işini yapıyor mu?" gibi soru işaretleri ile şehrinizi yönetmeye devam edin. Neyse ki tüm bu birimleri rahatça kontrol edebilmeniz için bir adet ekran detaylara tahsis edilmiş. DS'in üst ekranından danışmanlarınızdan bilgi alabilir, halkın düşüncelerini kontrol edebilir ve refah seviyesini sürekli kontrol edebilirsiniz. Şehrinizi şekillendirmek içinse alt ekranda, her zaman sağda sabit olarak duran menüyü kullanabilirsiniz.

Peki, biz bu şehri neden kuruyoruz? Story

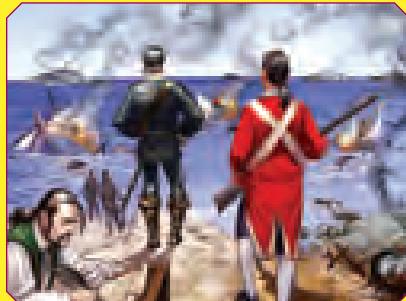
• 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100% 100%



Tür: Strateji
Yapım: Sunflower
Dağıtım: Disney
Platform: DS

LEVEL PUANI

76



Annopedia, oyun hakkında her daim başvurabileceğiniz bir kullanma kılavuzu.



JEANNE D'ARC

BİR FRANSIZ, BİR İNGİLİZ, BİR DE PSP...

PSP

[ŞU AN İŞ YERİNDEYİM. Hayır, Level ofisinde değil; asıl çalıştığım yerde. (Holding başkanıymış bir yandan; Fırat'a söylemeyecek!) Ve PSP'yi elimden bırakamıyorum. Birakamıyorum zira bu oyun fazlasıyla bağımlılık yaratıyor. Bir Guitar Hero veya bulmaca oyunu değil bu; özel bir bağımlılık formülü kullanıyor. Biraz üstünde kafa yorduğumda ise bunun klasik bir RPG bağımlılığı olduğunu çözüyorum. Uzun süredir neler olduğunu anlayamamın nedeni de PSP'de böylesine kaliteli bir RPG'nin karşıma çıkacağını tahmin etmemiş olmam. Aslında Level-5'in uzun süredir bu oyunu hazırlıyor olmasından kuşkulamalıydım. Yine de bir şeyler göz ardı etmiş olmamış ki oyunu sadece 10 dakika oynadıktan sonra, "Vay canına; PSP'de böyle oyunlar da yapılmış demek" sözlerini sarf etmekten kendimi alamadım. Sonra da kendimi oyundan alamadım ve artık işsizim; evet...

BİR BİLEKLİKLE GELEN MUCİZE

Tek sayfalık yerimiz ve anlatacak bolca konumuz var. Bu yüzden bu yazı biraz "maraton" kıvamında olabilir; sıkı tutunun.

Hikayeden başlayalım: Jeanne adlı karakterimiz, Domrémy adlı kasabada büyümüş bir kızçağız. Jeanne, sadece iki dakikalığını kasabanın dışına çıkarıyor ve döndüğünde her yerin yıkılmış olduğunu, herkesin öldüğünü görüyor. Bunun nedeni de Fransa'dan tiksimekte olan İngiltere'nin, cehennemin kapılarını açıp VI. Henry'yi bir zebani olarak tahta oturtması. İngiltere'nin yaratıkları varsa bizim de Jeanne'ımız ve mucizevi güçler sunan bilekliklerimiz var! Jeanne da dünya üzerindeki bu beş bileklikten birini tesadüfen buluyor ve "Fransa'nın kurtarıcısı" olarak macerasına başlıyor.

Olayın bir de güzel tarafına bakalım: Bu RPG'de mavi jöleler yok; neden size saldırdığı belli olmayan tavuktan bozma yaratıklar da... Onun yerine her biri pek karizmatik gözüken Orclar, Dark Elfler, Swordsmanlar ve türevleri var. Şimdi de canınızı sıkabilecek olan konuya gelelim: Maalesef çoğu RPG'de olduğu gibi bu oyunda da özgür değiliz. Konuya



detailandırıyorum; endişelenmeyin.

Level-5, saf bir RPG yaratmak yerine işin içine bolca strateji unsuru karıştırmış ve oyunun oynanışı da buna göre şekillenmiş. Yani, özgürce bir ormanın içinde dolaşırken rasgele savaşlara giremiyoruz; her şey planlı ve programlı bir şekilde yürüyor. Ara sahnelerle (gerçekten akıl almad derecede kaliteli sahneler bunlar) bezenmiş olan oyun, düz bir şekilde bir hikayeyi takip ediyor. Dolayısıyla her zaman bir sonraki durağınız belli. Dilerkeniz eski bölmelere dönüp karakterlerinizi geliştirmek için "free combat" adı verilenavaşlara da girebiliyorsunuz fakat diğer RPG'lerdeki gibi yan görevler beklemeyin; üzülürsünüz.

Savaşlar, oyunun eğlenceli bölümlerinden yalnızca biri. Eğer Disgaea veya Final Fantasy Tactics gibi oyunları oynadıysanız göreceğiniz size hiç yabancı gelmeyecek. Sınırları belli, karelere ayrılmış savaş alanlarına ve bir sürü karaktere sahibiz. Her savaşta ne yapacağımız bize söyleniyor ve haritanın zorluk derecesine göre kullanabileceğimiz karakter sayısı belirleniyor. Tüm karakterlerimiz (bazen sadece Jeanne) ölüse veya verilen "sira" sayısını geçerseniz oyun hiç affetmeden bitiyor.

Savaşlarda başarılı olmak gerçekten iyi bir strateji gerektiriyor. Ekipinizde mutlaka büyük konusunda yetenekli birinin olmasına gerek yok ama bir okçu çoğu zaman hayatınızı kurtarabiliyor. Yakın dövüşüler ve sağlık puanı yüksek olan karakterler diğer karakterlere göre oyunu daha rahat götürüyor. Mesela oyunun kahramanı olmasına rağmen, benim hikayemde Jeanne bayağı sefil bir durumdaydı; onu ekibe almaya bile tenezzül etmiyordum,



Adamlarımızı her zaman birbirlerine yakın tutmaya bakın. Böylece "unified guard" özelliği aktif hale gelecek ve saldırılardan daha az zarar görebileceksiniz.



Kasabasının harabeye dönüştüğünü gören Jeanne sınırlıyor ve yerdeki tahta parçasını kaptı gibi çırınç Orc'un üzerine yürüyor.



LEVEL
CLASSIC



Grubunuzda her daim bulunması gereken bir karakter varsa o da La Hire'dır.

düşünün. Oyunun karakter seçiminde özgürlük sunması karakter gelişiminde de kendini belli ediyor; dilediğiniz karakter, etraftan bulabileceğiniz veya satın alabileceğiniz dilediğiniz türdeki yeteneklerle geliştirilebiliyor. Yani elinde dev bir balta tutan çam yarması bir savaşçı bile "Blizzard" gibi etkili bir büyü yapabilir hale gelebiliyor.

Diğer özellikleri gibi çizimleri ve anlatımı ile de dikkat çeken Jeanne D'arc, şu ana kadar oynadığım kaliteli PSP oyunlarından biri. RPG ve strateji türüne ilginiz varsa kesinlikle kaçırmayın ve lütfen, Fransa'yı İngilizler'in elinden kurtarın.

-Tuna Sentuna



Tür: RPG
Yapım: Level-5
Dağıtım: Sony
Platform: PSP

90

LEVEL PUANI



WORMS OPEN WARFARE 2

SOLUCANI İKİYE BÖLMEYE ÇALIŞAN ÇOCUĞA SOLUCANIN YANITI KORKUNÇ OLDU...

SİZ DEYİN BEŞ, BEN DİYEYİM 15; O YAŞLARDAYIM. Akıl yaşam ise büyük ihtimalle ikiyi gösteriyordu. Ufak solucanların birbirlerine saldırmalarına hiçbir anlam veremiyordum. Biri bazukayla diğerinin beynini patlatıyor, diğeri elindeki koyunu karşısındakiin üstüne salıyor ve onu havaya uçuruyordu. Benim için zor günlerdi bunlar. Gerçekle hayali birbirinden ayırt edemeyen ben, hayatımın geri kalanında beni kovalayacak olan bir kabusun içine... Aslına bakarsanız, böylesine trajik bir giriş yazısı yazmak istememiştim. Cümlemi rahatlıkla yarında kesmiş olmam da bunu kanıtıyor. Zaten gözlerim PSP ekranındaki ufak solucanları görmeye çalışırken bozuldu ve artık görmüyorum; bir de beyin sağlığımla uğraşmayalım.

NİNJA İPI VE BİR SOLUCAN

Bir ara Team 17, gaza gelip güzelim Worms'u üçüncü boyuta taşıdı. Ne denli büyük bir hata yaptıklarını ellişine ulaşan satış rakamlarından sonra fark eden yapımcılar sözümüze gelip (onlardan daha güçlüyü!) tekrar ikinci boyuta döndüler. Üstelik Worms'u taşınabilir konsollara uyarlayarak mutluluğumuzu perçinlediler. Ortaya çıkan yapım, Worms Open Warfare 2, o denli iyi bir oyun olmuş ki bize hem eski günleri yaşatıyor, hem de içerdeği yeniliklerle eski Worms oyuncularına bu oyunda hala iş olduğunu kanıtıyor.

Campaign modu ile başlayayım: Sıradan, dörde dört savaşlar yerine, birbirlerinden farklı temalara sahip olan bölümlerde, farklı görevler aldiğiniz bu mod siz iki kah korsanlarının arasına götürüyor, kah uzaya çıkarıyor. Her zaman diliminin ardından da bir boss'la savaşıyorsunuz. Hayır, devasa yaratıklar çıkmıyor karşınıza; yetenekli, zaman zaman enerjisi sizinkinin iki katına varan solucanlarla savaşıyorsunuz. Bu solucanlar eğer dikkatli olmazsanız gözünüzüne yaşına bakmadan sizi harcıyorlar. Siz de hiç boş sayılılmazsınız; kontrol edebildiğiniz solucanlar, sınırlı sayıda olan silahları sıra kendilerine gelince kullanabiliyorlar. Silahların kullanımı ise

oyunun kilit noktası. Diyelim ki elinizde sadece bir pompalı tüfek ve bir ninja ipi var, düşmanınız ise tam anlayıla cehennemin dibinde; eğer metrelerce öteden ona ateş etmeye çalışırsanız çok anlamsız bir hareket yapmış olursunuz. Onun yerine ninja ipini size tanınan süre içinde seri bir şekilde kullanmalı, düşmanınıza yaklaşmalı ve sonra tüfekle onun hakkından gelmelisiniz. Bu en basit örnek. Campaign modunda ilerlerken buna benzer birçok probleme karşılaşacağınız. Bu yüzden size önerim, önce Puzzle modunu oynamanız. Bu modda kafanızı değiştirmeye yönelik birçok farklı görev alıyor ve öğrendiğiniz numaraları daha sonra gerçek savaşta kullanma şansı yakalıyorsunuz.

DÜŞÜNCEZİZ ARKADAŞLAR

Open Warfare 2'yi tek başına oynamaktan sıkıldıkten sonra başvurduğum multiplayer modlar arasında Infrastructure'ı görünce yerinden öyle bir zıplamışım ki aynı hızla yere kapaklıdım! Bilirsiniz; PSP'de çok fazla internet üzerinden oynanan oyun yoktur. Haliyle, Worms gibi multiplayer harikası bir oyuncunun online olarak oynanabiliyor olması beni fazlaıyla mutlu etti. Yalnız oyunu oynadığım sıralarda çok fazla kişi takılmıyordu ortamlara ama daha fazla kişinin Open Warfare 2'yi satın almasıyla ileride sunucular yoğunlaşabilir.

Farkındayım; her şey mükemmel gözüküyor ancak bu oyun da bazı sorumlara sahip. Mesela; patlayan, parçalanan alanlar yanlış piksel hesaplamaları yüzünden size engel olabiliyor. Bu bazen öyle içinden çıkmaz bir hal alıyor ki bölüm en baştan



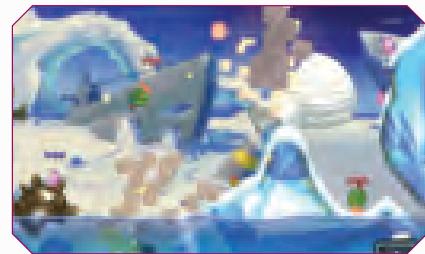
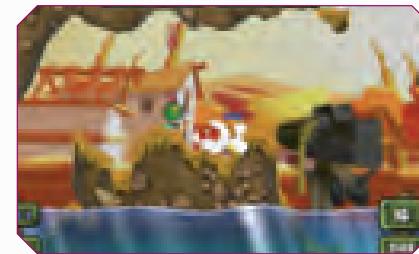
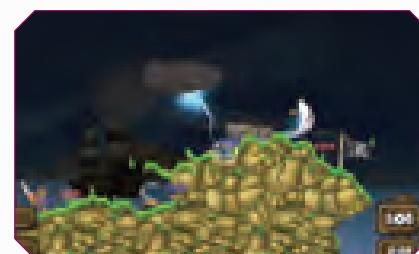
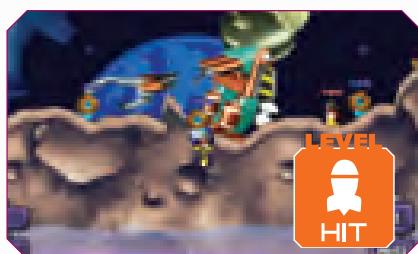
Solucanlarınızı genellikle birbirlerinden ayrı tutmaya bakın; yoksa kafaniza yiyeceğiniz bir "Air Strike" oyunun sonunu getirebilir.



oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca yapay zekanın bir embesil takıldı yapması, bir Einstein'a dil çıkarması oyunu biraz dengesiz kıliyor. Neyse ki bunlar göz ardı edilebilecek hatalar. Yani bu hatalar Worms'u satın almanızı engel değil.

Eğlenceli bir strateji oyunu için hep birlikte Worms'ta buluşmayı diliyorum; büyük ihtimalle online lobide karisma çıkacak rakip bekliyor.

- Tuna Şentuna



Buzlarla kaplı olan bölümlerde suyun dibini boylamak işten değil; dikkatli olmalısınız.

Korsan döneminde, solucanların sesleri bu döneme ayak uyduruyor.

El bombaları, solucanları uzaklara fırlatıyor ve bir anda suyla buluşuyor.



Şefik "Rocko" Akkoç
rocko@level.com.tr

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Bu ay neler karalamışım bakalım: Gözden kaçırıldığım Toronto Game Jam, bir DJ'lik kariyerine başlamamı sağlayan Virtual DJ, otomobil üzerine kurulu olan bir MMO, bir adet "remake" oyun ve DVD içeriğinden iki ilginç oyun... Üç sayfa doldu bile! Sağı olsun, Fırat sayfa sayısını dörtten üçe indirdi de kara kara ne yazacağımı düşünmekten kurtardı beni. Altı sayfa olarak hayatı gözlerini açan Forte, bu ay "taban" yaparak üç sayfaya indi; daha da inmez artık. (Yaz kızım: Sayfa düşürmeye azmettiğimden sanişin gelecek ay dokuz sayfa Forte yazmasına karar verildi. Ama gelecek ay itibarıyle bahsi geçen bölümün ismi değişeceğinden dava düştü. N'oluyor yahu?! - FA)

Ekim DVD'si için bir notum var: Demo yağmuru öylesine hızlandı ki bazı oyunların demolarını dışarıda bırakmak zorunda kaldım. İlk olarak FIFA 08'yi eledim çünkü kendisi aslen "vasat" kelimesinin tanımı. Daha sonra Mad Rally'yi eledim; zaten rastlantı eseri bulmuştum bu demoyu. BioShock ve World in Conflict yerlerini garantilemedi ama Medal of Honor: Airborne sallantıdaydı. Enemy Territory: Quake Wars demosu çıkışına o da dışarıda kaldı. Bu tercihimden dolayı pişman değilim çünkü ETQW, MoHA'ya göre sistemi daha az yoran bir oyun.

DVDlarındaki tüm görüş, öneri ve şikayetlerinizi bundan sonra leveldvd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Bugüne kadar kullandığımız mail adresi tarih oldu; haberiniz olsun.



DRIFT CITY

Yallah şoför yallah, ne beklesen!

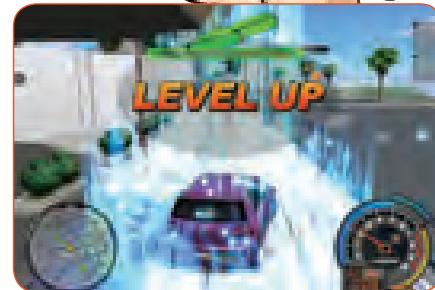
Online oyunculara karşı zerre ilgisi olmayan, hele ki MMORPG kısaltmasını görünce köşe bucak kaçıran biriyim. Ancak Drift City ismini duyunca farklı duygular yeşerdi içimde. Bir kere "drift" kelimesi geçtiyordu oyunun isminden; Need for Speed: Underground'dan itibaren aklıma kazınan. Sonraki aşamada ekran görüntülerini ilişli gözüme; çizgi-film vari bir görselliğe sahipti oyun. Bunlara bir de oyunun ücretsiz olması eklenince oyunu oynamamam için hiçbir sebep kalmadı.

Drift City'nin kurulum dosyasını resmi internet sitesinden (rift.iji.com) indiriyorsunuz, siteye üye oluyorsunuz ve oyuna giriyorsunuz. Sanal bir ehliyet düzenleyip (aman!) arabanızı da seçtiğinden sonra görev almeye başlayabilirsiniz. Oyun hakkında hiçbir bilgimiz olmadığı için (benim var artık) açıklamaları teker teker okuyoruz. Sonra başlangıç görevlerini alarak kontrollere alışmaya çalışıyoruz. Daha sonraki akış ise sizin tercihlerinize göre yön buluyor. Görevleri tamamladıkça seviye atlayacak, isterseniz bir yarış ekibine girecek ve birçok yarışa katılacaksınız. Tüm bunları yaparken şehirde



özgürce dolasma gibi bir hakkınız da var; daha ne olsun?

Ben oyunu çok sevdim vallahı; fırsat buldukça zaman ayırmaya çalışırım. Olur da bana denk gelmek isterseniz: Oyundaki ismim RockoTR.



KURMADAN GEÇMEYİN

VIRTUAL DJ

www.virtualdj.com

Halk arasında "daptisaklıtas", "kostassimitis", "Üçüzbeşüz" ve daha birçok farklı şekilde tanımlanan dans müziği, ülkemizde ayağa düşen milyarlarca şeyden sadece biri. Artık bu müziğin gerçek dinleyicileri bile dans müziği dinlemekten utanır oldular. Peki bu gruba ben de dahil miyim? Olabilir!

Marmaris'te geçirdiğim yaz tatili, eskiden bol bol dinlediğim dans ve house tarzına yeniden yaklaştırdı beni. Evime döner dönmez son dönemin popüler şarkılarının yer aldığı toplama albümleri satın aldım; üstüne de Virtual DJ'yi kurdum. Artık sanal da olsa bir DJ'dim.

Virtual DJ, orijinal görünümüyle -şayet bir skin ile bozmadıysanız- iki plakçalardan ve



basit bir mixer'den oluşuyor. Bu görsellik kullanıcıyı havaya sokmak için yeterli aslında ama iki dans şarkısını plaklara sürükleyerek kullanılabılır hale getirdiğinizde partide başlamak için hiçbir engeliniz kalmayacak. İlk plağı döndürmeye başladığınız anda bilgisayarınızın bulunduğu herhangi bir ortam "daptisaklıtas" sesinin yankısıyla dolup taşacak. Artık ritmi tutturmak, atmosferi isitmak (küresel boyuta kaçmadan) ve dansın büyüsüne kapılmak size kalıyor.





TORONTO GAME JAM

TOJAM 2007

Gözümden kaçmış; özür dilerim.

Bağımsız oyunlar dünyasını takip ediyorum onca zamandır, sözde. Mayıs ayında düzenlenen Toronto Game Jam'ı nasıl atladım yahu?! Katılımcılar, değerlendirenler, kazananlar... Şimdi mi öğreniyorum bunları? Biraz daha kassam üçüncü TOJam'ın yetişecektim hanı. En azından geç oldu ama güç olmadı. Neyin nesiymiş bu TOJam; aktarayım!

TOJam, ilk olarak 2006 yılında organize edilmiş. 2007'dekini bile kaçırılmışken 2006'nın neyini anlatıymıştım şimdii? Bağımsız yapımcılar oyunlarını hazırlamış, karar organları da oyunları test edip oyalarını kullanmışlar. Sonuçta -her yarışmanın olduğu gibi- TOJam'in de bir birincisi, bir ikincisi ve şartsızca birinci ama bir adet de üçüncü çıkmış ortaya. Araştırmaya ve bilgileri aktarmaya devam!

Bu yıl listemizin üç numarasında Quiver yer alıyor. Bu oyunu oynamak için bir partnere (Kız olur, erkek olur; fark etmez.) ihtiyacınız var çünkü oyun iki kişiyle oynanıyor. Kendinize bir arkadaş bulduğunuzda biriniz Archer'i, diğerinizse Dungeon Master'ı seçeceksiniz. Archer'i seçen kişi mouse ile ekranada gezip sağa sola ok yağıdırırken, Dungeon Master'ı seçen kişi

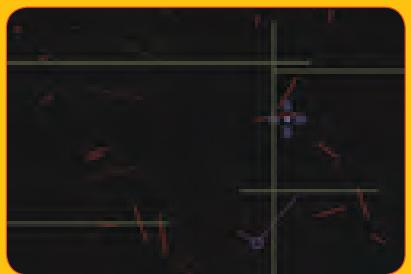
de bazı komutlar girerek Archer'ın üzerine canavarlar salıyor. DM'nın yağırdığı canavar yağımuruna karşı koyan Archer, tecrübe kazandıkça daha çok canavara karşı koyabilir hale geliyor. Ne detay verdim ama?!

Yazıyla "geri sayım" heyecanı katayıp biraz: Evet sevgili okurlar, geldik listemizin iki numarasına! (kestim) Gümüş madalyanın sahibi Benny Hinn. Oyunun ismi bir insan ismine benzeyior. Anında Google hislerim devreye girdi ve aradığım bilgiye ulaştım: 3 Aralık 1952'de doğan ve buradan yola çıkararak 55 yaşında olduğu sonucuna Vardığım İsraili bir misyonermiş kendisi. Benny'nin adına hazırlanan bu oyunda, sokaklarda dolanınca insanlara kutsal kitap fırlatıyor ve bu şekilde para kazanıyoruz. Ciddi göndermeler var gibi ama konuya bulaşmak istemiyorum; hiç işim olmaz. Oyun gamepad ile de oynanabiliyor; sol stick hareket etmek, sağ stick kitap

fırlatmak için. Günah, günah...

Ve zirveye geldi sıra! TOJam 2007'nin şampiyonu, altın madalyanın sahibi, oyuncuların favorisi, halkın yıldızı: Xiq. İsminde herhangi bir ipucu yok; bir misyoner havası da... Hemen oyuna bakıyorum ve nostaljik görüntüler çarpıyor gözüme. Görselliği 13. yüzyıla kadar uzanan oyundaki amacımız, üzerimize gelen üçgenleri tuzaga düşürmek. Yön tuşları ile hareket ediyor, WASD takım yıldızıyla da çizgiler çiziyoruz. Çevreleri çizgilerle kapılan üçgenler yok oluyor, biz de puanımıza puan katıyoruz. Anlaşıldı mı?

TOJam'den Ekim ayının sonuna doğru haberim olduğu için bu üç oyunu DVD'ye yetiştiremedim ama bu oyular Kasım DVD'si için şimdiden rezervasyon yaptırdılar. Ha, eğer "Bekleyemem" diyorsanız TOJam'in sitesine girip oyunları indirin. Sitenin adresi: www.tojam.ca



ROBOCOP 2D

Hazırlayan: Hazırlayan: Park Productions
Web: www.parkproductions.com

AYİN REMAKE OYUNU

Park Productions, eski oyunların yeni versiyonlarını hazırlamakla meşgul olan bir firma. Bugüne kadar Ghostbusters'tan Chuck Rock'a kadar birçok oyun cıllayıp süsleyerek oyunculara sunmuşlardır. Ben de firmaların sitesine ve yaptığı işlere bir göz attım; listeden Robocop 2D'yi cımbızlayarak (*) Ayın Remake Oyunu köşesine bırakıverdim.

Adamların en çok üzerine düşürüdüğü oyun Robocop 2D gibi gözükyor çünkü oyunun üç farklı

versiyonunu hazırlamışlar. İlk oyun 2004'te, ikinci oyun 2005'te, bu bölümme iliştiğimi üçüncü oyun ise geçtiğimiz Eylül ayında tamamlanmış. Hatta bu son versiyonun Mac ve Linux versiyonlarını da hazırlamışlar.

Oyun hakkında anlatılacak çok fazla şey yok aslında; oynayıp göreceksiniz her şeyi. Detroit şehri suç batağına saplanmış ve kontrolden çıktı. Oluşan kaos ortamını düzeltebilecek tek bir kişi olduğunu tahmin etmişsinizdir siz de: Robocop! Şehri yaşıtan hale getirmeniz için ihtiyacınız olan tuşları veriyorum: Yön tuşları, Z, X, C ve P. Oyunu sitesinden indirmeye üşenirseniz Kasım DVD'sine kadar sabredeceksiniz. Her şey Kasım DVD'si için!

(*) Ayın kelimesi: Cımbızlamak: Kendi çıkarına uygun düşen noktaları asıl konu içinden özellikle ayırip ön plana çıkarmak. -Türk Dil Kurumu

LEVEL NOTU
7





AYIN FULL OYUNLARI



WONDERFUL END OF THE WORLD

www.dejobaan.com/wonderful/

PlayStation 2 kendine has, "alternatif" birçok oyuna sahip. Şubat dahil olmak üzere ayın 30 günü evine gittiğim Fırat, bir ziyaretimde "Gel gel, oyuna bak." demişti. Aklına gelebilecek her şeyin bir araya geterek oluşturduğu dev bir top ve onu itmeye çalışan garip bir karakter... "Ne kadar saçma bir oyun olduğunu bana göstermek istediler herhalde" diye düşündüm ama bir anda gamepad'ı elime aldım ve bu saçılığa ortak olmak istedim. O da ne?! Birdenbire o koca top beni de bünyesine kattı ve yoluna devam etti! Hatırladığım son şey, sabahın ilk işıklarında Fırat'ın yanına gelip "Oyun bittiye yat artık." demesi oldu. Katamari bir hastalıktı; bunu anladım.

Bağımsız yapımcıların birbir zorlukla hazırladıkları oyunları araştırırken gözüme Wonderful End of the World takıldı. Oyunun tanıtım metninde yer alan "Katamari Damacy" kısmı da merakımı katbekat artırdı. Derhal oyunu indirdim, kurdum ve tanıtım metnindeki Katamari Damacy adının hangi amaca hizmet ettiğini görmek istedim. Kısa bir yükleme süresi, seçilebilir üç bölüm ve başla!

Oyundaki bir bölümü seçip başlattığımda gördüğüm ilk şey görünmediğim oldu. Ortada Katamari Damacy'deki gibi bir karakter yoktu. Sadece tuşlara bastığında ilerleyen bir ışık hüzmesi vardı. Bu durumu oyunun test aşamasında olmasına yordum ve tuşlara basmaya devam ettim. Etrafta irili-ufaklı birçok obje vardı; hatta bazlarının üstünde OBJECT yazıyordu. Oyunun gerçekten de test aşamasında olduğuna ikna oldum artık. Işık hüzmescini kontrol etmeye devam ettim ve küçük objeleri bünyeme katmaya başladım. Böylece bir şeyi daha fark ettim: Üzerime yapılan objeler bir vücut ortaya çıkaracak şekilde birleşiyordu. İki küçük kutu ayaklarımı, dev bir koli bedenimi, bir laptop da kafamı temsil etmeye başladı. Artık oyunda geçirdiğim her dakika, bir öncekinden daha ilginç görüntülere sahne oluyordu.

Yaz kızım, karar: Tamam, oyun ilginç, Katamari Damacy başarılı bir şekilde PC'ye uyarlanmış... Ama oyun daha bitmemiş, yani bazı objeler kaplamasına bile kavuşamamış henüz. Bu durumda bitmiş bir versiyonunu görene kadar oyuna temkinle yaklaşır ve notunu kırrıyorum.



KNYTT STORIES

nifflas.ni2.se

Yıllardır bağımsız oyunları araştıran biri olarak (bunu daha önce de söylemişim sanki), aynı programlarla hazırlanan klise oyunları görmekten midem bulandı artık. Üç-beş oyun yapma programından birini indirip, hazır dosyalar üzerinden oyun yapan herkes kendini "yapımcı" diye lanse ediyor; yok ya! Biraz fark yaratmanın zamanı gelmedi mi artık? Örneğin; önceki aylarda verdiğimiz ve Experimental Gameplay projesi altında toplanan uçuk oyunları yapanlar birer insan değil mi? Neden bazıları fark yaratıp oyuncuları şaşırtırken, bazıları ezbere oyun yapıyor? Bir giriş paragrafında en fazla kaç tane soru cümlesi kurulabilir? Bu da mı bir soru oldu? Hala soru mu soruyorum? Hey!

Son yıllarda sürüden ayrılmayı başaran ve ilginç oyunlar hazırlayan insanlardan biri de Nifflas ismiyle bilinen Nicklas Nygren. "Yarışma"ya isveç'ten katılan 24 yaşındaki Nifflas, daha önce

Level DVD'lerine Within a Deep Forest ve Knytt oyunlarıyla konuk olmuştu; şimdi de sıra Knytt Stories'e geldi.

Knytt Stories, Nifflas'in bir önceki oyunu olan Knytt'in devamı aslında. Knytt gibi pek de uzun olmayan bir senaryoya sahip olan yeni oyunda, platform oyunlarının tüm gereklerini yerine getiriyoruz. Maalesef "koş", "zıpla" ve "topla" derken kısa sürede bitiyor oyun ve Nifflas'ın yeni projesini beklemeye başlıyoruz. Aslında bu sefer beklememiz gerekmeyip çünkü oyun için bir de editör hazırlanmış. Yani kendi bölgülerimizi yaratabileceğimiz gibi bizden önce davranışları hazırladıkları bölgüleri de indirip oynayabiliyoruz. Yapılmıştı varken kim uğraşacak şimdidi? Oyunun internet sitesine girin ve indirin hemen; haydi!

Şefik the Google olarak yaptığım araştırmalar sonucunda Nicklas Nygren'in müzisyen kimliğine sahip olduğunu da öğrendim. Siz de bu bilgiyi bir yere not edin; yarın öbür gün lazım olur.

COMPEX®

32. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI

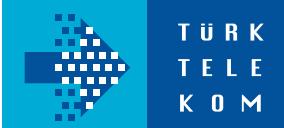


Adamlar aşmış!
Gelin, gezin, görün...



 www.compex.com.tr

ANA SPONSOR



RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.
ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL
TEL: 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.



Ömür İklim Demir
omur@level.com.tr

KADİM DÜNYA'DAN OFFLINE ANLAR

Ödenmemiş cep telefonu faturam için gelen mesajın tiz sesiyle uyandım. Nasıl uyuduysam artık; boynum tutulmuş, başım hala ağrıyor. Komidinin üstünde duran ödenmemiş fatura koçanını gördüğümde tekrar duvar tarafına doğru döndüm. Bu baş ağrısı, birikmiş faturalar, kapıdaki ev sahibi... Hepsinin bir çözümü olmalıydı.

Yatağın altından sprey boyalı kutusunu alıp, kutuyu iyice çalkaladım. Duvara güzelce, kocaman harflerle HESOYAM* yazdım. HESOYAM... Haydi, yap numarani, kurtar beni! Duvardaki boyalı kurumadan baş ağrım geçiverdi. Ardından büyük bir heyecanla internete girip banka hesabımı kontrol ettim; 250.000 Dolar vardı hesabında! "Tam da düşündüğüm gibi" dedim içimden; "Sonunda hayatın hile kodunu buldum"

Ve cep telefonuma gelen mesajın tiz sesiyle uyandım, deja-vu! Rüyadan gerçeğe geçtiğim noktada, bilincimin verdiği tüm umutsuzlukla "Keşke..." diyebildim, o kadar. Keşke... Keşke herkesin duvara yazabileceği -HESOYAM gibi- bir hile kodu olsaydı. Öyle çok keşke demişim ki yol boyunca, hayatın "Quest Log'u doluvermiş.

Demem o ki offline anlarınızda "Keşke" demeyi bırakıp, şu Quest Log'unuzu temizleyin. Girilmesi gereken sınavlar, buluşulması gereken sevgililer, gidilmesi gereken toplantılar ve de yarılmış olan her şeyiyle "hayat listesi"ni temizleyin. Hem Dünya'da, hem de Azeroth'da...



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Arthas'ı soğuk tahtından elmeye hazır misiniz?

▲ "BİR ZAMANLAR BEN DE ŞARABIN TADINI ALIR, savaşın tozunda gözlerimi kırdım; kanım vücudumda ılık ılık akardı. Bir zamanlar ben de insandım!" dedi Kral Arthas, buzlarla kaplı tahtında hafifçe doğrulurken. Sesi, bilinen tüm zamanların ötesinden, derinlerden gelmekteydi.

Paladin, tüm kudretiyle kılıcını çektiğinde bu karanlığın göreceği son şey olacağını biliyordu. Tüm gücüyle bağırrarak, iki eliyle kavradığı kılıcı sol tarafından koşarak gelmekte olan iskeletlere doğru savurdu. Sonra da sağa... Sonra tekrar soluna... Ta ki ölüm her yanını bu soğuk karanlıkta sarana kadar... İşte o an, bu yenilginin verdiği istrap ile Paladin, tüm ölümü içine hapsetti. Zamanın ötesinden gelen o soğuk ses hala beyninin içinde yankılanıyordu:

"Düşlerinde bile göremeyeceğin unutulmuş diyalarda kayboldüğunda doğanın vahşileştiğini göreceksin. Cesareti topladığında yapabileceğin tek şeyin kaçmak olduğunu anlayacakşın. Geride bırak! Her şeyi... Yanındaki ölümünü izlemekten çekinme. Fedakarlık, bırak, senin için yapılsın. Geride kalma... Burada bulacağın tek şey... Ölüm olacak!"

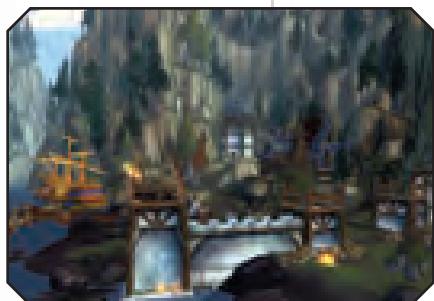
Paladin'in gözlerindeki ışık solarken Azeroth, kuzyeden gelen karanlığın içine

doğu çekilmektedi. Peki, buz gibi soğuk bu kitadan yemyeşil ormanlara doğru gelen bu uğursuzluk hangi kötülüğün kapılarını açacaktı...

LEVEL SINIRI: 70'DEN 80'E ÇIKARTILDI
Evet arkadaşlar; Blizzard, hayatımızdan 10 level daha calacağını resmen açıkladı! Yepyeni uykusuz geceler birbirlerini kovalayacak; kimi savaşçılar "instance"in ortasında uykulayacak, kimisi ise yine gün doğarken yatacak.

YENİ BİR KITA: NORTREND

Azeroth, Kalimdor ve Outland'in artık ileri seviyedeki oyunculara dâr gelmeye başladığını öğren Blizzard, level 68 olduktan sonra erişebilecek yepyeni bir kıtayı oyuna dahil etti. Ölümün kol gezdiği bu buzlarla



kaplı kitaya Borean Tundra ve Howling Fjord bölgelerinden geçiş yapılabilecek. Kalimdor çöllerinde ter içinde dolaşmaktan bıkan, bol sakallı Dwarflar'a şimdiden duyurulur. (Tanaris'in kumlarında nice Dwarf "Gel, sana limonata vericem" vaadiyle nasıl kandırıldı, kim bilir... Neyse, bu konulara girmeyelim!)

YENİ BİR SINIF: DEATH KNIGHT

İşte karşınızda World of Warcraft'ın ilk "Hero" sınıfı! Tanıtımlarda gördüğümüz kadarıyla Wrath of the Lich King, "Death Knight" sınıfının, -strateji türündeki- Warcraft'taki karizmasını sonuna kadar koruyor ama o unutulmaz "I'm alive!" repliğini tekrar duyar mıız, bilmiyoruz.

"Death Knight'in 'Hero sınıfı' olarak tanımlanmasının nedeni nedir?" diye sorabilirsiniz. Bu sınıf, oyuncuların ancak 80. level'a ulaştıklarında yaratabilecekleri bir karakter olacak. Yani oyuna Death Knight olarak başlamak mümkün değil. Zaten ortalıkta Murloclar'dan dayak yiyen 10. level bir Death Knight görmek müessesenin ruhuna aykırı olurdu. Bu arada; internette Gnomelar'ın birer Death Knight olabileceği yönünde inanmak istemediğimiz söylentiler dolaşıyor. Umarız bu bir söylemi olarak kalır.



Küresel ısınma mı? O da ne?!



Yeni kitadaki mimari Vikingler'i çağrıtırıyor.

YENİ BİR MESLEK: INSCRIPTION

"Yazıt" anlamına gelen bu yeni mesleğin de içeriği henüz açıklanmadı. Inscription, oyunculara büyüleri geliştirme (casting süresini kısaltma, menzili arttırma, etki süresini uzatma vb.) olanağı sunacak. Kim diğerlerinden daha hızlı bir şekilde daha uzağa "fireball" atmak istemez ki? Kisacısı, Inscription için, "Enchanter'in büyüleri geliştiren ve güclendiren versiyonu" diyebiliriz.

YIKILABILEN BİNALAR VE KUŞATMA SİLAHLARI

Northrend Kitası'nda "Outdoor PvP" bölgeleri denilen yerler bulunacak ve bu bölgelere giren oyuncular kendilerini bir meydan savaşının içinde bulacaklar. Bu PvP bölgelerinde "Game of Towers" ve "The Silihyst Must Flow"

olmak üzere iki çeşit "savaş durumu" olacak. Game of Towers'da oyuncular belirli stratejik kuleleri ellerinde tutmaya çalışırlarken, The Silihyst Must Flow'da, Dune ve C&C serisindeki minerallere benzeyen "Silihyst" adlı mineralleri toplayacaklar. Bu bölgelerde diğer oyuncuların haricinde yüksek level'daki yaratıklar ve düşmanlar da bulunacak. Ayrıca oyuncular mancınik, balista, top gibi kuşatma araçlarıyla karşısına çıkan binaları yakabilecek. Alışlığımız araçların haricinde her ilk, kendine has kuşatma araçlarına sahip olacak. (Dwarf - Buharlı Tank, Undead - Meat Wagon gibi...) Kisacısı, PvP sevenler bu oyunda aradıklarını fazlaıyla bulacak.

VE DIĞERLERİ...

Yepyeni bir kitanın yanında doğal olarak yepyeni düşmanlar, zindanlar, silahlar, zırhlar ve görevler de bizleri bekliyor olacak. Son olarak, saç modelinden ve dans figürlerinden sıkılanlara güzel bir haber vermek istiyoruz: Yepyeni danslar ve saç modelleri geliyor! Blizzard, Ragnarok Online'ın da kitlesine göz dikmiş gibi görünüyor. Sırf bu değişiklik için dahi bir milyon Koreli'nin eklenen paketini alacağına bahse girerim! L





SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA

Ragnarok Online'ın yaratıcısı Hakkyu Kim, son projesi ile online oyunlara yeni bir bakış açısı getiriyor.

ÖNCELİKLE, KORE'DEKİ OYUNCU KİTLESİ İLE AVRUPA'DAKİ OYUNCU kitlesi arasındaki farklardan bahsetmekte yarar var. Koreliler, mouse tıklamasıyla karakter yönetmeyi severlerken, Avrupalılar "WSAD" ile koşup Space ile ziplamaya bayılırlar. Koreliler, saatlerce aynı canavarı kesip XP toplayarak karakter geliştirmekten nedense hiç sıkılmazlar (Hardcore Grind), Avrupalılar ise daha çok bir hikaye çerçevesinde gelişen ve görev tabanlı (Quest) olan karakter geliştirme sistemini severler. Koreliler sade bir biçimde mücadele etmeyi severlerken, Avrupalılar kimsede olmayan bir zırh takımı bulup o zırhı giyiyor olmaktan zevk alırlar. Bu durum ana sebebi şu: Uzak Doğu kültüründe savaşçılar "sade ve bilge" olarak tanımlanırlar; Avrupa kültüründe ise aynı savaşçılar "parıldayan zırhlarıyla gezen, görkemli ve asil insanlar" olarak... Sonuç olarak; farklı kültürler, farklı tipte oyuncu profillerinin oluşmasına neden olur. Ben pek çok oyunu denememe rağmen bir türlü Kore'den çıkan oyumlara isınamamışdım. Saatler boyunca, anlamsız bir şekilde, sağda solda pörtleyen canavarları kesmek ister istemez insanı sıkıyor. Peki şimdi bana; "Kore'lere etmediğin laf kalmamış; ne diye bu oyunu anlatırsın be adam?" diye sormazlar mı? Şimdi asıl konumuza gelelim ve her şeyi açıklığa kavuşturalım.

BİRİMİZ HEPİMİZ, HEPİMİZ BİRİMİZ İÇİN! Oyun, 17. yüzyılın barok atmosferini ve koloni hayatını, Uzak Doğu kültürünün bir parçası haline gelmiş olan mangalarla birleştirerek alışılmış "fantastik dünya" kalibinin biraz dışına çıkıyor. Korsanların denizlerde cirit attığı, kolonileşmeye çalışan imparatorluklar büyük donanmalar kurduğu; herkesin her zamankinden daha çok kendi bacagini asıldığı dönemlere dönüyoruz; kralın yandaşları ile Cumhuriyetçiler arasındaki mücadeleye hoş geldiniz!

Oyuna başladığınızda, klasik "karakter yaratma" ekranının yerine ailennizin yaşadığı malikaneyi görüyorsunuz. Malikanenin giriş holünde yarattığınız karakterler için dört kişilik bir yer bulunuyor. Oyunda, bu holdeki adamlardan üçünü aynı anda kontrol edeceksiniz. Bir silahşör, bir izci ve bir büyüğünden oluşan bir ekip kurduğunuza varsayılmı; bu üç karakter her zaman beraber olacak. Siz gruptan birini yönetirken diğer ikisi yapay zekanın el verdiği ölçüde savaşacak. Ayrıca oyuna boyunca rastlayacağınız bazı karakterler ekibinize katılarak güçlenmenizi sağlayacak. Yeni katılan karakteri dördüncü boşluğa yerlestirebilir ya da ekibinizden biriyle değiştirebilirsiniz. Eğer daha önce PC'de KOTOR, Bard's Tale veya Neverwinter Nights

türünde bir oyun oynadıysanız bu durum size tuhaf gelmeyecektir.

Karakterlerimizi mouse ile yönlendiriyoruz. Özel hareketler; "QWERTY" (birinci karakter için), "ASDFGH" (ikinci karakter için) ve "ZXCVBN" (üçüncü karakter için) tuş dizilimleriyle yapılmıştır. Yeni kontrol sistemine ve oyunu ekip halinde oynamaya birkaç saat içinde kolayca alışabiliyorsunuz.





ATOS, PORTOS, ARAMIS TOPLANIN!

Gelelim, takımımızı kimlerden oluşturabileceğimize... Oyunda İnsanlar dışında seçebileceğiniz hiçbirırk olmadığından başlamak için sınıfı ve cinsiyeti belirlemeniz yeterli oluyor. Oyunda Fighter, Wizard, Scout, Muskeeter ve Elementalist olmak üzere toplam beş sınıf bulunmaktadır.

Sınıf seçiminden sonra, her sınıfın ait olan instance'ları ayrı ayrı geliştirebiliyorsunuz. Bu sayede oyun içinde aynı seviyede bulunan iki karakter, birbirinden farklı özelliklere ve yeteneklere sahip olabiliyor. Mesela seçtiğiniz karakter Scout ise onu tek el hançer kullanma, çift el hançer kullanma, tuzak kurma, ilk yardım ya da fiziksel kondisyon üzerine geliştirip olabildiğince "benzersiz" olmasını sağlayabiliyorsunuz. Üç karakterden oluşan takımınızı, her sınıfın ait beşaltı instance üzerinde geliştirerek değişik kombinasyonlar oluşturabiliyorsunuz. Bu da çoğu standart MMORPG'de var olmayan bir özellik.

BİR TAVŞAN, İKİ TAVŞAN, ÜÇ TAVŞAN...

Ekipler kurduktan sonra hayvan ve canavar kesme görevleri başlıyor. Kurt, fare ya da köyü rahatsız eden haydutları kesme / biçme... Kisacısı, güzel fikir parıltıları içeren bu oyuncuların konsept, kupkuru bir "canavar kesme / XP kazanma" mantığıyla mahvediliyor. Böylece, bir zanaatkar sınıfının ya da gerçek bir ekonominin yer almadığı plastik bir koloniler dünyasına sıkıştırılıyor. Ayrıca oyundaki hikaye ve hikayeye dair çoğu görev, kötü bir İngilizce ile yazılmış. Temel gramer hatalarıyla dolu olan bir senaryodan derinlik ve başarılı bir kurgu beklemek hayalperestlik olur. İşin bu kısmını göz ardı edip Granado Espada'yı benzer oyuncularla kıyasladığımızda ise oyuncunun, üç karakterli takım sistemi başta olmak üzere oynanış açısından pek çok yenilik barındırdığını görüyoruz.

Oyun, üç karakterle aynı anda oynandığından savaşlar gereğinden fazla kalabalık.. Adamlarınız -genelde- onlarca, hatta yüzlerce düşmanın arasında kalıp, soluk alacak vakit bile bulamadan savaşıyor. Zaten siz hiç müdahale etmeseniz bile adamlarınız kendi kendilerine büyütüyor, birbirlerini iyileştiriyor. (Gidin çay kahve için, televizyon izleyin, yemek yiynin...)

Oyundaki görevlerin çoğu, belirli türdeki bir canavardan belirli bir sayıda öldürmekten ibaret olduğu için bir süre sonra insan



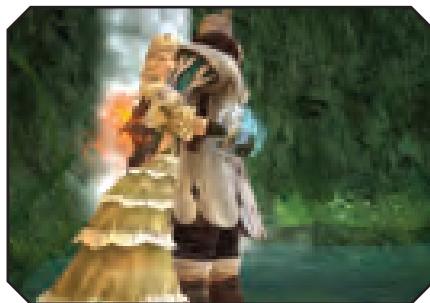
sıklıkla başlıyor. Oyunun hızlı tempusu ve çoklu karakter seçenekleri bile bu durumu kurtarmaya yetmiyor.

UZUN LAFIN KİSASI

Ne dersek diyalim; grafikler gerçekten görülmeye değer güzellikte. Şehirler ve binalar büyük bir özenle tasarlanmış ve gözü yormayan pastel renklerle süslenmiş. Manga tarzındaki karakter modelleri ve ışık efektleri oyunun fantastik atmosferini pekiştirmiştir. Ama nedense bu güzel modeller bir türlü canlılığı kavuşturamıyor ve karakterlerin hareketleri fazlasıyla donuk kalıyor.

Sonuç olarak, değişik birkaç fikir barındıran ve ücretsiz olarak oynanabilen Sword of the New World; sorunlarına karşın salt aksiyon ve PvP arayan oyuncuların mutlaka göz atmaları gereken bir yapımdır.

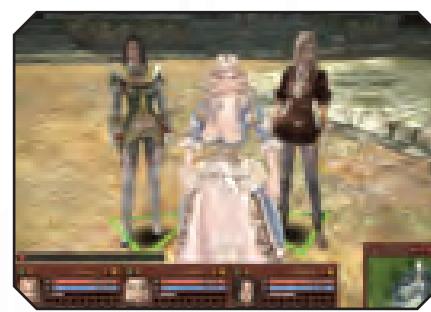
Oyunun 3.65 GB'lık kurulum dosyasını resmi internet sitesi olan www.swordoftheworld.com adresinden indirebilirsiniz.



-Aramızdaki elektriği hissediyor musun sevgilim?
-“Ellerimi ateş bastı” desem...



"Tavşan kız, sen burada kal; biz lateks oğluna Mavi İstiridye Barı'nda iki tek atıp geleceğiz"



Maskeli balo girişi bu tarafta mı acaba?



Luminol
mikelenjo@hotmail.com

HER ŞEYİ SU YÜZÜNE ÇIKARTTIK

System Shock'un piyasaya çıktıgı 1994 yılında, sadece küçük bir oyuncu kitesi onun değerini biliyordu. O yıl, ismi bilinmeyen bir hacker'i kontrol eden oyuncular, çıldırmış bir yapay zeka tarafından ele geçirilmiş olan bir üsteki yaşam mücadeleleri verdiler. Oyunda, siber gerçeklik terminalleri aracılığı ile kendisini sisteme aktaran hacker, bu boyutta savaşabiliyordu. Matrix'in henüz vizyonu girmediği, sanal gerçekliğin aklimızdaki en yakın örneğinin Bahçivan (Lawnmower man) olduğu bir dönemde, bu oyun gerçek bir serap gibiydi. Tüm dünyada sadece 170.000 adet satan oyun, bu "sayısal başarısızlığına rağmen" o sene GameSpy tarafından "bir Van Gogh Tablosu" olarak tanımlanırken Computer Gaming World tarafından 4,5 yıldız ile taçlandırılmıştı.

Şimdi ise elimizde başka bir tablo var; Bioshock. Üstelik bu tablo bir öncekine göre çok daha derin ve çok daha sofistikte. Öyle bir oyun ki Bioshock, sadece yaptığı göndermelerden ve alt mesajlardan bile birkaç farklı oyun yapılabiliyor. Açıkçası böyle bir oyunun içine girebilmekten, çözümlerine ulaşabilmekten ve bu çözümleri sizinle paylaşmaktan gurur duyuyorum.

İlginc bir ayrıntıya değinmek istiyorum: Az sonra okumaya başlayacağınız Bioshock'un tam çözümünde karşılaşacağınız şifreler ve rakamlarda kullanılan 0451 sayısı, Ray Bradbury'nin ünlü bilim kurgu romanı olan Fahrenheit 451'e; 1138 sayısı ise George Lucas'ın THX 1138 adlı filmine gönderme yapmak amacıyla kullanılmış. Haydi, hepimize kolay gelsin!



TAM ÇÖZÜM

BIOSHOCK

1. WELCOME TO RAPTURE

BÖLÜM 1-1

İçinde bulunduğunuz uçak, okyanusa düşüğünde kendinizi alevlerin ortasında yüzmeye çalışırken bulacaksınız. Alevlerden kendinizi koruyarak ilerideki deniz fenerine benzeyen yapıya yüzerek ulaşın ve yapının aşağısında kapıdan içeri girin. Sonra, odadaki sanat eserlerine bakıp arka taraftaki merdivenden aşağıya inin.

Burada küçük bir batiskaf göreceksiniz. Batiskafın içindeki kolu aşağıya indirerek Rapture'in bilinmeyen derinliklerine doğru yol alın. (İniş boyunca müthiş manzarayı izlemeyi ihmal etmeyin!)

Ara demodaki küçük vahşet gösterisini izledikten sonra, kapının solundaki radyoyu alın ve Atlas'tan gelen mesajı dinleyin. Batiskafın kapısı açıldığından yerdeki kırmızı halı boyunca ilerleyin. Merdivenden yukarı doğru çıkış en sondaki karanlık odaya ulaşın. Burada yine bir ara demo izleyeceksiniz. Ara demoyu izledikten sonra hemen yıkıntıının üzerinden zıplayarak spot lambanın altındaki İngiliz anahtarını alın.

İlerideki duvar yıkıntısını İngiliz anahtarları ile iyice kırarak duvarda bir delik açın ve açığınızın bu küçük deliğin içinden eğilerek geçin. Buradaki merdivenin sonuna vardığınızda oyundaki ilk düşmanınızla karşılaşacaksınız. Düşmanın işini bitirdiğinizde odayı ve cesedin üzerinde aramayı unutmayın. Cesetlerin üzerlerini ve odaları araştırmayı, oyun boyunca genel bir alışkanlık haline getirin. Emin olun bunun çok faydasını göreceksiniz.



İlerideki elektronik kapı kilitli olduğu için, doğruca balkona çıkan merdivene doğru yönelin. En üst balkondaki Electro Bolt Plasmidi'ni alarak yeni bir yetenek kazanın ve ara demoyu izleyin. Karşınızdaki kısa devre yapmış olan kapıya elektroşok uygulayarak kapının açılmasını sağlayın ve kapıdan geçerek tünel boyunca ilerleyin.

Dikkat: Beraber okyanusa çakıldığımız uçağın kabini, birazdan tünele çarpacak! Kabine girin ve uçak boyunca ilerleyip acil çıkış kapısından dışarıya çıkarak tekrar ana tünele dönün. Şimdi, otomatik Securis kapısına ulaşana kadar tünel boyunca ilerleyin.

Odanın sağında ve solunda bulunan bölmeleri araştırıp bulacağınız her şeyi alın. Bu sırada içeri girecek olan düşmanı Electro Bolt + İngiliz anahtarı kombinasyonu ile öldürün. Karşınıza çıkacak olan ikinci düşmanın da işini aynı şekilde bitirip diğer bölüme geçin.

Merdivenden yukarıya çıkış lobiye ulaşın. Burada karşınıza çıkacak ve daha önce karşılaşığınız düşmanlara göre daha güçlü olan düşmanı öldürüp asansörlerin bulunduğu yere gidin. Bu asansörlerden sadece birisi çalışıyor; çalışan asansörü bulup bir üst kata çıkış. Sağ taraftaki düşmanı öldürüp bebek arabasında bulunan toplu tabancayı alın ve Kashmir Restaurant'dan içeriye girin.

Restoranın arka tarafındaki tuvalet kabinlerine doğru ilerleyin. Önce bayanlar bölümünü girip burada bulacağınız eşyaları alın. Şimdi ise bay bölümünü girip en sondaki kabine doğru ilerleyin. Bu kabinin arkasındaki yıkılmış duvardan geçerek sahne ışıklanmasının bulunduğu metal platforma ulaşın.

Bu sırada, Atlas size aşağıdaki küçük hemşireyi anlatmaya başlayacak. Dengerizi kaybetmeden, ışıklandırma demirlerinden ilerleyerek karşağa geçin. Odanın arka tarafındaki merdivenden aşağıya inin ve İngiliz anahtarını kullanarak sağdaki kapıyı açın.

Vita-Chamber'ı geride bırakıp ilerdeki köşeyi döndüğünüzde tabancalı bir düşmanın saldırısına uğrayacaksınız; hemen işini bitirin ve karşınıza çıkan diğer düşmanları öldürerek ilerleyin.

Merdivenden aşağıya inerken ilerde bir su birkintisine eşilmiş olan iki düşman daha göreceksiniz; suya elektroşok göndererek ikisini birden kızartın. Merdivenden aşağıya inince, sağ tarafa doğru yoluunu devam edin. Çıkışa yaklaşırken alarmlar susacak ve çıkış kapısı siz geçemediğinde kapanıvereyecek. Tam bu sırada bir sürü düşman merdivenden size doğru geliyor olacak. Düşmanlarınız yerdeki su birkintisine bastığında suya elektroşok vererek onları öldürün. Yeterince düşmanı kızarttığınızda arkanızdaki kapı açılacak. Bu kapıdan içeriye girin ve koşarak en sona kadar ilerleyin. Merak etmeyin; buradaki kilitli kapıyı da Atlas açacak.

2. MEDICAL PAVILLION

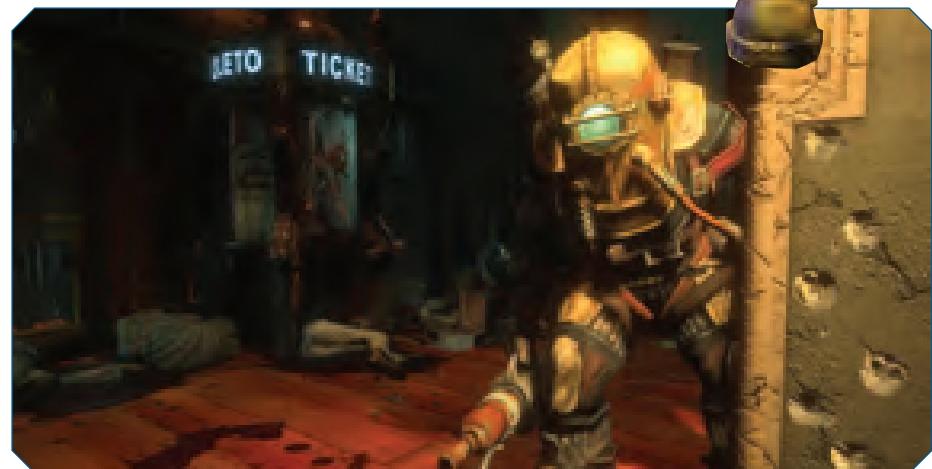
Ana girişe geldiğinizde ilerdeki kapının küçük bir güvenlik robottu yüzünden sıkışıp

açılmadığını göreceksiniz. Buradaki bulmacayı çözerek robottu hack'leyin ve kapının açılmasını sağlayın. Daha sonra açılan kapılar boyunca ilerleyerek ana salona ulaşın. Küçük robotunuzun da yardımıyla, sağ köşede bulunan iki düşmanı öldürün.

Odadaki merdivenden yukarıya çıkarak bir üst katmana geçin ve buradaki kolu aşağıya indirin. Kol, beklediğiniz gibi aşağıdaki kapayı açmayacak; aksine, arkanızdaki kapayı açıp siz bir düşmanla baş başa bırakacak. Bu talihsiz düşmanı da diğerlerinin yanına gönderip açılan kapıdan ilerleyerek kontrol odasına ulaşın. Odadaki makineli tüfeği alın ve buradaki kolu aşağıya indirin. Açılan kapıdan kalabalık bir düşman grubu dışarıya çıkacak. Yeni almış olduğunuz makineli tüfeği bu grubun üzerinde zevkle test edin.

Şimdi, tekrar ana girişe (robotu hack'lediğiniz yere) gidin ve odanın diğer ucundaki merdivenden yukarıya çıkışın. Kapıdan geçerek büyük ve issız salona ulaşın. Salonda bu sessizlik, salonda ilerlemeye başladığınızda iki tane otomatik taret tarafından bozulacak. Taretleri Electro Bolt atıp etkisiz hale getirin ve sonrasında onları hack'leyin. Böylece bundan sonra taretler sizin kullanımınızda olacak. Ana girişi iyice araştırıp burada bulduklarınızı alın ve karşınıza çıkanları öldürün.

Sol taraftaki yoldan,
"Eternal Flame"
yazan ışıklı



STRATEJİ USTASI



tabelaya doğru ilerleyin. Krematoryumun girişinde küçük bir patlama ile yepyeni bir düşmanla tanışacağınız. Bu molotof kokteyli atan yeni düşmanı, kendinizi koruyarak öldürün.

Kapılardan geçerek ana krematoryum odasına ulaşın. Bu sırada, duvardaki güvenlik kamerasını da birkaç el ateş ederek etkisiz hale getirmeyi unutmayın. En son katta, kapalı bir bölmenin başında bekleyen tek bir düşman göreceksiniz. Sol taraftaki küçük delikten eğiliip geçerek kapalı bölmeye girin. Burada, Incinerate yeteneğini kazanacaksınız. (Bu yeteneğin Türkçe meali: Cayır cayır yakmak ve zippolaşmak.) Bu yeni yeteneğinizi, hemen yere dökülmüş olan benzinin üzerinde deneyebilirsiniz. Böylece benzin bidonlarını da havaya uçurup içerisindeki herkesi közlemiş olacaksınız!

Şimdi, tekrar taretlerin olduğu tarafa doğru gidin. Buradaki donmuş kapıyı Incinerate kullanarak eritin ve binanın güney kanadına ulaşın.

Odaya girdiğinizde sol taraftaki düşmanı ve tarete dikkat edin. Ayrıca, odanın tam karşısındaki bölümde ise bir başka düşman sizi bekliyor olacak. Onun da işini bitirdikten sonra masadaki şifreyi (0451) aklında tutun. Zira odadaki şifreli dolabı açarken buna ihtiyacınız olacak. Dolabı açarak içindeki her şeyi alın.

Şimdi, daha steril bir ortama açılan güneydeki kapıya doğru yönelin. Soldaki salona girip duvardaki gölgelerden ürkmeden suyun içinden ilerleyin ve en sona vardığınızda Security Expert Toniği'ni alın. Twilight Fields kanadına geçmeden önce Gölge Cerrah'a karşı hazırlıklı olun.

Tekrar Medical Pavillion'un ana girişine geri dönün ve batı yönündeki merdivenden aşağıya inin. (Gitmeniz gereken yönü gösteren "her şeyi bilen ok" takip etmeyin.) Incinerate yeteneğinizi kullanarak buradaki buzları eritin ve Kure-All bölümünü açılan kapayı bulun.

Kapıdan geçer geçmez karşınıza çıkacak olan tareti, elektroşok ile etkisiz hale getirin ve etrafi

düşmanları yeni silahınızla tanıtırın!

Ortalık sakinleştiğinde güney batı yönüne doğru yürüyen ve eğilerek ileride göreceğiniz köşeyi dönün. Sol taraftaki tareti, harekete geçmeden önce elektroşok ile bozup hack'leyin. Artık Painless Dental bölümündesiniz; bakanım burada gerçekten ağırsız dış çekiliyor mu?

Bu bölüme girdiğinizde taretin yanından ilerleyerek Speedy Hacker Toniği'ni alın. Odadaki buhar iyice yoğunlaşlığında etrafınızı göremeyeceksiniz ve tam bu sırada, arkanızda bir düşman belirecek. Hemen 180 derece dönün onu öldürün ve yerde bir havalandırma kapağı bulup içeriye girin.

Havalandırma boyunca ilerleyin ve vardığınız odadaki düşmanı öldürdükten sonra odayı araştırın. Kilitli kapıyı açarak pompalı tüfeği bulmuş olduğunuz ana girişe geri dönün ve Daddy Dental tabelalarını takip ederek kuzeydoğu yönünde ilerleyin.

Daddy Dental'da ilerleyip kuzeybatı yönündeki Telekinesis Plasmidi'ni alın. Arka taraftaki tenis topu makinesiyle bu yeni gücünüzü test edip onu kullanmaya iyice alışın. Telekinesis, sadece bir şeyleri fırlattığınızda EVE enerjisi kullanıyor. Yani; eşyaları itmek, çekmek ve yere bırakmak için enerji harcamıyorsunuz. Sadece bu özelliği bile, Telekinesis'i, birçok oyuncu için vazgeçilmez kılmaya yetecektir.

Önünüzde çıkan düşmanları öldürerek ana girişe geri dönün. En son hack'lemiş olduğunuz



kolaçan etmeden önce güvenlik kamerasını yok etmeyi unutmayın. Odada bulacağınız kasayı hack'leyip içindekileri alın. Yerdeki havalandırma kapağını İngiliz anahtarla ile açıp havalandırma boyunca sürünerek ilerleyin. Arka taraftaki odada Wrench Jockey Toniği'ni bulacaksınız. Şimdi, geldiğiniz yolu geri dönebilirsiniz.

Salonu geçtiğinizde açık alanın ortasında, yerde parıldayan bir pompalı tüfek göreceksiniz. Tüfeği almadan önce etraftaki fişekleri toplayın çünkü tüfeği alır almaz tüm ışıklar sönecek ve etraf birden düşmanlarla dolacak. Tüfeği aldıktan sonra hemen fişekleri tüfeğe doldurup





taretin bulunduğu salona gidin. Salondaki kilitli kapının kırık camından Telekinesis'i kullanarak anahtarları çekip alın ve kapıyı açın.

Hemen solda bir güvenlik kamerası bulunduğu için, açtığınız kapıdan içeri birden bire dalmayın. Usulca odaya girip kamerayı etkisiz hale getirin. Bitişik odada ikinci bir kamera daha var; onu da ateş ederek etkisiz hale getirin ve kameranın tam altında, duvara gömülü olan kasayı açın. İçindekileri alıp mutlu bir şekilde odayı terk edin.

Tekrar ana girişe geri döndüğünüzde molotof kokteyli atan düşmanlarla karşılaşacaksınız. Telekinesis'i kullanarak attıklarını onlara iade edin ve cayır cayır yanmalarını izleyin. Evet! Sonunda her şeyi bilen okumuzu takip edebiliriz. Artık vakti geldi...

Oku takip edip tünel boyunca ilerleyerek ameliyathanenin girişine ulaşın. Ön taraftaki duvara döndüğünüzde Dr. Steinman'ın kuzeydeki kapıya doğru kaçtığını göreceksiniz. Doktor kaçarken kapıyı patlatacak; bu nedenle yeni bir patlama yaratıp kapıyı açmanız gerekecek. Sol taraftaki balkondan size el bombası atmaya başladıklarında Telekinesis'ü kullanarak bombaları kapıya yollayın.

Şimdi, kuzeye doğru ilerleyin. Köşeyi döndüğünüzde Dr. Steinman'ı tekrar kaçarken göreceksiniz. Önce size yollandığı güvenlik robotunu bekleyin; yeterince yaklaştığında da elektroşok ile çarpıp robotu hack'leyin. Artık robot sizin!

Salonu terk etmeden önce, yerde duran Static Discharge Toniği'ni allığınızdan emin olun. Kuzeydeki kapı girişinde bulunan kamerayı etkisiz hale getirin. Odadaki ve kasadaki her şeyi aldıktan sonra salona dönüp batıya doğru ilerleyin.

Ameliyathanede, Dr. Steinman'ın bir insan üzerinde çalıştığını göreceksiniz. İçerde sizi zorlu bir savaş bekliyor. Incinerate ile ameliyat masasının arkasındaki gazı ateşe verebilir veya elektroşok ile doktoru sersemleteker kafasına ateş edebilirsiniz. Ama en güzel, Telekinesis ile arka taraftaki gaz tüpünü alıp doktora fırlatmak olacaktır. Doktor yanmaya başladığında makineli tüfekle onu tarayın. Canı iyice azalan doktor, merdivenden aşağıya inip su birikintisine girdiğinde de ona, Electro Bolt



ile son darbeyi indirin. Çok hızlı ve çok temiz...

Cesedin üzerini ve çevreyi araştırdıktan sonra karşınıza çıkanları öldürerek ana girişe gidin. Batı kanadındaki tünel çökünce kuzeye doğru ilerleyip kapıdan dışarıya çıkmak ve ara demoyu izleyin. İleride göreceğiniz zavallı küçük kızı sakın öldürmeyin! Bir süre beklediğinizde oyun size "Öldürmek" ve "Kurtarmak" arasında seçim şansı tanıyor. Eğer onu öldürürseniz daha fazla Adam Puanı toplayacak ve bunları çeşitli upgrade'ler için kullanabileceksiniz. Öldürmemek ise size ilerisi için çok özel bir güç kazandıracak. O nedenle de oyun boyunca göreceğiniz bu zavallı kızları sakın öldürmeyin. (Bu kızları öldürmeniz ya da kurtarmanıza göre oyunun, "iyi" veya "kötü" olarak sonlanması belirleyeceksiniz.)

Şimdi, tekrar Medical Pavilion'un ana girişine gidin. Burada da bir küçük kız ve onu koruyan bir Big Daddy göreceksiniz. Önce bu koca devi indirmeniz gerekecek; neyse ki doğu kanadındaki iki tareti hack'leyip kontrol altına almışınız. Ateş ederek Big Daddy'nin size kızmasını sağlayın ve yavaş yavaş onu taretlerin bulunduğu yere doğru çekin. Taretler ona ateş etmeye başladığında siz de ona elektroşok atarak iyice sersemlemesini sağlayın. (Bu sırada yanınızda Electric Buck adlı fişeklerle dolu bir pompalızın varsa onu kullanmanızı şiddetle tavsiye ederiz.) Bu şekilde Big Daddy'nin işini bitirdikten sonra küçük kızı kurtarmayı seçin ve okun gösterdiği yöne doğru gidin.

Açılış çıkış kapısı yakınında bulunan düşmاني öldürüp merdivenin tepesindeki düğmeye basın. Açılan kapıdan geçip içerdeki batiskafa binin ve kolu aşağıya indirin.

karşınıza düşman çıkmayacağı için rahat olun. Etraftaki her şeyi topladığınızdan emin olduktan sonra yolumuza devam edin. Lower Wharf bölümünde vardığınızda burada da küçük bir kız ve onu koruyan bir Big Daddy göreceksiniz. Harekete geçmeden önce, Big Daddy'nin diğer düşmanlarla savaşmaya başlamasını bekleyin. O meşgulken üzerinde bulunduğunuz iskelenin altına inin ve kuzey ucundaki tareti hack'leyin. Eğer isterseniz iskelenin güney ucundaki ikinci tareti de hack'leyebilirsiniz.

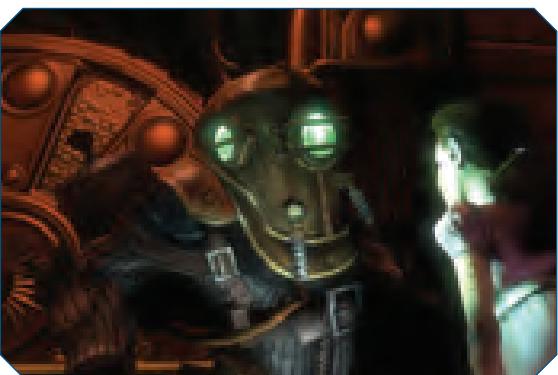
Şimdi, kuzey ucundaki taretin yakınlarından bulunan tüpü, Telekinesis ile alıp Big Daddy'ye fırlatın. Big Daddy, size ateş etmeye başladığında çevredeki eşyaların arkasına saklanarak siper alın. Bu arada Big Daddy'nin size fırlattığı bombaları, Telekinesis ile tutup ona atmayı unutmayın! Big Daddy'nin işini bu şekilde bitirdikten sonra küçük kızın yanına gidin ve onu "kurtarmayı" seçin.

Bundan sonra Tenenbaum, sizi bir

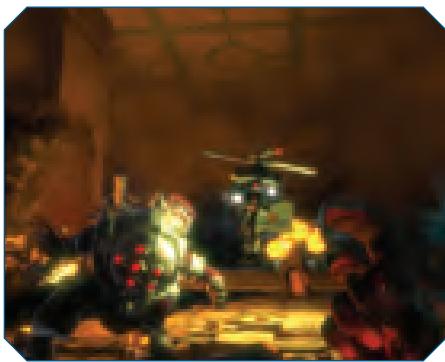


3. NEPTUNE'S BOUNTY

Batiskaf istasyonuna girmeden önce toplayabileğiniz her şeyi toplayın ve bir süre



STRATEJİ USTASI



ödülü beklediğini söyleyecek.

Etrafi temizlikten sonra alanın ortasındaki Medical Expert Toniği'ni alın ve kuzeye doğru ilerleyip "Fontaine Fisheries" yazan kapıdan geçin. Yavaş yavaş ilerlerken sağ tarafınızda rampaya dikkat edin. Aşağıda göreceğiniz düşmanların işlerini tek tek bitirin ve son olarak ilerdeki RPG taretini, elektroşok + hack kombinasyonu ile kontrolünüz altına alın.

Üst platformdaki Gatherer's Garden'a ulaşın ve kurtarmış olduğunuz üç küçük kızdan size gelen oyuncak ayı hediyesini inceleyerek ödüllerinizi (Hypnotize Big Daddy Plasmidi ve bol bol Adam) alın. Şimdi; yakınlarda bulunan güvenlik robotunu hack'leyin, Gatherer's Garden'in güneydoğu yönünden aşağıya inip sol tarafaktaki güvenlik kamerasını hack'leyin ve odada, işinize yarayacak olan her şeyi toplayın.

Oyun boyunca pek umursamadığınız oku takip ederek hack'lemiş olduğunuz RPC taretine kadar geri dönün; yıkıntıya tırmanın ve sandıkların arkasına geçin. İşte, karşınızda Fountaine Fisheries! Ok yönünde ilerleyerek içinde bir sürü güzel eşyanın bulunduğu odanın kapısına gelin ve kapıyı çalıp Peach Wilkins ile konuşun. Peach Wilkins, sizden bir fotoğraf makinesi bulmanızı ve onunla bazı fotoğraflar çekmenizi isteyecek. Bu arada size doğru gelen örümceğimsi yaratık (Spider Splicer) ile savaşın onun kaçmasını sağlayın. Oku takip ederek Lower Wharf'a gidin ve daha önce kapalı olan kapıdan geçerek Upper Wharf'a ulaşın.

Burada karşılaşacağınız küçük düşmanları hızlı bir şekilde öldürüp Big Daddy ve küçük kız ile karşılaşmaya hazır olun. Güneye doğru ilerleyip sağ köşede bulunan tareti, elektroşok + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Big Daddy, taretin menziline girdiğinde onu, Electric Buck ile vurup sersemletin ve taret onun işini bitirene kadar bu işlemi tekrarlayın.

Şimdi, kuzeye doğru ilerleyin ve karşınıza çıkacak olan kapının kilidini, İngiliz anahtarıyla kırıp yolunu devam edin. Köşeyi dönüp sağ tarafaktaki merdiveni kontrol eden kameralı ateş ederek etkisiz hale getirin; merdivenden yukarıya çıkışın, aşağıda duran ikinci kameralı hack'leyin ve Rıhtım Şefi'nin odasına ulaşın.

Şefin odası, oldukça iyi bir şekilde korunuyor. Koşarak odadan içeriye dalın ve sağdaki RPG taretini elektroşok ile çarpıp hemen hack'leyin. Düşmanlar, girmiş olduğunuz kapıdan içeri daldıklarında bu taret çok işinize yarayacak. Şimdi, odanın güneybatısına doğru gidip oradaki makineli tüfek taretinin dikkatini çekin ve hack'lemiş olduğunuz RPG taretinin, onun işini bitirmesini sağlayın. Ardından da odanın güney ucundaki RPG taretini ve güvenlik kamerasını hack'leyin.

Doğuya doğru gidin ve küçük delikten sürünererek geçip odaya ulaşın. Burada, hemen sağ tarafınızda güvenlik kamerasını dikkat edin. Odadaki kasayı hack'leyin ve burada bulduğunuz tüm eşyaları alın. Geldiğiniz yerden tekrar sürünererek dışarıya çıkışın ve soldaki kapıyı İngiliz anahtarıyla açın; kapıdan geçip delikten sürünererek ilerleyin. Bir süre sonra önce boş bir salona, oradan da sorgu odasına ulaşacaksınız. Buradaki kameralı alın ve yan odadaki örümceğimsi yaratığın görüntüsünü kaydedin. (1/3) Bu şekilde, iki tane daha örümceğin görüntüsünü almanız gerekecek.

Bir önceki salona döndüğünüzde ileride bir patlama olduğunu göreceksiniz. Duvarda açılan delikten Upper Wharf'a atlamanın önce, deliğin dışındaki tenteden, Security Bullseye Plasmidi'ni almayı unutmayın.

Aşağıya inip düşmanları öldürün ve güvenlik kamerasına ateş ederek patlatın. "Jet Postal" yazan tabelaları takip etmeye başlamadan önce, güneye doğru giden yoldan ilerleyerek etrafta gördüğünüz eşyaları toplayın. İlerdeki tünelin sağ duvarında bulunan güvenlik kamerasını hack'leyin ve sağ tarafından ilerleyerek Jet Postal'a ulaşın. Burası dar bir alan olduğu için karşınıza çıkacak olan düşmanlara, pompalı tüfek ile karşı koymak çok iyi bir seçim olacak. Düşmanları öldürdükten sonra ilk odayı araştırın. Fotoğraf makinenizi hazır edin ve bir sonraki odaya doğru ilerleyin. Tavanda beklemekte olan örümceğimsi yaratıktan da bir poz alın ve pompalıyla işini bitirin. (2/3) Odada daha fazla ilerlemeden önce, güney duvarındaki güvenlik kamerasına dikkat edin. (Odada güzel eşyalar olsa da onca güvenlik robotuyla savaştığınıza dejmez.) Tünel boyunca ilerleyerek Fighting McDonagh'a girin.

Ana salon doğuya doğru ilerliyor olsa da siz, öncelikle sürünerek içinden geçebileceğiniz deliği (sağdaki havuzun içinde) bulun. Doğuya doğru sürünerek ilerleyin; bir süre sonra içinde iki düşmanın bulunduğu bir odaya geleceksiniz. Buradaki güvenlik kamerasını hack'leyip yolunuza devam edin. Elektrik kaçırılan kapıya geldiğinizde kuzeydoğuya doğru ilerleyerek sondaki odaya ulaşın. Telekinesis ile odadaki kutuları çekin ve arkalarındaki





delikten sürünenek geçin. Diğer odaya geçmeden önce buradaki tareti etkisiz hale getirin ve odadaki kasayı bulup hack'leyin. Şimdi; aynı yoldan geri dönerken elektrik kaçırılan kapıya gidin, elektroşok gücünüza kullanarak kapıyı açın ve içerisindeki düşmanları öldürün. Burada ayrıca, para karşılığında aćabileceğiniz iki kapı bulunuyor. (Soldakini açmanızı tavsiye ederiz.) Odada sizin bittiğinde üst kata çıkin.

Gördüğünüz düşmanları öldürüp güneybatıdaki odaya girin. Odada girdiğinizde fotoğrafını çekmeniz gereken son örümceğimsi yaratığın kaçtığını göreceksiniz. Acele etmeyin; önce odadaki kasayı hack'leyin ve bulduğunuz eşyaları toplayın. Artık fotoğraf makinenizi hazır edip dışarı çıkabilirsiniz. Dışarı çıktıığınızda örümceğimsi yaratık size saldıracak; fotoğrafını çekip işini bitirin. (3/3) Böylece Peach Wilkins'in istediği tüm resimleri çekmiş olduğunuz. Son olarak da doğudaki odaya girip Shorten Alarms Toniği'ni alın ve tekrar aşağı kata inin.

Karşınıza çıkan düşmanları öldürerek okun gösterdiği yönde ilerleyin ve Lower Wharf'a ulaşın. Gatherers Garden'in da bulunduğu yerde size saldıran örümceğimsi yaratığı öldürün ve parmaklıkların yakınında bulunan Wrench Lurker Toniği'ni alın. Oku takip ederek Peach Wilkins'in yanına gidin ve elinizdekileri ona verin. Böylece Peach, dondurucuya girmenize izin verecek.

Dondurucuya girerken silahlarınızı bırakmanız gerekiyor; neyse ki Plasmid'ler var, içiniz rahat olsun. Burada almanız gereken birçok eşya buzlarla kaplı olduğundan Incinerate'e çok iş düşecek. Öncelikle, girişte hemen sağda bulunan Focused Hacker Toniği'ni alın. Diğer odaya geçtiğinizde Peach Wilkin'in hazırladığı tuzağa düşmüş olacaksınız. O anda görüntüler puslanırken Peach Wilkins konuşmaya başlayacak ve birazdan bol bol Incinerate ve Telekinesis kullanmanız gerekecek.

Etrafi net görmeye başladığınızda Peach ve adamları size saldırmaya başlayacak. Size ateş eden adamları Incinerate ile yakın; Peach'in attığı molotof kokteylleri ise

Telekinesis ile Peach'e yollayın. Yanmaya başlayan adamlar kendilerini söndürmek için ilerideki su birikintisine girdiğinde elektroşok kullanarak daha hızlı ölmelerini sağlayabilirsiniz. Savaşırken, mümkün olduğunda odanın doğu tarafında kalmaya çalışın. Çünkü batıda bir taret, kuzyede ise bir güvenlik kamerası bulunuyor. Tabii ki isterseniz tareti hızla hack'leyip kendi lehimize de kullanabilirsiniz. En sonunda Peach'in işini bitirdiğinizde odayı iyice araştırın, bulacağınız her şeyi alın ve donmuş kapıları Incinerate yardımıyla açın. Burayı terk etmeden önce, makinadan silahlarınızı geri almayı unutmayın!

Dondurucunun alt katına inin. Önce soldaki kapının buzunu eritip içerisindeki düşmanları öldürün ve buradaki kasayı hack'leyip içindekileri alın. Sonra sağdaki kapının da buzlarını eritip açılan yoldan ilerleyin ve bölümü bitirin.

4. SMUGGLER'S HIDEOUT

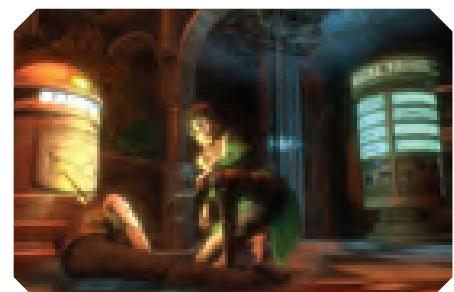
Bu bölümün başları gayet sakin gelecek. Yol boyunca ilerleyin ve depoya yaklaşığınızda odanın arka tarafındaki tareti, elektroşok ile etkisiz hale getirip hack'leyin. Tünelden ilerlemeye devam edip kontrol odasına ulaşın.

Ryan'ın tehditlerine kulak asmadan buradaki düğmeye basın, Atlas'ı serbest bırakacak olan kapıyı açın ve olsanızı izleyin. Bu sırada arkandaki kapı açılacak ve bir örümceğimsi yaratık size saldıracak; hemen onun işini bitirip batıya doğru yönelin. Sonrasında ise doğuya giden yolu takip ederek denizaltıya doğru ilerleyin. Karşınıza çıkan düşmanları öldürün, doğuya doğru gidin ve diğer bölüme geçin.

Yol boyunca ilerleyerek Tea Garden denilen kısma ulaşın. Güneybatıdaki kilitli kapıya geldiğinizde kapının sağındaki sönmüş meşaleyi Incinerate gücünüzü kullanarak yakın ve kapının açılmasını sağlayın. İçerideki her şeyi aldıktan sonra kuzeye doğru yol almayı devam edin.

Oku takip ederek ilerleyin. İlerlerken üst kata doğru kaçan yeni bir düşman göreceksiniz. Yukarı çıkmadan önce burayı iyice araştırıp bulduklarınızı alın. Yukarı çıktıığınızda az önce takip ettiğiniz, sağa sola işinlanıp duran Houdini Splicer ile dövüştürme hazırlıklı olun. Houdini her işinlandığında arkanızı kontrol edin yoksa çok feci bir darbe alabilirsiniz. Houdini'nin işini bitirdikten sonra, odadaki eşyaları toplayın ve batıya doğru ilerleyin. (Bu sırada balkondan size saldırmaya çalışan iki düşmana da dikkat edin.)

Önünüze çıkacak olan kapıdan geçerken çok dikkatli olun. Köşeyi döndüğünüzde sağ tarafta (kuzyey) bir taret ve birkaç düşman göreceksiniz. Önce düşmanların işlerini bitirin, sonra da elektroşok + hack kombinasyonu ile tareti ele geçirin. Taretin bulunduğu odada, iki tane de gizli geçit bulunuyor. Batıdaki duvarda bulunan delik siz bir kasaya, daha ilerde bulunan delik



STRATEJİ USTASI



ise sizi elektrikli tellerin bulunduğu bir odaya götürecek. Elektrikli tellere düşmanlardan birini fırlatarak bu odaya da rahatlıkla erişebilirsiniz. Bu geçitlerdeki eşyaları aldıktan sonra oku takip ederek Arcadia Glens'e gidin ve diğer bölüme geçin.

5. ARCADIA

Düz bir şekilde ilerlediğinizde yolun ikiye ayırdığını göreceksiniz. Saç taraftaki yolda (doğu) cephanızı doldurmanızı sağlayan U Invent Ünitesi; sol taraftaki yolda (batı) ise yine küçük bir kız ve Big Daddy bulunuyor. Eğer çevrede başka düşmanlar var ise Big Daddy'nin onları sizin için öldürmesini bekleyin. Big Daddy'ye saldırmadan önce, Gatherer's Garden'ı geçerek salonun kuzey ucuna doğru ilerleyin. Telekinesis'i kullanarak çevredeki eşyaları soldaki güvenlik kamerasının altına doğru üst üste yiğin. Eşyalarдан yukarıya tırmanarak kameraya ulaşın ve onu hack'leyin. Böylelikle, Big Daddy'ye karşı kullanacağınız harika bir silahınız olmuş olacak.

Big Daddy'ye ateş ederek dikkatini çekin ve hack'lemış olduğunuz kameraya doğru koşun. Eğer yanınızda varsa yine Electric Buck tipi fişek kullanarak Big Daddy'yi kameralın görüş alanındayken sersemletin. Bir süre sonra güvenlik kamerası alarma gerecek güvenlik robotlarını çağıracak ve bu robotlar kısa bir süre içinde Big Daddy'nin işini bitirecek. Big Daddy'i atlattıktan sonra tabelaları takip ederek Waterfall Grotto'ya ulaşın.



Mağaraya dalmadan önce bilmenizi istedigimiz bir şey var: Bu yer ağızına kadar güvenlik kameraları ve taretlerle dolu! Önce merdivendeki elektrikli telleri Telekinesis ile kaldırıp atın ve aşağıdaki tareti elektroşok ile çarpıp hack'leyin. Ardından hemen taretin sağında bulunan güvenlik kamerasını elektroşok + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Tunelin ilerisinde, kuzey yönünde bir taret daha bulunuyor; dikkatli olun! Buradaki işiniz bittikten sonra oku takip ederek Rolling Hills'e geçin. İçeriye girdiğinizde sol tarafta bir düşman ve onun yakınında bir RPG tareti göreceksiniz. Hiç zaman kaybetmeden tareti Electro Bolt + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Taretin çevresinde bir Big Daddy ve küçük kız bulunuyor. Aynı öncekilerde olduğu gibi Electric Buck tipi fişek kullanarak Big Daddy taretin menziline girdiğinde onu sersemletin ve ölmesini sağlayın.

Şimdi, oku takip ederek aşağıya inin ve batıya doğru ilerleyin. Bu sırada, saç tarafta bulunan güvenlik kamerasını sakın gözünüzden kaçırmayın. Bu kamerayı da kolayca hack'leyip güven içinde laboratuvara girin.



Oku takip edin; böylece ok sizi, sonunda Julie Longford'a götürecek ve Julie, sizden bir gül örneği bulmanızı isteyecek. Bu görevi aldıktan sonra laboratuvardan dışarıya çıkış ve öünüze çıkan kalabalık düşman grubunu temizleyip Arcadia Glens'e doğru koşun. İlerlerken bitkilerin açılıp yeni yolların ortaya çıktığını göreceksiniz; bu yeni alanları da kontrol edip yolumuza devam edin.

Sağ taraftaki düşmanları temizleyip Security Evasion Toniği'ni alın, oku takip ederek mağaranın tabanındaki su çarkına kadar ilerleyin ve suda parıldayan gülerden bir tanesini alın. Burada, öünüze çıkan düşmanları izdirabın en karanlık kuyularına özenle atarak Julie Langford'un bulunduğu yere doğru gidin. Yolda, Tree Farm adında yeni bir yer açıldığına göreceksiniz; bu bölümde tercih ettığınız bir silahı istediğiniz gibi geliştirebilirsiniz. İşinizi bitirdikten sonra, oku takip ederek Julie'nin yanına gidin ve ona istediği gülü verin. Böylece Julie, laboratuvara girmenize izin verecek.

Laboratuvara bir tane bile düşman bulunmuyor; buradaki taretleri de Julie kapattığı için içerisinde rahatça gezinebilirsiniz. O nedenle, içeriyi santim santim arayıp işinize yarayan her şeyi toplayın. Girişteki Hacking Expert Toniği'ni almayı da sakın unutmayın!

Langford'un odası gaz ile dolduğuunda cama yazdığı rakamı (9457) bir kenara not edin. Bu şifre, kırmızı çiçeklerin bulunduğu tablonun arkasındaki gizli kasayı açmaya yarıyor. Şifreyi kullanarak kasayı açıp bir sonraki bölüme geçmenizi sağlayacak olan anahtar ve ses kaydını alın. Langford'un cesedindeki ve kasadaki ses kayıtlarını dinlediğinizde yedi birim Damıtılmış Su (Distilled Water) ve yedi birim Enzim Örneği'ne (Enzyme Sample) ihtiyacınız olduğunu öğreneceksiniz. Gereken malzemeler bir sonraki bölüm olan Farmer's Market'ta bulacaksınız.

Tekrar aşağıya indiğinizde burada birkaç düşmanla karşılaşacaksınız. Burada düşmanların yanı sıra ayrıca, yeniden devreye girmiş olan güvenlik sistemine karşı da dikkatli



olmanız gerekiyor. İlk girdiğiniz odada, sol tarafta (güney) bulunan tareti ve güvenlik kamerasını hack'leyin. (Bu işlem, geri kalan düşmanlara karşıınızı bir hayli kolaylaştırır.) Şimdi, laboratuvuarın diğer bölümüğe geçip buradaki taretin de icabına bakın ve oku takip ederek Arcadia Glens'e, Tree Farm üzerinden de Farmer's Market girişine ulaşın.

6. FARMER'S MARKET

Bölümün başında, yerdeki cesedin üzerini arayın ve size gerekli olan ilk enzimi alın (1/7) ve biraz ilerideki Houdini Splicer'in işini bir şekilde bitirin. Köşeyi yavaşça döndürün ve sağ taraftaki RPG taretini Electro Bolt + hack kombinasyonu ile ele geçirin.

Peynir standının yanındaki köşeyi döndüğünüzde sol tarafta (batı) bir güvenlik kamerası göreceksiniz. Peynir standını da kullanarak kameralaya görünmeden yaklaşın onu hack'leyin. Bu arada ok, kuzeyi görecek olسا da size tavsiyemiz önce doğuya doğru gidip oradaki merdivenden aşağıya inmeniz olacaktır. Buradaki Eve Link 2 Toniği'ni alın ve sonra oku takip edin.

Burada göreviniz düşmanlara ateş edip dikkatlerini çekin ve hack'lemiş olduğunuz RPG taretine doğru gelmelerini sağlayın. Bölümün kuzey ucunda, birbirine bitişik olan üç ayrı odaya açılan üç kapı göreceksiniz. Güneybatı yönündeki odaya girip içerdeki eşyaları alın. Buradan çıkışken bir Houdini Splicer size saldıracak; onu atlattıktan sonra kuzeybatıdaki odaya girip içerdeki düşmanı öldürün ve oradaki Damitilmiş Su'yu alın. (1/7) (İsterseniz kuzey yönündeki odaya da girebilirsınız ama içinde pek önemli bir şey bulunmuyor.)

Buradaki işiniz bittiğinde üst kata çıkıp odanın kuzeydoğu ucuna doğru gidin ve oradaki iki kapıdan direk karşınızda durana girin. İçeriye girdiğinizde bir başka Big Daddy ve küçük kız göreceksiniz. Saldırıya geçmeden önce kuzeybatı tarafındaki dükkânların birinde bulunan güvenlik kamerasını, ona yakalanmadan hack'lemeniz gerekiyor. Önce içinde bulunduğu pazar standından kuzeye doğru ilerleyin ve duvarda sürünenek gecebileceğiniz bir delik arayın. Delikten sürünerek ilerleyip dondurucuya ulaşın ve buradan da dondurucunun havalandırma sistemine geçin. Elektrikli tuzaklara dikkat ederek havalandırma boyunca sürünerek ilerleyin. Böylece kameralın arkasına geçmiş oldunuz; artık kolayca onu da hack'leyebilirsiniz.

Köşeyi döndüğünüzde "Worley Winery" yazan neon ışıklı tabelanın sağındaki Damitilmiş Su'yu alın. (2/7) Artık Big Daddy'nin işini bitirmeye hazırlısınız. Yine ateş ederek Big Daddy'yi hack'lemiş olduğunuz kameralın görüş alanında doğru çekin. Onu yine Electric Buck tipi fişeklerle vurarak sersemletin ve güvenlik robotlarının işini bitirmesini sağlayın. Şimdi, tekrar oku takip ederek diğer bölüm olan Apiary'ye geçin.

Solunuzdaki kapı açıldığında bir düşmanın aralarca saldırıcı uğradığını göreceksiniz. Bu düşmanı öldüren araların ikinci hedefi siz olacaksınız; o nedenle hemen Napalm Püskürtücü'sünü alıp



arıları yakın. Kovanlardan uzak durmaya çalışarak batıya doğru ilerleyin ve buradaki ana kovanlığa girin. Burada, duman makinelerini çalışmamaya yaranan bir çift düğme göreceksiniz. Duman, kovanların olduğu odayı doldurduğunda tüm arılar sakinleşip kovanlarına geri dönecek. Makineler durduğunda ise arılar tekrar dışarıya çıkacak; o nedenle hızlı olun.

Oda dumanla dolduğunda rahatlıkla kovanları araştırabilirsiniz. Siz her bir kovarı araştırdığınızda içeriye yeni bir düşman girecek. Kısacası; hem düşmanlarla dövüşmeli, hem de gereken enzimleri toplamalısınız. (7/7) Enzimleri topladıktan sonra oku takip ederek şaraphaneye gidin.

Şaraphanenin içine girdiğinizde odanın kuzey kısmı ile güney kısmını ortadan ayıran bir duvar olduğunu göreceksiniz. Duvarın hemen diğer tarafında bir taret ve bir de güvenlik kamerası bulunuyor. Sol taraftan (batı) giderek duvarın çevresinden dolaşın ve duvarın köşesinden sağa döner dönmez, kameralın tam altından ilerleyip tareti elektroşok + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Tarettten sonra kameralı da hack'lemeyi unutmayın! Kamera ile taretin arasındaki kasayı açıp içindeki iki Damitilmiş Su'yu alın. (3/7) Kuzeybatı yönünde, yerde bir başka Damitilmiş Su daha bulacaksınız. (4/7)

Şimdi, oku takip ederek aşağıya doğru inmeye başlayın. Bu sırada çatı kırışlarından birinde duran Damitilmiş Su'yu da Telekinesis kullanarak alın. (5/7) Elektrikli tuzaklara dikkat ederek şaraphanenin bodrumuna ulaşın.

Bodruma girdiğinizde güneydoğu yönünde ilerleyin ve cesedin elindeki Damitilmiş Su'yu alın. (7/7) Böylece, gereken tüm malzemeleri tamamlamış oldunuz. (Eğer halen yedi birim suyu tamamlayamadıysanız bodrumun alt katında birkaç şşe, güneybatı yönünde salona giderken ve kuzeydoğuda U Invent Makinesi'nin civarında birer tane daha bulabilirsınız.) Bodrumun alt katına inin ve

buradaki düşmanları öldürün. Ortadaki kameralı da dikkat ederek, silah geliştirme ünitesine ulaşın. Bodrumun alt katında, batı yönünde bir gizli kapı bulunuyor. Bu kapıyı açıp Photographer's Eye Toniği'ni alabilirsiniz. Toniği aldiğinizde bir bubi tuzağı harekete geçerek arkanızda elektrikli tellerin çıkışmasını sağlayacak ve bu sırada, kapıda düşmanlar belirecek. Neyse ki bir süre sonra bu düşmanlar suya girecekler. Electro Bolt ile hepsi kızartıp olayı bitirin ve oku takip ederek Arcadia'ya geri dönen.



GELECEK AY

BioShock gibi derin ve karmaşık bir oyunun, tam çözümünü bir seferde vermek -tahmin edebileceğiniz gibi- pek mümkün değildi. Bu yüzden strateji rehberimizin devamını gelecek ay okuyabilirsiniz.



PS3

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Bütün campaign görevleri ve uçaklar:

Ana menüde L2 ve R2 tuşuna aynı anda basarak sırasıyla Kare, L1, R1, Daire, Daire, R1, L1, Kare tuşuna basın.

Ölümsüzlük:

Oyunu durdurun. L2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla Kare, Daire, Daire, Kare tuşuna basın. L2 tuşunu bırakın. R2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla Daire, Kare, Kare, Daire, Daire tuşuna basın. R2 tuşunu bırakın.

Silahınızın hasar gücü artar:

Oyunu durdurun. L2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla L1, L1, R1 tuşuna basın. L2 tuşunu bırakın. R2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla R1, R1, L1 tuşuna basın. R2 tuşunu bırakın.



PSP

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Hile menüsüne gelin ve aşağıdaki kodları girin:

Özel Karakterler için: JUNKER: Cunningham

THE-L: Elisa

E.APPLE: Eva

!TRAUMER: Ga Ko

ERBE: Gene

Hunter-n: Null

R.R.R: Ocelot

PM-EMS: Paramedic

LQ.N2: Python

IVN =RV: Raikov

DARPA-1: Sigint
SATURNV: Sokolov
T.F-ACID: Teliko
PK+ESP: Ursula
MGA2VE: Venus
1+2-3: Zero

25,000 Kleos - Oyunu durdurun ve sırasıyla Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol tuşuna basın.
Not: Kod yalnızca bir kez kullanılabilir.



PSP

TONY HAWK'S PROJECT 8

Options ekranındaki hile menüsünde aşağıdaki kodları girin:

allthebest: Tam özellikler
frontandback: Mükemmel

"manual"

balancegalore: Mükemmel

"rail"

yougotitall: Bütün özel hareketler

plus44: Travis Barker ile oynama

notmono: Jason Lee ile oynama

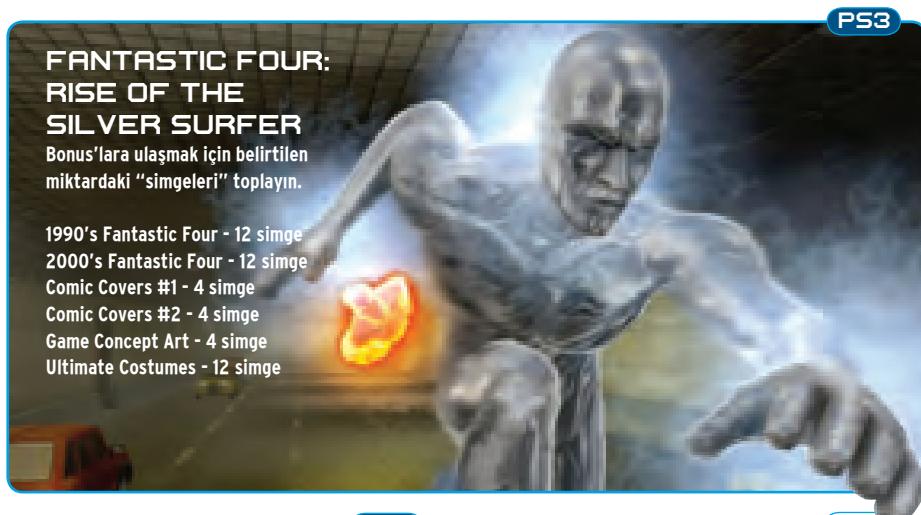
mixitup: Kevin Staab ile oynama



FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

Bonus'lara ulaşmak için belirtilen mikardaki "simgeleri" toplayın.

1990's Fantastic Four - 12 simge
2000's Fantastic Four - 12 simge
Comic Covers #1 - 4 simge
Comic Covers #2 - 4 simge
Game Concept Art - 4 simge
Ultimate Costumes - 12 simge



PS3

PSYCHONUTS

Raz'in psişik güçlerini açmak için:

Clairvoyance: Boid'in zihindeki buzdolabını açın.
Levitation: Milla'nın dans partisini tamamlayın.
Marksmanhip: Sasha'nın zihindeki Mega Censor'ü yok edin.
Shield: Lungfishopolis'deki Lungfish'i serbest bırakın.
Pyrokinesis: Sıralamaya girecek dereceyi elde ettikten sonra Ford'a gidin.
Telekinesis: Sıralamaya girecek dereceyi elde etmeden önce Ford'a gidin.
Invisibility: Yeterli dereceye sahip olmadan sonra Ford'a gidin.



PC

SUPREME COMMANDER

Hilelerin "açık" olduğunu emin olun ve aşağıda tuş kombinasyonları ile hileleri aktif hale getirin:

Ölümsüzlük: ALT + N

Nüfus / Enerji / Depolama: CTRL + ALT + B - 10000

Seçili kişiyi işinlərəniz: ALT+ T

Seçili kişiyi öldürsünüz: CTRL + K

Kişiye sizin isminiz konur: CTRL + N

Kopyalar / Bina: CTRL + SHIFT + C

Yapıtırır / Bina: CTRL + SHIFT + V

Düşmanın baktır açısını değiştirir: ALT + BİRİME SOL TIKLAMA



PC

SWAT 4

SWAT4/Content/System/
swat4.ini dosyasını açın ve [Engine.GameEngine] bölümünü bulun.
Bu bölümün altına,
EnableDevTools=False
EnableDevTools=True
satırlarını ekleyin.
Şimdi, oyun esnasında [-] basın, konsolu açın ve aşağıdaki hile kodlarından birini girin:
behindview 1 - Üçüncü kamera açısı
behindview 0 - Birinci kamera açısı
God - Ölümsüzlük
SetJump X - Ziplama ayarı (X yerine bir sayı yazın.)
Ghost - Uçma
Walk - Yürüme (Uçma modunu kapar.)
open [mapname] - Harita adı [mapname] yerine aşağıdaki isimlerden birini girin:

THE WARRIORS

Oyun sırasında aşağıdaki hileleri girin:

Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol - Sınırsız öfke
Yukarı, Üçgen, Sağ, Select, X, Sol - Sınırsız sağlık
Aşağı, Kare, X, Select, Sağ, Sol - Bulunduğunuz görevi tamamlar.

Sol, Select, Kare, Aşağı, Sol, Sağ - Hikaye modunu %100 tamamlar.

Sol, X, Sağ, Sağ, Select, Sağ - Büyük bıçak verir.
Aşağı, Aşağı, Select, Yukarı, Yukarı, Sol - Bıçak verir.

Sol, X, Sağ, Sol, Sol, Daire - Flash kapasitesini yükseltir.

Daire, Daire, Daire, Sol, Select, Üçgen - Muşta verir.

Sol, Sol, Daire, Yukarı, Daire, Select - Kirılmayan sopa verir.

BİZE ULAŞMAK İÇİN: LEVEL@LEVEL.COM.TR

Eğer elinize geçen bir hile ya da ipucu olursa bize ulaşırın; yayinallyalalım.

PSP

ROCK/METAL DERGİSİ

HEADBANG + 2 DEV POSTER

SEBNEM FERAH
FALL OUT BOY

DERGINIZ
BLUE JEAN'LE
BIRLIKTE
UCRETSİZ



DAHA DAHA İZLEYİN
MANGA FERMAN
IZLEDİ

15 SAYI
PATRİCİYELİ



Dijital Dergi Aboneliği için:

www.eMecmua.com

KORN
QUARTETTA

+ İKİ DERGİ BİR ARADA

DB
Dünya Dergi ve E-Dergi

2 DEV POSTER
SEBNEM FERAH • FALL OUT BOY

ONCE
SEN İZLE
MANGA FERMAN & AY
100 GİFTİ
HALLOWEEN
GÖTÜRÜYOR

JENNIFER
LOPEZ
Casur, Güzellik
ve Güzellik
BACKSTAGE

Bir Yolculuk

SEBNEM FERAH

TANRI KRALİÇEYİ KORUSU



ADDA
HİDDET
DRIAS
DEN F...

» 102

thermaltake toughpower 1200W

SİSTEMİNİZİN BİLEŞENLERİ ZARAR GÖRMEDEN ÖNCE
GÜC KAYNAĞINIZI DEĞİŞTİRSENİZ İYİ EDERSİNİZ.
TOUGHPOWER, EN AÇ SİSTEMLERİ BİLE DOYURMAYA
YETER.



ve ayrıca...

» 101

işlemciler

Piyasada bulunan işlemcilerin özelliklerini
buradan takip edin.

» 103

ekran kartları

Öne çıkan 40 ekran kartının performans
tablosu...



» 100

vuzix iwear vr920

Daha önce böyle bir
gözlük gördüğünüzü hiç
ama hiç sanmıyoruz.



» 100

xfx geforce 8800 gts 320mb fatal1ty

Ferrari'ye meydan okuyan bu ekran kartı,
inanılmaz bir performans ortaya koyuyor.



» 101

havok cephesinde büyük gelişme

Fizik modellemesi alanında uzman firma
Havok, artık Intel'in kanatları altında!



» 103

intel qx6700 quad-core

Geçtiğimiz yıllarda AMD karşısında oldukça
kan kaybeden Intel, Moore yasasına uygun
giderek şimdi de dört çekirdekli işlemcileri
ile boy gösteriyor.



Recep Baltaş
recep@level.com.tr

DVD'DEN SABİT DİSKE

Satın aldığımız bir oyunun orijinal DVD'sinin ufak tefek çizikler yüzünden okunamaz hale geldiğini hiçbirimiz görmek istemeyiz herhalde. İşte bu duruma karşı bir çözüm olarak diskin bir kopyasını önce sabit diske, daha sonra da bir başka diske aktarırız.

Ülkemizde, sahip olduğumuz DVD'nin bir kopyasını almak, bize tanınmış olan bir hak. Yani kimse bizi, orijinal diskimizin bir kopyasını aldık diye hapse tıkamıyor. Fakat günümüzde, sabit disklerin fiyatları da o kadar düştü ki açıkçası, DVD'ye yedek alma konusunda akılmda soru işaretleri oluşmaya başlandı. Yazdığım bazı DVD'lerin deform olması ve artık okunamaz hale gelmesi ise arşiv konusundaki düşüncelerimi altüst etti. Artık, "500 GB'lık bir sabit diski 200 YTL'ye bulabiliyorsam DVD'ye para dökmenin bir anlamı yok" diye düşünüyorum. Öte yandan, verileri DVD'ye yazmak sadece uzun sürmekle kalmıyor, aynı zamanda yazma işlemi yanmış diskler gibi hırsız tabloları da ortaya çıkarabiliyor. Bir de almış başını gitmiş + (arti), - (eksi) ve RAM gibi formatlar da işin içine girdiği zaman yedekleme işlemi tam bir çileye dönüşüyor. Öyleyse Hard Disk'e hücum!

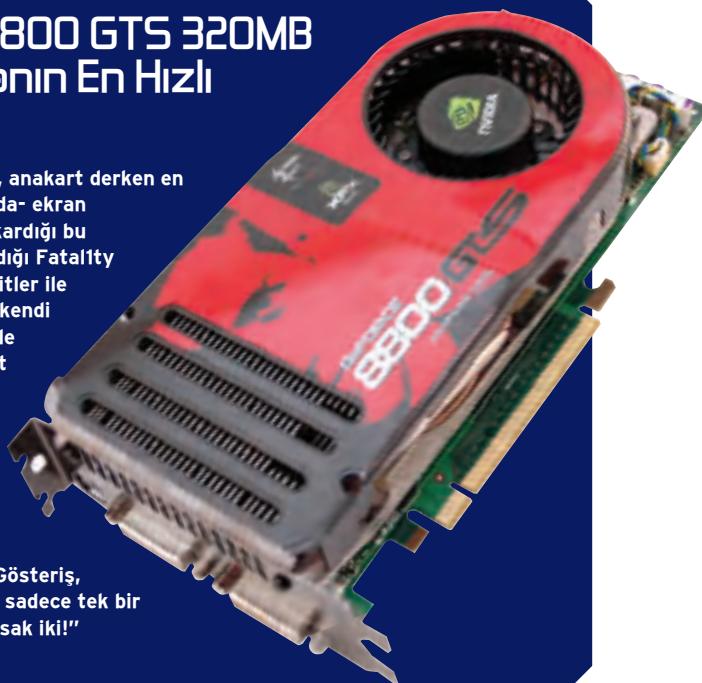
Dünyanın İlk, Gerçek Sanal Gerçeklik Gözlüğü!

Adını belki de ilk defa duyduğumuz, görüntüleme aygıtları ve video gözlükleri üreten Vuzix firması, yeni ürünü iWear VR920'yi piyasaya sürdü. 2007 CES fuarında, yaratıcılık ödülü alan gözlüğün en büyük özelliği ise dünyanın ilk, tamamiyla etkileşimli, sanal gerçeklik gözlüğü olması. Ürünü "tamamen etkileşimli" yapan ise gözlüğün, Amerikan Ordusu'nda da kullanılan simülasyon teknolojisini kullanıyor olması. Cihazın ekran çözünürlüğü 1024 x 768'e kadar çıkarken gözlük, size 32 derecelik görüş açısı sunuyor. Tüm bunların yanında oluşturulan görüntü ise tamamen üç boyutlu. Vuzix, gözlüğün sadece oyunlarda değil, doküman, video ve diğer içeriklerin gösterilebilmesinde de kullanılabileceğinin altını çiziyor. VR920 ayrıca Microsoft Flight Simulator X, WoW ve UT 2004 gibi birçok oyunu halihazırda desteklerken Bioshock ve başka oyunlar için destek de pek yakında...



XFX GeForce 8800 GTS 320MB FatalIty - Dünyanın En Hızlı 8800 GTS'si

FatalIty klavye, fare, ses kartı, anakart derken en sonuda FatalIty'nin -suyunu da- ekran kartını da çıkardılar. XFX'in çıkardığı bu ekran kartı, rakiplerinden, taşıdığı FatalIty logosuyla değil de zorlağı limitler ile ayrılıyor. XFX, bu kart ile yine kendi ürünü olan 8800 GTS XXX'i bile geride bırakıyor. Diğer standart 8800 GTS'lerden %15 daha yüksek performans ortaya koyan kartın diğer özellikleri ise HDTV, SLI, HDCP ve tabii ki DirectX 10 desteği sağlama. Tamamen kırmızı bir kaplama içinde gelen kart için XFX firması söyle diyor: "Gösteriş, hız ve kırmızı denildiğinde akla sadece tek bir şey geliyor; Ferrari'yi de sayarsak iki!"



DVD Forum, Üç Katmanlı HD-DVD'yi Onayladı

Geçtiğimiz Ocak ayında Toshiba, 51 GB'lık, üç katmanlı HD-DVD'sini DVD Forum'un beğenisine sunmuştu. Tam altı ay sonra DVD Forum, resmi olarak bu yeni diske yeşil ışık yaktı. Yeni diskin piyasadaki HD-DVD oynatıcılarla sorunsuz çalışması bekleniyor. Üretimin ne zaman başlayacağına veya diski ne zaman

göreceğimize dair kesin bir bilgi yok. Bu diskin tek katmanda, 25 GB depolamaya olanak tanıyan Blu-Ray karşısında ne kadar başarılı olacağını ise zaman gösterecek.



Grafik İşlemcilerinin Geldiği Son Nokta

Önce ses işlemleri ayrıldı merkezi işlem biriminden. Hemen ardından grafik uygulama yükü bütünüyle ekran kartlarına verildi. Şimdilerde ise fizik hesaplamalar, harici bir karta veriliyor bildiğiniz gibi. Ancak grafik yongalarının, özellikle programlanabilme seçeneklerinin esnek olması "grafik işlem yongası" üzerinden genel amaçlı işlem teknolojisi'nin iyiden iyiye yayılmaya başlamasını sağladı. Virüs taramalarından, matematik hesaplamalara; hatta fizik simülasyonlarına kadar normal işlemcilerden daha yüksek performans gösteren grafik işlemcilerinin bu teknolojisi ise GPGPU (General-Purpose Computing on Graphics Processing Units) olarak tanımlanıyor.

Intel, Havok'u Satın Alıyor

Sadece oyunlarda değil, çeşitli animasyon filmlerinde de fizik uygulamaları konusunda lider olan kuruluş Havok, Intel tarafından satın alınıyor. Bioshock, Oblivion, Motorstorm gibi oyunların yanı sıra; The Matrix, Troy, Kingdom of Heaven, Charlie and the Chocolate Factory gibi filmlerin de fizik modellemelerini üstlenen firmanın yönetici David O'Meara, Intel'in teknolojileri ile yeni alanlara çok daha hızlı giriş yapabileceklerini ifade etti. Bu duruma ek olarak, 2008 yılında Intel'in, ekran kartı pazarına gireceğini biliyoruz. Bu sayede, Havok'un yeni teknolojileri de Intel'in yeni nesil ekran kartlarına entegre olacak.



USB 2.0'dan 10 Kat Daha Hızlı

Evet, USB 3.0'dan bahsediyoruz. Geliştirilme süreci, artık tamamlanmakta olan USB 3.0, tam 5 Gbps gibi uçuk bir hız sahip olacak. 2.0 ile de uyumlu olacak şekilde yapılandırılan USB 3.0'nın yapımı, gelecek yılın ilk yarısında tamamlanmış olacak. Düşük güç tüketimiyle de kendinden söz ettirecek olan USB 3.0 sayesinde 27GB'lık içerik, yaklaşık 70 saniye içinde transfer edilebilecek.

İşlemciler

Piyasada bulunan 40 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi Doom III ve 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her işlemcinin en hızlı modeline göre yüzde kaç performans verdiği gösterir.

İŞLEMCI MODELİ	ÇEKİRDEK KODU	ÇOKLET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCI HIZI (MHz)	PERFORMANS
1 Intel Core 2 Extreme QX6800	KE	775	4	2933	100.0
2 Intel Core 2 Extreme QX6700	KE	775	4	2666	94.4
3 Intel Core 2 Duo E6850	CO	775	2	3000	92.0
4 Intel Core 2 Extreme X6800	CO	775	2	2933	89.8
5 Intel Core 2 Quad Q6600	KE	775	4	2400	89.2
6 Intel Core 2 Duo E6750	CO	775	2	2666	85.9
7 Intel Core 2 Duo E6700	CO	775	2	2666	84.8
8 Intel Core 2 Duo E6600	CO	775	2	2400	80.3
9 AMD Athlon 64 X2 6000+	WI	AM2	2	3000	80.0
10 Intel Core 2 Duo E6550	CO	775	2	2333	79.4
11 Intel Core 2 Duo E6540	CO	775	2	2333	79.4
12 AMD Athlon 64 X2 5600+	WI	AM2	2	2800	77.0
13 AMD Athlon 64 X2 5400+	WI	AM2	2	2800	75.3
14 Intel Core 2 Duo E6420	CO	775	2	2133	74.9
15 AMD Athlon 64 X2 5200+	WI	AM2	2	2600	73.7
16 AMD Athlon 64 X2 5000+	WI	AM2	2	2600	71.4
17 Intel Core 2 Duo E4400	AL	775	2	2000	70.5
18 AMD Athlon 64 X2 4800+	BR	AM2	2	2500	69.7
19 Intel Core 2 Duo E6320	CO	775	2	1866	68.7
20 AMD Athlon 64 X2 EE 4600+	WI	AM2	2	2400	67.7
21 Intel Core 2 Duo E4300	AL	775	2	1800	66.7
22 Intel Pentium E2160	CO-L	775	2	1800	65.3
23 Intel Pentium D 940	PR	775	2	3200	64.3
24 AMD Athlon 64 X2 4400+	BR	AM2	2	2300	64.3
25 AMD Athlon 64 X2 EE 4200+	WI	AM2	2	2200	63.3
26 Intel Pentium 4 661	PE	775	1	3600	61.4
27 Athlon X2 BE-2350	BR	AM2	2	2100	61.0
28 Intel Pentium D 930	PR	775	2	3000	60.7
29 AMD Athlon 64 X2 EE 3800+	WI	AM2	2	2000	60.2
30 AMD Athlon 64 3800+	OR	AM2	1	2400	59.9
31 Intel Pentium E2140	CO-L	775	2	1600	59.1
32 AMD Athlon 64 X2 EE 3600+	WI	AM2	2	2000	58.2
33 Athlon X2 BE-2300	BR	AM2	2	1900	56.6
34 Intel Pentium 4 640	PE	775	1	3200	56.2
35 Intel Pentium 4 541	PE	775	1	3200	56.1
36 Intel Pentium D 820	SM	775	2	2800	55.5
37 AMD Athlon 64 3500+	OR	AM2	1	2200	54.9
38 Intel Pentium D 805	SM	775	2	2666	51.9
39 AMD Athlon 64 3200+	OR	AM2	1	2000	51.8
40 AMD Athlon 64 3000+	OR	AM2	1	1800	45.8

- Kod isim kısaltmaları:
AL / Allendale, BR / Brisbane, CO / Conroe, KE / Kentsfield, OR / Orleans, PE / Prescott, PR / Presler, WI / Windsor

- Veriler CHIP testlerinden almıştır.

İNCELEME

REcep BALTAŞ recep@level.com.tr

Level Test Sistemi:

CPU	Intel E6300 Conroe 1.8 GHz, 2 MB Cache
ANAKART	ASUS P5B Deluxe BIOS 1004 Intel P965 CI
EKRAN KARTI	2X Radeon X1900 XTX Crossfire
SABİT DISK	Samsung P80 80 GB
GÜÇ KAYNAĞI	Ultra V-Power 450W
YAZILIM	Windows XP SP2, Catalyst 7.6

Üretim: THERMALTAKE www.thermaltake.com
 İthalat: Vega www.vegatnomarket.com
 Fiyatı: 799,00\$ + KDV



Thermaltake Toughpower 1200W

BALKANLAR'DAN GELEN SOĞUK HAVA DALGASI...

GÜÇ KAYNAKLARI, GÜNÜMÜZDE ARTIK ÇOK ÖNEMLİ BİR bilgisayar bileşenleri haline geldi. SLI veya Crossfire sistemler bir kenara dursun, tek bir ekran kartı ve işlemci için bile firmalar 500 Watt'lık sağlam güç kaynakları ister oldular. Ülkemizde ise güç kaynaklarına hep üvey evlat muamelesi yapıldığını görüyoruz. Bu durum, her ne kadar son dönemde biraz değişmiş olsa da 1000 YTL para döküp "son sistem" bir bilgisayar topladıktan sonra, bu sisteme 10 YTL'lik, 300 Watt güç kaynağı takanlar da yok değil. Bunun nedeni ise "oyun bilgisayarı" veya "hızlı bir bilgisayar" denilince akla ilk gelen bileşenlerin RAM, CPU veya anakart gibi performans bileşenleri olması. Bu yüzündendir ki PSU'lar hep arka plana itilmiştir ülkemizde. Tabii ki birçok kişi bunun bedelini, voltaj değişikliklerinde yanın parçalarla ödemek zorunda kalmıştır.

Artık internette güç kaynağı hesaplayıcıları bile bulmak mümkün. İşlemcinizi, RAM miktarınızı ve diğer bileşenlerinizi giriyorsunuz ardından, sistem size ihtiyacınız olan güç miktarını belirtiyor. Eğer gerçekten "hardcore" diye tabir edilen bir oyuncu iseniz güç ihtiyacınız da oldukça yüksektir. Örneğin, SLI veya Crossfire, bunun yanında dört çekirdekli işlemci, performans anakarti ve performans RAM'leri kullanıyorsanız size nereden baksanız 750 Watt gerekiyor. İşte, bu esnada devreye Thermaltake giriyor. Firmانın yeni ürünü, dile kolay, tam 1200 Watt güç sağlıyor. Bu güç kaynağı "hardcore" bir oyuncunun, ya da bir sunucunun güç ihtiyacını karşılar nitelikte. Teste gelen ürünün kutusunu açtığımızda içinden 1200 Watt'lık canavarın yanında kablolar, kablo çantası, kullanma kılavuzu, vida paketi ve titreşim engelleyici aparat gibi parçalar çıktı.

PSU'nun kasası, ATX standardından daha büyük. Bunun nedeni ise PSU'nun içine 1200 Watt gücü üretebilecek parçaları sığdırabilmenin amaçlanması. Tabii ki bu boyutu rağmen, soğutma için hala boş yer var. Toughpower 1200W'yu elinize aldığınız zaman gerçekten de çok sağlam bir ürün izlenimi veriyor. Kasa kaplaması, çizilmelere karşı dayanıklı. Ayrıca, üstünde parmak iziniz çıkmıyor. Ürünün arka kısmı da inanılmaz derecede kullanışlı. İşlemcinin ve anakartın üzerindeki güç kablosuna devamlı ihtiyacınız olacağı için bu kablolar sabitleştirilmiş. Zaten sökülebilir olsalardı, arada küçük elektrik kayıpları meydana gelebilirdi. Yine arka kısmında, açık konumda ışık veren bir açma-kapama düğmesi de mevcut. Hazır elimize 1200 Watt'lık bir güç kaynağı geçmişken bu ürünün içini açmasak olmazdı. Kolları sıvadık ve kara kutuyu açtık! Yalnız, burada her zaman olduğu gibi önce ürünün garanti kapsamını göz önünde bulundurmalısınız. Kısacası, eğer kutuyu açmak için bir nedenden yoksa -ki yok- açmayın! Böylece, hem sağlığınıza, hem de garantinizi kaybetmemiş olursunuz. Her neyse... Kasayı açtığınızda karşılaşışığınız manzara, Thermaltake'in, bir kasaya iki PSU birden sığdırıldığı gibi bir izlenim uyandırılabilir. Ancak, bileşenler ve PCB nerdeye tamamıyla aynı. Bunun dışında, kablolar gayet düzenli yerleştirilmiş.

PERFORMANS
Thermaltake Toughpower

1200W, sunduğu 1200Watt'lık güç ile adeta limitleri zorluyor. Sistemler nadir olarak böylesi bir güçe ulaşabileceği için overclock yapmakta tamamen özgürsünüz. Öte yandan, ürüne harcayacağınız parayı da göz önüne almalısınız. Zira bu parayı doğrudan performans veren parçalara yatırıbilirsınız. Tabii ki bu, "Güzel sisteminiz için kötü güç kaynağı alın" demek değil. Thermaltake, mükemmelinin ayrıntılarda gizli olduğunu çözmemiş bir marka. Nitelik diğer üreticiler, kabloları ilk bağlantı noktasına kadar kaplarken, Thermaltake, üzerindeki kabloları baştan sona kaplamış. Ürünün modüler özelligi ise sıcak yaz aylarında kasanızda, kablo karmaşasını öleyerek hava dolaşmasını engellemiyor. Ayrıca, ileride üst sınıf ekran kartlarına geçmemi düşünürseniz 8 Pin'lik bağlantı da unutulmamış. Toughpower 1200W güç kaynağı, sizi birkaç sistem boyunca idare edecek. Testimizde de görüldüğü gibi ürünün verimliliği de gayet iyi. Fiyatına bakınca biraz olumsuz düşünceler ortaya çıkabilir ama aynı zamanda, süreç içinde daha az donanım eskiteceğiniz için bu güç kaynağı ile çevrenizi korumaya katkıda da bulunabilirsiniz. L



İNCELEME

[REcep BALTAŞ recep@level.com.tr]

Üretim: INTEL www.intel.com.tr
İthalat: Armada www.armada.com.tr
Fiyatı: 1050\$ + KDV

Intel QX6700 Quad-Core DAHA FAZLA ÇEKİRDEK, DAHA FAZLA GÜC

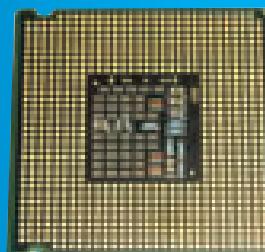
CORE 2 MİMARISİNİN

FAYDALARINDAN, nerdeyse bir yıldır yararlanıyoruz. Bu sayede Intel, eskisinden çok daha güçlü olduğunu tüm kullanıcılarla göstererek adeta küllerinden doğdu. Intel, Moore kanununa paralel giderek piyasaya her iki yılda bir, yeni mimariye sahip işlemciler çıkarıyor. Intel, kendi yarırttığı "Gigahertz" yarışını da bırakıktan sonra, daha performanslı işlemciler üretme yolunda da daha sağlıklı adımlar atıyor. "Son kullanıcılar" olarak bizler de yeni işlemcileri destekleyen yazılımlarla, daha performanslı PC'lere doğru adım adım yaklaşıyoruz. Donanma'da bu ay, Intel'in yeni kuşak işlemcisi Core 2 Extreme QX6700'ü inceledik. Fakat aklımızda sürekli, "Bu işlemcinin tam gücünü kullanacak olan bir yazılım ya da benchmark var mı?" sorusu yanıklanıp durdu. Şayet, "Çift çekirdekten, dört çekirdeğe geçince ne kadar performans artışı elde ediyoruz?" diye merak ediyorsanız buyurun testimize!

Her ne kadar sentetik benchmark'lar, gerçek iş konusunda fazla yardımcı olmasalar da bir bilgisayarın performansı konusunda fikir edinmenizi sağlayabiliyorlar. Sonuçlara bakacak olursak, eski 3DMark serisinde, çift ve dört çekirdeğin pek fark etmediğini görüyoruz. Zira bu benchmark'lar çoklu katman yapısını desteklemiyor. Fakat 3DMark 2006'ya baktığınızda dört çekirdekli bir işlemciye sahip olmanın, net avantajını fark edebiliyorsunuz. Overclock edilmiş bir QX6700'un ise çift çekirdekli E6700'ü ikiye katladığını görüyoruz. "Oyunlarınızın bu işlemciyi test etmek için biçilmiş kaftan olduğunu düşünürken hayal kırıklığına uğradık!" desek yeridir. Doom 3 motoru ile temellendirilmiş oyular, çoklu CPU desteğine sahip fakat yaptığımiz testlere bakılırsa sonuçlar dört çekirdeğin farkını ne yazık ki yansıtıyor.

ÇEKİRDEK BOLLUĞU GEREKLİ Mİ?

Her ne kadar QX6700'ün sunduğu hız, herhangi bir E6600 veya E6700'ü overclock ederek ulaşabiliyor olsak da bu işlemciyi farklı kilan başka özellikler de var. Intel, bu işlemci ile iki adet E6700'ü tek çatı altında birleştirerek çoklu çekirdek devrinde, yeni bir sayfa açtı. Peki, bu işlemci kılmlere hitap ediyor? Öncelikle, az önce de bahsettiğim gibi bu işlemciden tam verim almak istiyorsanız sağlam bir makineye ihtiyacınız var. Dört çekirdekli bir işlemciye yatırım yapmadan önce, 2 GB RAM'e sahip olmalısınız ve HD 2900 XT gibi hızlı bir ekran kartı edinmelisiniz. Ayrıca, unutmayın ki dört çekirdeğe yapacağınız yatırım, bilgisayarınızın geleceğine yapacağınız yatırımın代替 will be provided for the term 'yatırım' in the sentence above. Şu anda birçok uygulamanın, çoklu çekirdek desteği yok fakat bu durum yavaş yavaş değişiyor. Ancak, hemen belirtiyim; şu an bu işlemciye yatırım yapmak biraz riskli. Zira 45 nm'lik QuadCore işlemcileri de piyasaya çıkacak. Fakat söyle bir gerçek var ki yeni teknolojiler asla bitmez.



	FEAR	QUAKE 4	CALL OF DUTY 2	UNREAL TOURNAMENT 2004
QX6700 OC	374 FPS	130.2 FPS	362 FPS	298 FPS
QX6700	374 FPS	128.3 FPS	305 FPS	250 FPS
E6700	371 FPS	127.5 FPS	298 FPS	238 FPS
E6600	366 FPS	123.4 FPS	269 FPS	224 FPS
E6400	349 FPS	116.4 FPS	250 FPS	205 FPS

Ekran kartları

Piyasada bulunan 40 ekran kartının özelliklerini ve performanslarını her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi 3DMark05 (Standart Test), Doom III (1600x1200, 4x AA, 8x AF), Half-Life 2 Lost Coast (1600x1200, 4x AA, 8xAF) testleri ile belirlenmiştir. Performans değeri her kart için en hızlı kartın yüzde kaç performans verdiği ifade eder.

GPU MODELİ	BELLEK MIKTARI / TİPİ	BELLEK VERİYOLU	VERTEX SHADER	PİKSEL SHADER	PERFORMANS
1 Nvidia GeForce 8800 Ultra	768/DDR3	384	128*	100.0	
2 Nvidia GeForce 8800 GTX	768/DDR3	384	128*	95.1	
3 ATI Radeon HD 2900 XT	512/DDR3	512	320*	83.1	
4 Nvidia GeForce 8800 GTS	640/DDR3	320	96*	75.5	
5 Nvidia GeForce 7950 GX2	2 x 512/DDR3	256	16	48	75.9
6 Nvidia GeForce 8800 GTS	320/DDR3	320	96*	74.5	
7 ATI Radeon X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	69.1
8 ATI Radeon X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	62.9
9 Nvidia GeForce 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	59.4
10 Nvidia GeForce 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	55.8
11 ATI Radeon X1800 XT	512/DDR3	256	8	16	51.3
12 ATI Radeon X1950 Pro	256/DDR3	256	8	36	50.8
13 Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*	50.4	
14 Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	50.4
15 Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	50.1
16 ATI Radeon X1950 GT	512/DDR3	256	8	36	46.5
17 Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*	46.2	
18 Nvidia GeForce 7800 GTX	256/DDR3	256	8	24	46.7
19 Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	44.2
20 Nvidia GeForce 7900 GS	512/DDR3	256	7	20	44.1
21 ATI Radeon X1800 GTO	256/DDR3	256	8	12	35.3
22 Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128	32*	34.9	
23 ATI Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	34.8
24 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33.1
25 ATI Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	32.7
26 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.2
27 ATI Radeon X800 XL	256/DDR3	256	6	16	27.3
28 Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27.4
29 ATI Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	25.5
30 Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	26.2
31 ATI Radeon X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	22.7
32 ATI Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	20.9
33 ATI Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	20.7
34 Nvidia GeForce 8500 GT	256/DDR3	128	16*	18.2	
35 Nvidia GeForce 7300 GT	256/DDR2	128	4	8	18.3
36 ATI Radeon X1550	256/DDR2	128	2	4	10.7
37 ATI Radeon X1300 Pro	256/DDR2	128	2	4	10.5
38 ATI Radeon X1050	256/DDR2	128	2	4	7.1
39 Nvidia GeForce 7300 GS	256/DDR2	64	3	4	6.1
40 Nvidia GeForce 7100 GS	128/DDR	64	3	4	4.7

* Bu kartlarda Vertex ve Pixel Shader'lar tümleşiktir.

- Veriler Chip testlerinden alınmıştır.

Bir video oyunu kahramanı olmak sorumluluk ve beraberinde sıkıntı getirir. Dünyayı kurtarmaktan sıkılan bu kahramanların son durağı ise...



Artık sıcak başımıza vurmuş, bir yanda Fırat, tashih yaparken koltuğunda sızıp kalmış; bir yanda ben, serinlemek amacıyla buz dolu leğene kafamı daldırıyorum. Dedim ki, "Fırat, kalk qidelim". Fırat kalkmadı. Kalkmaya çalışır gibi oldu ve olduğu yere yiğildi, kaldı. Etrafıma boş gözlerle bakmaya başladım. Gitmem gerekiyordu. Ya da bir şeyler yapmam... "Fırat..." dedim; "...Sence Sub-Zero bu sıcakta ne yapardı?". Bunun üstüne Fırat'ın bir hisşimla kalkışı vardi ki yerinden, nasıl tasvir etsem, bilmiyorum. Fırat bunalmıştı, Fırat

sıkılmıştı, Fırat delirmiştı! Kısa bir süre sonra, Fırat tekrar bilgisayarının başına geçmiş, tashihlere konsantre olmaya çalışmaktadır. "Fırat..." dedim; "...Sence bu oyun kahramanları başka hangi işleri yapabilirler?" Cümlemi bitirir bitirmez Fırat, kafasını 12 derecelik bir açıyla ağır ağır bana doğru çevirdi ve yaklaşık iki dakika süreyle suratıma baktı; "Dosya konusu yap bunu" sözlerini uzun bir sessizlik takip etti. Boğucu havayı solda O bırakacak kadar uzun bir sessizlik...

Heihachi Mishima - Curriculum Vitae

C/O Mishima Zaibatsu, Yaguchi, Ohta-ku, Tokyo, Japonya

Yaş: 75 Medeni Durumu: İki çocuklu ve dul

İŞ GEÇMİŞİ

1960-1994

Mishima Finans İmparatorluğu Başkanı

İş tanımı

Şirketi yönetmek

Sibernetik yaşam ve yapay eklem araştırmaları yapmak

Suç, karmaşa ve terör ile dünyaya egemen olmak



Ayrılma nedeni: Tahttan indirilme (Oğlum beni bir uçurumdan aşağıya attı.)

1996 - 2001

Mishima Finans İmparatorluğu Başkanı
(Yanardağın içine atarak oğlumu yeniden kazandım.)

İş tanımı

Özel bir ninja ordusu kurma

Gelişmekte olan ülkelere destek

sağlama (barış amaçlı)

Lunapark ihalesi kazanma

Ayrılma nedeni: Havaya uçuruldum ve ölü olduğum düşünüldü.

Ben de bunu kendi çıkarım adına kullanmaya karar verdim.

1994 - 2001

Iron Fist Turnuvası Organizatörü

İş tanımı

Adam kaçırma, cinayet ve işkence gibi konularda etrafa korku salma

Stat ayarlama, yemek servisini düzenleme

EĞİTİM

1955- 58

Ağız Kırma ve Kabadayılık

Tokyo Ağır Abi Üniversitesi
(Karım öldükten sonra hayatım berbat bir hal aldı. Bildiğim bir şey varsa o da herkesin yaşadıklarımı tatması gerektidir.)

1954 Lise Diploması, Jinpachi Mishima Karate Okulu

DİĞER YETENEKLER

Cezasız bir ehliyet, IT bilgisi, bir insanı çiplak elle ikiye bölmeye yeteneği

KİŞİLİK

Dünya egemenliğine odaklı, hırslı ve amaca yönelik bir kişiliğim vardır. Kesinlikle mükemmel yetçiyim ve aptallara asla tahammül edemem. Herhangi bir ekip çalışmasında takım lideri ben olurum. Kariyerim boyunca yaratıcı olduğumu ve yoğun baskı altında dahi soğuk kanlılığını koruyabildiğimi acımasızlığımla göstermişimdir.

HOBİLER

Dövüş sanatları, Genetik (Şu sıralar Ogre genlerini oğlumun ve torunumun Şeytan genleriyle birleştirmeye çalışıyorum.)

HEIHACHI MISHIMA

Önerilen meslekler

■ Düğün Organizatörü

Heihachi'nın her türlü "organizasyon" işine yakalanı aynıdır: Olası bir pürüzsüz hiçbir şekilde tavrı verilmemiştir. Heihachi'nın, özellikle düğünlerde; sorun çıkarın, işini yapmayan çalışanlarla ve hatta birtakım bahanelerle düzüne gelmeyen davetlilere karşı epey sert bir tavır takınacağınızdan emin olabilirsiniz. İkramları bir bir mideye indiren ve dans pistinde yerli yersiz dans ederek herkesi sınırlı eden davetilerde de büyük ihtimalle kendisi bizzat ilgilenecektir.

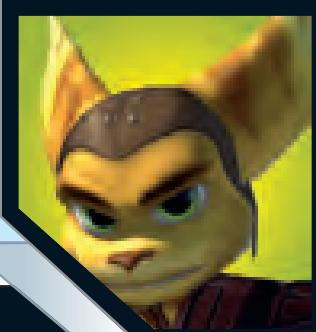
■ Greenpeace Başkanlığı

"Balinaları öldürmeyin; bu bir insanlık suçu" diye haykırın binlerce üye sahip olan ve üstünde taziyekli su sıkılmak suretiyle gemisi batırılmıştı çalışan Greenpeace'in başkanı olduğu an seyreyenin cümbüsü. Birakın kendisine engel olmaya çalışanları, tüm dünyayı birkaç dakika içinde çevreci yapabilir. (Elinin altında bir ninja ordusu var.) Eğer dünyayı kurtarmak için çok geç olduğunu düşündürseniz Heihachi'yi izleyin.

■ Şiropraktör

İnsanların kemiklerindeki ve kaslarındaki her türlü bozukluğun el ya da çeşitli aygıtlar aracılığıyla ortaya çıkartılmasını ve tedavi edilmesini kapsayan şiropraktörük, zor telafuz edilmesi nedeniyle pek yaygın bir meslek değil ama Heihachi için biçilmiş kaftan; ilk seanstan sonra vücudunuzda ne ağrı, ne de sizi kalacaktır, zira büyük ihtimalle vefat etmiş olacaksınız!

Ratchet
The Garage
Planet Veldin,
VA 24060
(540) 555-7816
rat_chet@veldin.net



AMAÇ
Yaratıcılığımı sonuna
kadar ortaya
koyabileceğim, çalışırken
elimdeki İngiliz anahtarını
kullanabileceğim bir iş
istiyorum.

EĞİTİM

Veldin Eğitim Meslek Yüksekokulu,
Uzay Araçları Bakım ve Onarım
Galaksiyi kurtararak değerimi
gösterdim.

Captain Quark'ın Savaş Kahramanlığı
Kursu, Blackwater Şehri
Galaksiyi kurtararak değerimi bir
kez daha kanıtladım.

Megacorp Komando Eğitim Enstitüsü,
Bogon Galaksisi, Tüm Gadgetron
silahlarının kullanımı
Tüm okul giderlerinin ve genel
ihtiyaçların %80'ini kendim
karşılardım.

İŞ GEÇMİŞİ

Teknisyen
Uzay mekiği bakımı
Garaj işçisi
Kendi uzay mekiğini inşa etme

Galactic Rangers'ta çavuşluk
Gezegenini koruma
Parklı silahlar kullanma

Intergalactic Fighters of
Justice Öyleliği
Aquetos gezegenindeki
Nefarious'a gizlice
sızma

Phoenix yıldız gemisinin havaya
uçmasına sorumlu olma

Phoenix Yıldız Gemisi Kapitanlığı
Gemî bakımı ve mürettebat
sorumluluğu
Galaksiyi koruma dahil olmak üzere
günlük işler

DIĞER BAŞARILAR

Bir TV şovu olan Dreadzone'da
yarışmacılık: DarkStar ekibinin bir
üyesiydim.
Reactor the Eviscerator'i, Ace
Hardlight'i ve Gauntlet of Doom'u
yendim.
İzleyicilerin tümünü ölümden
kurtardım.

DIĞER YETENEKLER

Uzay mekiği ehliyeti (her tip için
değil)
Tyhrra-Guise, Hypershot, Dual
Vipers, Fusion Rifle, Scorpion
Flail, Visobomb, RYNO, Tesla Claw
gibi silahları kullanma rıhsatı

HOBİLER

Yarış: Jak tarafından düzenlenen
yarışlara katıldım.
Golf: Hot Shots Golf turnuvası
Filmi: Ünlü oyuncu Clank'in
arkadaşıyım.
Galaksiyi Kurtarma: Bunu birkaç kez
yaptığım için hobi haline geldi.

RATCHET Önerilen meslekler

■ Araba tamircisi

Ratchet her zaman yanında bir İngiliz
anahtarı taşıyor. Çavuşmuş, teşmenmiş;
bu meslekler Ratchet'a göre değil. Ratchet
bir tamirci olmalı! Üstelik tamir olması için
verdiğiniz hasarlı arabanızı bir uzay aracına
dönüştürme potansiyeline de sahip.

■ Otobüs şoförü

"Uzay aracı" ehliyetine sahip olan
bir canlıın otobüs gibi basit bir aracı
kullanamayacağını düşünmüyorsunuz
herhalde. Arkadaş canlısı mızacıyla hem
müşterileri güler yüze karşılaşacak, hem
de yarış tecrübesi sayesinde asla geç
kalmamanızı sağlayacaktır.

■ Remayözücü

Mekanik konusundaki uzmanlığıyla
dikkat çektiği için, dikiime hazır olan örgü
ürünlerinin; cep, yaka, bant ve yan dikiş gibi
dikiim işlemlerini remayöz makinesiyle bir
hayli iyi yapacağını düşünüyoruz.





Agent 47

Düzen adılar: Tobias Haeger, Mr. Metagen, Flech Fisher, Mr. Julio, Mr. Rynd, Mr. Johnson, Jacob Lester ve Dr. Groppe

DT: 9 Eylül 1964
Berg: 04
Biref: 01
Parti: 47
Marka: IV

Ağır Dizyanın en tehlikeli beş suçlunun DNA'sıyla
trenetim olan gelişmiş bir kılomur.

Profil

Bu "sos testim tarihimi"yle obelleşmem gerekiyor: oğlu saçısan, gizli bir kıraklı bir kılımım. Öteki işimi yaparken yarattığım her zaman da plana girmeyen hedeflerim var. Oya ki kurbanlarım bir süpriz işe ya da bir sevmede öldürmeye ihtiyacım var. Tıpkıçıkla, duggusuzum ve hoş kimseye dayar vermem ama yeri geldiğinde son derece etikteyim bir insan olabilirim. Dolayısıyla reklam ve pazarlama gibi işlerde başarıma inanıyorum. Durumuma ve görünümme son derece önem veriyorum. Üstümdeki pahaflı halysan takım elbise o kadar dışarıda ve o kadar kaliteli ki 180 kilo ağırlığında bir mafya liderini dört kat yukarıya taşımama rağmen kırılmıyor, bozulmuyor.

Kısaltı

Ott-Meyer Alia Hastanesi, Romanya

Doğduğum andan itibaren atıcıları atıcılar, dövüş saçısan, kırıcı işler, güzelleme ve ajanlık konularında eğitim almıyorum. Herhangi bir değer yengesinden ve duggusundan yoksun bir şecline programlanıyorum.

İş geçmişi

Güçlü Karıkkatlı Asistanı,
Kıraklı Kulları
1997-2000

Mafya liderlerini, teröristleri, bilim adamlarını, uyuşturucu satıcılarını ve detektifleri öldürdüm. Mafiyelerin görevine, milyonerlerin işleyişlerine karışıkma ve gerekirse müptələfləri ortadan kaldırma gibi görevler de aldım ve başarıyla tamamladım.

Güçlü Karıkkatlı Asistanı,
Peder Villkorio'nun
babalarının
2001-2003

Babacının babasına ve kılımındaki aksa işlerle uğraştım. Peder Villkorio'yu Rus mafyasının elinden kurtardım.

Güçlü Karıkkatlı Asistanı,
Kıraklı Kulları
2003-Devam ediyor

Serbest çalışma.
Döverilerin arasında sırayetlere kalka, səhi yemek yedim.

Yeterlilikler

Genetik olarak artırılmış göz, hız ve zeka.
Vicuduma sahip olan kırımlara rağmen hiçbir şey elmas gibi davranışta.
Her türkü arası kullanma.
Gizleme konusunda olağanüstü bir yeteneğe sahibim;
boşma, sehirleme, boğuş kırma ve ölçümüne dayak gibi konularda uzmanım.

Referanslar

OTV'nin backstage'si, en yüksek bir piphonesi varsa ya da halkende, dörtlü fanta ligi'ye uluslararası istenileni Bay Smith'ı ya da Bay Weston'ı referans olarak göstermektedir.



AGENT 47

Önerilen meslekler

Sef garson

Bakımı ve karizmatik bir insan olması nedeniyle, en sık restoranda, en havalı müşterilere servis yapmakta dahi zorlanmayıaktır. Züpp müsterilerin gereksiz istekleri karşısında dahi soğuk kanlılığını koruyacak olan Mr. 47, etkileyiciğini de kullanarak bu müsterileri günün sonunda restoranın müdadımları arasına katabilir. Eğer herhangi bir müsteri, herhangi bir konuda rahatsızlığını restoranın dışına taşıyacağını bayan ederse Mr. 47, bunu farklı (!) yöntemle engelleyecektir.

Paparazzi

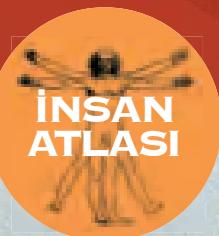
Öncelikle, çok güclü bir karizma sahibi olduğu için Mr. 47'nin bir paparazzi olarak kalmasını pek mümkün olmadığını belirtmek istiyorum. Sevgilisini terk eden, soluğu bu kez ve yakışıklı adamın yanında alacaktr. Yalnız Hitman, eger terk edilirse bağıslayıci olmaz. Dolayısıyla magazin dünyasından sürekli birilerinin eksilmesi kaçınılmaz gibi görünüyor. (Onlar da ayaklarını denk alınsın, bize ne?!)

Perdehçı

Zamanının büyük bir bölümünü silahlarla ve pek ortalıkta gözükmek istemediği için durbünlü silahlarla geçiren Mr. 47, uzun zamandır mercekler ile de ilgilendi. Bu vesileyle; teleskop, tüfek ve nişançan durbunu gibi hassas optik aletlerde kullanılan mercek, prizma ve diğer optik araçları en hassas toleranslarına kadar makineye isleyen kişi de bir başkası olmaz, olamaz.



İNSAN ATLASI SERİSİ



EKİM'DE



- 1 En Güçlü Pompa: KALP**
- 2 Üremenin Biyolojisi: CİSELLİK**
- 3 Yeni Bir Yaşam: ANA RAHMİNDE**
- 4 Görsel Gerçeklik: GÖRME DUYUSU**



Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

» 110 biri bizi dürtüyor!

Michael Moore'dan, yine biraz dramatize edilmiş ama insanın en yalın hislerine hitap eden güzel bir derleme daha...



What seems to be the problem?

Waiting
Room

MICHAEL MOORE
SICKO

The explores over the issues the Academy Award-winning
director of Bowling for Columbine and Fahrenheit 9/11

GET WELL SOON!
www.sicko.com

» 114

timeless "En son bir bilgisayar dergisine yazılı 11-2 sene oldu galiba. Şöyledir bir hafızımı toparlamaya çalışıyorum. Bir yanında kahvem, bir yanında iki gün önce bırakmaya çalıştığım sigaram..."

» 116

ejderhanının ini "Her ay bu sayfalardan size sesleniyorum. PC Gamer'in kapanmasından sonra Level'a geçişimi hesaba katarsak neredeyse hayatımın üçte birine yakın bir süredir burada yazıyorum."

» 115

oyun bahçesi "Hayatta asla yapmayacağım şeyler var" dedemen önce biraz düşünmeli insan. Mesela, 'Çölün ortasındaki bir Arap ülkesinde çalışmak için İstanbul gibi bir şehri hayatı bırakmam' dememeli."

» 117

olağan şeyler "Türk televizyonlarında da gösterilen bilim kurgu dizisi Battlestar Galactica'nın 1970'lerde çekilmiş olan eski versiyonunu hatırlayanlar için Starbuck; serseri yaradılışı, emir dinlemez..."



» 110 iyimserlik mi?

İstanbul'un, aynı zamanda Türkiye'nin en büyük güncel sanat etkinliği olan Bienal, 4 Kasım'a kadar sürecek.



» 111 kısa filmciler toplanıyor!

Kısa film yapımıyla mı ilgileniyorsunuz? O halde bu sayfayı mutlaka okumalısınız!



» 112 film bir ekim

Bu yıl altıncısına şahit olacağımız FilmEkimi, yine bir hafta boyunca Emek sinemasının yolunu tutmamıza sebep olacak gibi görünüyor.

SANALDAN GERÇEĞE



İYİMSERLİK Mİ?

"HEM DE KÜRESEL SAVAŞ ÇAĞINDA..." İmkansız değil. Üstelik gerekli." Evet, İstanbul'un, aynı zamanda Türkiye'nin en büyük güncel sanat etkinliği olan Bienal, bu sloganla açılmış durumda. (4 Kasım'a kadar da açık kalacak.) "İki yılda bir" anlamına gelen Bienal, bu sene onuncu yaşına girerken oldukça zengin bir seçki sunuyor. Belki, ilk bakışta "yüksek sanat" olarak tanımlansa da Bienal, çağın nabzını tutmak adına çok önemli bir sanat etkinliği. Ele aldığı konular hepimizi yakından ilgilendiriyor; hepimiz gezmeyi, şimdimizi ve geleceğimizi sorgulatıyor. Özellikle bu Bienal, Türkiye hakkında olduğu için aynaya bakmamızı sağlıyor adeta. Çinli küratör Hou Hanru'nun inisiatifinde toplanan bir yığın sanatçı bizi bize anlatıyor; belki de hatırlatıyor. Ağırlıklı olarak kentle ve bireyle uğraşan, politik mesajlı eserlerle karşılaşmanız mümkün. Başlangıçta sanatçılardan işlerini anlamakta zorluk çekebilirsiniz zira yanlarındaki uzun metinleri okumazsanız çoğu bir şey ifade etmeyebilir. Bu yüzden rehberli turlarla Bienal'e iştirak etmeniz sizinizi oldukça kolaylaştırabilir. İlk gidişimde (İstanbul'a -birçok mekana- yayılmış olan büyük bir sergi olduğu için, birden fazla defa ve birden fazla yere gitmeniz gerekebilir.) Bienal rehberlerinin ağızlarından işleri dinlemek benim adıma zihin açıcı oldu. Sanatçılardan ağırlıklı olarak Uzak Doğulu. Şüphesiz, küratörün Çinli olması çok iyi çünkü Uzak Doğu bizi çok daha iyi anlıyor; analiz ediyor.

(Toplum olarak benzer süreçlerden geçtiğimiz için olabilir bu.)

Olaya başka bir açıdan bakarsak Bienal'in, İstanbul'u bir hayli renklendirdiğini söyleyebiliriz. Ortalık turist kaynıyor. Eş zamanlı açılan sergiler silsilesi de katılımcı sayısını artırıyor. Ancak bu sergilerin hepsine yetişmek neredeyse tam zamanlı bir iş gibi. "Peki nerede bu sergiler? Sanatçılar kimler? Paralel etkinlikler neler?" gibi birçok soru sorabilirsiniz haklı olarak. Hepsı ve daha fazlası için www.iksv.org/bienal adresine bakmanız yeterli. Son olarak şunu belirtmeliyim ki ben işleri biraz karamsar buldum; bakalım siz nasıl bulacaksınız? Belki de bu zamanda ancak bu kadar iyimser olunabiliyor. (Unutmadan, sergide Second Life üzerine bile bir iş var; pek yakında bilgisayar oyunlarını da Bienal'de görürüz herhalde.)

UYKUSUZ

Uykusuz; yeni, haftalık bir mizah dergisi. "Nereye gitti Yiğit Özgür ile Ersin Karabulut?" diye soran Penguen okuyucusunun cevabı aynı zamanda. Tabii ki sadece bu iki isim yer almıyor Uykusuz'da; kadroda çizgisini ve dizgisini tanıdığınız birçok adam mevcut. Peki ne gerek vardı böyle bir bölümmeye? Zaten Leman'dı, Penguen'di, Fermuar'dı; iyice kafamız karışmıştı. Siz de geçinmemeyiniz işimiz gerçekten zor. Tam olarak nedendif, bilmiyorum ama Bahadır Baruter demiş ki: "Bir sorunumuz yok aslında. Sadece gençler ayrı bir eve çıkmak istediler." Tamam, olay sadece özgürlük arayışından kaynaklanıyor olabilir ama Penguen okuyucusu ne yapısın? Şimdi gönülsüz bir şekilde Uykusuz almak zorunda kalmış Penguen'in okuyucu kitlesi. Neyse, başarılar diliyorum Uykusuz ekibine. Bu arada -alakası olacak ama- siz de uyyamıyor musunuz? Ne zamandan beri? Peki nedir bunun ilaçı?

KISA

FİLMCİLER TOPLANIYOR!

3 - 13 Aralık arasında gerçekleşecek olan 4. Akbank Kısa Film Festivali'nin bu seneki sloganı, "Kısa filmciler toplaniyor" Siz de kısa film yapımıyla uğraşıyorsanız mutlaka www.akbankkisafil.com adresine bir göz atın. Kendimizi kandırmayalım; filmleri turşusunu kurmak için değil, izlensin diye çekiyoruz. Bu anlamda oturaklı birkaç festivalimden biri olan Akbank Kısa Film Festivali'ni pas geçmeyelim ve filmlerimizi değerlendirelim.



BİR EFSANE GEÇTİ...

...demek isterdim ama diyemiyorum; belki de geçti ama ben fark edemedim. 7 Eylül'deki Tool konserinden bahsediyorum. Zaten geçen sayıda da ballandıra en son albümleri ve İstanbul'da verecekleri konser üstüne bir şeyler yazmıştım. Neyse; grup Tool olunca, yüksek beklenülerle, devşirme konser alanlarımızdan olan Kuruçeşme Arena'ya tam zamanında daldık. Coşkulu bir kalabalık vardı konser alanında. Herkes heyecanlıydı; sahnedeki en ufak hareket, büyük bir alkış ve çığlık dalgasına neden oluyordu. Vakit geldi ve adamlar sahneye çıktı. Çıkmalarıyla birlikte çatır çatır calmaya başladılar. Grubun arkasındaki dört adet perdeye ise saykodelik desenler ve grubun videolarından bir tür kablo çekmiş olacaklar ki- görüntülere yansıyordu. Tam aradan dört parça





Geçmişken ve tatmin dolu "Budur abi"ler ağızlardan dökülürken adamlara bir şey oldu; "es" verdiler sanki. En başta teknik bir arıza olduğunu sandım çünkü adamlar halen sahnelerdeydi ve tekrar eden bir ritm çalıyordu fakat ortada hiç hareket yoktu. Bir sonraki parçağa geçmeleri sanki yüzüller aldı. Daha sonra, aşağı yukarı her parçağa geçmeleri -ilk kadar uzun olmasa bile- ancak birtakım molalarla mümkün oldu. Kısacası, tempo akıl almad derecede düştü. İnsanlar ayakta, boş boş dikilmekten sıkıldı ve yoruldu; haliyle konserin atmosferinden kopup oturanlar, alakasız muhabbetlere dalanlar oldu. Seyircinin "Kesin çalarlar" dediği "Sober" çığıtları da gitgide gücünü kaybetti. Ve en sonunda konser bitti; yaklaşık iki saat sürdü ama dolu dolu değil, anlam veremediğim boşluklarla... Ne Bis yaptılar, ne de Sober'ı çaldılar. Herkes kös kös evine döndü. Şaşkıdım. Dönüş yolunda bir arkadaşma rastladım; o da esneyerek temponun düşük olmasından yakınıyordu ama bir yandan da "Adamların şovu bu kadar iste" diyordu. Olabilir mi acaba? Koskoca Tool'un şovu bu kadar sıradan olabilir mi? Lütfen giden varsa, beni aydınlatınsın.

Teknik arızalar silsilesi miydi tüm yaşananlar, yoksa adamlar bizi umursamadı mı? Belki "Türk alinganlığı" yapıyorum biraz ama yaşananlardan sonra böyle bir ihtimalin aklıma gelmesi kaçınılmaz. Çünkü adamların sahne şovlarının vasat olmasına halen gönülüm razi olmuyor. Gelelim görselliğe... (Ben biraz da görselleri izlemek için gitmiştim konser.) Fanatik bir Tool hayranı söylemam; hatta grubun bateristi, aynı zamanda sanat yönetmeni olan Adam Jones'u bile gruptan daha sıkı takip ettiğim söyleyebilir. (Bu arada; organizasyon görevlileri, grubun konser öncesinde röportaj vermediğini bildirerek röportaj talebimi kibarca reddettiler.) Neyse, konserin görselliği de grup gibi başlangıçta iyiydi; sonra bu konuda da bir performans düşüşü yaşandı. Konser, gruba özgü saykodelik desenlerle başlandı, arkasından grubun o sahane videolarından parçalar sardı perdeleri. Buraya kadar her şey iyiydi zaten ama sonra lazerler devreye girdi. Bir an ümitlendim, lazerler ortada buluşacak ve bir hologram yaratacak diye. Ne de olsa Tool bu; her şey beklenir bu adamlardan. Ama lazerlerin yarattığı görsellik hayal gücüm yanından bile geçmedi; lazerler saçma sapan dolandı durdu seyircilerin üzerinde. Bir de perdelerin arkasındaki dev perdeye yansıtılan hareketli kurukafalar vardı ki onlara hiç anlam veremedim. Bu kurukafalar, eskiden C64 ve Amiga oyunlarını kıran demo gruplarının Heavy Metal temali animasyonlarına benziyordu. Belki tüm bu görsellerin her biri ayrı ayrı gösterilebilir ama aynı anda gösterilince ne olur? Hemen cevap vereyim: Tam bir görsel corba olur ve tabii ki konserde yazık olur! Hayır, Tool gibi albüm kapaklarından video kliplerine kadar özenle çalışan bir grup, konser şovunu nasıl bu kadar savsaklar, anlayamıyorum. Bir başkası yapsa ağızımı açmam ama (tekrar için kusura bakmayın) Tool gibi gayet sık bir grup, çok daha sağlam bir gösteriyle karşımıza çıkmalıydı. Son olarak, sahneye gelen o ağaç da neyin nesiymi yahu?!

VİZYONU ZOMBİLER BASTI!

Yaz aylarının durgunluğu ve doğru düzgün filmsiz günleri, Ekim ayıyla birlikte biraz kırılacak gibi. Tabii ki bu kırılmayı esasen FilmEkimi'ne borçluyuz. Bunun yanında 19 Ekim'de vizyona girecek olan üç vizyon filmi de sahane产生üksiyonlarıyla ama daha da önemli zombileriyle salonları hareketlendirecek gibi görünüyor. İlk filmimiz, Resident Evil 3: Extinction. "Seri Üçe vardiğına göre demek ki başarılı bir bilgisayar oyunu uyarlaması; en azından gişede başarılı..." diye sesli düşünüyorum. Ardından başroldeki Milla Jovovich'in, Alice karakterine gerek fiziksel, gerek ruhsal açıdan "cuk" oturmasının, bu başarının ardından en önemli neden olduğunu da ekliyorum. Üçüncü filmin konusu kısaca şöyle: Alice, yine tek başına, bir zombi ordusuyla karşı karşıya kalmıyor. Gerçi "zombi" diyerek işin kolayına kaçıyoruz ama aslında dirilen ölüler (Kendileri esasen "zombi" olarak tanınır.) değil de meşhur T-virüsünü kapıp mutasyon geçirmiş olan canlılar mevzu bahis. Neyse; hikaye kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsanız, Raccoon şehri, kontrolden çıkışmış olan zombileriyle birlikte hükümet kararı sonucunda haritadan silinmişti ama son anda Alice, yılın başı olan Umbrella şirketi tarafından birtakım deneylerde kobay olarak kullanılmak üzere kurtarılmıştı. Hemen ardından da -klonlanması için DNA haritası çıkarıldıkten sonra- arkadaşları tarafından Umbrella laboratuvarlarından kaçırılmıştı.

Macerası, bu sefer zombieleşmiş Las Vegas'ta geçiyor. Kumarhanelerin parıltılı dünyası, Nevada çölünde gömülümsüz durumda. Tahmin edeceğiniz üzere Alice ve "ortaya karışık" ekibi duruma el atıyor. Güzel kahramanımız, yapılan deneylerden sonra daha güçlü bir şekilde karşımıza çıkıyor.

Tüm bu hengameye, kafayı Alice ile bozmuş Umbrella bilim adamları da katılınca resim tamamlıyor. İkinci filmin sonunda Umbrella ekibi, "Nasıl olsa elimizde DNA haritası var" diye Alice'in kaçmasına göz yummuştı.

Fakat bu filmde, Alice klonlarının kivami tutmayıncı düşüyorlar tekrar orijinalinin peşine. Gerisi malum; biraz kozmetik, biraz aksiyon... Senaryo yine Paul W.S. Anderson'a ait.



SANALDAN GERÇEĞE



Bilenler bilir; sağlam adamdır. Filmin fragmanı da, web sitesi de gayet sık; herhangi bir "falso" yok. İlk iki filmi beğendiyseniz ve bu türü seviyorsanız "Gidin, görün" derim.

Aynı gün vizyona girecek olan ikinci filmimiz ise Nicole Kidman'lı ve son James Bond'lu Invasion. Bu filmde doğrudan bir zombilik değil de "zombieleşme" söz konusu. Bir uzay mekiği düşüyor ve enkazdan bir "alien" virüsü çıkıyor. Devlet bu olayı örtbas edene kadar da salgın başlıyor ve tüm bunları psikiyatristimiz Nicole fark ediyor. Çember daralırken paranoя artıyor; "Kim insan, kim değil?" karmaşası büyük bir gerilim yaratıyor. Virüse kurban gitmemek için uyumamak ve duyguları dışa vurmamak gerekiyor. Aksi halde hapi yutuyor, onların tarafına geçiyorsunuz. Uzayı virüslerle alışışız gerçi ama bu sefer işin içine psikolojik öğeler de katılmış. Filmin bütünü için "Çok iyi" diyemiyorum fakat yine de izlemeye değer.

Vizyon zombilerimizden geriye Halloween kalyor. Diyeceksiniz ki "40 yıllık Michael Myers'in zombilerle ne alakası var?". Bal gibi var çünkü filmin yönetmeni Rob Zombie! Yazıyı buraya kadar okudusunuz bu kadar geyik muhabbetine de katlanacaksınız artık. Evet, Michael Myers geri dönüyor; daha doğrusu yeniden doğuyor çünkü bu Halloween bir devam filmi değil, orijinal filmin yeniden çevrimi. Hollywood, kült korku filmlerini cılılayıp yeniden karşımıza çıkarıyor; biz de saf izliyoruz. (Ya da izlemiyoruz.) Neyse, hemen bir flashback ile sinema tarihinin bir numaralı seri katilini yakından tanıyalım: Cadılar Bayramı gececi sapitan küçük Michael (daha altı yaşında), ablasını katledince aklı hastanesine kapatılıyor ama 15 yıl sonra kırıcı kırıyor ve psikopatlıklara kaldığı yerden devam etmek için evine geri dönüyor. Seri katılımımız bu sefer de kafayı küçük kız kardeşine takıyor. Önune çıkan zavallı, suçsuz kurbanları da bu takıldan nasiplerini alıyorlar.

Halloween, kanlı bıçaklı bir film; filme herhangi bir karakter tahlili yok, zaten buna gerek de yok. "Bir insan, tepeden tırnağa kötü olabilir mi?" sorusuna kestirmeden (daha doğrusu keserek) "Olur!" cevabını yapıştırıyor. 1978 yılında John Carpenter tarafından çekilen filmin orijinal versiyonu, özellikle çılgık atan kemanlarıyla "kült film" mertebesine erişmişti. Bu yeni nesil versiyonda ilgi çekici herhangi bir özellik yok; yine de "Kımmış bu Michael Myers?" diyenler rahatlıkla gidip filmi izleyebilirler.

FİLM BİR EKİM

Neyse ki FilmEkimi var. Bu yıl altıncısı düzenlenecek olan FilmEkimi, yine bir hafta boyunca, Emek sinemasında birbirinden ilginç yapımlarla sinemaseverlerle buluşuyor. Galalara, festivallere yetişemeyen ve festivallerden arda kalan filmlerle program yine doldudu. İlk goze çarpan yapımlar; usta yönetmen David Cronenberg'in

Eastern Promises'i ile bağımsız yönetmen Gus Van Sant'ın, Cannes'dan Jüri Özel Ödülü ile dönen Paranoid Park'. Ayrıca Emir Kusturica'nın ve Kim Ki-duk'un son filmleri de merak konusu. Aslında programdaki her film kendine özgü bir cazibe sahibi; bu yüzden sizi isimlerle sınırlırmak istemem. Yine de İran Devrimi'ni konu alan bir çizgi romanдан uyarlanan animasyon film Persepolis'i ve Dönüş adlı ilk filmiyle Venedik'te Altın Aslan kazanan Andrei Zvyagintsev'in ikinci filmi Sürgün'ü şahsen çok merak ediyorum. Ama kesinlikle kaçırılmaması gereken iki film var: The Future Is Unwritten, efsane grup The Clash'in merhum lideri Joe Strummer'in hayatını ele alan Julian Temple imzalı bir belgesel; diğeri ise yine efsane grup Joy Division'in genç yaşta intihar eden solisti Ian Curtis hakkındaki biyografik bir film olan Control. 19 ile 25 Ekim arasında gerçekleşecek FilmEkimi'nin biletleri 6 Ekim'de satışa çıkacak. Filmler hakkında detaylı bilgiye www.iksv.org/filmekimi adresinden ulaşabilirsiniz. Ayrıca bu sene de Nokia Nseries Kısa Film Yarışması, FilmEkimi bünyesinde devam ediyor; amatör yönetmenlere duyurulur. (www.nserieskisafilm.com). -Güven Çatak





Sicko

BİRİ BİZİ DÜRTÜYOR! Tamam... Baştan kabul ediyorum: Michael Moore, ele aldığı konuyu fazla dramatize ediyor olabilir ancak gerçekleri saptırdığını kim söyledi? Popülist-anarşistimiz bu kez Birleşik Devletler'deki sağlık sistemine sağlam bir tokat atıyor. Belgeselin adı ise Türkçe'ye "ruh hastası" olarak çevirebileceğimiz "Sicko". Ancak belgeseli izledikten sonra asıl ruh hastası siz olabilirsiniz çünkü Bay Moore beyaz ve siyahı o kendi üslubu içinde o denli yalın ve belliğin resmetmi ki durum ve gidişatımız anlatılanlarla birebir örtüşmekte ne de olsa.

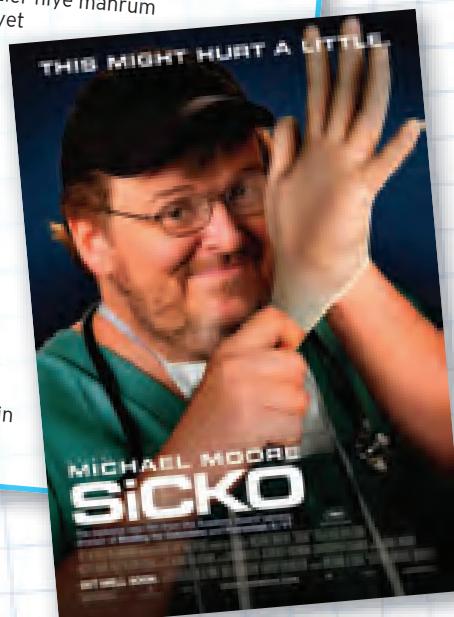


İnsanoğlu, toprağın verimli olduğunu keşfettiğinden beri yerlesik olarak yaşamakta. Tarih boyunca bu birlikte ve yerlesik yaşama gereği türlü ihtiyaçları doğal olarak peşinden sürüklemiş. İlk önce güvenlik ve en önemlisi, sağlık. Toplumların birbirleriyle olan ilişkileri ilerleyince eğitim gelmiş ardından. Bir arada yaşayan insanların bu en temel ihtiyaçları, insanı birer hak olmaktan çok bazı uyanıklar tarafından kar getiren birer başlamış. İşte Sicko, bu konuya eğiliyor. ABD'nin tüm sağlık sistemi bu şirketler poliçe karşılığında "evrensel sağlık hizmeti" vermekle sigorta yaptırımaınız, Çok zayıfsanız da yaptırımaınız. Belli hastalıkların belirtilerini taşıyorsanız da... Eğer sigorta yaptırımaınız hastanelere çook yükli miktarda ödeme yapmak zorunda kalırsınız. İşin özü bu. Çalışırken iki parmağı birden kopan sigortasız bir marangozun orta parmağı 60.000 \$, yüzük parmağı 12.000 \$'a dikiliyor örneğin. Hangisine paraşı yeterse... Marangozun 60.000 \$'lık parmağı şu anda Oregon çöplüğünde. Soru şu: İş insan sağlığına geldiği zaman, para insandan ne kadar değerli?

Sigorta şirketi tarafından fazla "deneysel" bulunduğu için ilk nakli yaptıramayan ve bu yüzden hayatını kaybedenler, sigorta şirketlerine olan ödemeleri yüzünden varlarını yoklarını yitirenler ve hatta 11 Eylül gazisi olup, gazi fonuna ayrılan ödenekten bürokratik işlemler yüzünden yararlanamayanlar... Ve karşılaşlarında delicesine zengin olan sigorta şirketleri... Tanıdık geliyor, öyle değil mi? Ülkemizin sorunlarıyla biraz olsun ilgilenyorsanız tüm bunların bize oldukça yakın sorunlar şirketlerin yaygınlaşması söz konusuyken...

Peki, koskoca ABD'de durum böyleyken nasıl oluyor da İngiltere ve Fransa'da insanlar sağlık hizmetlerinden hiçbir ücret ödemeden yararlanabiliyorlar? Hatta; İngiliz hastanelerinde hastaların nakil masrafları dahi karşılanırken, Fransa'da ağır hastalık atlataları devlet iki-üç aylık tatile gönderirken, hatta ve hatta devlet, ailenize daha fazla vakit ayıratılmanız için evinize ücretsiz bir "dadı" tahsis ederken, çağımızın dürüst tanıkları olan bizler niye mahrum kalıyoruz tüm bu temel haklardan? Çünkü ulaşım istenen medeniyet zirvesinde devlet, saydam ve kendi halkına karşı yardımsever. Elbette halkın bilinci ve sivil iradenin ortak paydada buluşabilmesi esas. Etik değerlerin yok olduğu, televizyon aracılığıyla halkın iki mankenle beynini bulandırıldığı, zihnińı boşaltmak için "popüler kültür" denilen hiçliğe mahkum olduğu toplumlarda ise "mesleksiz kul yığınları" olarak güdülmek var. Augustus doğru demiş: "Tüm toplumlar hak ettikleri şekilde yönetilirler."

Michael Moore'un yeni belgeselini izlerken kafamı 4000 karaktere sığdırılamayacağım kadar çok şey kurcaladı. Antik çağlardaki insan düşüncesinden bugünlere nasıl geldiğimize kadar beynimin los koridorlarında uzun bir gezintiye çıktım. Ancak kim ne derse desin "insanı" odak alarak ve insan hayatını tüm çıkışların üzerinde tutarak ele aldığı belgeseliyle Michael Moore, tekrar düşünülmesi gereken birtakım unsurları gayet akıcı ve sürükleyici bir üslupla incelemiş. Sicko'yı bu satırları takip eden herkese şiddetle tavsiye ediyorum; izleyin ve izlettirin. -Furkan Faruk Akıncı





UZUN BİR ARADAN SONRA...

En son bir bilgisayar dergisine yazalı 11-12 sene oldu galiba. Şöyle bir hafızamı toparlama çalışıyorum. Bir yanımda kahvem, bir yanımda iki gün önce bırakmaya çalıştığım sigaram... Sabaha doğru hızla yaklaşıyorum. Hava, yavaş yavaş aydınlanmaya başlıyor. Evet, evet; son yazdığım bilgisayar dergisi Megamiga'ydı. Bayağı uzun zaman geçmiş aradan...

Geriye baktığım zaman her şeyi düşünmüş gibi hatırlıyorum ama o dönemde uğraştığımız şeylerin artık "tarihsel"

bilgisayarımızı televizyona bağlayıp "Acaba şimdiden ne olacak?" diye ekrana baktı, arkadaşlarımın "Şimdiden buna ne sorsak söyle mi?" sorularını... Space Invaders'in ilk çıkışını, River Raid'i jetonlu makinelerde deliller gibi oynamamızı, "Dobişko" diye bildiğimiz oyunun aslında Pacman olduğunu öğrenmemizi ve daha sonra bu oyunun bir efsane haline gelmesini... Aslında yaz yaz bitmez bu örnekler. Beni anlatacak şeylerin "Retro" diye tabir edilmesi de ayrı bir konu tabii ki.

Artık, zamanında hayatımı yönlendiren makineleri neredeyse tüm oyunları ile

Spectrum emülatörleri ile istediği yerde oyun oynamak şu anda siz şaşırtmasa da beni her defasında şaşırtmaya devam ediyor. Bu arada reklam gibi olacak ama; GP2X ne güzel bir alettir. Şiddetle tavsiye ediyorum.

Bazen "Evet yaaa... Yaşlandım galiba artık" diyerek düşünüyorum, Fırat'ın beni arayıp "Abi, takım tekrar topluyoruz; yazar misin?" diye sormasıyla bir anda zaman tüneline girmiş gibi oldum. Onca zamandır bilgisayar dünyasında, oyun dünyasında neler oldu, neler bitti... Birçoğunu takip bile etmedim. "Benim gibi daha PC'sine bir oyun bile kurmadan ve bilgisayarını sadece Photoshop ve After Effects için kullanan bir insanın bu dergide ne iş var?" diye de kendime sormuyor değilim.

Bu aslında bir giriş yazısı gibi oldu. Kiminiz beni biliyor, kiminiz bilmiyor ama artık bu sayfalarda eskiye yolculuklar olacak. Bizim gibi dinozorları ilgilendirecek, yeni neslin de ilgisini çekecek olaylara yer vereceğim bu köşede. "Freestyle" oyunu hayatı gibi olacak benimsemış bir insan olarak zamanın neler göstereceğini garantisini veremiyorum aslında. Yazارım, çizerim; sağım, solum belli olmaz. Bakalım bizi ne gibi sürprizler bekliyor...

BU AY DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN KONULAR:

-Eskiler için eşsiz bir nimet! Amiga ve Commodore 64 döneminden herkesi bulabileceğiniz tek adres: tr-demoscene.info Herkes burada. Ben de oradayım. Hala insanlar Commodore 64 üzerinde geyikler yapıp, yeni çıkan ürünlerini konuşuyor. Bir ara girin, bir bakın foruma.

-İstanbul 360'da, "Wart Exhibition" adlı sergiye gidelim. Fly Propaganda ve Gökhan Burhan, graffiti ve "painting" sergisi açmış. Adres: 360 İstiklal Caddesi, Mısır Apartmanı, K: 7, No: 311, Beyoğlu myspace.com/wartexhibition

-Geçtiğimiz aylarda, nihayet ülkemizde de konser veren efsane rap gruplarından Beastie Boys'un yeni albümü The Mix-Up, Türkiye'de de yayınlandı. Tamamı enstrümantal olan albüm tam funk ve hip hop ruhunda. Alın, dinleyin derim.

-Benim ne kadar fanatik bir Public Enemy dinleyici olduğumu bilirsiniz. Public Enemy'nin, How You Sell Soul To A Soulless People Who Sold Their Soul adlı yeni albümü Amerika'da piyasaya çıktı. Umarım ülkemizde de çıkar. Meraklısına duyurayım dedim.





OYUN BAHÇESİ

ALP BURAK BEDER abb@level.com.tr

DUBAI GÜNLÜĞÜ

Hayatta asla yapmayacağım şeyler var" dededen önce biraz düşünmeli insan. Mesela, "Çölün ortasındaki bir Arap ülkesinde çalışmak için İstanbul gibi bir şehri hayatı bırakmam" dememeli. Birlikte evlilik planları yaptığı kizi havaalanında, salya sümük ağlayarak ve ağlatarak geride bırakmayı kesinlikle düşünmeyeceğini söylememeli. Sabahın üçünde, 36 derece sıcaklıkla kavrulduğu yetmiyormuş gibi %100'e varan nem oranıyla da adeta sauna ortamı sunan bir şehirde yaşamayı asla düşünmeyeceğini

Her şey, bu yazın ortalarında çalıştığım şirketten istifa edip yazılım alanında önemli bir isim haline gelmiş olan çok büyük bir şirkette işe girmemle başladı. İşe başladığım ilk hafta, şirketin, dışarıdan göründüğü kadar mükemmel olmadığını fark ettim. İkinci hafta, yurt dışında çalışmaya ilgilenip ilgilenmeyeceğini merak eden bir insan kaynakları firmasıyla görüşmeye gittim. Üçüncü hafta, Dubai'nin uzaydan çekilmiş fotoğraflarını incelemeye başladım. Dördüncü hafta, Dubai'de yaşamın bize (kız arkadaşımı ve bana) neler katacağını

SİZ BU YAZIYI OKURKEN HALA DİRENCİMİ KAYBETMEMİŞ VE KAFAMIN BİR YANINDA SÜREKLİ TETİKTE BEKLEYEN GERİ DÖNME FİKRİNÉ YENİK DÜŞMEMİŞSEM, BİR AYI AŞKIN BİR SÜREDİR BU GARİP ŞEHİRDE YAŞIYOR OLACAĞIM

iddia etmemeli. Nüfusunun yarıdan fazlasını, yediği garip baharatlı yiyecekler yüzünden etrafı garip kokular salan Hintiler'in oluşturduğu bir şehirde hiç işinin olmayacağı düşünmemeli. İstanbul'daki güzel yıllarda, yukarıdaki önyargıların büyük bir kısmına sahip olan ben, yaklaşık iki haftadır Birleşik Arap Emirlikleri'nin en büyük emirliği olan Dubai'de yaşıyorum. Siz bu yazıyı okurken hala direncimi kaybetmemiş ve kafamın bir yanında sürekli tetikte bekleyen geri dönme fikrine yenik düşmemiş durumdaysam, bir ayı aşkın bir süredir bu garip şehirde yaşıyor olacağım.

ve bizden neler götüreceğini tartıştık. Beşinci haftanın ilk gününde, yalnızca bir aydır çalıştığım "büyük" şirketime istifamı verdim. Altıncı haftadan itibaren Dubai'ye yerleşmek için hazırlıklarımı yapmaya başladım. Yedinci ve sekizinci haftalar, uzunca bir süre göremeyeceğim İstanbul'un daha önce görme fırsatı -nedense- bir türlü bulamadığım turistik semtlerini, tipki bir turist gibi gezerek geçti. Dokuzuncu haftanın ortasında ise Dubai'nin yerel saatıyla sabahın üçünde uçağın kapıları açıldı ve iki paragraf yukarıda bahsettiğim, neredeyse ıslak diyebileceğim nemli ve sıcak atmosferin içine ilk adımlarımı attım.

Elinde, üzerinde isminin yazılı olduğu kartonla Pakistanlı şirket görevlisi beni karşıladı ve şirketin evine baktı. Altı saatlik bir uykudan sonra uyandım; yoldan geçen bir taksiyi çevirip şirkete gitmek umidiyle sokağa çıktıığında havadaki garip kokudan ve etrafta dolaşan insanların tenlerinin koyu kahverengi olmasından, şirket evinin bir Hint mahallesinin tam göbeğinden olduğunu fark ettim. Güneşin altında, kelimenin tam anlamıyla kavrularak geçirdiğim iki saatin sonunda ikinci fark ettiğim şey, bu şehirde taksi bulmanın o kadar da kolay olmadığıydı.

Şimdi buradayım. Dünyanın en yüksek binasını inşa ettikleri, denizinin üzerine üç tane palmiye ve bir tane de Dünya şeklinde ada kondukları, çölün ortasında olmasına rağmen içinde devasa bir kayak merkezi barındıran bir alışveriş merkezinin bile yer aldığı bu ilginç şehirdeyim. Kiraların bir ayda üçte bir oranında artabilmesine, İstanbul'dakinden bile beter trafiğine, Hintiler'in garip baharatlarının mide bulandırıcı kokularına, gün boyunca hiçbir iş yapmadan son model arabalıyla caddeleri turlayan beyaz entarili Araplar'ın akıllara ziyan görüntülerine alışmaya çalışıyorum.

Hayat böyle bir şey... İki ay önce burada olacağımı, bu satırları, penceresinden kum tepeleri görünen, kliması sonuna kadar açık olan odamda yazıyor olacağımı en ufak bir ihtimal dahi vermezdim. Gelin görün ki buradayım. Karşı komşumuzun körili et yemeğinin kokusu ciğerlerimi doldururken sizlere bu ayın son satırını yazıyorum.



EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr



BU SAYFALAR, BAŞKA SAYFALAR

Her ay bu sayfalardan size sesleniyorum. PC Gamer'ın kapanmasından sonra Level'a geçişimi hesaba katarsak neredeyse hayatımın üçte birine yakın bir süredir burada yazıyorum. Bu ay sağmdaki ve solumdaki arkadaşlarım değişti farkındaysınız. Öncelikle onlara "Hoş geldiniz" diyorum.

evlendim. İkincisi, evlendiğim için evim değişti ve 17 senedir yaşadığım mahallemi -hatta İstanbul'un bir yakasını- bırakıp başka birine geçtim. Üçüncüsü ise dergimiz artık yayın hayatına Hürriyet'in Güneşli'deki merkezinden devam edecek için iş arkadaşlarım ve iş yerim değişti. Haydi, buyurun bakalım; hangi birinden bahsedeyim? Kişisel köşe yazısı yazmayayım da ne yapayım?!

en rahat halimle yazıyorum: İnanın, evlilik güzel bir şey. (10 sene sonra bu yazıyı bir daha okuyayım; bakalım fikrim deşişecək mi?)

"Yeni bir ev" dedim ya, bu konu çok komik... Bakkal nerededir, en yakın Akbil gışesi nerededir, hangi banka hangi sokakta bulunur, hangi otobüs hangi duraktan geçer, en yakın sinema nerededir, geceleri neresi güvenlidir, neresi thlaklıdır, hangi köpek bu mahalledendir, apartmanda rastladığım kel ve büyükli amca benimle aynı apartmanda mı yaşar, çukur tabaklar hangi dolapta dürür, tırnak makası nerededir, hangi anahtar üst, hangisi alt kilidi açar, sabahları gazete hangi bakkalda erken biter, muhtarlık nerededir, mahalle hangi ilçeye bağlıdır... Bunların hiçbirini bilmiyorsunuz. Bir eve taşınıyorsunuz ve yattığınız yatak dahil olmak üzere her şey size yabancı geliyor. Bu aslında eğlenceli bir keşif gezisinin de başlangıcı oluyor. Tüm bunları öğrenip akılınızda not ediyor veya yeniden düzenliyorsunuz.

GÜNEŞLİ'NİN YOLLARI TAŞTAN...

Küçük ama aile gibi sağlam bağlarla bağlanmış bir dergi grubundan Hürriyet gibi dev bir aileye geçince doğal olarak bir alışma devresi yaşanıyor. Beş katlı tek bir binadan, koridorlarında kaybolabileceğiniz dev bir iş yerine geçmek aslında güzel bir duygudur. Her gün kaybolup başka bir yerini keşfetiyorum binanın. Bu sırada ister istemez kurumsallığı her yerde fark ediyorsunuz. Aynı zamanda, senelerce okuduğunuz Blue Jean'in komşunuz olması da ayrı bir keyif tabii ki. Gerçi Blue Jean kadrosundan kimseyle tanışmadım henüz ama olsun.

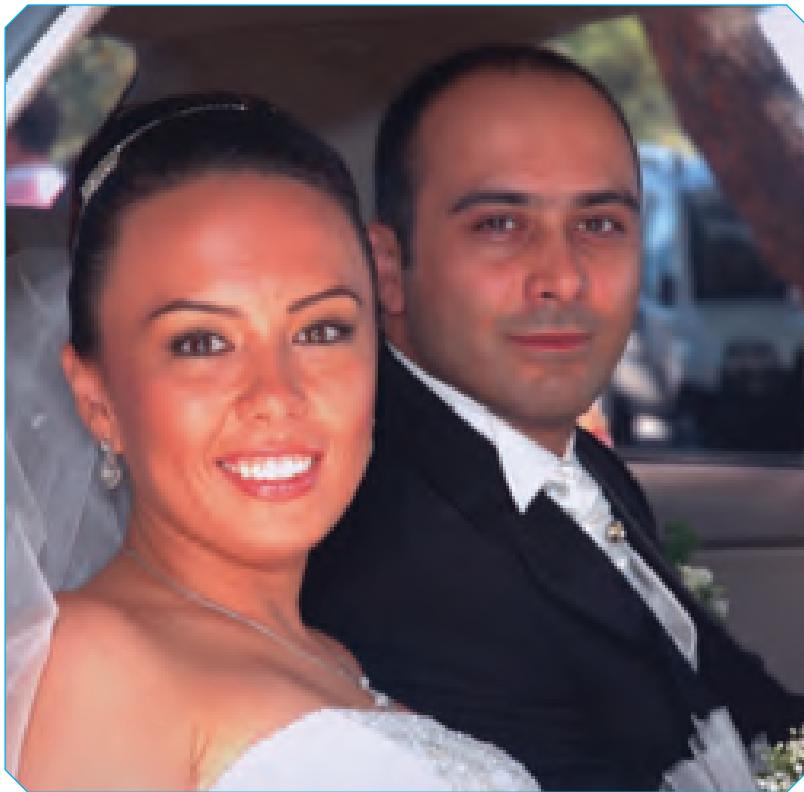
Bildiğiniz gibi ben aslen CHIP'te Donanım Editörü olarak çalışıyorum. Bu, aynı zamanda en büyük rakiplerimizden biri olan PC Net dergisiyle de komşu olduğumuz anlamına geliyor. PC Net, hemen üst katımızda. Her şey bir yana, çocukluğumdan bu yana evimize giren tek gazete olan Hürriyet'in hazırlandığı ve basıldığı binada olmak çok garip bir duygudur. Tüm yazarlarla gidip tanışmak istiyorum ama bunu yapmak istersem sonuçları ne olur, bilmiyorum. Şimdilik yedinci kattaki CHIP Test Merkezi'nde oturup sakin sakin yazı yazmak ve ürün incelemek bana yetiyor. Fakat ileride maceraya atılırsam bunu sizlerle bu sayfada paylaşabilirim.

GÖZLERİMI KOCAMAN KOCAMAN AÇIP HEPİNİZE SÖYLÜYORUM İŞTE: EVLENECEKSİNİZ VE İNANIN, ÇOK DOĞRU BİR ŞEY YAPACAKSINIZ

Yazıldığında genelde oyularla bağlı kalmayı tercih ederim. Ama her toplumda olduğu gibi sıvılar bir süre sonra törpülenir. Bu yüzden ben de diğer arkadaşlarım gibi ister istemez kendimden bir şeyler yazmaya başladım. Oysa ben, hikaye yazmayı çok sevmeme karşın köşe yazlarında hikayeye benzer bir şeyler karalamaktan ısrarla kaçarım; "Madem bu bir oyun dergisi, o zaman oyuna ilgili bir şeyler yazmak gereklidir. Ama bu ay gerçekten farklı. Çünkü hayatım öyle bir noktaya geldi ki bir haftada bir sürü şey değişti. Birincisi, artık hayatım boyunca tek bir sevgilim olacak çünkü

HEPINİZ EVLENECEKSİNİZİZZ!

Yukarıdaki cümleyi "psikopat bir Cem Yılmaz" edasıyla söylediğim hayal edin lütfen. Gözlerimi kocaman açıp hepinize söylüyorum işte: Evleneceksiniz ve inanın, çok doğru bir şey yapacaksınız. Vallahi, samimi olarak söylüyorum; evlilik çok güzel bir şey. Bir defa her sabah sevgilinizle uyanyorsunuz, istediğiniz zaman onu görevliliyorsunuz, annesinin ve özellikle de babasının yanında ona rahaça sarılabilirsiniz. Bazı şeyler beraber öğrenip beraber gülebiliyorsunuz. Özette, mutlu oluyorsunuz. Gayet güzel bir düğünden ve bayanından sonra bu cümleyi





OLAGAN ŞEYLER

CEM ŞANCI cem@level.com.tr

STARBUCK GİBİ KADIN

Türk televizyonlarında da gösterilen bilim kurgu dizisi Battlestar Galactica'nın 1970'lerde çekilmiş olan eski versiyonunu hatırlayanlar için Starbuck; serseri yaradılışlı, emir dinlemez, kafasına buyruk ve askeri disiplinden uzak bir savaş pilotunun ismidir. Ancak dizinin 2003 yılında yeniden çekilmesine karar verildiğinde, yapılmak ekibi oturup tüm diziyi yeniden tasarlamış ve ana fikri eski diziye sadık kalacak şekilde hikayenin tüm öğelerini yeniden yaratmışlar ki yeni dizideki

inisiyatif kullanabilen; üstelik sarkastik, neşeli tavırlarıyla filodaki silah arkadaşlarının hem sevdiği, hem güvendiği, dostlarına asla kazık atmayan, sıkı dövüşen, kavgadan kaçmayan, üzerine gideni pişman eden bir kadınvardı ekranda.

Televizyon dünyası daha önce çok kadın kahraman gördü ama bu kadınlar her zaman, bir şekilde dışılıklarıyle ön plana çıkmışlardır. Erkeklerin, vücutlarında en ufak bir açıklık kalmayacak kadar emniyetli bir şekilde zırh kuşanıp

TÜRKÇE'DEKİ "DELİKANLI KIZ" TANIMINI DUYDUKTAN SONRA STARBUCK KARAKTERİNİ YAZMAYA BAŞLADIKLARINDAN ŞÜPHELENDİĞİM GALACTICA'NIN SENARİSTLERİNE TEŞEKKÜRLER

en radikal değişiklik, 1970'li yıllarda çekilen Battlestar Galactica dizisinde erkek olarak seyrettiğimiz Starbuck karakterinin güzel bir kadın olarak tasvir edilmesi olmuş.

Eski dizinin hayranları ilk şaşkınlığı attıktan sonra, yeni Starbuck'in kişiliğinin eski Starbuck ile birebir olarak örtüştüğünü fark ettiler. Serseri, kural tanımaz ama sorumluluğu söz konusu olduğunda, yani insanları ve filoyu korumak için Cyclon savaşçılarıyla savaşması gerektiğinde bazen emirlere karşı gelmek pahasına

çıktıkları savaş meydanlarına; Sulukule dansözlerinin kıyafetlerinden bozma, mayo vari bir zırhla teşrif edip bir de utanmadan tiz, çiç çiçekler atan Zeyna kızımızı "kahraman" diye dünyaya yutturmaya çalışan dizi yapımcılarına edilen küfrün haddi hesabı olmadığını tahmin edersiniz.

ALLY MCBEAL BELASI

Macera içerikli televizyon dizilerinde; görev sırasında herkesi döven, James-Bond vari operasyonlarda düşmanlarına kök söküren kadın kahramanların, sevgililerinin koyunlarına girince sulu



gözlerle "Seni seviyorum Necati, seni seviyorum, seni seviyorum" diye yalvaran hanım evlatlarına dönüşmeleri konusuna ise hiç girmek istemiyorum. Kim bilir kaç kızcağızımız, kaç evladımız bu dizilerden zehirlenip, ne kadar sert mizaçlı olursa olsun kadının erkeğini bekleyen, her şeyi erkeken bekleyen pasif bir karaktere bürünmesi gerektiğine inanmış; duygularını ifade etmek yerine, erkeğin onu anlaymasını beklemekle yıllarını harcamıştır. Elbette bu noktada, pek çögümüzün uzun süre katlanmak surunda kaldığı Ally Mcbeal'i seyredip, ona öykünen kadınların, iş arkadaşlarımızın ya da kız arkadaşlarımızın günlük yaşamda yarattığı o "Ally Mcbeal terörü" nü irkilerek anımsayacağınızı sanıyorum. Tabii ki bu özgüveni eksik, kıskanç, "dans eden bebek" halüsinsiyonları gören şizofren televizyon kahramanının kadınlarımızın üzerinde bıraktığı travmayı da...

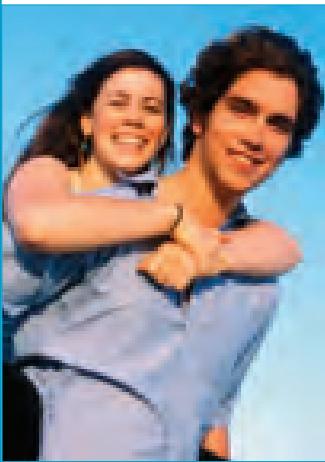
NİHAYET... HAYALLERİMİZİN KADINI

Nihayet Ally Mcbeal'in; ucuç çıkarcılığına, yalancı gülümsemesine, bir yandan cici kızı oynayıp bir yandan eski sevgilisini karısından ayırmaya çalışan seytansılığına öykünen "cici bici" kadınların modası geçti. Türkçe'deki "delikanlı kız" tanımını duyduktan sonra Starbuck karakterini yazmaya başladıklarından şüphelendiğim Galactica'nın senaristlerine teşekkürler. Artık önumzde Starbuck gibi bir televizyon karakteri ve çevremizde Starbuck'a öykünen, kendilerini Starbuck'a benzetmeye çalışan kadınlar var.

Biliyorum; aslında kadınlar, televizyon yıldızlarına benzemeyle çalışmak yerine kendileri gibi olsalar çok daha güzel olur ama madem bu insan türü kendilerine özgü birer kişilik geliştiremiyor, barı Ally Mcbeal olacaklarına veya Zeyna gibi ortalıkta tiz çiçekler atıp beynimizi kemireceklerine Starbuck olsunlar, değil mi sevgili Level okuru kişi?

ILLA UZAYLILARIN DÜNYAYI İSTİLƏ ETMESİ Mİ GEREKİYOR?

Şöyle özü sözü bir, gözünü budaktan sakınmayan, erkeğinin arkasına saklanmak yerine gidip Caprica'dan erkeğini kurtaran, devamlı somurtup naz yapmak yerine arkadaşları ve sevdikleri ile hayatın tadını çıkartan, kendisine dayatılan ezberleri değil; kendi çabasıyla öğrendiği doğruları uygulayan, insiyatif kullanabilen, ana fikri yaşamın keyfini sürmek olan güçlü kadınlar... Starbuck gibi kadınlar... Sizi heyecanla bekliyoruz! (İç ses: "Çok beklersiniz abi!")



Author Abla'dan Çapkinlik Dersleri

118Güzel yavrularım, bir tanelerim... Biliyorum, hepiniz video oyunlarını çok seven, çok değerli oyuncularınız. Kalpleriniz bütün o oyunlara yer verecek kadar geniş, çok uzun süre önce oynadığınız oyunların adını bile hatırlamak anacak kadar vefayla dolu. Bir Level hizmeti olarak aranızdan, gönlündeki kızcağıza, bey oğlana açılmaktan çekinenler için Author Abla'nız şimdî size çapkinliği en nadide sırlarını açıklayacak.

Nar tanelerim, ciğerparelerim; biliyorum, hepiniz helal süt emmiş, anacığına-babacığına saygılı, terbiyeli, efendi, temiz yürekli insanlarınız. Dolayısıyla, anneciğinizden aldığıınız terbiye gereği, hepinizin bildiğine eminim ama tekrar edeceğim kuzucuklarım: Unutmayın ki kadınlar kutsaldır; narin birer çiçek gibilerdir. Gönülleri bir kere kırdı mı, dalından koparılmış nadide birer çiçek gibi solan narin güzelliklerdir kadınlar. Sakın ola ki çevreñizdeki hanım kızcağızları üzmemesiniz. En güzel oyuncu centilmen oyuncudur, değil mi tatlı evlatlarım benim?

"Çok sevdigimiz, iyi bir ailede yetişmiş, güclü bir terbiye almış, hamarat bir kızcağız bulduğumuzda ne yapalım; nasıl yapalı; nasıl tanışalım Author Abla?" gibi sorularla dolu olduğunuzu biliyorum canlarım. Elbette ki cevabım; "Etkileyici bir mektup yapıp kendinizi ona anlatın" olacaktır. Önümüzdeki ay, "Güzel bir hanım kızımızla tanışmak için doğru mektup nasıl yazılmalıdır?" sorusuna cevap vermeye çalışacağım.

Kimseyle paylaşmadığınız bir sorunuz mu var?
Kimseciklere anlatamadığınız bir aşka mı düştünüz?
Saatlerce, günlerce oynadığınız oyundaki kahramanları rüyalarınızda görüyor, bütün gün onları düşünüyor, yemeden içmeden mi kesiliyorsunuz? "Ne olacak benim bu halim?" gibi sorularla dolu aklınızı başka işlere veremiyor, sınavlardan çakıyor, sosyal hayatı tökezliyor musunuz? Derdinize derman, acınızı merhem olan Author Abla'cığınız artık sizinle! Derdinizi yazın, meranınızı anlatın; sevdığınız kız, aşık olduğunuz çocuk, notu kit hocalarınız, zam yapmayan patronunuz hakkında yazın, bitirmediginiz o şerefesz oyunları anlatın. Çekinmeyin, Author Abla'cığınız sizin için burada. Author Abla'nızın bile çözüm bulamayacağı bir acınızı olsa da derdinizi paylaşmanın verdiği rahatlıkla haffifiediğini hissedeciksiz. Yazın canlarım, ciğer parelerim!
Author Abla'nız sizin dinliyor!

SABAH KAHVALTISINDA MENEMEN

Bu satırlarda nasıl başlayacağımı ben de çoğu arkadaşım gibi kestiremedim ve içimden gelenleri yazmaya karar verdim. Şu anda sabah kahvaltısı niyetine menemen yapmaya çalışmaktayım ve çok da güzel olacak gibime geliyor. Neyse, aklıma birkaç soru geldi. İzninle onları sormak istiyorum abıcığım:

- 1- Aci (biber) sevenler mazoist midir? Değillerse ben neyim?
 - 2- Siz orda menemen yer misiniz? Yemezsenez ne yersiniz? Yerseniz acı yer misiniz? Ben de gelebilir miyim?
 - 3- Ben neden menemenden bahsediyorum?
- Sorularım bunlar. Ayrıca, belirtmek isterim ki gerçekten çok güzel bir dergi çıkartırsınız. Mesela, geçen sayidakı (Ağustos sayısı) "Oyunlar Bizi Geliştiriyor" başlıklı yazısı çok beğenildi. Oyunların eğitici olabilmesi gerçekten güzel. Ayrıca bir oyun dergisi olmanızı rağmen (siz değil, çıkarttığınız şey) toplumumuzun sorularına da

eğiliyorsunuz. Bu da siz bir oyun dergisi olmaktan çıkarıp tamamıyla özgür içerikli bir "mega" dergi yapıyor. Böyle bir dergi çıkarttığınız için sizlere "sonsuz" teşekkür ediyorum ve yazının yayınlanmasını ümit ederek aranızdan ayrılıyorum. Bu ayki oyun matematiği cevabı(m): Naruto: Ultimate Ninja 2 (Naruto-kun no ichiban omoshiroi bouken) Mektubuna isim yazmayan aklı havada okur.

Canım Evladım,
Güzel yavrumb, mektubundan anladığım kadarıyla sen,
anasına babasına hayırlı,
kalkıp kendi yemeğini kendi hazırlayabilek, elinden mutfak işi gelen bir oğlansın.

Evladım, öncelikle seni yetiştiren o ana-babanın ellerini öp; onlara benim de selamlarımı, hürmetlerimi ilet çünkü senin gibi efendi, uslu, akıllı, cin gibi bir oğlan vermişler bize okur olarak. Ben de onlara ne kadar teşekkür etsem az olur. Bir gün, gerçekek bir sorunun olursa "Nasıl olsa ben sıramı savdım, mektubumu gönderdim; bana artık cevap vermezler" diye düşünme; içini dök, derdini anlat, dolu dolu mektuplarla bana yine ulaş, e mi güzel yavrumb. Sadece anneciğine, babacığına değil, teyzenlere, amcanlara, dayınlara da çok selam söyle; öpüyorum bu güzel mektubu yazan ellerinden, gözlerinden. Kal sağlıcakla yavrumb.

EKRAN KARTINI BOZAN OYUN

Ey bu sevgili derginin hiç durmadan çalışan yaratıkları; öncelikle, sizi başarılarınızdan dolayı tebrik eder ve işlerinizin rast gitmesini dilerim. Hiç uzatmadan geçiyorum sorulara:

- 1- Lord of the Rings Online felaketinden (hala unutamadım(k)) sonra Guild Wars hakkındaki "Kotamdan ne kadar yer" yazısını görünce gözlerime inanamadığımı söyleyerek sorularıma başlamak istiyorum. Derginin gelmesini

beklemeden "Siteye bakıyorum" dedim, kapakta ne varmış diye. Bir de ne göreyim; zamanında ekran kartımı bozan oyunun ikincisini görünce -boykot mantığını düşünerek- "Bu ayki dergiyi almasam mı acaba?" diye sordum kendi kendime. Sonra, koskoca Level ekibi olarak "Bir dergi eksik satılmış. Aaa; ne yapacağım simdi?!" diye panik yapacağınızı ve dergiyi kapatmak zorunda kalacağınızı düşününce ben de derginin ileri ayırdaki yazılarını görememe korkusundan derginizi bu ay da alayım dedim. (Haydi bu ay da yırtınız!) Bundan sonra "Bu ay hangi oyun kapak olsun? a)... b)... c)... " şeklinde oylama yaparsınız bu dergi daha hoş olur.

- 2- Youtube'daki videoları indirmeme yardım eden bir program yok mu? Bende bir tane var ama Trojan içeriyor.
- 3- Illidan'I (boss'ları) keserken videoya aldınız mı? Aldıysanız efer, gelecek sayıda bir yere sıkıştırıverir misiniz onu da?
- 4- S.T.A.L.K.E.R.'ın tam çözümünü sitede ya da dergide yayınlar misiniz?
- 5- Game Sultan ile anlaşmalı kafe bulmakta zorlanıyorum; yardım edebilir misiniz?

Emre Uçar



AUTHOR ABLA, NAMİDİĞER CEM ŞANCI; DERTLERİNİZİ DİNLİYOR,
SORULARINIZI CEVAPLIYOR, HALKA VE OLAYLARA TERÇÜMAN OLUYOR.
YAZIN, AUTHOR ABLA'NIZ CEVAPLASIN: INBOX@LEVEL.COM.TR



Güzel Evladım Emre,
Yavrum, senin mektubu okur
okumaz hemen senin niyetine
bir kahve fali açıp hayatında
neler olduğunu ve ileride neler
olacağını görmeye çalıştım.
Ah, bahtsız evladım! Ah, canım
yavrum! Gördüklerimi buraya
nasıl yazayım bilmiyorum ama
senin üzerinde kara bulutlar
dolaşıyor; kem gözler etrafını
sarıyor, güzel oğlum.
Gördüm ki sen iyi eğitimli,
anmasına-babasına hayırlı,
temiz yüzlü, iyi yürekli bir
evlatsın ama o çevrendeki kötü
arkadaşlar, o sana nazarla
bakan haset gözler... Onlar
var ya, onlar... Ekran kartının
yanmasının asıl sorumlusu
onlar evladım; hiç oyunları
suçlama, o masum oyunların
günahını alma. Kartına göz
gelmiş güzel oğlum.
Akıl topu yavrum, bir
de S.T.A.L.K.E.R.'dan
bahsetmişsin. Benim
komşunun yaramaz oğlanları

"YAVRUCUKLARIM, SORUNLARINIZA DERMAN OLABİLMEK İÇİN MAHALLECEK ÇALIŞIYORUZ"

da geçen gün anneleri bana fal
baktırmaya gelmişken, dizüstü
bilgisayarlarında bu oyunu
oynuyorlarmış. Öyle saşa
sola ateş edip böyle kurtlar,
köpekler, ayılar, yaratıklar
falan saldırınca "Allah
muhabaza, akşam kabus görür
bu çocukların" dedim annelerine.
Kadıncağız da bilmiyor; sanıyor
ki oğlanlar öyle oynayıp
eğleniyor. Komşum hemen
kapattırdı oyunu, yataklarına
gönderdi çocukların.
Sonra biz meraklandıktı,
oyuna bir bakalım dedik. Bir
sardırmışız yavrum... Ben
bir ara Duty'cilere sempatik
görünmek için kendimi
Freedom'in liderinin kafasına
sıkarken buldum; sonra dedim
"Author Abla, tamam dur!".
Oraya kadar olan bölümü sana
anlatırdım şimdi ama oyun çok
geniş evladım. Ama Fırat Abi'n
bu konuda bir adım atmayı
düşünüyormuş; sen siteyi
takip etmeye devam et, e mi
yavrum?
Diğer sorular için de hiç
canını sıkma; ailenden sözüne
gövendiğin, aranın iyi olduğu

bir büyüğünün karşısına geç,
derdini anlat. Bir çare sor; onlar
sana en güzel yolu gösterecek,
mutlaka destek olacaklardır
evladım. Sakın kendini
üzmeyisin. Annecığının,
babacığının ellerinden öp,
gönüllerini, hayır dualarını al,
inşallah bir daha ekran kartın
da yanmayacaktır yavrum.
Hatta hayır duası almışken
mümkinse biraz nakit de
alıp, kasanın güç kaynağını
biraz daha kaliteli ve stabil
bir ekipmanla değiştirmeni
öneririm. Ayrıca, kasa içi
soğutmana da önem vermen
iyi olabilir evladım. Ablandan
sana son nasihat budur. Hayırlı
oyunlar yavrum.

KENDİME YABANCILAŞTIM, GÜZEL ABLAM

Kendin gibi olamamak... Eğer bir
insanın "kendisi" yoksa zaten
nasıl kendisi gibi olabilir ki? Böyle
bir insan sadece değişik yaşam

evladım. Mektubunu
okuduğumda çok duygulandım;
çok üzünlendim. Nice
gencimizin kendisini psikolojik
rahatsızlıkların pençesinde
heba ettiğini düşünüp
kederlendim. Sorununu çözmek,
sana bir çare bulmak, derdine
derman olmak için dergimizin
kadrolu psikoloğu Elif Abla'na
danışmak istedim ama bu,
"arkadaşları" gibi burnu
havalarda dolaşan hanım
kızcağımız ne telefonlarımı
açıtı, ne de maillerime cevap
verdi. Ben de MSN'de, psikoloji
hakkında uzman olabilecek ne
kadar arkadaş varsa hepsini
konferansa çağırıldım evladım.
Maşallah, 15 yaşında dünyayı
çözmüş, insanları bitirmiş, 15
tane sözlükü genç, yardımcı
olmak için koşa koşa geldi.
Her biri, bir diğerinden değerli
olduğu için birbirini çekemeyen
bu şımarık yaradılışlı
arkadaşlara danıştıktan sonra,
canım evladım, anladık ki senin
hiçbir şeyciklerin yokmuş;
sakın kendini üzme. Sakın
böyle çekingenlik, utangaçlık
gibi meseleleri kendine
dert edinme. Çok sokağa,
kalabalıklara katıl, otobüslerle
bin, insanlara yer ver, yer
verirken gülümse, göz teması
kur... Görecksin güzel evladım;
insanlar, onlarla kurduğun
güzel iletişime karşılık olarak
güzel tepkiler vereceklerdir.

Zira insanı hayvandan ayıran
şey iletişim kurma becerisidir,
değil mi Selman'cığım? Yalnız
bu sözlerim, sözlüküler için
geçerli değil tabii ki evladım.
Ayrıca, yine mektubundan
anladığım kadarıyla senin
evlenme yaşın gelmiş, canım
oğlum. Ailenden gövendiğin bir
büyüyüne, uygun bir zamanda
bu konuyu açman, evlenmek
istediğini söylemen de doğru
olacaktır. Aile büyüklerin sana
bu probleminde en doğru yolu
göstererek ve çevrenizde, konu
komşu arasında -inşallah- helal
süt emmiş, hayırlı bir kızcağız
bulup mutlu bir yuva kurmana
yardımcı olacaklardır güzel
oğlum.

Hiç üzme canını. Annenin,
babanın ellerinden öp; onlara
hürmetlerimi ilet evladım.

Merhaba Level ahalisi. Konuya
nasıl gireceğimi bilmiyorum.
Biraz pat diye gireceğim
herhalde; kusura bakmayın.
Bazı oyuncular grafiğin her
şey olduğunu düşünüyorlar.
Mesela babam bir oyun
görüyor ve kapağındaki resme
bakarak "Aaa, bak, bu oyun
tam kalemim" diyor. Kapağın
üzerinde silah tutan bir adam
var sadece. Adamın arkasında
da bir yaratık... Oyun beş para
etmiyor ama babam "Bu oyun
tam kalemim" diyor, daha oyunu
görmeden. Son zamanlarda

formlarına bürünür, yaşamın
değişik evrelerinde. Kendisi
sürekli yeni bir "kendi" seçer.
Siz onu bazen mutlu, bazen
hareketli, bazen sevecen, çoğu
kez de düşünceli ve "pisirk"
görürsünüz. Belirli bir görüntüsü
yoktur; ondan "Aaa, çok sevimli
çocuktur" veya "Çok hareketli
çocuktur" diye bahsedemezsiniz
çünkü o çocuğun belirli bir
"kendisi", belirli bir karakteri
yoktur.
İşte tam bu anlattıkları
psikolojide "çekingen kişilik
bozukluğu" olarak geçiyor.
Evet, sizin de anladığınız gibi bu
kişi benim. Bunu niye bir oyun
dergisine gönderiyorum, onu da
bilmiyorum. Sanırım birilerine
açılmak kendimi ferahtlatıyor.
Mektubumu yayımlamanız önemli
değil; zaten ortada yayımlanacak
bir şey de yok. Okudığınızdan
emin olsam yeter bana.
Teşekkürler...

Selman

Sevgili Evladım Selman,
Yavrum, geçen ay mektubuna
gerekni özeni göstermemişler,
seni anlamamışlar güzel



inbakscık

Şu Baran mı ne, bana mailini verebilir misin? Gösterivereyim şuna Dünya kaç bucak! Cüçük ne lan?! Ayrıca Level'da ne çok adım geçiyor; sevindim şimdi. Yayımlanan mail sayını ben de unuttum!

Tansel "Guplan" Esen

Canım Evladım Tansel,
Kavga hiç güzel bir şey değildir.
İnsanların birbirleriyle sevgi ve
anlayış içinde iletişim kurması,
gönül diliyle konuşması
ne kadar güzel bir şeydir.
Bir arkadaşın seni kırmış,
yanlış sözler kullanmış ise
senin ona sevgiyle, anlayışla
karşılık vermen daha olgunca
velarındaki o arkadaşını
utandırıp, hatasını gösterecek
bir davranıṣtır; değil mi?

Kelimelerimde bir bozukluk varsa özür dilerim messenger da çok konuştum için kısaltma yapabiliyorum arad ve bazende cümlelerim devrik oluyor... (Noktasına, virgülüne dokunulmadan yayımlanmıştır.)

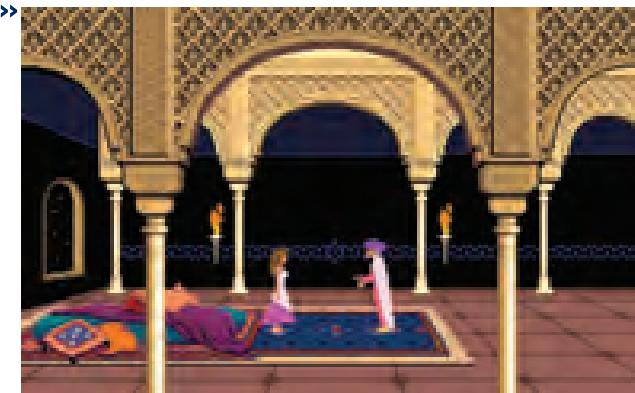
Oktay Özcan

Güzel Yavrum Oktay,
Elbette güzel Türkçe'mizi doğru kullanmak, ona değer vermek ve değer katmak çok önemlidir ama mektubun gayet anlaşılır, gayet okunaklıydı. Zaten önemli olan anlaşabilme ve doğru biçimde iletişim kurabilmek. Anamıza, babamıza hayırlı bir evlat olmak; hayırlı ve sağılıklı çocukların yetiştirebilmektir. Ama tabii ki -yne de- Msn'de de düzgün bir Türkçe ile yazışmaya dikkat etmek lazı̄m; değil mi, canım evladım?

Bu size, sanırım ikinci yolladığım e-mail ve umarım ki bu mail dergide yayımlanır yoksa vallahı billahi yollamam bir daha.

Emrevader

Canımın İçi Evladım Emrevader,
Niçin beni çok üzен, böyle sözler söyleyorsun? İnan ki güzel çocuğum, senin önceki mailini de hatırlıyorum; hatta arada özleyip açıyor, tekrar tekrar okuyorum.



iyi oyun çıkmamasının nedeni de bu grafik hastalığından kaynaklanıyor. Yapımcılar artık iyi bir oyun yapmanın sırrının grafik olduğunu sanıyorlar. Prince of Persia: The Sands of Time'a "Serinin ilk oyunu" diyorlar. Bir arkadaşımı Knight Online'ı oynayıp oynamadığı soruyorum ve bana "Asla oynamam, grafikler rezalet" diyor. Hepimiz, hatta oyun yapımcıları bile oyunların iyi vakit geçirmek için var olduğunu unuttu. Forumlarda ve oyun sitelerinde gündem oyunlara sırıf grafikleri kötü diye düşük puan veriyorlar. Adı üstünde; bunun adı "oyun". Bizi ilgilendiren şeyin salt eğlence olması gerek. Biz oyunların grafiklerini oynamıyoruz, biz fizik motorunu oynamıyoruz. Kontrolleri berbat ve sıkıcı olan oyunları sırıf grafikleri detaylı diye oynayanlar var. "Kontrolleri kötü bu oyunun; zevkle oynanıyor. Karakter dediğin yağ gibi kayacak" diyorum; bana "Olsun, olsun; baksana şu grafīe! Oynamaz mı bu oyun?" cevabını veriyorlar. Hele bir arkadaşım, oyunun ilk versiyonun super olmasına rağmen sırıf yeni versiyon diye "Bu daha güzel canım!" diyor. İnsanlar illa ki gerçekçi bir şey istiyor. Gerçekçilik her şey değildir. Doom, Prince of Persia, Tomb Raider, Blood, Quake 2 gibi oyunların verdiği tadı, yeni nesil konsollardaki oyunların hiçbiri veremiyor. Yeni nesil çıktı şimdi de. Artık oyun yapımcıları iyice grafīe önem verecek ve oyulara can alıcı özellikler eklemeyecekler. Artık hem grafīe, hem oynanış önem veren sadece birkaç firma

kaldı. Adamlar buluyor süper bir program, dayıborlar oyuna mükemmel fizik motorunu, senaryoya falan ilgi göstermemip "Grafik yeter bu oyunun satması için" diyorlar ve gerisi fasa fisostu... Cevaplarsanız çok sevinirim.

Alpan Öngan

Değerli Evladım Alpan,
Güzel yavrum, detaylı mektubun için çok teşekkür ederim. Anlattıkların o kadar önemli bir konuya parmak basıyor ki mektubunu iki kez okuyup, öyle cevap vermek istedim.

Akıllı ölüm benim; sen bellı ki ana-babası ile dost olabilen, iyi eğitim almış, hayırlı bir evlatsın. Babanla oturup oyunlarla ilgili konuşabilmen, onunla eğlenebilmen çok güzel bir özellik; sakın kötü arkadaşlara uyup da ailene sırt çevirme yavrum çünkü babanın yorumlarını beğenmemenden, hemen yoldan çibilecek bir yapın olduğunu da seziyorum.
Evladım, bazen büyüklerimizin sözleri bizim hoşumuza gitmeyebilir; bazen onlardan daha iyisini biliyor olduğumuzu düşünebiliriz ama büyüğülerimizin yaşıdıkları hayat ve gördükleri zorluklar onları deneyim sahibi yapmıştır. Onlar da çocuklarının aynı acıları çekmemeleri için uyardıktan, deneyimlerini paylaşmaktan geri duramazlar. Hayırlı bir evlat olarak ananın, babanın sözünü dinlemen, onların gösterdiği oyunları oynaman, oyunların grafikleri hakkında da ileri geri konuşmaman gerekir; değil mi canım yavrum? Oyunların grafiklerini

küçümüşyorsun ama oyunlar içerik, oynanış ve atmosfer olarak bir bütün değil midir çocuğum? En güzel grafiklere sahip oyunlar, oynanış sistemiyle tökezleyebilir ama süper bir oynanışa ve içeriğe sahip olan nice oyun da görsel kalitesi rezil olduğu için canımızı sıkılmamış mıdır? Akıllı çocuğum, anlıyorum; kendini, hayatı, evreni ve oyunları bile sorgulama dönemindesin. Ama bu sürecin seni ailennin sözlerinden ayırip, kötü arkadaşların yönlendirmesiyle kötü yollara düşürmesine izin verme; sonra çok pişman olur, "Author Abla söylemişti" dersin. Fakat geri dönmek, hataları telafi etmek de kolay değildir. O canavarlarla savaşmayı seven babanın, sevgili annenin elliinden öp, hayır dualarını al. Göreceksin; geçemediğin bölüm sonu canavarı kalmayacak, multiplayer karşılaşmalarda headshot'larla indireceksin rakiplerini. Aklın da yüreğin gibi huzur ve aile sevgisiyle dolsun, canım evladım. Kal sağlıcakla.

Sevgili Level ailesi, Bu mail'i sitem için yazıyorum. Şu arşiv konusunda kirildim çünkü altı yıldır, bir ay bile sektirmeden Level'ı alıyorum (Buna rağmen abone değilim, neden bilmiyorum!) ve hiçbirini atmadım, kıymadım. (Bazları ne yazık ki kayboldu ama.) Babamın "At bunları!" demesine "Belki ihtiyacım olur bir oyuna bakmam" falan diyerek karşı çıktıım. Yağmurda kaldığından kabarmış Temmuz 2001 sayısını bile atmadım, Level'lara kıymazdım. Sırf benim için geçerli değil bu, bir keresinde kolaj çalışması yaparken Level'dan resim kesmiş bir arkadaşa nasıl kızımsık sınıfta. Level'di o, bizim kıymetlimizdi, ona zarar verilemezdi. Şimdi o Level'ları atmamam için bir nedenim de kalmadı. Karşıda çıkamam atılmasına artık. Çok seviyorum onları ama ne yapalım... Keşke vermeseydiniz şu arşivi. Yazık oldu (olacak) onca Level'a... (Ayrıca "Ankara'da ayın ikisinde piyasada olur" diyor yetkililer ama ben hiç dördünden önce



piyasada olduğunu görmedim.)
Can Kanbak

Canım Evladım Can,
İnan mektubunu gözyaşları
îçinde okudum; şu satırları
sayfaya alırken de grafiker
Zeynep Abla'n da hüngür
hüngür ağlıyor şu anda. Güzel
yavrum; gönlü Level aşkı ile
dolu, yüreği güzel okuyucum
benim... Biz de yıllardır bu
güvenin ve sevginin karşılığını
verebilmek için savaştık; bizi
bu kadar seven okurlarımızın,
bunca genç insanın kalbinde bir
hayal kırıklığı yaratmamak için
mücadele ettik. Hayatımızdan
yıllar akıp giderken, bizi
sevenlerin destekleri ile genç
kalabildik; nice düşmanla,
hırsızla, üç kağıtıyla,
dolandırıcıyla savaştık da bir
gün şikayet etmedik çünkü
senin gibi güzel yürekli

"GÜZEL YAVRUM; GÖNLÜ LEVEL AŞKI İLE DOLU, YUREĞİ GÜZEL OKUYUCUM BENİM..."

okurlarımızın gönlündeki Level aşından güç ve moral aldık. Sevgili Can; senin çok akıllı, çok zeki bir çocuk olduğuna eminim. Okulundan, orada Level'i kestirmeyen nice akıllı, cin gibi arkadaşından da bahsetmişsin. Belli ki çok güzel, uyumlu bir ortamınız var. Evladım, bir DVD'ye güvenip bunca yıldır biriktirdiğin arşivini atarsan yazık olmayacak mı? Nice koleksiyoncular, meraklılar, okurlar öyle bir arşivi satın almak için para ödemeye hazırlıken, sen güzeli arşivini -üstelik de o kadar iyi korunmuş tertemiz arşiv- çöpe mi atacaksın? Ailenin bu konuda seni anlamadığını, kolaylık göstermediğini yazmışım ancak aile içinden gündünden bir büyüğünle konuşur ve derdini anlatırsan ve onun desteğini alarak babanla konuşmasını sağlarsan, babacığının da senin değer verdigün o koleksiyona zarar vermeyeceğine, anlayışlı davranacağına eminim güzel çocuğum. Sakın kendini üzme; her sorun hallolur ama sağlık bozulduğunda durum daha da zorlaşır. Moralini bozma

evladım; inşallah bu mektubu
okuyan tüm okurlarımızın da
kalbi ve duaları seninle olur
ve bu sorunun üstesinden
gelirsin.

Salam Level Camiası, Yillardır aldığım dergiye ilk defa mektup yazıyorum, şimdiye kadar niye yazmadım, bilmiyorum ama ne bileyim; ders, iş, güç işte... Evvelki ay Oyunlar Bizi Geliştiriyor yazısını okuduğumda "Vay be! Demek ki ben bu yüzden buder kadar zekiyim" dedim kendi kendime. Hepimiz öyle değil miyiz ki? Şu Prince of Persia serisini severek bitirmişimdir. Tabii ki malum, biz Bursa'dayız; orijinal oyun kim, biz kim?! Son oyunlara da Starforce diye bir şey (Ne olduğunu biliyorum.) musallat

değişiklik oldu. Ama bakıyorum sizin gözünüz WoW'dan başka bir şey görmüyor. Lütfen tüm oyungeverlere eşit davranışın. Biz de SRO rehberi istiyoruz! Son olarak Assassin's Creed posteri istiyorum sizden. Poster istemeyeni de hayretle kınıyorum. Çok iyi geldiniz; hep böyle olmaya devam edin...

BerkayGEN

Güzel Evladım Berkay,
Canım yavrum, evvela
mektubunu okuyunca çok
hislediğimi ve duyugandığımı
dile getirmek istiyorum.
Bunca yıllık "mektup ablalığı"
yaşamında, bu kadar
etkilendiğim okur mektubu
sayısı çok azdır. Adeta içini
dökümüş, gönlündekileri,
yüreğindekileri olduğu gibi
mektubuna akitmişsin güzel
çocuğum.

Düşünceli oğlum, yazdığını yazları okuyup beğenmiş ve bunu bize paylaşan okur sayısı o kadar az ki eski sayılardaki yazılarımıza övgüler geldikçe çok mutlu oluyoruz. Senin de o yazıları okuyan güzel gözlerine zeval gelmesin; yüreğine aklına, bize bu satırları yazan elciklerine, parmakçağızlarına sağlık yavrum.

Evladım, gerçekten de oyunların insanı geliştirdiğine inanıyorum. Bak, komşulardan Hatice Hanım geçenlerde fal baktırmak için bana uğramıştı da fincanlarını kapatıp falı soğutup kisırımızı ve kekimizi yerken uzun uzun konuşma fırsatı yakaladık. Bu arada Hatice Hanım da pek bahtsız bir kadıncağızdır. Daha çok genç yaşta, kocası bunu bir Rus dilber için terk etmiş, Haticecik de elinde bebeği ile öyle ortada kalivermişti. Neyse ki o kalpsız, o yüreksiz, o cibilliyetsiz adamın anası-babası, gelinlerinin öyle sokaklarda kalmasına razı olmamış da kadına bir ev alıp, aylık bağlamış; torunlarının her sorunu ile ilgilenmiş o hayırı, o cennetlik, o nur gibi kaynana ile kayınbabası... Neyse, konu dağılmamasın evladım. İşte bu Hatice Hanım'ın oğlu, artık baba

sevgisi eksikliğinden mi
yoksa küçükken geçirdiği
ateşli bir hastalıktan mı
bilinmez; böyle pek çekingen,
kimseyle konuşmayan bir
oğlancağız olmuştu. Sonra bir
gün, ziyarete geldiklerinde,
cocuğun babaannesini ve
dedesini kenara çektim.
"Bey!" dedim, "Bak bu çocuğu
sahip çıkmışın, sokaklara
bırakmamışın, serseri
etmemişsin, okutuyorsun,
adam ediyorsun ama bunun
bir sorunu var. Arkadaşlarınıн
hepsi bilgisayar var; hepsi
bütün gün oyun oynuyorlar,
MSN'de chat yapıyorlar. Yaşı
da büyüdü; flört yaşına geldi
bu çocuk. MSN olmadan nasıl
flört edecek, nasıl helal süt
emmış, annesinin-babasının
sözünden çıkmayan, ev
işlerinden, yemekten, tüden
anlayan hayırlı kismetler
bulacak kendine?"

Sonra o hayırlı adam, o gönlü kocaman dede, gitte torununa bir bilgisayar aldı. Hem de Dual Core ve Direct X 10 destekli ekran kartıyla... Peki, şimdi ne oldu? Çocuk, sıcak tencere görmüş cin misri gibi bir açıldı, serpildi. Maşallah bütün mahalle "illallah" diyoruz şimdi.

Zillere basıp kaçmasa 5+1 ses sistemini sonuna kadar açıp oyun oynuyor; mahalleli canavar, yaratık çırışlarından, ciyak ciyak çığlıklar atan Sadako bozuntusu hanım kızcağızların gürültüsünden bezdi, yoruldu güzel evladım. Evet, oyunlar insanları geliştirir de bu kadar geliştirmeli midir?

Bu soruya da kendimize sormalıyız. Bak, fi tarihinde bir Dünya Kupası'nda, genç bir kaleci, reflekslerini video oyunları oynayarak geliştirdiğini açıklayıp manşetlere çıktı. Sonra patır patır goller yeyince madara oldu elbette. Bir de bu yanı var ollayın.

Seni yetiştiren, o duyarlı mektupları yazan elçezilerini büyütmenin anneciğinin, babacığının ellerinden öpmeyi, gönüllerini ve hayır dualarını almayı unutma evladım. Yaradanım yolunu açık etsin inşallah.



OYUNU KAÇIRMAYIN!

ÇIFT KATMAN DVD
HEDİYELİ

CHIP
OYUN

Hollywood'dan PC'ye son transfer



DAZZLING DISPLAYS Fresh screensavers and apps! ▶ Trendy mobile applications and royal installers ▶ 2007's classics ▶ Novelties 2007! ▶ PC GAMES ▶ Best Novels ▶ Licensed Merchandise ▶ Music ▶ Software ▶ Systematic ▶ CAA ▶ Tiberian Moon ▶ STALKER ▶ WOTC ▶ The Hunting Oracle ▶ Warfront II: Total War ▶ Company of Heroes ▶ Supreme Commander ▶ MONSTER HUNTER ▶ God of War 2 ▶ The Darkness ▶ Sons of War ▶ Return of the King ▶ Galleri Art 0 ▶ Shout ▶ Saints Row

CHIP ÖZEL SAYI
OYUN 2007



COMMAND
CONQUER

MODULAR

Command & Conquer: Generals 2003 / Command & Conquer: Generals 2003: Beyond the Shadow of Doubt



MODULAR

Command & Conquer: Generals 2003 / Command & Conquer: Generals 2003: Beyond the Shadow of Doubt



VIDEODAİR

Doom 3: Hell on Earth / Doom 3: Hell on Earth: Deathmatch / Doom 3: Hell on Earth: Deathmatch: The World at War



VİDEODAİR

Vegas / Vegas: The Big Picture / Vegas: The Big Picture: The World's Biggest Casino

ÇIFT KATMAN DVD-ROM

KAFADARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAVI: 24 EKİM 2007 OO VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



SONBAHARDAN ÇİZGİLER ■

Yazın bitmesiyle birlikte hüzünlü sonbahar, rengini yavaş yavaş göstermeye başladı. Eski oyunları seven ve yenilerin çoğuna burun kıvırın oyun severler için bundan daha uygun bir mevsim yoktur herhalde. Dolayısıyla bu ay özel bir konu hazırlamak gerekiyordu. Biz de sizler için mevsime uygun olan iki adet özel konu hazırladık. Bunlardan ilkı Gelmiş Geçmiş En İyi Beş Adventure Oyunu.

Her ne kadar adventure oyunlarının soyu büyük oranda tükenmiş olsa da sanıyorum ki pek çoğuımız için bu tür, zamanında oynadığımız en keyifli oyunları barındıran tür olarak zihnimizde yer almaya devam ediyor. Biraz düşününce kaliteli adventure oyunlarını alt alta yazmak çok da zor değil. Ama bunları beşinde indirmek ve üstüne üstlük en iyiden aşağıya doğru sıralamak hiç de kolay olmadı. 20'den fazla oyunu tek tek gözden geçirdik; bazılarını ise tekrar oynadık ve sonunda, büyük oranda duyusallıktan arındırılmış olan bir liste hazırladık. Liste elbette tartışmaya açık. Bakalım siz bu sıralama hakkına ne düşüneceksiniz?

Diğer özel konumuz ise Fallout. Serinin üçüncü oyunu beklenirken bu klasikin geçmişini sizler için ortaya koyduk. Tüm yönleriyle, Fallout'u Fallout yapan her şeyi bu yazda bulacaksınız: 1994 yılında ilk çalışmaların başladığı andan itibaren oyunun nasıl şekillendiği, yapımcıların başlarına gelen aksilikler ve oyunun arkasındaki unutulmaz ekip... Ve belki de en önemli soru: Fallout neden bu kadar çok sevildi?

Gelecek ay aynı sayfalarada görüşmek üzere...
ÜMİT ÖNCEL ■

İÇİNDEKİLER

SAYFA 124

BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM ■

DEHA VE ONUN TAKOZ BİLGİSAVARININ MÜTHİŞ MACERALARI

SAYFA 124-125

KAFADARI HABERLERİ ■

GEL VATANDAŞ GEL! EN YENİ ESKİ HABERLER BU SAYFALARDA!

SAYFA 125 ■

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ 5 ADVENTURE OYunu

ADVENTURE ÖLMEDİ: BU SAYFADA YAŞIYOR!

SAYFA 126

YAPIM HİKAYESİ ■

FALLOUT EFSANESİ HAKKINDA BİLMEDİĞİNİZ HER ŞEY

YAYIN SÖZÜ

"Dünyada iki tür insan vardır Lloyd; ellerinde dolu silah olanlar ve kazanlar. Sen kaziyorsun."

*The Chosen One
(Fallout 2)*

Kafa Haberler



WII'YE TARİHİ DESTEK

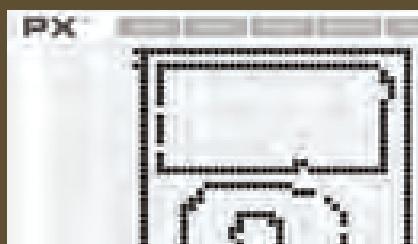
Nintendo yıllar önce en çok satmış olan oyunları bir kez daha önemlere getirip, bir kez daha bize satmaya devam ediyor. Daha önce piyasaya çıkmış ve çok tutmuş olan Turbografx CD oyunları şu sıralar Wii için yeniden elden geçiriliyor. Öncelikle Wii'nin Japonya'da satılan sürümü için geliştirilen oyunların daha sonra Avrupa ve ABD pazarına sunulacağı belirtiliyor.



SPECTRUM EMULATÖRÜ GÜNCELLENDİ

ZX Spectrum ve Z80 emulatörü olan DSP için yayınlanacak olan yeni güncelleme, CPC (Colour Personal Computer-Amstrad'ın çıkarttığı 8 bit'lik cihazların modeli) ve Gameboy emulasyonlarını da kapsayacak. Ancak şu an için odak, Ghouls 'n Goblins ve Tie Ar Kung Fu gibi ZX ve Z80 oyunları...

İndirmek için: leniad.cjb.net/dsp/index.htm



OYUNLAR HARİT TARZINIZSA...

...Ve tarzını hayatına yansıtmak isteyenler için harika bir programcık yayınlandı. Primitive State firmasının tasarladığı ve sizi bir retro dünyasına sokacak olan bu online program sayesinde tamamıyla piksellerden oluşan t-shirt baskıları çizebiliyorsunuz. "Köklü bir oyuncuyum ve yeni nesilden hoşlanmam" diyorsanız şu link'e bir göz atmanızı tavsiye ederiz: <http://www.pocket-lint.co.uk/tags/t-phml/Primitive%20State>

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

CLIVE BARKER'S UNDYING

Artık üzülmeyi bırakın ve vitrinlerin önünde GeForce 8800'lere bakıp bakıp iç geçirmekten vazgeçin. Daha iki-üç sene önce aldığınız bilgisayarların artık işe yaramadığını düşünüyorsanız, inanın çok hatalısınız. Aslında piyasada, satın almayı unuttugunuza da arada görmeyip atladiğiniz o kadar çok oyun var ki... Bunların yanında tekrar tekrar oynanabilecek oyunları da unutmamak gereklidir. Yeni birçok oyuncunun veremediği o heyecanı veren, ara ara yeniden kurulan nostalji dozu yüksek olan klasik oyunlar... Hey gidi günler! Her neyse... Bu oyunlardan bir tanesini sizler için eski bir raftan indirdim, üzerindeki tozu söyle bir üfledim ve satır aralarına gömülmüş olan bir klasik daha bilgisayarımla yeniden buluşturdum: Clive Barker's Undying

Jericho'nun çıkışmasına çok az bir süre kaldı. Sizi bilmem ama ben Clive Barker adıyla bir oyuna daha piyasaya çıkacağım için çok heyecanlıyım. Ancak Clive Barker'in grotesk dehası, sanal ortamda çoktan kendinden söz ettirmeye başlamıştı zaten. Evet, Undying'den bahsediyorum. Bu oyunda Clive Barker, bilgisayarlarınızın karşısında ruhlarımıza bedenlerimizden ayrılmak için elinden geleni yapmıştır. Şu anda kullandığınız bilgisayar, bundan yedi yıl önce çikan bu klasik oynamak için fazla yeterli olacaktır. Bunun için, efendime söyleyeyim; bir "akı kapasitörü"ne ya da "88 mil" hızı ihtiyacınız yok. Bir adet CD-ROM sürücü ve uzun bir süredir bir köşede durmaktan tozlanmış olan Undying CD'si yeterli!

KORKMAK İÇİN ESKİ BİR Umut

Undying'i ilk oynadığım günü hatırlıyorum da gerçekten çok korkmuştum. Oyunu bir süre sonra tekrar kurdum; fakat o da ne?! İlk defa oynuyormuş gibi korkmaya devam ettim. Eminim ki bu yazıyı okuyan sizler de, -eğer tekrar oynamaya başlarsanız- ilk kez oynuyormuş gibi korkacaksınız. Özellikle oyunu son oynayışınızı üzerinden bu yana "Aaa... Burada bir şeyler oluyordu ama ne olduğunu unutmuşum; dur bir kontrol edeyim" diyecek kadar zaman geçtiyse, sözlerinizin devamı büyük bir çığlıkla, klavye ve farenin bir yerlere fırlamasıyla ya da zavallı takoz bilgisayarınızın ani bir "reset" yemesiyle sonuçlanacaktır.

HOW TO HOWLERS HOWLING?

Başlığı İngilizce yazdım, farkındayım. Çünkü böyle daha komik gözükeceğini ve az da olsa "Howler" korkunuzdan sıyrılacığınızı düşündürüm. Howlerlar'ı görmeden önce, onların haykırmaya ve uluma karışımı seslerini duymanıza ve hatta bazen, yerlerini bilmenize rağmen saklandıkları yerlerden çıktııklarında, panik ve korku içinde, "Howler"lar haricinde kalan her noktaya ateş edebilirsiniz. Bu durumda astigmat olan arkadaşlar oyunu gözlüksüz oynayabilirler.

SCYRE

Başka hangi büyünün adı akliniza bu kadar kazınabilir? Ha, bir de; "Gelziabar Taşı" yeşil, mistik ve büyülü görüntüyle adına ne kadar da uygun, değil mi?

Gelziabar Taşı, elinizdeyken, geçtiğiniz bazı yerlerde parlamaya başlıyor ve aynı anda puslu ve korkutucu bir ses "Look" ya da "See" dierek sizi germeye başlıyor. Bu noktalarda "Scyre" büyüsünü kullandığınızda ise ya ailenin kirli geçmişine ait dehşet bir sahne ile ya da yolculüğünüz sırasında size yol gösterecek olan gizemli ipuçlarıyla karşılaşabiliyorsunuz. Kısacası, korkudan yerinizden sıçramamanız için hiçbir nedeniz kalmıyor.

Bu oyundan; "Karanlıkta oynayın" ya da "mum yakın" vs. gibi tavsiyelerde bulunmayacağım. Bunlar elbette atmosfere katkıda bulunacak unsurlar ama gündüz bile oynasanız, oyun etkileyiciliğinden hiçbir şey kaybetmiyor. Sonuçta bu bir Clive Barker eseri. Kendisi nasıl kitaplarında ve filmlerde insanlara korkunç hikayeler anlatmanın inceliklerini ve bu sayede onları derinden etkilemenin ücra yollarını avucunun içi gibi biliyorsa; sanal ortamda eserleri de bu dolambaçlı yollarda asla kaybolmuyor. Bu arada "korku külliyatı" ile aranız iyiyse -eğer hala okumadıysanız- Clive Barker'dan "Kan Kitapları"nı ve -eğer izlemediyiseniz- yine Clive Barker'ın "Hellraiser" ve "Candyman" filmini izlemenizi tavsiye ederim.

DEHA UZBAS



Undying, mükemmel atmosferiyle bize korku dolu saatler yaşatmıştır.

Minimum Sistem: Pentium II 400 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Video Hafızası, 90 MB Hard Disk Alanı

Önerilen Sistem: Pentium III 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 610 MB Hard Disk Alanı

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ 5 ADVENTURE OYUNU ■

5. THE LONGEST JOURNEY / FUNCOM, 1999

Adventure oyunlarının parlak zamanlarını geride bıraktığı bir dönemde ve pek çok kişi bu tür için "Artık tamamen bitti" derken, Norveç'ten çıkan Funcom adlı bir firma, belki de türün ömrünün uzamasını sağladı. 1999 yılının sonlarında Norveç'te piyasaya çıkan oyun, 2000 yılının başlarında tüm Avrupa'da, sonrasında ise ABD'de piyasaya çıktı.



Daha giriş animasyonuyla siz çarpan oyunun, birbirinden keyifli 13 bölüm boyunca heyecanı hiç düşmüyordu; ustalıkla kaleme alınmış senaryosu yine aynı ustalıkla oyuncuya anlatılıyordu. Beklemediğimiz bir anda, beklemediğimiz bir coğrafyadan gelerek bizi şaşırtan The Longest Journey, adını "tüm zamanların en iyi adventure oyunları" arasına yazdırmayı sonuna kadar hak ediyor.

4. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS / LUCASARTS, 1992

LucasArts'ın üst üste piyasaya çıkardığı üç Indiana Jones uyarlamasının tamamı başarılı olmuş ama hiçbir yapımcıların istediği seviyeye ulaşamamıştı. Dördüncü denemede LucasArts programcılar şimdiden kadar izledikleri yolu terk ederek farklı bir şey denemeye karar verdiler. Daha öncekilerden farklı olarak bu kez, filmin öyküsünü direkt oyuna uyarlamak yerine tamamıyla özgün bir oyun yaratmaya karar verdiler. Tüm Indy hayranlarının seveceği bir çizgi izleyerek Jones'un; New York, Azur adaları, Nazi denizaltıları ve tabii ki kayıp kıl Atlantis arasında mezik dokumاسını sağladılar. Nihayetinde bu özenli çalışma, şimdiden kadar yapılmış en iyi Indiana Jones oyunun piyasaya çıkışmasını sağladı.

3. GRIM FANDANGO / LUCASARTS, 1998

Hiç Meksika'da bulundunuz mu? Grim Fandango'yu oynamış olanlar bu soruya "Neredeyse" cevabını verebilirler. Bu kadar eğlenceli, bu kadar keyifli ve bu kadar güzel görünen bir oyunun aynı zamanda bu derecede eğitici olabileceğini öngörebilmek çok da kolay bir iş olmasa gerek. "Eğitici olmak" pek çok oyun için kesinlikle önceliklerden biri değildir ama Grim Fandango'yu oynarken Meksika Kültürü hakkında çok şey öğreniyor olmanız artı bir özellik.

LucasArts'ın -yapımları arasında- belki de en kötü pazarlama stratejisini kullandığı Grim Fandango, bu durumu hak etmeyecek kadar mükemmel bir öykü yapısına ve bu yapıyı destekleyen grafiklere sahipti. Oynamamış olanlar için gerçekten büyük bir kayıp.

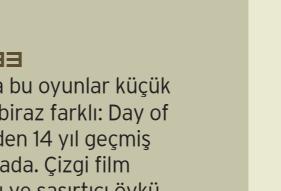


2. THE SECRET OF MONKEY ISLAND / LUCASARTS, 1990

İlk dört sırada LucasArts oyunlarının yer aldığı fark etmişsinizdir. Dikkat ettiyseniz, Grim Fandango dışında kalan diğer üç oyun, 1990-1995 yılları arasında piyasaya sürülmüş. İşte bu beş yıllık dönemde pek çok kişiye göre, hem LucasArts'ın, hem de adventure türünün altın çağını oluşturuyor. Bu altın dönemi başlatan oyun ise



Guybrush Threepwood'un başrolde olduğu The Secret of Monkey Island'dır. LucasArts'ın 1980'lerden beri kullandığı SCUMM (LucasArts'ın Maniac Mansion'dan beri kullandığı oyun motoru) adlı sistemin önemli bir gelişme gösterdiği bu oyun ile birlikte hem oynanış sistemi, hem de grafikler zirve yapmıştır. Aradan geçen onca yıla rağmen The Secret of Monkey Island unutulmadı ve büyük ihtimalle unutulmayacak.



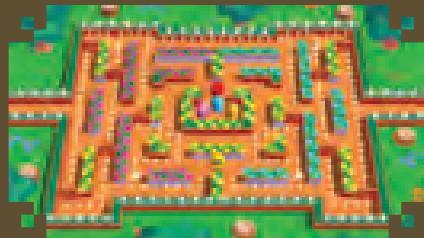
1. DAY OF THE TENTACLE / LUCASARTS, 1993

Listenin son dört sırasındaki oyunlar tartışmasız çok kaliteli ama bu oyunlar küçük de olsa bazı kusurlara sahip. Days of the Tentacle'da ise durum biraz farklı: Day of the Tentacle, listemizin birinci sırasında yer alıyor çünkü üzerinden 14 yıl geçmiş olmasına rağmen halen onun gibi "kusursuz" bir oyun yok piyasada. Çizgi film lezzetinde grafikleriyle, mükemmel müzik ve son derece yaratıcı ve şansızlığı ökü kurgusuyla bu oyunun hiçbir noktasında oyuncuya hayal kırıklığına uğratacak herhangi bir sorun yok. Bugün bile hala adventure severlerin belirli aralıklarla oynadığı Days of Tentacle artık yaşamadığını söyleyebileceğimiz adventure türünün kesinlikle gelmiş geçmiş en iyi oyunu.



ÜMIT ÖNCEL ■

KAFŞA HABERLER ■



HANABI FESTİVALİ WII'DE

Retro oyun severler için bir Wii haberi daha: Japonya'da kutlanan Hanabi Festivali (çiçek sevgisinin havai fişek gösterileriyle kutlandığı bir Japon bayramı) sebebiyle Nintendo, Avrupa'ya şimdiden kadar asla ulaşmamış olan oyunları Virtual Console'a (Sanal Konsol) getiriyor. Haftalık olarak güncellenecek olan yeni oyunlar arasında, birinci hafta Mario'nun olacak; Super Mario 2'nin hiç yayımlanmamış bölümleri ve SNES'te daha önce çıkan Mario's Super Picross gibi oyunlar indirilmeye hazır olacak.



PSP'DE DOS OYUNLARI

CrazyC tarafından PSP'ye uyarlanan ve DOS oyunları için emulasyon sağlayan DosBox için yeni güncelleme yayınlandı. Tüm kullanıcıları rahatsız eden ses bozumalarını düzeltten yama ayrıca, DOS oyunlarının PSP'de çok daha verimli bir şekilde ve daha canlı renklerle oynanmasını mümkün kılıyor. Programın son versiyonunu bu ayki DVD'mizin "Servis" bölümünde bulabilir ya da <http://forums.ps2dev.org/viewtopic.php?t=3179> adresinden indirebilirsiniz.



DS KULLANICILARINA MÜJDE

Namco'nun eski klasiklerini DS kullanıcılarıyla buluşturacak olan yeni derlemesi Namco Museum DS, kablosuz multiplayer ve çift ekran desteği sağlayacak. Pac-Man, Xevious, Galaga, Galaxian, Mappy, Dig-Dug, II ve Tower of Druaga gibi oyunları içeren Namco Museum DS, yine çıkacağı platformun tüm "kolay oynanabilirlik" nimetlerinden yararlanacak.

FALLOUT

SAVAS... ASLA DEĞİŞMEZ



aldur's Gate, IceWind Dale ve Planescape: Torment gibi oyunlara imza atmış olsa da Black Isle Studios'u asıl üne kavuşturan oyunun Fallout olduğunu söylemek mümkün.

İlk 1997 yılında, ikincisi ise hemen arkasından 1998 yılında piyasaya çıkmış olan Fallout serisinin, aradan geçen onca yıla rağmen hala pek çok oyuncunun hafızasında tazeliğini koruması ve serinin hazırlanmakta olan üçüncü oyununun bu denli ses getiriyor olması, zamanında ortaya çıkartılmış olan işin ne kadar özel olduğunu ortaya koyuyor. Bu oyunu bu kadar özel kılan şeyin ne olduğunu anlamak için biraz geçmiş gitmemiz gereklidir.

ÖNCE GURPS VARDI

1994 yılında yapılan ilk planlara göre bildiğimiz ve sevdigimiz Fallout'un orjinali bugünden oldukça farklıydı. Oyunu geliştirmekle görevlendirilmiş olan ekibin masaüstü RPG oyunlarına hayranlığı nedeniyle hedef, bir masaüstü RPG oyununu mümkün olan en gerçekçi şekilde bir bilgisayar oyununa

yansıtmaktı. O dönemde, özellikle ABD'de oldukça tanınmış olan GURPS (Generic Universal Role Playing System) sistemi, Fallout'un ana iskeletini oluşturacaktı. Hatta yapımcı Tim Cain, ekibine, oyunun GURPS'e birebir olarak uygun olmasını istedikini, oyuncuların bunu hissetmelerini sağlamaları gerektiğini söyleyordu. Çalışmalar tüm hızıyla devam ederken her şey yolunda gürünüyordu. GURPS'in yaratıcısı Steve Jackson gidisattan son derece memnundu. GURPS'in karmaşık sistemi, bilgisayar oyuncuları için neredeyse baştan yaratılmış ve kullanımı son derece kolay olan bir ara birim hazırlanmıştı. Interplay firmasının bir departmanı olan Black Isle Studios, varını yoğunu ortaya koyarak oyunun 1997'de piyasaya çıkabilmesi için çalışıyordu.



Fakat bir anda Interplay cephesinde meydana gelen bir gelişme nedeniyle Fallout'a verilen destek azaldı ve Fallout'un B sınıfı, yani önceliği ve beklenileri düşük seviyede olan bir oyun olmasına karar verildi. Interplay'in, GURPS'ten daha fazla tanınan TSR firmasına ait olan AD&D sisteminin lisansını alması, RPG türünde A sınıfı oyunlar geliştirmek için AD&D'yi kullanmaya karar vermesine yol açtı. Buna rağmen Tim Cain ve ekibi çalışmasını sürdürdü. Aradan kısa bir süre geçtikten sonra, Steve Jackson'dan ekibe ikinci bir darbe geldi. Jackson hemen hemen her şeyden memnundu ama oyunun açılış filmindeki idam sahnesini çok vahşi ve karakter ekranındaki Vault Boy resimlerini çok ciddiyetsiz bulmuştu. Birkaç görüşmenin ardından Steve Jackson programcıları bu tip konulara müdahale etmelerini doğru bulmadığını söyledi; onların işi sadece GURPS'ten bilgisayar ortamına aktarmaktan ibaretti. Sürtüşme artınca -12 Şubat 1997'de- Interplay, Steve Jackson Games ile olan anlaşmasını iptal etmek zorunda kaldı. Artık Fallout ekibi yıl içinde piyasaya çıkartmak zorunda olduğu bir oyun ve tüm oyuna uyarlanmış fakat kullanamayacakları bir sistem ile baş başa kalmıştı.

ÖZEL BİR SİSTEM

GURPS, üç yıl içinde proje için oldukça önemli bir hale gelmişti. Oyunun sistemi tamamen GURPS üzerine kurulmuştu fakat ekip artık



SONSUZ ESİN KAYNAĞI



Fallout'u yaratırken yapımcıların esinlendikleri pek çok kaynak oldu. Bunlardan ilki Interplay'in daha önce piyasaya çıkartmış olduğu Wasteland adlı oyundu. Bunun dışında City of Lost Children, Brazil, Them, Blade Runner, Ghost in the Shell ve Mad Max 2 gibi filmler de yine Fallout yapımcılarına ilham verdi. Hatta pop kültüründen de esintiler taşıyan Fallout'un geliştiricilerinden Leonard Boyarsky, oyuna, Star Wars ile The Simpsons gibi pek çok filmde / diziden bir şeyler kattıklarını söyleyordu.

THE INK SPOTS

1930 ve 1940'larda, R&B ve Rock and Roll türünde yaptığı şarkılarla her iki türün de gelişimine büyük katkı sağlayan The Ink Spots'un, Fallout sevenler için de özel bir önemi var. Oyunun başındaki "Maybe you'll think of me..." sözleriyle başlayan o unutulmaz şarkı, 1940 yılında ABD müzik listelerinde iki numaraya kadar yükselmıştı. 1952 yılında yeni yorumla listelerde üçüncü sıraya ulaşan Maybe, tam 45 yıl sonra Fallout yapımcıları tarafından bir kez daha keşfedildi.

Ne var ki Tim Cain'in oyunda asıl kullanmak istediği şarki Maybe değil, yine aynı grubun 1941 yılında yazdığı I Don't Want to Set the World on Fire adlı şarkıdır. Fakat ne yazık ki 1997 yılında oldukça düşük bütçeli olan Fallout projesi için Interplay bu şarkının lisans haklarını satın alamadı. I Don't Want to Set the World on Fire, 1983'te bir parfüm reklamında, 1988'de Megadeth'in Set the World a Fire şarkısının girişinde, yine aynı yılda, The Simpsons'in Treehouse of Horror XVII adlı bölümünün kapanışında ve son olarak 1993 yılında Wilder Napalm adlı filmde kullanıldı. Bethesda 1997 yılındaki bu girişimi unutmamış olacak ki I Don't Want to Set the World on Fire Fallout 3'te yer alan şarkılardan biri olacak.



bu sistemi kullanamayacaktı. Bunun üzerine ekip, en başa dönerek GURPS'in yerini alabilecek yeni bir sistem yaratmak için çalışmaya başladı ve yalnızca birkaç hafta içinde SPECIAL adı verilen bir sistem yaratıldı. İlk olarak ACELIPS olarak adlandırılan ama daha sonra harflerin yerleri değiştirilerek daha anlamlı bir hale getirilen bu sistem, yaratılan karakterin Güç, Algı, Dayanıklılık, Karizma, Zeka, Çeviklik ve Şans gibi yedi temel özelliğin baş harflerinden oluşuyordu. Bu noktada ekip bir kez daha başa dönerek GURPS için hazırlanan çalışmalarını SPECIAL'a uyardılar.

Oyunun piyasa çıkışmasına sadece altı ay kala ortaya çıkan bu aksilikler ekibi zora sokmuş olsa da Fallout'un nasıl bir oyun olacağı yıllar öncesinden belirlenmişti. Bu yüzden oyun, olumsuz gelişmelerden etkilenmedi. "1950'lerde bilimkurgu yazarları tarafından öngörülen karanlık geleceğin canlandırıldığı karanlık bir oyun" fikri, günümüz oyuncularının keyif alacağı mizah unsurları ile desteklenerek geliştirildi. Aynı zamanda Tim Cain, 1950'lerdeki "karantik gelecek" öngörülerini yine aynı yıllarda naif insan portreleri ile ustaca birebirleştirerek ortaya çarpık ve belki de bu sayede son derece etkili bir atmosfer çıkartmayı başardı. Bu atmosferin oyundaki ilk -ve belki de en olumlu- etkisi daha açılış ekranında karşımıza çıkıyor. Kanada'da, askerlerin, bir sivil öldürdükten sonra gülümseyerek kameraya el sallamaları bu çarpıklığı ilk dakikadan ortaya koyarak oyunculara kendilerine neyin beklediğini gösteriyor. Tabii ki Steve Jackson gibi bundan rahatsız olanlar da oldu ama 10 yıl sonra bile, oyuncular tarafından merakla yeni bir Fallout bekleniyorsa bunda en büyük etken bu çarpıklığın başarılı bir şekilde yansıtılabilmesidir.

GERÇEK RPG

Oyunun Orta Çağ'da geçmesi de ilk başta ortaya atılan fikirlerden biriydi. Ama grafik sanatçılarının, 50'lerin bilimkurgu atmosferinin daha "havalı" görüneceğini iddia etmeleri nedeniyle, Fallout'un 2100'ü yıldır konu almasına karar verildi. 1990'ların sonrasında ortalığı kasıp kavuran AD&D firtinası ve Elfler ile ejderhaların çok popüler

olması da ekibin bu temanın dışına çıkmak istemesine neden oldu.

Fallout bir masaüstü RPG'si olarak tasarlanmıştı. Tim Cain ve ekibinin bu hedefe çok büyük oranda ulaştığını söylemek mümkün. Tim Cain'e göre bir RPG oyununu iyi kılan en önemli faktör oyuncunun sahip olduğu seçenek sayısı. Birbirlerinden çok farklı karakterler yaratarak oyna başlamak,ambaşa şekilde karakterleri geliştirmek ve farklı sonlar... Hemen hemen tüm RPG oyunları için geçerli olan bu sıhırı başarı formülünü Fallout'ta da görmek mümkün. Oyuncular, tercih ederlerse son derece iyi ya da son derece kötü bir karakteri oynayabiliyorlar. Üstelik oyundaki karma yapı sayesinde bunun etkilerini de görmek mümkün. Örneğin; çok iyi niyetli bir karakteri oynarken, kötü adamlar, diyaloga bile girmeden size ateş açabiliyorlar. Diğer yandan, kötü adamlarla birlik olarak oyundaki tüm masumların peşine düşmek de mümkün. Ve bu noktada ortaya çıkan en önemli unsur oyundaki denge faktörü. İyi ya da kötü olmak arasında yapılan seçim hiçbir şekilde oyun keyfini köreltmiyor. Her iki taraf için de yapılabilecek çok şey var. Aynı denge oyundaki uyuşturucu kullanımı için de geçerli. Şiddet ve cinsellik öğeleri nedeniyle, oyun her şartta, tüm dünyada M Rated (Yetişkinlere Özel) derecesiyle piyasa çıkacağı için ekip uyuşturucu kullanımını da Fallout'a eklemeye karar vermiş.

Şu günlerde Fallout 3 için geri sayım devam ediyor. Karşımıza bir FPS oyununun çıkacağından korkسا da her şeyin istediğimiz yönde gelişmesini umuyoruz.

ÜMIT ÖNCEL ■



FALLOUT'UN ÇOCUKLARI

Piyasada iki farklı Fallout 1 sürümünün olduğunu biliyor muydunuz? Bunlardan ilki ABD'de piyasa çıkartılmak üzere hazırlanan oyun. İkincisi ise Avrupa için özel olarak değiştirildi. Ve bunun tek sebebi oyundaki çocuk karakterlerdi. Fallout 1 piyasa çıkarmak üzere Tim Cain'e, Interplay'ın İngiltere ofisinden bir telefon geldi. Oradaki çalışanlar, çocuk karakterlerin öldürülebiliyor olmasının Avrupa'da oyunun yasaklanmasına yol açabileceğini söyledi. Fallout'u Avrupa'da piyasaya çıkartmamak gibi bir seçenek olmadığı için Cain, Avrupa sürümünde oyundaki tüm çocuk karakterleri Fallout'tan çıkartmaya karar verdi.



İngiltere ofisinin bu konuda hassas davranışının sebebinin, 1996 yılında İskoçya'daki Dunblade İlkokulu'nda 16 çocuğun öldürülmesi olduğu tahmin ediliyor.

FALLOUT'UN ARDINDAKİLER

TIMOTHY CAIN

1992'de Interplay için çalışmaya başlayan Tim Cain, 1997 ve 1998 yılında piyasaya çıkan Fallout oyunlarının bir numaralı adamı. Fallout'un yapımcısı, ana programcısı ve tasarımcısı olan Cain, 1998 yılında Fallout 2'yi tamamladıktan sonra kendi oyun firması olan Troika Games'i kurmak için Interplay'den ayrıldı. Arcanum, Temple of Elemental Evil ve Vampire: The Masquerade - Bloodlines'i piyasaya çıkarttıktan sonra 2005 yılının başlarında maddi kriz nedeniyle firma kapandı.

LEONARD BOYARSKY

Fallout'un iki numaralı adamı... 1992 yılında serbest bir grafiker olarak iş hayatına atılan Boyarsky, GURPS tabanlı olan oyunun geliştirilmesi için Interplay tarafından işe alındı. Görevi oyunun görsel atmosferini yaratmaktı fakat o bununla yetinmedi ve diyalog geliştirmekten, oyunun sonunu belirlemeye kadar pek çok şey yaptı. Örneğin; Fallout 1'in sonunda, karakterin Vault tarafından kabul edilmeyip, tekrar dışarı gönderilmesi fikrinin sahibi bu arkadaştır. Fallout 2'de biraz daha göz önünde olmak istedi ve Vault City'deki bir bilim adamina kendi adını verdi.

JASON D. ANDERSON

Fallout'un üç numaralı adamı olan Anderson; dünyanın, karakterlerin, Pip Boy ekranlarının ve izometrik yapının yaratılmasını sağladı. Oyun dünyasındaki kariyerine, Interplay'in USFC Chess adlı satranç oyununun grafiklerini geliştirmekle başlayan Anderson, daha sonra Cain ve Boyarsky ile birlikte Troika Games'i kurmak için Interplay'den ayrıldı.

RON PERLMAN

Fallout ile ilgili yıllarca hafızalardan silinmeyecek pek çok şey var. Bunlardan biri de oyununlarındaki "War... War never changes..." sözleriyle başlayan monologdur. Bu monologu seslendiren Ron Perlman'ın, Fallout'a, o zamanlarda öngörebildiği çok daha fazla katkısı olduğu kesin. Belki, uzun yıllar sonra Hellboy filmindeki rolü kapsamında da ona faydası olmuştur.

STEVE JACKSON

Steve Jackson Games ve GURPS'un yaratıcısı... 1990 yılında, ABD Gizli Servis'inin GURPS Cyberpunk adlı oyununun suça teşvik ettiği ve suç işlemeye zemin hazırladığı iddiası ile SJ Games ofisine yaptığı baskın ile dünya çapında üne kavuştu. Fallout'un proje aşamasında, oyunun sisteminin GURPS üzerine kurulu olması yönünde fikir belirttiğinden sonra son dakikada ariza çıkartıp projeden ayrılarak hayatının en büyük hatasını yaptı.

EKİM
SAYISINI
SAKIN
KAÇIRMA!

gizemli bir hikayeyi anlatıyor

heygirl

11 Sayı 2007 | 100 TL 12000017 Sayı 4 175.

DURACELL

Duruma Fotoğraf Çek. Yarışmaya Sen kazanmak istiyorsun?

Bu kızlar kimে kopuyor?

Hanna - Madonna
Halle - Paris
Priti - Shakira
Gaga - Jessica
Kimi - Hillary

Çekiciliğini artır, popülerliği yakala

Star ol!

Bedeninle, arkadaşlarınıla, ailenle birleş

"10 gün içinde olasıyorum böyle geliştim!"

Şenliklerdeki
Masa ve Teras
Dünya Dilleri
Öğretmenler

Test
Tipini seç,
yakışıklıyı kap

Onun yalan
söyledigini
nasıl anılsın

Güzeller
Sacından başla
ayaklarında bitir

Hepsi Hafızı Kartları

Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

CARMACK'IN YENİ BAŞYAPITINA KAVUSUYORUZ!



İNCELEMELER

- ▲ Stranglehold
- ▲ Company of Heroes: Opposing Fronts
- ▲ Empire Earth III

LEVEL DVD

- ▲ Stranglehold (Demo)
- ▲ SpiderMan: Friend or Foe (Demo)
- ▲ Race 07: The Official WTCC Game (Demo)

İLK BAKIŞLAR

- ▲ Call of Duty 4: Modern Warfare
- ▲ Mercenaries 2: World in Flames
- ▲ The Golden Compass



Company of Heroes: Opposing Fronts



Race 07: The Official WTCC Game



The Golden Compass

GELECEK SAYI

YENİ LEVEL SİZİ ŞaŞıRTACAK!

DOĞUŞUNU İZLEYİN...

IFB

YENİDEN

YARATTIK...!

EN SESSİZ CANAVARI YENİDEN YARATTIK...



%40
DAHA
GÜÇLÜ
VE
DAHA
SESSİZ

17.000 puan*

Oyun meraklıları iyi bilirler ki;
hızlı bilgisayar pahalı olur ve
hızlı bilgisayar sessiz olmaz...
Yeni arma PERA CJ-3829 serisi
ile tanışığınızda bu bilgilirinizi
gözden geçirmeniz gerekecek,
çünkü en yüksek 3D oyun performansını
en uygun fiyatla, üslulik çalışıp
çalışmadığını bile hissetmeyeceğiniz bir
sessizlikle yaşayacak, oyunlarınızın
tadını kaflayacaksınız...

* Bu sonuç, 3DMark 2005 programından
Windows XP Home Edition İşletim sistemi
kullanılarak alınmıştır.
- Örnek sistem konfigürasyonu 1.161\$-KDV'dır.
Daha fazla bilgi için Lütfen web sitemizi ziyaret ediniz.



Bir Önceli Canavarım zaten
% /0 Dahili güçlendirme Sessiz


NVIDIA

arma 

www.armacomputer.com

0216-338 16 46 / 0315-418 71 80

12+

www.pegi.info



METROID™ PRIME 3 CORRUPTION



Metroid Prime üçlemesinin Wildeki bu efsanevi son bölümünde bir kez daha kelle arcisi Samus'un rölliü östlenin. Wii Remote ve Nunchuk ile first-person shooter janının yeniden doğuşuna tanık olun. Eryeni kurutma gücünden elinizde olduğu galaksiler arası bir maceraya hazır olan!



Nintendo®

<http://wii.nintendo.com.tr>NORTEC
EVASIA