

144 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

LEVEL

Ocak 2009 - 6.50 TL (KDV Dahil) - 2009-01 - ISSN 1301-2134

Prince of Persia

Empire: Total War / Left 4 Dead / GTA IV
MotorStorm 2 / LittleBigPlanet ve fazlası...





Microsoft® SideWinder™ X6 Keyboard
Farkı Keşfedin: **Oyunda Çok Yönlülük**

Gündüz çalışıyorum, *gece savaşıyorum.*

Uzun bir iş gününden sonra sayısal tuş takımını makro moduna çevirip oyun oynamaya başlıyorum. Kırmızı ışıklandırmadan otomatik profil değiştirmeye ve çok sayıda programlanabilir tuşlarımı kadar, oyun deneyiminizi bir üst seviyeye çıkaracak klavye benim. İşte takım arkadaşınız karşınızda!



Daha konforlu oyun keyfi için yeri değiştirilebilir
sayısal tuş takımımı sağa ya da sola takabilirsiniz.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr
 Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
 Cem Şancı cem@level.com.tr
 Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
 Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
 Ali Güngör agungor@level.com.tr
 Alp Burak Beder abb@level.com.tr
 Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
 Deha Uzbaş deha@level.com.tr
 Doruk Cansev doruk@level.com.tr
 Erdem Uyan erdemcen@level.com.tr
 Hasan Başaran hbsarhan@level.com.tr
 Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr
 Korcan Meydan gorcanaabi@level.com.tr
 Legoe Oladaburda lodaburda@level.com.tr
 Meriç Erbay merbay@level.com.tr
 Nurettin Tan tan@level.com.tr
 Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
 Ömür Topaç otopac@level.com.tr
 Recep Baltacı recep@level.com.tr
 Sadece Kaan kaan@level.com.tr
 Sami Eyidilli sami@level.com.tr
 Tunç Dindar turbo@level.com.tr
 Ufuk Özden ozden@level.com.tr
 Ümit Onçel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla aboyayla@dognburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
 İzmir Temsilcisi: Ziyaret Atilla, 0 232 463 78 30
 Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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

REKLAM

Grup Başkan: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@dognburda.com
 Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
 Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
 Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
 Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
 Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
 Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
 Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38
 İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30
 Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.
 Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57
 Başlık: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
 Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850
 Esenyurt / İSTANBUL
 Tel: 0 212 622 19 00
 Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
 Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
 okurhizmetleri@doganburda.com
 DB Abone Hizmetleri Hattı:
 Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
 abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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

LEVEL ONLINE!



Geçen ay Editörden'i yazdığım sıralarda yeni LEVEL Online yayına girme aşamasında olduğundan hakkında bir şey yazamamıştım. Ama bu ay herkesin heyecanla karşılaşdı "diğer LEVEL'dan biraz bahsetmek istiyorum.

Öncelikle, LEVEL Online'ın yeni ve bağımsız bir yayın olduğunu vurgulamalıyım. Bildiğiniz gibi site her gün güncelleniyor. Her gün oyuncular onlara şey yükleniyor siteye. Haberler, ilk bakışlar, incelemeler, hileler, tam çözümler, çıkış tarihleri, en çok satanlar vb... Kısaltıcı, oyuna ilgili her şeyi, her gün yeni dostumuzla, yani LEVEL Online'la ve sizle paylaşıyor.

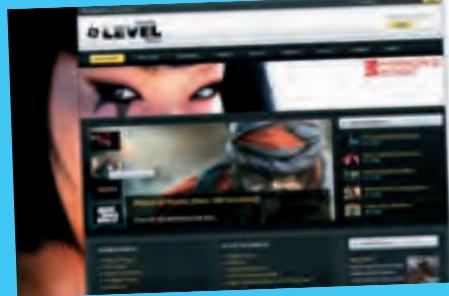
Bunların dışında, siteye giren yazılırlara yorum yapabilir ve yeni LEVEL Forumları'nda fikirlerini paylaşabilirsiniz. Biz de sürekli olarak yazılırlara yorum yapıp forumlardaki tartışmalara katılıyoruz.

LEVEL Ligi ve Röportaj arşivi de LEVEL Online'da yer alıyor. "Download" bölümünden de -şimdilik- LEVEL Okur Özel Sayısı'nı, Ofiste Bu Ay'ı ve LEVEL wallpaper'larını indirebilirsiniz.

LEVEL Online uğraşına sosyal hayatını riske atan Şefik'e, en kritik zamanlarda telefonunu açması da Tuna'ya ve hayatlarının hatalarını yapıp (!) bize çalışmaya başlayan herkese teşekkürler.

Ve tabii ki Intel GameX 2008... Ahmet Intel GameX 2008'le ilgili her şeyi yazdı. Ben de başta Rönesans Fuarcılık'a olmak üzere; ana sponsorumuz Intel'e, katılımcılarımız Exper'e, HP'ye, Dragon'a ve bize olan herkese teşekkür ediyorum.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr



Notlar

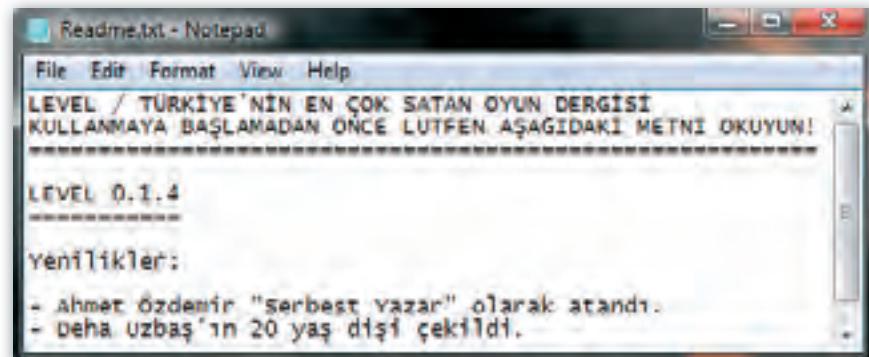
- Güzel Türkçe'mizi mahvediyoruz. Hem de çok uzun süredir... Birakin interneti, forumları; büyük yayınlarda dahi dilimiz katlediliyor.Çoğu zaman yazılarından - çizilenlerden bir şey anlamıyorum. Yazılanları düzeltmeye çalışanlar dahi dilimizi yanlış kullanıyor. Hiçbir ülke dilini bu denli kötü kullanmıyor; hiçbir ülke diline "üvey evlat" muamelesi yapmıyor. Her yaşam hatasında, her dejener edilen kelimedede içim acıyor. Lütfen; sadece LEVEL'a mail atarken ya da LEVEL Online'a yorum yaparken değil; HER ZAMAN dilimizi güzel kullanın. En azından bunun için çabalayın. Herkes mükemmel bir Türkçe kullanmak zorunda değil ama lütfen, lütfen, en azından sizi anlamamıza yardımcı olun.

- Gorcan Abi bu ay rahatsızlığı nedeniyle İsgal'i yazmadı; gelecek ay kafa sallamaya devam edecek.

- 2009'da bol bol LEVEL ve LEVEL Online okuyun! Herkese iyi yıllar!

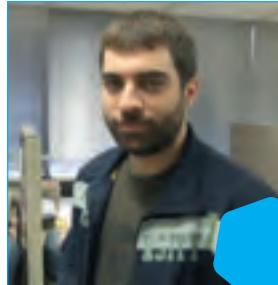


Kasım sayımızın resmi
 satış rakamı 12.964*
 Yaysat



Yılbaşında ne yapıyorsun?

2009'da dört gözle beklediğin oyun hangisi?



Şefik Akkoç

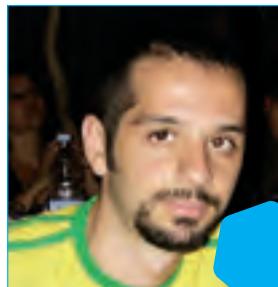
■ Danimarka'ya gidiyorum. Yani gitmem isterdim ama... Bana bu soruyu soran ilk kişiye aynı cevabı verdikten sonra yalana devam ettim ve "Danimarka'ya gidiyor" izlenimi yaratıttım. (Niye ki?)
 ■ Alan Wake! Ne olur çok, ne olur, ne olur, ne olur! Daha ne kadar beklete-ceksin bizi... (Çıkarsa BioShock 2 ve Empire: Total War da alırım tabii ki.)

Bize ulaşın

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

Burak Akmenek

■ Kızım Bahar bu ay dünyaya geldi. Haliyle yılbaşıını bebek bakarak geçireceğim. Bu benim "baba" olarak geçireceğim ilk yılbaşı olacak.
 ■ 2009'da benim kalbim en hızlı Starcraft II ve Diablo II için çapacak. Bu oyunların ertelenmesi beni epey üz; umarım Blizzard tembellik etmez.



Tuna Şentuna

■ Yılbaşında elbette eğleniyorum. Nasıl eğleniyorum? Misal oyun oynayarak. (İki yıl önce.) Örneğin yolda zaman geçirerek. (Üç yıl önce.) Bu yıl ise bunlar olmayacağı; güzel bir parti verip komşuların işyan etmesini sağlayacağım.
 ■ "Final Fantasy XIII" demek isterdim ama bu oyunun İngilizce versiyonu 2010'da ancak gelir. O yüzden "God of War III" diyorum ve lafi fazla uzatmıyorum.



Elif Akça

■ Tüm yıl yapamadığım şeyleri yapmayı planlıyorum: Sınırsız uyku, sınırsız yemek, sınırsız oyun... Mümkünse kimse beni arayıp sormasın. Yılbaşı benim için gerçek anlamda inzivaya çekilmek olacak.
 ■ Herkes gibi ben de Alan Wake'i çok merak ediyorum. Onunda dışında eğer piyasaya çıkmayı başarırısa Beyond Good and Evil 2, BioShock 2, I am Alive ve Diablo III de beklediğim oyunlar arasında.



Ali Güngör

■ Her yıl yaptığım gibi bütün gün evin tadını çıkartacağım. Yemek, oyun, kitap ve müzikle akşamı geçip, uykum geldiğinde yatıp uyyuyacağım.
 ■ Starcraft II'nin ve Diablo III'nin çıkış tarihleri belirsiz o yüzden "Warhammer 40.000: Dawn of War 2" diyeceğim. Dinamik senaryo ve askerlerimi hayatı tutup savaştan savaşa onları geliştirebilmek çok çekici geliyor. Esençe 2.0 oyuncularının sunacağı muhtesem grafikler, animasyonlar ve efektler, o yoğun savaş atmosferi ve oluşacak kan gölü... Ha ha ha!



Cem Şancı

■ Tatlı dudaklarından ballar akan, güzel gözlerini seyre doyum olmayan afet-ül dilberlere teslim edeceğim kendimi ki ne dert, ne tasa; varsa yoksa aşk olsun bütün hayatımı.
 ■ Stargate Worlds ile Star Trek Online'ı merak ediyorum ama bu oyunları, çüktüğü anda iki gün oynayıp kenara atacağımı eminim. Ağzınlılığum ve şırpıldığım ile alaklı bir şey sanırmı.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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



LEVEL Damgaları

İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 143. Sayı

PUAN

9,5 Gears of War 2>

Geçen ay, hemen hemen her oyun farklı yazarlarımız / editörlerimizin gözünde çok farklı puanları hak ediyor. Ancak Gears of War 2 bir istisnaydı; herkes oyunun aldığı 9,5 puanı yerinde buldu.

9,5 World of Warcraft: Wrath of the Lich King>

Oyundan edindiği ilk izlenimlere göre Burak'ın notu 9,5'tu. Bakalım bu puan, zaman ilerledikçe WoW dünyasındaki gelişmelerle göre nasıl şekillenecek...

9,1 Resistance 2>

PS3'ün ağır toplarından biri olan Resistance 2, ilk oyunun yaratıldığı ufak çaptaki hayal kırıklığını zihnimizden kazıyor.

8,5 Tom Clancy's Endwar>

Endwar sesle komut sistemi ile strateji oyunlarında bir devrim yaratarak bu türün konsollarında da öünü açtı. Artık kimse "Konsolda strateji mi oynanır..." diye hayflanamayacak.

8 Mirror's Edge>

Tuna'nın çok başarılı bulmadığı ancak özellikle Elif'in, Şefik'in ve Fırat'ın bayıldığı Mirror's Edge, özellikle FPS türüne getirdiği devrimsel hareket özgürlüğü ile gidererek 2008 yılına damgasını vurdu.

YENİLENDİ



LEVEL ONLINE

**HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ**

**İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...**

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

**DISCIPLES II GOLD**

MINIMUM SİSTEM: 233 Mhz İşlemci, 32 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı, 1.1 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 300 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 1.1 GB Sabit Disk

DISCIPLES II GOLD

TAM SÜRÜM | REHBER: 91

İlki 1999 yılında piyasaya çıkan Disciples'in ikinci oyunu 2002 yılında raflardaki yerini alıncı, strateji oyunlarının fanatikleri bayram etmişti. Sıra tabanlı olan ve fantastik içeriğiyle ilgi toplayan oyun, sonraki yıllarda gelen ek paketler sayesinde iyice zenginleşen bir içeriye kavuşmuştu. Biz de -bu gelişime tanık olan kişiler olarak- siz bu süreçten mahrum bırakmak istemedik ve Disciples II'yi gözüme kestirdik.

Bu ay LEVEL DVD'sinde yer alan Disciples II Gold hem oyunun orijinal versiyonu olan Dark Prophecy'yi, hem de Servants of the Dark ve Guardians of the Light ek paketlerini içeriyor. Oyunu kurun ve iblislerle karşılaşmaya hazır olun!

DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

- "Disciples II" için kuruluma başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
- "Rapplez" için kuruluma başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor. Kurulumdan sonra oyuna girerken de oyun bir süre güncelleme yapıyor. Oyunu oynayabilmek için güncelleme ekrannındaki "Register" butonuna basarak ücretlis bir hesap yaratmalısınız.
- "Pyroblazer" için kuruluma başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
- "Flipside of the Divine" demo'sunu oynamayı bilmek için DVD'deki "Demos" klasöründen yer alan "Flipside" klasörünü bilgisayarınıza kopyalamamanız gerekiyor.

**BORDERLANDS**

İLK BAKIŞ: 18

Mad Max? Şefik? Borderlands? Geçen yıl da aynı muhabbet dönmüştü ve oyun hala çıkmadı mı? Bu işte bir terslik var sanki... O halde bilgileri tazeleyelim ve Borderlands'in akibetini öğrenelim.

LEVEL DVD

TAM SÜRÜM

Disciples II Gold

DEMO'LAR

Boingo

Command & Conquer: Red Alert 3

Flipside of the Divine

Pyroblazer

BEDAVA OYUNLAR

Arc Aether Anomalies

Gravity Bone

Night of the Cephalopods

Plasma Pong

Rapplez

EMPIRE: TOTAL WAR

KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 24

Ottoman Cumhuriyeti'ni içeren oyunla gönlümüzde taht kuran ve daha sonra bizi Roma İmparatorluğu'na kadar götürür Total War serisinin yeni oyunu hakkındaki son detayları Ali'den alıyoruz.

**EKSTRALAR**

Command & Conquer: Red Alert 3

(Wallpaper Paketi)

Damnation

(Wallpaper Paketi)

Fallout 3 G.E.C.K.

Far Cry 2 Ekstra bölmüller

Left 4 Dead (Wallpaper Paketi)

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

(Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Afro Samurai

Chronicles of Riddick: Assault on Dark

Athena

Chronicles of Spellborn

Company of Heroes: Tales of Valor

Disciples III: Renaissance

Final Fantasy VII: Advent Children Final

Final Fantasy XIII

Ghostbusters: The Video Game

Heroes over Europe

LocoRoco 2

Metal Gear

Mirror's Edge

Ninja Blade

Parabellum

Prince of Persia

PS3 Keypad

Sonic Unleashed

The Godfather II

**STREET FIGHTER IV**

İLK BAKIŞ: 12

Bu ay Street Fighter'ın ayı oldu. Önce ofisimize Super Street Fighter II Turbo HD Remix ve Kaan geldi; bu sayede bir oyunun ne kadar sürede bitebileceğini öğrendik. Sonra da Tuna'nın Street Fighter IV tespitlerini dinleme şansımız oldu. Görüş ve tespitlerini bir de size anlatın bakalım.

LEVEL 144

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 Level Ligi
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

12 Street Fighter IV

14 Just Cause 2

16 Dungeon Hero

17 Grand Ages: Rome

18 Borderlands

20 Battlefield Heroes

22 Edge of Twilight

**2008'İN EN İYİLERİ**

DOSYA KONUSU: 92

2008 yılında piyasaya sürülen birçok başarılı yapı vardı ama bizim de ödüller sayımız kısıtlıydı. Bu nedenle LEVEL editörleri olarak bir araya geldik ve en ufak bir tartışma yaşanmadan yılın en iyilerini seçtik. Elif'e de bu seçimleri bir güzel harmanlayıp dosya konusu haline getirme görevi kaldı.



INTEL GAMEX 2008

DOSYA KONUSU: 30

Bu yıl üçüncüsü düzenlenen Intel GameX fuarı bizim açımızdan yorucu olduğu kadar eğlenceli de bir etkinlik oldu. Hazırladık, düzenledik, gittik, yönettiğiz, eğlendik, geldik... Fuarda neler olup bittiğini bir de Ahmet'ten dinleyelim...

PRINCE OF PERSIA

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 34

VIDEO: DVD

Prince de karşı koyulamaz sürecin bir parçası oldu ve yeni nesille tanıştı. Ancak piksellî günlerde kendisine hayran olduğumuz Prince'in tam bir "ucuz Hollywood filmi karakteri"ne dönüşmesi en büyük üzüntü kaynağımız oldu.



YAKIN PLAN

24 Empire: Total War

DOSYA KONUSU

30 Intel GameX 2008

92 2008'in En İyileri

PC İNCELEME

34 Prince of Persia

42 Left 4 Dead

46 Sacred 2: Fallen Angel

47 Legendary

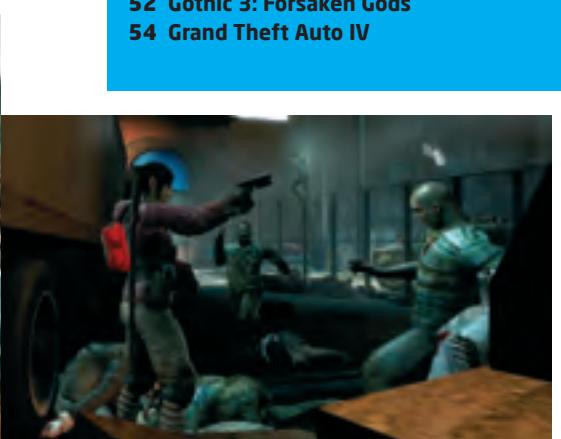
48 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

49 Rise of The Argonauts

50 Lord of The Rings Online: Mines of Moria

52 Gothic 3: Forsaken Gods

54 Grand Theft Auto IV



LEFT 4 DEAD

İNCELEME: 42 EKSTRA: DVD

Turtle Rock Studios tarafından hazırlanan ve Valve motoru üzerinde geliştirilen Left 4 Dead, multiplayer oyular arasından sıyrılmak için zombileri kullandı. Çok fazla korkmadık belki ama bir hayli eğlendik oyun boyunca.

56 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 58 LittleBigPlanet
- 62 MotorStorm: Pacific Rift
- 63 Super Street Fighter II Turbo HD Remix
- 64 The Last Remnant
- 65 Sonic Unleashed
- 66 Legend of Spyro: Dawn of the Dragon
- 66 Dragon Ball Z: Infinite World
- 67 Shaun White Snowboarding
- 67 Tom Clancy's EndWar

68 KISA KISA

70 ONLINE

74 EKSTRA

76 DONANIM

84 HİLE

86 REHBER

100 OYUN ATÖLYESİ



JUST CAUSE 2

İLK BAKIŞ: 14

Rico Rodriguez, görüşmediğimiz süreçte neler yaptı, neler planladı acaba? Panau isimli bir adayı ziyaret edeceğini duyduk en son; eski ortağının yardıma ihtiyacı varmış ve onu yalnız bırakmak istememiş. Daha neler diyor Doruk?

102 YAPIM HİKAYESİ

103 KÜLTÜR & SANAT

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

112 KAFA AYARI

116 SADECE KAAN

118 ALTIGEN

124 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



LITTLEBIGPLANET

İNCELEME: 58

PlayStation 3'ün sahip olduğu birkaç özel markadan biri olan LittleBigPlanet, son yıllarda gördüğümüz en eğlenceli oynlardan biri olmasının yanında, zenginleştirilebilir içeriğiyle de bizi mest etti.

Trine
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Zomg!

FİLM FRAGMANLARI
Dragonball Evolution
Terminator Salvation
Watchmen

SÜRÜCÜLER
ATI v8.11
DirectX v9.0c
DivX v6.8
Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0
Microsoft .NET Framework v3.0
NVIDIA v178.24
ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67
VobSub v2.23
Xvid v1.1.3

SERVİS
ACDSee Photo Manager v10.0.219
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
Adobe Reader v8.1.1
AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503
BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet Security
2008 v6.0.3790.0
CCleaner v2.01.507
Daemon Tools Lite
DOSBox v0.72
FlashGet v1.9.6
Fraps v2.9.2
Google Desktop v5.1.709.19590
HyperSnap v6.12.02

ICQ 6.0
Kaspersky Internet Security
v7.0.0.125
Maxthon Browser v2.0.4.5799
mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0
Password Agent v2.5.1
QuickTime v7.2
RealPlayer v11
Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15
SUPER v2007.build.23
System Mechanic Professional v7.1.12
TeamSpeak 2 v2.0.32.60
uTorrent v1.7.5
WhereIsIt? v3.84
Winamp v5.5
Windows Live Messenger v8.1.0178.00
WinRAR v3.71
Xfire v1.83

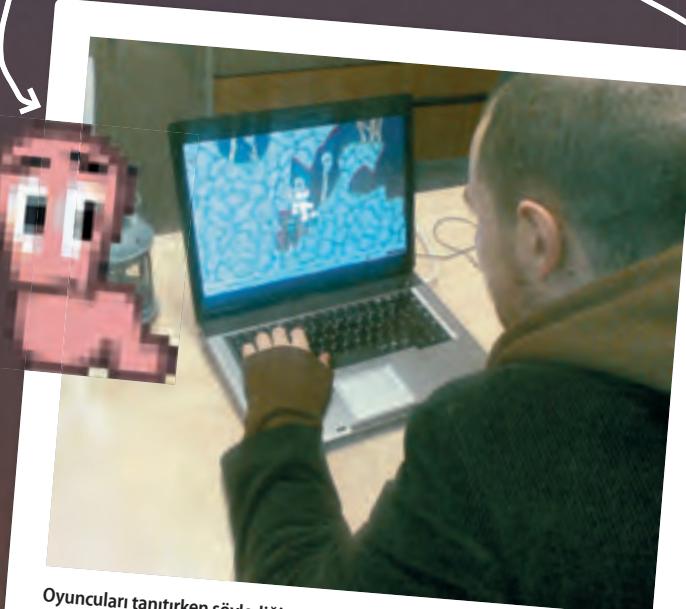
1. HAFTA

BU HAFTA: WORMS ARMAGEDDON

Merhaba sevgili LEVEL Ligi takipçileri. Bir aylık aradan sonra bildiğimiz ve alışık olduğumuz oyun platformlarına dönmemeye karar verdik. PC olsun, PS3 olsun, Xbox 360 olsun, bize daha fazla çeşit sunan platformlarda yaptığımuz karşılaşmaların sizler tarafından daha büyük ilgi gördüğünüz farkındayım. Bu geri dönüş sayesinde dekoderlerinizi iade etmekten vazgeçeceğinizi ve 2009 yılı itibariyle başlayan yeni sezonda da ligimizi keyifle izleyeceğinizi umuyorum.

Fark edeceğiniz üzere yeni sezona herkesin sıfırdan başlamasını uygun gördüm ama bu duruma Elif'in tepkisi sert oldu. Ancak puanlarını silmem, onu ilk sezonun şampiyonu ilan etmemi beraberinde getiriyor. Bunu kendisine söylemedim ve bu satırları okuduğunda bana olan kızgınlığı geçecektr umarım.

Yeni sezonda ilk mücadele için oldukça nostaljik ve bir o kadar da eğlenceli bir oyun belirledim: Worms Armageddon. Aradan geçen yıllar bizi fazla paslandırmış olsa da eşit şartlar altında ortaya çıkacak bir birincinin bunu fazlaıyla hak edeceğini düşünüyorum.



Oyuncuları tanıtırken söylediğim gibi, Fırat bu hafta fazlaıyla iddialıydı ama bilgisayarında çıkan renk problemi ve oyunu karmakarışık bir görselliğle oynamak zorunda kalması oyun süresini bir hayli kısalttı. Hangi solucanın kimin takımından olduğunu bile anlamayan Fırat'ı oyun dışına atmaksa bana nasip oldu. Rütbesiyle beni tehdit etti ama baskılara boyun eğmedim ve...

"AMMA ÇEKİŞME OLDU HAFIZ. BU SEFER BEN KAZANACAKIM!" - ŞEFİK

OYUNCULAR

ALİ

Yeni sezona hangi oyunla başlayacağımıza ilk olarak -bir gün öncesinden- Ali'yle paylaşmıştım. Önerimi duyduğunda bir hayli keyflenilen Ali'yle birkaç hazırlık maçı yapmaya karar verdik. Aşlında yeni sezona başlarken böyle bir şey yapmamız Elif ve Fırat için haksızlık ama neyse ki bu durumdan haberleri yok. (En azından şu anda kadar yoktu.) Bakalım yaptığımız antrenmanlar Ali'ye yaradı mı...



ELİF

En az bir Worm kadar sevimi olan Elif'in, Worms Armageddon'da göstereceği performansı merakla bekliyordum. Oyuna bağlanma konusunda bir süre problem yaşayınca ve bu nedenle enerjisini kaybeden Elif, daha sonra kurduğu takım ve kadrosundaki solucanların isimleri bizi dumur etti. Bu isimler sizinle paylaşmak isterdim ama RTÜK buna izin vermedi.



LEVEL PAF LİĞİ



İnsanların fotoğraf çektiğinde bazı klasik pozlar verdiğine inanmaya başladım. Bu inancı destekleyenlerden biri de Ali oldu. Fotoğrafta da göreceğiniz üzere objektiflere etkileyici bir poz veremeye çalışan Ali, bir anlık da olsa oyunдан kopunca konsantrasyon avantajını elime geçirdim. Ali'nin kafası üzerinden göreceğiniz üzere kis kis gülmemini sebebi de budur.



Yeni sezona girdiğimiz ilk haftada PAF Ligi'nın geleceği konusunda kısa bir görüşmeyi yaptık. Kimimiz PAF Ligi'nin devam etmesinden yanaken kimimiz de sona ermesi yönünde oy kullandı. Sonuç PAF Ligi yeni sezonda da sizlerle olacak. Peki, yeni sezون ilk haftasında ne oynayacaktır? Açıktır bu konuda yaratıcılığımı kaybettigimi düşündüğünden herkese fikrini sormaya başladım. Tam da bu sırada imdadımıza Ufuk yetişti ve kendisi için büyük anımlı olan bir shooter yaptığını, bu oyunu PAF Ligi'nde oynayabileceğimizi söyledi. Biz de bu yoklukta önerisini dikkate alındı ve Revenge of the Hurr'u oynamaya başladık.

Bildiğimiz, dümdüz giderek öümüzdeki düşmanları vurdugumuz bir shooter'dan ibareti oyun. Manevi değeri ve detayları ise Ufuk'ta saklı. Herkes oyunu bilgisayarına kurdu ve oynamaya başladı. En çok puan kazananın beş puanı kapacığı Revenge of the Hurr'da ben 595, Ali 715, Elif 515, Fırat ise 455 puan toplayabildi. Bu durumda ilk haftanın galibi Ali oldu ve toplamda beni geçmesine yetecek beş



**"BENDE RENKLER PROBLEMLİ YA.
NEYSE SİZ OYNAYIN." - FIRAT**

İŞİM	BU HAFTA	TOPLAM
ALİ	8+5	13
ŞEFİK	10	10
ELİF	6	6
FIRAT	5	5
BURAK	0	0
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
MURAT	0	0
TUNA	0	0

Önceki gün yaptığımız antrenmanlarda Ali'yi bir kez olsun yenememiş olmam, haftanın galibi olma konusunda beni endişelendirmiştir. Üstelik bu kez sadece Ali'ye karşı değil, Fırat'a ve Elif'e karşı da mücadele edecektim. Neysse ki Fırat ve Elif kısa sürede oyundan düşündürme Ali'den rövanşı alma fırsatı geçti elime. Beklenenden uzun süren mücadele sonunda Ali'yi suya, 10 puanı da cebe attıverdim.

HAFTANIN GALİBİ

EARTHWORM ROCKO

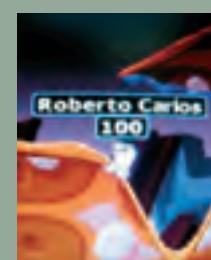
10 PUAN

Geçen sezon şampiyonluğu Elif'e kaptırmayı en fazla dert eden kişi olarak yeni sezona 10 puanla başladığımı ilan, gelecek haftalarda da bu başarımı sürdürüp şampiyon olmayı umut ve arz ederim.



FIRAT

Worms konusunda en iddialı olan kişi Fırat'tı ama bilgisayarında yaşadığı renk problemi nedeniyle konsantrasyonunu -daha maç başlamadan- kaybettili maalesef. Maçtan önce rüzgarı nasıl kullandığını, bizi nasıl yok edeceğini ve oyunun nasıl oynanacağını bize göstereceğini beyan eden Fırat'ın basit bir renk probleminin arkasına sıçramasını beklemiyorum maç sonrasında.



ŞEFİK

Her zaman olduğu gibi mücadeleye en avantajlı başlayan kişi benim. Çünkü ben düzenliyorum, oyunu ben seçiyorum, testleri ben yapıyorum ve kuralları da isteklerime göre belirliyorum. Üstelik Ali'yle birkaç antrenman maçı da yaparak oyunun nasıl oynandığına dair kilit noktaları da hatırlamış oldum. Gerçek tüm antrenman maçlarını kaybettim ama...

BIONIC COMMANDO

1987'den bu yana ismini sıkça duyduğumuz Capcom klasiği *Bionic Commando*, en son *Bionic Commando Rearmed* ile karşımıza çıkmıştı. Orijinal oyunun remake'si olan *Rearmed*, yeni nesil *Bionic Commando* için adeta bir "alıştırma turu" niteliğindeydi.

Şubat'ta bize nostalji rüzgarına tutacak olan oyunda, ana karakterimiz Super Joe ya da oyunun NES versiyonundaki Radd Spencer değil maalesef. "Yeni nesil oyuna, yeni nesil karakter yakışır" mantığı ile Nathan isminde bir karakter yaratılmış.

Bu yeni ekran görüntüsünden de anlayabileceğiniz gibi yeni nesil *Bionic Commando*, bir TPS. Ve yine tahmin edebileceğiniz gibi oyun, eskilerin ruhunu yansıtacak derecede çizgisel olacak. Bakalım tüm bu çabalar, oyundan eskilerin tadını almamızı sağlayabilecek mi...

YAPIM Grin

DAĞITIM Capcom

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Şubat 2009

WEB www.bioniccommando.com





PLAYER 1

Guile

PLAYER 2

Dan

YAPIM Capcom
DAĞITIM Capcom / Dims
TÜR Dövüş
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 19 Şubat 2009
WEB www.streetfighter.com

DÖRDÜNCÜ KEZ... HADOUKEN!

STREET FIGHTER IV

Dördüncü oyuna özel dört makine... Hepsi birbirine bağlı, hepsinin başında en az dört kişi. Ekranda renkler, hareketler, tüm ihtişamıyla yılların eskitemediği Street Fighter... Ryu, Ken'le savıyor; E. Honda sahneye iniyor; Blanka, Brezilya'nın ormanlarından firlıyor; herkes dövüşüyor; herkes eğleniyor...

Daha çok küçütülm Street Fighter'la tanıtılmış. "Abi'ler oynardi o oyunu; ben izlerdim.

Anlamadım nasıl oynanırdı, nasıl mücadele edildirdi. Korkardım birisinin karşısına çırıp dövmeye. Beklerdim ki atarı salonu boşalsın, tek başıma kalayım, kimseden çekinmeden Ken ile iki yumruk atayım.

Yıllar geçti; ben de Street Fighter oynayabilen biri haline geldim. Oyunun dördüncü versiyonunu yine yılların eskitemediği bir "atari-cide" görünce de haliyle hemen içeri daldım. Aynı heyecanla gittim

AYDINLIK TARAF

- ✓ Street Fighter II tadındaki oynanış sistemi
- ✓ Mükemmel grafikler
- ✓ Yeni karakterlerin oyunu saçma sapan bir hale getirmemiş olması

KARANLIK TARAF

- ✗ Gamepad'le oynamamın aşırı zor olması
- ✗ Seth'in, diğer karakterlerin arasında çok abartılı durması

FIGÜR VE ANIME

Gerçek SFIV hayranları, biraz daha fazla para verecek oyunun Collector's Edition'na sahip olabilecek. Bu pakette Ryu'un ve Crimson Viper'in figürleri, ayrı bir diskte HD kalitesinde SFIV anime filmi, çizgi roman tadında hazırlanmış. Dört yeni karakteri konu eden strateji kitabı gibi ve ekstra indirilebilir özellikler de bu pakette yer alacak.

oyunun başına. Garip bir halvardı üstümde. Oysaki yillardır tanadığım Ken vardi karşımıda. Sadece daha renkliydi, daha bir stil sahibiydi ve kesinlikle daha akıcı hareket ediyordu. Ondan korkmuyordum ama heyecanım eminim yüzünden okunuyordu. Birinci turu kazandım. Bir kez daha kazanmam gerekiyordu ve elbette ki kaybettim. Son maçında çok dikkatli olmamışdım ve şans benden yana güldü ve kazandım. Onuna yeni tanıtmış olsam da o, beni tanadığını göstermişti. Geçmişin tüm izlerini taşıyan, modern çağın tüm lüksüyle donatılmış, "eski arkadaşım" geri dönmüştü; tüm çekiciliğini ve zarafetini de beraberinde getirerek... (Senin Kaan ile kapışman gereklidir Duna Dunbuna. - Elif) Sonra boşuna böyle duygusal takıldığımı fark ettim zira oyuncunun inceleme versiyonu dergiye yollandı. Şu teknoloji iki dakika nostalji yapırıtmıyor yahu.

Eski yüzlere estetik cerrahi> Abel'miş, Crimson Viper'mış, bunlar beni ilgilendirmiyor açıkçası. (Sayfanın bir köşesinde, oyun daki bu yeni karakterlerle ilgili kutuya bulabilirsiniz.) Yeniliği sevsem de Street Fighter'da öncelikle bir Ken'i görmek isterim. Bir Sagat ile Tiger Uppercut'ı patlatmamıymış. Rufus'un egzotik dövüş stili ve fırıl fırıl teklemelerine alışmak için süreye ihtiyacım var.

Peki Capcom, yeni karakterleri ön plana çıkarmak adına eski yüzleri



İyi zamanlanmış bir Tiger Knee, güçlü bir Hadouken'i aşırı yakının çenesini dağıtmak için en iyi haretlerden biridir.



Fei Long, eski dosto Sakura'yi, yeni bir ortamda yumruk şölenine tutuyor.

bir kenara mı itiyor? Kesinlikle hayır. Tanıdığımız, bildiğimiz, zaman zaman ailemizden daha yakın gördüğümüz karakterlerin hepsi, alıştığımız şekilleri ve hareketleriyle geri dönmüş. Elbette yenilikler de söz konusu ama Capcom, dördüncü oyunu tasarırken SFII'yi temel aldığı için oyuncunun başına oturduğunuz saniye kendinizi evinizde hissediyorsunuz.

Tüm zamanımı bu oyuna harcadığım geçtiğimiz aylar, bana SFIV'ün tam anlamıyla neye benzeyeceğini göstermiş oldu. Lakin oyuncunun "ev" versiyonları, Arcade'de olan bitenden biraz daha farklı. Evlerimize gelecek olan versiyonda en büyük iki özellik, oyuncun online olarak oynanabilecek olmasının

ekstra karakterler. Üçüncü bir özellik, anime tarzındaki ara sahnelerde de yine bu sayfalarda yer verdim; ilginizi çekiyorsa o kutuya atlayabilirsiniz.

Sinematik eğlence> Street Fighter Alpha'nın ünlü isimlerinden Dan, Sakura, Gen ve Rose, Super Street Fighter II'den Fei-Long ve Cammy ile buluşarak evlerimize konuk oluyor. Bu karakterlerden Dan'ın, Gen'in ve Rose'un son derece gereksiz olduğunu düşünsem de eminim sevenlerini vardır; o yüzden pek sesimi çıkarmak istemiyorum. Bu karakterlere ek olarak başka, tanıdığımız dövüşçilerin oyunda yer edinip edinmeyeceğini bileyorum.

fakat eklense de ancak bir kişi daha gelir; fazlası gelmez.

Oyunda yer alan Akuma ve Gouken gizli karakterlerinin yanında, yepenki bir de boss bulunuyor: Seth. Eski patronumuz M. Bison, Seth'in yanında kedi yavrusu gibi kalyor zira Seth, biraz "değişik" bir karakter. Dhalsim gibi kolları uzayan, Guile gibi Sonic Boom'lar atan, Akuma gibi işinlanabilen, karin bölgésinde ken-di ekseninde dönen bir Ying-Yang işaretini taşıyan Seth, neyse ki pek hızlı değil. Koyduğunuz yerde duruyor, vuruyor da voruyorsunuz.

Karakter konusunu burada noktalayarak, oyunda yer alan iki yeni özelliğe değinmek istiyorum. "Focus Attack" adı verilen, orta yumruk ve orta tekme tuşlarıyla harekete geçirilen yeni stratejik hareketimiz, iki aşamalı bir yapıya sahip. Bahsettiğim tuşlara bastığınız an, karakteriniz farklı bir duruşa geçiyor ve rakipten gelen bir hareketi etkisiz hale getiriyor. Bunun ardından da bir karşı saldırısı yapma şansı doğuyor ve rakibe beklemeden bir hamle yapmış oluyorsunuz. Bu hareketi, özel hareketlerle birleştirmek de mümkün ve iki tuşa ne kadar fazla basılı tutarsanız, yapacağınız hareketin etkisi de o kadar büyük oluyor. Bu özelliği uygulamak biraz zor ama Street Fighter IV'ün olmazsa olmazları

El Fuerte zamanının çoğunu birilerinin omuzlarında geçiriyor. Zavallı Ryu...



KONSOLLARA ÖZEL



Street Fighter Alpha o kadar iyi değildi de Street Fighter II: The Animated Movie benim için "Anime'ye Giriş 101" dersi tadındaydı. O animeyi kaç kez izledim, Ryu'nun Sagat'la olan dövüşüne kaç kez ruhen dahil oldum, hatırlamıyorum. Fakat aynı duygulara yakın bir heyecanı yeniden hissedeceğime inanıyorum. Bunun nedeni de Street Fighter IV'ün "ev" versiyonlarının, her karaktere özel -oyunu bitirince ortaya çıkan- bir açılış bir de kapanış videosuna sahip olacak olması. Anime tarzına (Başka ne olacaktı ki?) sahip olacak bu sahneler, birbirinden hareketli görüntülere ev sahipliği yapıyor.

arasına girebilecek türde bir yenilik.

Ultra combo'lar ise super combo'ların farklı bir versiyonu. Super combo'lar halen oyunda varlığını sürdürüyor ve üstüne bir de ultrası gelmiş durumda. Super combo barı, siz saldırısı hareketi yaptıkça doluyor fakat ultra combo'lar, bundan farkı olarak dayak yediğe artıyor. "Revenge Gauge" olarak bilinen bu çizgi doldurduğunda da üç yumruk veya tekme tuşunu kullanarak çok güçlü bir hareket yapabiliyorsunuz ve burada da SFIV'ün sinematik kamera açıları devreye giriyor. Ekrana en hareketlisinden bir anime kesiti gelmişcesine dalıp gitmeyorsunuz.

Oyuna şu anda bile puan verecek haldeyim. Ne kadar etkilendiğimi, ne kadar eğlendiğimi anlatmaya kelimeler yetmez. Bizi bir klasığın beklediğini rahatlıkla söylebilirim. Tebrikler Capcom; teşekkürler Ken, iyi ki varsin Ryu... ☺

"Street Fighter da garip bir yöne saptı; her şey bitti!" diye düşünüyorsanız... Böyle bir hataya sakın düşmeyin. Bizzat denedim, tartıştı, paraları saçtım ve SFIV'ün mükemmel bir oyun olarak karşımıza çıktıığını anladım. Bir ay daha bekleyeceksiniz; sonra şenlik başlıyor.

YENİ KARAKTERLER

ABEL

Fransız... Dövüşçü... Güçlü ve hırslı... M. Bison'ın örgütü Shadaloo'nun yaşayan üyelerini ortadan kaldırılmaya ant içmiş olan Abel, açıkçası Street Fighter IV'e eklenen yeni karakterler arasında en oturmuş olanı. Kendisiyle pek fazla oynamaya şansı bulmadım fakat gözlemlediğim kadarıyla yakın dövüşte gayet başarılı. Abel'le başarılı olmak için savunmaya öncelikle tanımak ve rakibin açığını yakaladığınız an yakın dövüş combo'larını dizemek önemli. Bu combo'ların arasına bir tane de ultra combo sıkıştırınız mı, işte o zaman başlıyor karnaval...



CRIMSON VIPER

Lateksler içindeki Amerikan ajanımız, bu oyundaki seks dövüşçüler arasına hiç çekinmeden adım atıyor. Alevli uçan tekneleri, elektrikli yumrukları ve tutuk dövüş stiliyle pek bir şeye benzetemediğim Crimson Viper, ellerimde pek kuvvet kazanmadı, yenildim de yenildim. Kendi yeteneksizliğim de söz konusuydu tabii ama Crimson Viper, combo ustası diğer karakterlere göre biraz daha yavaş kalyor ve hareketler arasında çok açık veriyordu.



RUFUS

Ken ile dövüşüp Amerika'nın en iyi dövüşüsü olmak isteyen Rufus, almış olduğu kilolar yüzünden yavaş hareket etmiyor, aksine fizигinden beklenmeyecek derecede hızlı dövüşüyor. Bir Kung-Fu ustası olmasından ötürü, hareketleri birbirine bağlamada ve beklenmedik yerlerde, beklenmedik vuruşlar yapma konusunda bir hayli iyi. Aynı Abel gibi, Rufus da etkili olabilmek için yakın dövüşmek zorunda.



EL FUERTE

Bir kutu adrenaljin pompalayıcı hap almışçasına hızlı hareket eden, ekranda takip etmesi pek mümkün olmayan bir karakter varsa, o da El Fuerte'den başkası olamaz. Rufus ve Abel gibi yakın dövüşte uzman olan bu karakter, son derece hızlı olması ve "vur - kaç" stili oynanıyla uzman elliğe son derece tehlili bir karaktere dönüşüyor. Ryu ile bir Hadouken yollayana kadar, bir bakıtorsunuz El Fuerte tepenize binmiş, kameralara poz veriyor.





YAPIM Avalanche Studios
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause

"ARKANDA HÜKÜMET, SIRTINDA PARASÜT; OLMAZ İŞLER BUNLAR RICO!!"

Just Cause 2

Flash oyunları, Java oyunları, konsol oyunları, Dos oyunları... Yılların eskitemediği GTA konseptinin üstüne onlarca klon daha yapıldı. Konzept her ne kadar geniş ve sandbox tarzı olsa da, yalnızca birkaç yapım ayakta kalabildi.

Bazı firmalar araba çalmak üstüne yoğunlaştı, kimisi çete savaşlarını geliştirdi... Bir tanesi de akrobasisinin inceliklerini, uçmanın özgürlüğüyle ve maalesef kötü bir oynamışa birlikte harmanlamıştı. GTA konseptine en çok yenilik getirebilen yapımlardan olsa da pek başarılı sayılamaz Rico Rodriguez'in macerası. Elbette kendi hayran kitesini oluşturdu ancak eksiki bol bir oyundu. Just Cause 2'ye ilk oyunun bıraktığı kötü izlenimleri silmek için İşveç'te yapılıyor; paraşütler lütfen!

"Kaşın!"> Yeni oyun Güney Doğu Asya'da Panau isimli bir ada hayat buluyor. Eski ortağından yardım çağrıları alan karakterimiz, yine eski patronunu kurtarmak için bu adadaki diktatör Baby Panay ile amansız bir mücadeleye başlıyor, bu cennetin içra köşesinde.

Ada genel olarak Malay kültüründen etkilense de Tayvan veya Japon esintileri görmek de mümkün. Aynı zamanda ilk oyundan yüz ölçümü bakımından küçük olmasına karşın çok daha fazla olay ve aksiyon içeriyor. Hatta bu öyle bir ada ki, bir kısmında kar varken diğer tarafta kızlar güneşleniyor! Hatta ve hatta bir tarafta

gökdelen inşaatları sürerken, bu ada sizin diz ağrılarınızın manetik kayalarla şifa buluyor; 13 taksitle ayda... Ohom, neye; yapımcılar böyle bir adanın gerçek kaşifler için, benzer şeyler tekrar tekrar sunan bir texture deposundan daha etkileyici olduğuna kanaat getirmiş ve bine yakın mini görev ve yapılacak şeyi de adaya eklemiş.

Bu kadar çeşitli şeyi bir araya getiren bir toprak parçasında, görevleri yapabilmek için yeni yollara kavuşuyoruz,典型 Far Cry 2 gibi. Söz gelimi basmamız gereken kampa bir araçla

YAPAY ZEKA



Yapımcılar yapay zeka alanında da önceliği oyularına göre çatayı yükseltmeye uğraşıyor. Düşmanlarınızın objeleri ve çevreyi kendi yararlarına kullanmaları ve klasik etrafımızı sarma takıtları haricinde; telsizler aracılığıyla haberleşip, size karşı çeşitli destekler isteyeceklerini öğrendik. Bu desteklerin içinde başka paraşüt birlikleri olması, aklına havada geçen çatışma sahneleneğini getirdi, bekleyip görelim.

PARASÜT HAMLELERİ

Parasütü artık daha etkin kullanacağız, hatta kancamızı da ekleyeceğiz, hatta düşerken bir yere tutunup, kendimizi havaya bile fırlatabiliceğiz.

veya yaya olarak saldıabileceğimiz gibi, yanındaki dağdan paraşütümüzle sürpriz bir atak gerçekleştirebilecek ve düşerken el bombalarımızla katliam yaratabileceğiz. (Yapımcılar belirtmemiş ancak ben çığ veya benzeri bir özelliğin de bulunmasını can-i gönülde istiyorum.)

Tabii ki bu seferki maceramız daha şahsi bir mesele olduğu için, arkamızda hükümet desteğini görmüyoruz. Bu nedenle silah ve araçlarımız kendimiz temin etmeliyiz. Bu konuda oyun bize oldukça çeşit sunuyor diyebilirim; klasik makineli ve roket atar dışında lazer güdümlü silahlarımız bile cephaneliğimizde olacak. En güzel taraflarından biri

AYDINLIK TARAF

- ✓ Gelişmiş fizik motoru
- ✓ Bol çeşnili ada konsepti
- ✓ Kaos sistemi
- ✓ Kanca

KARANLIK TARAF

- ✗ Senaryo klişe duruyor
- ✗ Oynanışta sorunlar çıkabilir
- ✗ Multiplayer modun eksiği çok olacak

İste saibeli pozisyon, topsuz alanda yere çakılacak sürücüsüz helikopterde ne yapıyor Rico?

Neden ayıdan gizlenen belgeselci edasıyla Rico'yu izleyen bir kamera açımız var ki?

Her ağaçta sarmaşık veya yosun gibi süslemeler görebiliyoruz.

Muhtemelen sonradan yapabildiğimiz tonla eklemenin sadece birisi de silahlara dürbün takmak.

Bİ'Şİ DİCEM

Lütfen birisi bu görselden yola çıkış "Monkey Island 2 tıssız 2" versiyonu yapın.

de tüm araç ve silahların yenilenebilcek olması.

Ateş hattı gibi politika>

Panau Adası'nda siyasete de bulaşacağız ve umuyorum yapacağımız politik seçimler Far Cry 2'den çok daha etkili olacak. Adada zaten asıl diktatörümüzün başında olduğu bir hükümetin bulunduğuunu biliyoruz, bunun dışında üç isyancı grup daha olacak ve her grubun etki bir alanı olacak. Siz politikayı başarılı kullananarak hükümetin gücünü devirip ondan bir kaleyi alabileceksiniz, bu da sizin etki alanınızı artıracak o bölgedeki gücünüzü ve görev olanaklarınızı artıracak.

"Kaos" adı verilen bu sistem özellikle dengeler üzerinde büyük yer oynayacak, yani yarattığınız kaosun etkisi büyündükçe isyancı birlilerin güç kazanacak ve bu aslında bir yerde sizin isınızı zorlaştırtırken başka bir açıdan da size yeni imkanlar sağlayacak. İsyancılarla birleşip hükümetin gücünü azaltabileceksiniz belki, ama bu durumda hükümet de size karşı önlemlerini artıracak, yani oyuncunun başlarında adayı yerinden oynatırsınız, oyuncunun ortalarında normalden iki kat fazla düşmanla uğraşmanız olası. Yapımcılar bu sisteme "adaptive difficulty" adını vermiş, kabaca çeviriyle uyarlanabilir zorluk seviyesi diebiliriz.

Kaos düzeninin oyuna bir başka etkisiyle silah ve kara borsa seçenekleri olacak, arkanızda kapı gibi hükümet olmadığı için, silahları kendiniz temin etmek durumunda kalmışsınızdır. Sonuçta bu kaos sistemini etkili kullanarak adadaki yönetimin gücünü azaltırsanız silah satıcılarına cesaret vererek size yeni silah ve geliştirmeler getirmelerini sağlayacaksınız; umarım "gri" karakter ve etkili seçimler lafları havada kalmaz...

Bİ'Şİ DİCEM

Just Cause 2 patlama efektləri Crysis Warhead'i aratmasın.

İsveçli balıkçıların üstün el kremi teknolojisi>

Teknik özelliklere geldiğimizde JC2'nin en öne çıkan kısmının, aşmış draw distance olduğunu söylemek gerekiyor. Screenshot'lara bakarken gözlemi biraz daha zorlasam 100 metre ötede denizde yüzen köpek balığını görebekmiş gibi hissediyorum. Onun dışında patlama veya çevre efektleri de hiç başarısız görünmüyordur. Şu şablon "sürücüsüz helikopter" görseli dışında bir eksixe rastlamadım şahsen.

Bunun ötesinde yapımcıların iddiaları arasında araç fiziklerinin geliştirilip, her aracı bir karakter verilmesi çalışmaları var. Yani spor arabaya dağda bayırda gidemeyeceğiz artık; yine de akrobatic özelliklerimizi çok da kısıtlamamaya çalışiyor keretalar. Hatta bu oyunda hareket halindeki aracın çatısına çöküp başka araçlara gelebileceğiz.

Yüzme ve paraşüt animasyonlarının geliştirilmesi vaadini şaymazsa, kutuda da deðindiðim kanca artık oldukça önem kazanıyor. Artık bir uzvumuzcasına kullanabildiðim kancamızla düşman veya objeleri tutup sürükleþebiliyor, Spider Man vari salınımlar gerçekleþtirebiliyoruz.

Sesler açısından rastladığım tek bilgi, eski oyundaki yetişkinler için şarki konseptinin yerinde kalacağı ve ek olarak ortama göre değişen soundtrack sisteminin gelmesi. NFS Undercover kadar olmasa da araç efektlerinin de geliştirileceğini umuyorum; başka da pek beklemiyim yok açıkçası.

Görünüşe göre ekip ilk oyundan gerçekten ders almış. Ancak yapımcının İsveç asılı olması, aklına bir an için firmanın krizden dolayı kapanması olasılığını getirdi, umarım çok şom ağızlı bir insan değilimdir.

Aksiyon desen var, çesit desen var, politikaya da bulaþıyor ucundan; vallahi bu seferki oyundan umutluyum şahsen. Lütfen lanet olası bug'lar, birer yamalik naneler olsun sadece.

FALLOUT 3

Eklene eklene büyür bu dünya

Bethesda Fallout 3'ü piyasaya sürdü; beðenen begendi, beðenmeyen sinir oldu, attı oyunu bir taraflara. Ne var ki Bethesda'nın planları büyütü. Oyunu yalnız başına, çürümeye bırakacak değildi ve bu bağlamda tam üç adet indirilebilir içerik hazırladı. Bunları sırasıyla Ocak, Şubat ve Mart aylarında yayına sokacak olan Bethesda, 2009'un ilk ayında bizi Operation: Anchorage ile Alaska'nın geleceğini tehdit eden Çinli'lerin karşısına çıkartmaya hazırlıyor. Tarihi bir savaş olan Anchorage Savaşı, askeri bir simülasyon olarak oyunda yer alacak. Şubat ayında ise The Pitt güncellemesini indirebilecek ve burada da Pittsburgh'ın kalıntılarına kurulmuş olan bir yaðmacı şehrinde görev alacaðız.

Bir takım baþılılık kararları vermemiz gereken The Pitt'i, Mart ayında hazır olması beklenen Broken Steel takip edecek. Brotherhood of Steel'e katılacaðımız bu görevin diğerlerinden farkı, bizi Fallout 3'ün ana konusunun ötesine taşıyacak olası.

Şu an için bu içeriye ne kadar para dökeceğimiz konusu kesinlik kazanmış değil ama büyük ihtiyamı Oblivion'in eklentisi Knights of the Round'a ne kadar ödediysek, buna da o kadar ödeyeceğiz.

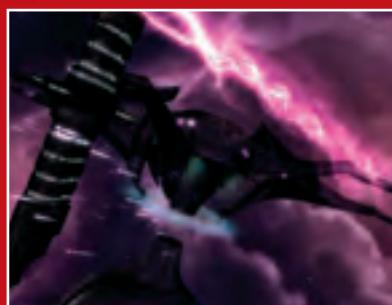


SINS OF A SOLAR EMPIRE

Erteleken ertelen...

Siz bu yazıyı okuduðunuzda çoktan satışa sunulmuş olması gereken Sins of a Solar Empire: Entrenchment, ertelendi. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre bunun nedeni oyuncunun test aşamasının henüz tamamlanmamış olması. (Yani bize kaliteli bir ürün sunmak istiyorlar.)

Entrenchment, adından da anlaþılıcaðı üzere oyuna daha çok savunma alanında yenilikler getiriyor. Örneðin TEC, daha uzun menzilli taretlerle ve savunma yılanı özelliklerine kavuşuyor, hangarlarına uçaksavar silahları ekleniyor ve mayınlarla tuzak kurma imkanı elde ediyor. Eklenen Starbase'ler de oyuna yeni bir soluk getireceðe benziyor. Herhangi bir yere kurulabilen bu devasa, mobil "şatolar", gemi üretimi de yapıyor, devasa silahlarla düşmanlarının korkulu rüyası da olabiliyor. Böylesine büyük ve tehlikeli bir üniteye kavuþmanın yolu ise bolca para basmaktan geçiyor. TEC'in saldırısı odaklı kazandığı bir ünite de Ogrov Torpedo Cruiser olarak oyuna ekleniyor. Defans olarak yerlerde sürünen bu gemiler, saldırının yanında fazlaıyla iyi.



Daha fazla gezegenin, daha fazla antik eşyanın, yeni ünite özelliklerinin ve bir takım grafiksel geliştirmelerin bulunduğu Entrenchment, yaklaşık 10 Dolar'dan satılacak ve büyük ihtiyamı 2009'un ilk çeyreğinde bizimle olacak.

TEAM FORTRESS 2

Spy ve Engineer'lara bir haller oluyor

Valve'dan gelen bir açıklama ile sarsıldı! (Öyle bir şey olmadı.) Sarsılmayı diledik lakin sadece "Hmm, iyiyim" diyebildik ve tekrar Team Fortress 2'nin başında yerimizi aldı.

Şu sıralar, az sonra bahsedeceðimiz değişiklikleri oyunda görmüş olacaðınızı belirterek habere geçiş yapıyoruz. Valve, ünlu oyundan Spy ve Engineer'lara birkaç ufak yenilik getiriyor.



Engineer'ların inşa ettiði dispenser ve teleporter'lar artık üçüncü seviyeye kadar yükseltilebilecek ve Spy'lar da görünmezlik güçlerini cepheye toplayarak şarj edebilecekler. Bu güncellemeye birlikte kullanıcı arayüzünde de birkaç ufak değişiklik olacak.

Bu güncellemenin ardından, Scout'ta büyük değişiklikler geleceðimiz devasa güncelleme de şu sıralar hazırlık aşamasında. Valve, bu önemli yeniliklerin yanında oyuncunun Xbox 360 versiyonunu da PC'dekiyle eş değer hale getirmek adına hummalı bir çalışma yürütüyor.





YAPIM Haemimont Games
DAĞITIM Kalypso Media
TÜR Simülasyon
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB www.haemimontgames.com

IMPERIUM ROMANUM 2 KİMLİK DEĞİŞTİRDİ

Grand Ages: Rome

Ekim sayısında hediye ettiğimiz Imperium Romanum'un devamı geliyor ahal! Antik Roma'yı sıfırdan kurduğumuz bu şehir simülasyonu çok da iddialı görünmemesine rağmen oldukça ilgi çekmiş ve beğenmiş toplamıştı. Evdeki eski bilgisayarılarda kurup da gayet yüksek çözünürlükler ve köküne kadar açılmış grafiklerle oynayabilemek beni de oldukça mutlu etmişti. Politikaya yeni atılan Romalı bir soylu olarak şehir planlamacıyı yapmak, düzgün işleyen bir ekonomi kurmak ve askeri güç oluşturup kulanarak güvenliği sağlamak... Zor ama tatmin edici bir iş! Caesar serisini seven oyuncular da tahminimce, benim gibi bu oyuna hoşça vakit geçirdiler. Oyunun genel zayıflıkları vardı elbette ama insan her zaman 90, 100 almış oyuncularla eğlenmüyor; o anki ruh haline göre sarıyor veya sarmıyor, bu kadar basit...

Antik belediyeçilik Birkaç ay sonra oynayabileceğimiz Imperium Romanum 2, -da doğrusu- yeni adıyla Grand Ages: Rome'un grafikleri ilk oyundan çok daha iyi duruyor. Yayımlanan ekran görüntülerine şöyle bir bakışınızda siz de anlayacaksınız. Ama oyunun

AYDINLIK TARAF

- ✓ Daha yüksek yapılmış kalitesi
- ✓ Düzgün savaş sistemi
- ✓ Gündümüze yakışan grafikler
- ✓ Gelişmiş ekonomi sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ Değişip duran isim
- ✗ Önceki oyuncuların vasıt ile ortalama arasında değişen kalitesinin beklenmemizi düşürmesi

gelişen tek yanı grafikleri değil. Julius Caesar, Pompei ve Octavian gibi mühim şahsiyetlerin gözüne girerek bir nevi "başbakana yaranmış belediye başkanı" tadi yakalayacağız bu oyunda. Tamamladığımız görevlerin faydalarnı bütün senaryoda göreceğiz. Hatta serbest şehir kurup takılırkent veya arkadaşlarımıza oynarken de bunlar işimize yarayacak. Ana senaryoda 20 tarihi şehir ve bölgenin haritası, bize görev veren daha başka önemli kişiler, 60 bina, 50 unite, gemiler, adalar, gelişmiş ekonomi sistemi ve arkadaşlarımıza oynarken demiş miydi? Evet multiplayer'da olacak ve ister düşman olacak, ister dost takılacağ.

Imperium Romanum'daki savaş sistemi çok basit ve hatta biraz anlamsızdı. Barbarlar kendi ha-



DEV ANITLAR

Colosseum, Circus Maximus, Pantheon gibi dev anıtlar dijital oyunun görevleri arasında yer alıyor.

COLLOSEUM

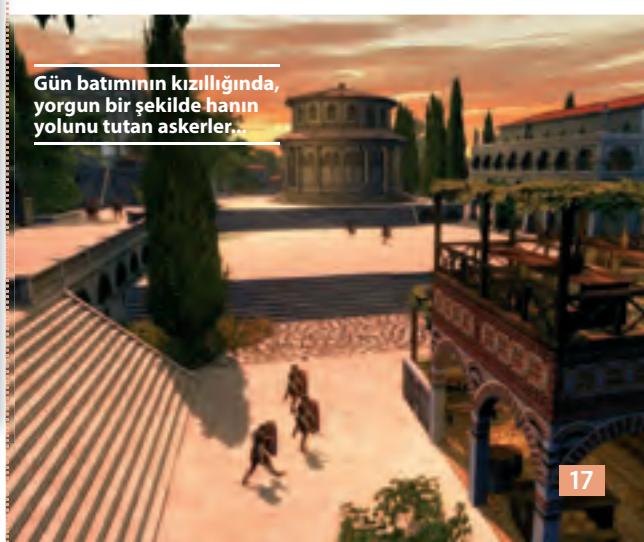


Gerçek ismiyle Flavian Amfitiyatrosu, Roma'nın şehir merkezinde yer alan ve imparatorluk tarihinde inşa edilmiş en büyük, en önemli anıtsal yapılardan biridir. 80.000 kişi burada gladyatör dövüşleri ve aslanlara atlın insanları izliyor, hem ibret alıp kanular dan korkmayır ögreniyor, hem de eğleniyor. Eski savaşlar burada canlandırılırak imparatorluk propagandasıyla halkın hipnotize ediliyor. Kentililik, yani Romalilik ve antik çağda uygarlık işte böyle kanlı bir şekilde ayakta tutuluyor ve kutlanıyor.

linde takılıyordu ve biz estiği zaman bir kuvvet toplayıp gidip kesiyorduk. Karşımızda adam gibi bir direniş olmadığı gibi, biz de ne taktik ne strateji uygulamadan oyunun bu kısmını bodoslama geziyorduk. Yeni oyunla beraber oyunun savaş sistemi yenilenecekmiş. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında standart olan özellikler bu oyunda da yerini alacakmış. Eh barbarlar tehlikeli olacak demektir, ama oyunun esas zorluğu aklık, veba, isyanlar, yangınlar, depremlerle başa çıkabilmek. Zaten insanları memnun etmek zor!

Gelelim beni hiç memnun etmeyen değişikliğe, isim değişikliğine. Seri ilk kez isim değiştiriyor; Glory of The Roman Empire ile başlıyor, Imperium Romanum oluyor, tam Imperium Romanum 2 geliyor derken bir de bakıyoruz ki Grand Ages: Rome olmuş! Yaptıcı "Kararımızı verdik, artık bu isim altında devam edecek bu seri" dese de ben pek güvenmiyorum arkadaşlar. Marka devamlılığı olmadan olmaz bu işler sevgili Haemimont, değerli Kalypso, yapımcı da dağıtmayı da dikkat edecek bunlar! Neyse değerli okurlar, güzel bir oyun olacağını umarak, olmadı tekrar Caesar kurarız diyerek yazımızı bitiriyoruz. END

Antik Roma'da kent kurmanın, uygarlık kurmanın keyfini yaşatacak yeni bir oyun iyi olacak. Ekran görüntüleri ve açıklanan özellikler, eskisinden çok daha kaliteli bir oyun olacağını gösteriyor.



Gün batımının kızılılığında, yorgun bir şekilde hanın yolunu tutan asker...

YAPIM Gearbox Software

DAĞITIM 2K Games

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 Yaz

WEB www.borderlandsthegame.com



BEKLEDİM DE GELMEDİN

Borderlands

Gelen ay Call of Duty: World at War yazısında yaptığım "geçmişe yolculuğu" bu ay da Borderlands'te yapabilirim sanırım. Yine askere gitmeden önceki dönemde, Kasım 2007 sayımızda Borderlands için bir ilk bakış yazmış, oyunun içeriğine paralel olarak konuya Mad Max'ten girip bir de güzel laf kalabalığı yapmıştım. Ve en önemlisi oyunun çıkış tarihi olarak 2008 sonbaharını işaret etmemiştir. Bir gariplik var, değil mi? 2009'a girmiş bulunuyoruz ve Borderlands için yine bir ilk bakış okuyorsunuz. Durum şu ki askerde olduğum dönemde, Mart ayının ortasına doğru Take-Two bir açıklama yaptı ve Borderlands'ı 2009 mali yılı raporu dahilinde gösterdi. Biz oyuncuların bu rapordan çıkarması gereken sonuçla oyunun bu yıla ertelendiği oldu. Elbette bu ertelemeye bir kılif bulundu ve oyunun daha kusursuz ve sorunsuz olması için ek süreyle ihtiyaç olduğu belirtildi. Peki, kabul.

Uçsuz bucaksız topraklar> Gelelim Borderlands'e ve aradan geçen bir yılda neler olup bittiğine. Öncelikle oyunu bir kez daha özetlemek isterim: Borderlands, daha önce yaptığım benzetmedeki gibi Mad Max'i fazlasıyla animsatıp ve bizi kaos ortamına sokup sonuna kadar eğlendireceğini umduğum bir yapıp. Bilim kurgudan nasibini alan oyunda tuhaf araçlara sahip insanların bin bir çeşit

silah ile birbirine saldırısına hem tanık olacak, hem de bu kargaşanın içinde yer alacağız. Oyunun sahip olduğu görsellik ve tema, Mad Max benzetmesi yapmama olanak tanyor. Bugüne kadar yayınlanan ekran görüntüleri ve videolar, tanımım destekler nitelikte. (Tuhaf ve akademik cümleler yazmaya başladım.) Daha fazla zaman kaybetmeden bilgileri güncelleyeyim.

Borderlands, E3 fuarında kendini gösterme şansı yakaladı ancak kaliteli yapımlar açısından oldukça zengin olan fuarda önl plana çıkmadı; biz de dosya konumuzda oyuna yer vermemişti haliyle. Şimdi bu durumu telafi etme şansı elimde geçmişken fuar notlarını vermek isterim. Mad Max ör-

neğinden yola çıkarsak silah ve araç kullanımının önemli birer detay olacağını tahmin etmişsinizdir siz de. Fuarda da bu özellikler önl plana çıkarılırken, oyuncular oyunun co-op destekli içeriğini test etme şansı yakaladılar. Pandora adlı gezegenine salıverilen oyuncular, yanlarına bir kişi daha alarak dört kişilik bir takım oluşturdu ve bu şekilde hem birbirleri, hem de uzaylılar ile mücadele etmeye başladı. Elbette takımların dört kişiden oluşması gerekmiyor çünkü oyuncu sayısı arttıkça görev paylaşımı ve uyum konusunda problemler ortaya çıkabilir. Bu nedenle aracı kullanan ve etrafı kurşun yağıdırın birer oyuncunun yeterli olacağını düşünüyorum. Açıksa bu

AYDINLIK TARAF

- Silah çeşitliliği
- Eğlenceli olmasını umduğum oynanış sistemi
- Atmosfere olan inancım sürüyor

KARANLIK TARAF

- Çeşitlilik derken kafamız karışmasın
- Yeni çıkış tarihine de güven olmaz

Asla bir düşmanın bize bu kadar yaklaşma şansı tanımamalıydı.



Silah çeşitliliği sayesinde farklı görüşünde silahlar oluşturmak mümkün olacak.

Ateş ettiğimiz zaman namlu bu şekilde parlarsa işimiz zor.

MAD MAX



Filmi bir kere daha anımsıken birkaç görsel araştırmayı dedim ve Mel Gibson'ın ne kadar genç olduğunu gördüm. İlk Mad Max filmi 1979 yılında vizyona girmiştir ve Mel Gibson'ın da 1956 doğumlu olduğunu göz önüne alındığımızda 23 yaşında, gencik bir adamlı yüz yüze geliriz. Filmin yönetmeni olan George Miller ise aradan geçen yıllarda sonra bambaşka bir projeye, 2006 yılında vizyona giren Happy Feet'e imza atmış.

Araç kullanımının oldukça zevkli olacağını tahmin ediyorum.



KARAKTERLER

Oyundan büyük bir senaryo bekleniniz olmaması gerektiğini belirtmemeye rağmen Borderlands'te ön plana çıkan karakter ve hikayeler var elbette; Mordecai, Roland ve Lilith. Pandora gezegenine belirli bir amaç uğruna gelen Mordecai, Quinn'ı arar ancak onun olduğunu öğrenince bunun nasıl gerçekleştiğini araştırmaya başlar. Uzun mesafeden savayımsayı tercih eden Mordecai'nın headshot konusunda uzman olduğu belirtiliyor. Eski bir Crimson Lance askeri olan Roland, ordu için özel eğitim almış olmasının avantajlarına sahip. Liderlik vasfı sayesinde ekip arkadaşlarının tecrübe puanlarının daha hızlı artmasına yardımcı olan Roland, onları Medical yeteneği sayesinde iyileştirebilir ve Support yeteneğiyle onlara silah, cephe ve hasar verme konusunda destek çabilir. Oyunun üçüncü karakteri Lilith ise özel güçlere sahip altı Siren'dan biri olarak Pandora'ya gelir ve diğer Siren'ları aramaya koyulur. Özel güçlerle ekip arkadaşlarının hücum gücüne katkı sağlayacak olan Lilith, hasar verme ve isabet oranlarını artırabilecek, düşmanların hızını azaltıp ekip arkadaşlarının hızını yükseltebilecek. Bu kutu bitti.

Fallout 3'ü anımsatan bir kare...



noktadan sonra neler olacağını tahmin etmek güç değil çünkü ama, düşmanları ortadan kaldırarak ve hayatı kalmak üzerinde kurulu; yani mücadelenin ucunda hayatın anlamına ulaşmak yok. (Hayatta kalma mücadelede de "hayatın anlamı"

(Detaylarda boğulasin Şefol! - Fırat) Her biri kendine has tasarıma ve özelliğe sahip olacak silahlardan oyunu renklendiricegi gibi canlı da tutacak. Bu durumun araştırma ve oyun süresini de uzatacağını düşünürsek...

Günümüz oyun piyasasındaki her aksiyon oyununa olduğu gibi Borderlands'de RPG unsurları katma çabaları var. Oyun başlarında bir karakter sınıfı seçip savaş boyunca yaptıklarımız ile karakterimizi geliştirmeye çalışacağız. (Aslında bu özellik öylesine yaygınlaştı ki "RPG unsuru" diye adlandırılmasına gerek kalmadığını düşünüyorum.) Tecrübe puanına bağlı olarak gelişecek olan karakterimizin hem mevcut özelliklerini modifiye edebilecek, hem de ona yeni özellikler ekleyebileceğiz. Böylece silah kullanımı ve düşmanları öldürme konusun-

Borderlands, daha önce yaptığım benzetmedeki gibi Mad Max'i fazlasıyla anımsatan ve bizi kaos ortamına sokup sonuna kadar eğlendireceğini umduğum bir yapım

diyebileceğimiz bir amaç değil midir? (Bu bir laf kalabalığı cümlesiidir.)

Yapımcıların ilk günden itibaren sürekli olarak yaşadığı ve fuarda da bas bile getirdiği konu, oyunun silah yelpazesinin genişliği. Konuya öylesine ön plana çıkarıyorlar ki Borderlands'in bir silah fabrikasıından ibaret olduğu sonucu bile çkarılabilir zaman zaman. Elçiye zevl olmaz mantığıyla ben de yinelemek isterim ki oyundaki silah sayısının yüz binleri aşması önemli bir detay. (Yine "detay" dedim Fırat!)

Umarım bir daha ertelenmez ve sürekli ertelenerek parıltısını kaybeden yapımlardan biri olmaz Borderlands.

Patlama etkileri etkileyici görünüyor.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Avrupa futbolunun en önemli organizasyonu olan Sampiyonlar Ligi'nde grup maçları tamamlandı. Altı haftalık mücadele boyunca sürpriz sonuçlar alındığı gibi ilginç sıralamalar da oluştu. Öncelikle Türkiye'yi ligde temsil eden Fenerbahçe'yi değerlendirmek istерим.

Geçen yıl şans faktörünü de arkasına alarak büyük başarı kazanan Fenerbahçe, yan finali son anda kaçırılmış ve Chelsea'yeelenmiştir. Bu ylsa geçen sezonda uzak görünen takım hem ligde, hem de Avrupa'da fazlaıyla tökezliyordu. Sonunda Şampiyonlar Ligi grubunda altı maça çıkan takım sadece iki puan alabildi ki Arsenal maçında alınan puan da tartışmaya açık. Grupta şartsızı olansa son maçta Arsenal'ı yenen Porto'nun grup lideri olmuş. Fenerbahçe gibi Porto da geçmişyle kıyaslandığında zayıf bir kadroya sahip ancak fırsatları iyi değerlendirderek bu başarıyı yakaladılar. Devamı gelir mi? Hiç sanmıyorum.

A Grubu'nda hangi iki takımın gruptan çıkışacağı belliymiş ve sürpriz olmadı. Chelsea ve Roma puanları toplayıp gruptan çıkışken beni şartsız tek şeysse Chelsea'nin liderliği alamaması oldu.

B Grubu'nda Inter ve Werder Bremen gibi iki takım varken Panathinaikos'un grup lideri olarak bir üst tura yükselmesi, bu yılın en büyük sürprizi herhalde. Bremen'in grup üçüncülüğünü son maçta yakaladığını da not düşeyim.

C Grubu, Barcelona'nın ne kadar puan kazanmak istiyorsa o kadarını kazanabileceğini kadar rahat bir gruptu. Sporting, Shakhtar ve Basel takımlarının en ufak bir şansı bile yoktu ve son maçını yedek oyuncularla oynayıp kaybetmesine rağmen grup lideri oldu Barca.

Diğer gruplara nazaran çekişme olmasını umduğum D Grubu'nda ise Liverpool ve Atletico Madrid, Marseille ve PSV gibi iki iyi Avrupa takımına hiç şans tanımımadı.

Grubu en az Barcelona kadar rahat götürecekini tahmin ettiğim Manchester United, grup ikincisi Villarreal'den sadece bir puan fazla alabildi ancak bu da grup lideri olmasına yetti. Aalborg ise Celtic'i geride bırakma başarısını göstererek UEFA Kupası'na kaldı. (Bu da ligin ikinci sürprizi diyebilirim.)

Sezonu çok kötü başlamasına rağmen Avrupa maçlarını riske atmayan Bayern, 14 puan toplayarak F Grubu'nu lider tamamladı. Yillardır istikrarlı performansıyla dikkat çeken Lyon da bir üst tura çıkarken Fiorentina ise UEFA Kupası'na katılmaya hak kazandı.

Son olarak H Grubu'nda da büyük bir çekişme yaşandı ve Juventus ile Real Madrid tur atlayan takımlar oldu.

Roma, Chelsea, Panathinaikos, Inter, Barcelona, Sporting Lisbon, Liverpool, Atletico Madrid, Manchester United, Villarreal, Bayern Munich, Lyon, Porto, Arsenal, Juventus ve Real Madrid bir üst tura çıkan takımlar. İngiltere'den ve İspanya'dan dörder takımlar tur atıldığı ligde Barcelona ya da Manchester United takımlarından birinin şampiyon olacağını tahmin ediyor ve finali ipli çekiyorum.

Not: Geçen ay Hoffenheim'in çıkışından bahsedip onları bir güzel övmüştüm. Lider bıraktığım takım hala lider ancak söylediğim gibi, henüz Bayern Munich ile karşılaşmamışlardı. Ne kadar şanslıyım ki yakın dostlarım sayesinde, Münih'te oynanan Bayern Munich - Hoffenheim maçını tribünden izleme şansı yakaladım. Açıkçası Hoffenheim'in güçlü rakibiyle başa baş oynadığını söyleyebilirim ancak şanssızca yenilen iki golle maçı kaybettiler. Bu sonuç hem üzücü, hem de sevindirici aslında. Başarabileceklerini gösterdiler en azından...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



YAPIM DICE
DAĞITIM Electronic Arts
TÜRK Online Aksiyon
PLATFORM PC
ÇIKIS TARİHİ 2009'un ilk şeyreği
WEB www.battlefield-heroes.com



**SONUNDA KENDİ "HERO" MUZU
YARATABİLECEK MİYİZ?**

Battlefield Heroes

Yillardır kendi "hero" muzu yaratmak için yanıp tutuşuyoruz ama nafile. Nice vaatlerle bize "Hero'nuzu söyle özellikli, böyle kostümlü yapabilirsiniz." dediler ama henüz bu sözü veren hiçbir oyun, beklenitlerimizi tam olarak karşılayamadı. Bir oyun, bir bu oyun, kapı kapı dolaştık fakat zihnimizdeki kahraman imajını ekrana yansıtmadı olanak tanıyan bir oyuna rastlamadık. Şimdi diyeceksiniz ki "Ama City

BH'de bir Battal karakteri yaratıp ona siyah tayt, beyaz giysi ve kırmızı kuşak takabilecek miyim?

of Heroes'da ya da filanca oyunda...". Bir saniye; ben size aklımdakini anlatıyorum, isterseniz ondan sonra devam edelim. Bir kere ben Cüneyt

Arkin'ın üzerine kahraman tanımam. "Battal Gazi" olsun, "Malkoçoğlu" olsun, Cüneyt Abi'mizin canlandırdığı karakterler gerçekten "hero" kelimesine tam olarak karşılık gelen karakterlerdir. Henüz Mortal Kombat ve Fatality icat edilmemişken, "Dünyayı Kurtaran Adam" filminde, Leonidas kılıklı adamı elliye ortadan ikiye bölerek Fatality nasıl olmuş, tüm dünyaya gösteren kim? Tabii ki Cüneyt Abi'miz. Peki, Battal

AYDINLIK TARAFLAR

- ☛ EA'in play 4 free servisi sayesinde oyunun ücretsiz indirilebilmesi
- ☛ Kişiiselleştirilebilen detaylı karakter tasarlama arayüzü
- ☛ Birden fazla karakter tasarılayıp bu karakterleri oyun içinde değiştirme olanağı
- ☛ Eğlenceli ve farklı bir Battlefield deneyimi

KARANLIK TARAFLAR

- ✖ Paraya satın alınan envanterlerin oyunun dengesini bozma olasılığı
- ✖ Bir Battal Gazi karakteri tasarylamayacağınız yine

HARİTALAR SATILMAYACAK

Oyun ilk çıktığında iki adet harita içerecek; yeni haritalarınsa ücretli olarak dağıtılmazı planlanıyor. Yapımcılardan Ben Cousins'un iddiasına göre oyuncuların %95'i bir kuruş ödemeden tüm oyunu baştan sona oynayabilecek.

Gazi filmlerinde -trampen yardımıyla da olsa- uçarak tüm kara şövalyeleri döven kim? Yine Cüneyt Abi'miz. İşte "hero" dediğin böyle olur! Öyle gaydırı guppak bilgisayar efektleriyle, beş kilouluk kılıç kaldırıramayan adamları "super kahraman" diye yutturmalarını içime sindiremiyorum. Zaten Amerikalılar bile Cüneyt Arkin'ı yeni keşfetmeye başladı. Battal serisini izleyen Amerikalılar "Wow! İşte kahraman diye ben buna derim!" şeklinde hayranlıklarını dile getiriyorlar. Bazen neden düşmanlara vurunca "dufoa dufoa" şeklinde bir davul sesi çıktıığına veya uzaylıların arasında kılıçlı - kalkanlı süvarilerin hangi akla hizmet yer aldığına anlam veremeseler de Cüneyt Abi'mizi saygıyla takdir ediyorlar. Bu noktada benim asıl söylemek istediğim, yıllarca söyle ağız tayıla bir Battal Gazi karakteri tasarlayıp da gönlümüzde düşmanlara meydan okuyamamış olmamız. Battlefield Heroes'un (BH) yapımcı firması DICE'nin açıklamalarına göre kendi kahramanımızı enval çeşit kostüm ile giydirdip, ona değişik özellikler ve silahlara ekleyerek online dünyada geliştirip savunabileceğiz. Peki, ben BH'de bir Battal karakteri yaratıp ona siyah tayt, beyaz giysi ve kırmızı kuşak takabilecek miyim; eline Malatya Serdarlığı kılıcını verip

Oyunun görsel sunumu oldukça renkli.

HADİ BAKALIM, CİCİLERİMİZİ GİYELİM



Tasarlayacağımız karakterin tamı tamına 10 farklı bölgesi ni keyfimize göre şekillendirilebileceğiz. Yüz, kafa, boyun, aksesuar, orta beden, göğüs, eller, kalça, bacaklar ve ayaklar olmak üzere sizsiz kombinasyonda giysiyi ve parçayı bir araya getirebileceğiz. Beta versiyonda bir "Battal Gazi" tasarılayamadık ama belki tam sürümde -online olarak satın alacağımız eşyalarla- bir "Battal" karakteri oluşturabiliriz. Sonuçta envanterde Türk fesinin ve "I'm with this Stupid" yazılı tişörtlerin bile yer aldığı düşünürsek çok da utopik bir bekleni sayılmaz herhalde.



"Kıpırdama, gördüm seni!"



ONUN UÇAĞI DA VAR, GÜZEL Mİ GÜZEL!



Savaş uçakları için dar kalan haritalarda manevra yapmak biraz zor olsa da, kabiliyetini konuşuran oyuncular düşmanların kafasına bomba yağıdırarak savaş alanına ağırlığını koyabiliyorlar. Bu uçakların daha işe yarar hale getirilmesi için daha büyük haritalara ihtiyaç var. Bir de uçaklar diğer birimlere göre aşırı avantajlı ve buna da bir çare bulunmamalı. Yapımcılar cip ve tank dışında, oyuncuların gelecek talepler doğrultusunda yeni araçları da oyuna dahil edebileceklerini vurguluyor.

beş metre ziplama yeteneği atayabilecek miyim? Pek sanmıyorum. Bu hayaller başka bir bahara kalsa da DICE'ın son derece yaratıcı ve bir o kadar da eğlenceli online savaş oyunu çok yakında oyuncularla buluşacak; hem de ücretsiz olarak. Evet, ücretsiz! Ama durun! Heyecan yapmayı hemen; beleş dediysek, öyle küllüm beleş değil. EA'n ne zaman bedavadan oyun dağıttığını gördünüz? BH'yi kendi internet sitesinden ücretsiz olarak indirdikten sonra çeşitli envanterler, kostümler ve silahlar için cüzi miktarlarda ödeme yapmanız gerekecek. Yani EA, bir kez daha deveyi sağlam kazığa bağlayarak, bizi eğlendirirken oyunun parasını da taksit taksit sızdırma peşinde.

Sıkıldım, çıksın artık! > Yazıyla geçmeden önce ekran görüntülerine gözünüz söyle bir takılmıştır illa ki. Evet, bu kez grafikler çizgi film tadında tasarlanmıştır, hatta grafikler o kadar renkli ve canlısı ki insanın Battlefield 1942 ve Battlefield 2'yi bizlere sunan yapımcıların bu oyunu yaptığına inanışı gelmiyor. Önceki oyunlarda gerçekçi grafikler ve inandırıcı fizik motoru kullanılmışken, BH'de oyun mekaniği ve grafikler tamamen değiştirilerek eğlence odaklı dinamik oyun fiziği kullanılmış. Bu bağlamda BH içinde

BİŞİ DİCEM

Umarım oyuna eklenecek olan araçlar ve modlar ücretsiz olur.



"Bambaşka bir oyun kıvamına bürünmüştür." diyebiliriz. Tabii ki bu durum, oyunun kötü grafiklere sahip olduğu anlamına gelmiyor. Siz hiç LittleBigPlanet için "Grafikleri dandık" diyen birine rastladınız mı? O eğlence hengamesinin içinde grafikleri sallayan kim? BH'de de yapımcılar bize gerçekçi oynanıştan ve "ciks" grafiklerden ziyade eğlenceli bir oyun vaadinde bulunuyor, hatta ve hatta oyunun her yaştan oyuncuya hitap edeceğini, aynı zamanda ayrıntılı karakter geliştirmeye sistemi sayesinde daha deneyimli oyuncuların da ilgi odağı olacağını iddia ediyorlar. Biz de bu iddiaların doğruluğunu irdelemek adına BH'nin Beta'sını indirip oyunu deneme şansı bulduk. (Beta test dönemi sona erdi ama gözünüze oyunun internet sitesinden ayırmayın çünkü her an indirilebilir duruma gelebilecek oyun.) Beta versiyonda, ücretsiz dağıtılan bir oyuna göre son derece akıcı, oynaması kolay ve eğlenceli bir oyunla karşılaştık. Karakter yaratma ekranı, dedikleri kadar detaylı olmasa da savaş alanında birbirinin klonu tiplere rastlamıyorsunuz pek. National Army ve Royal Army'den birini seçip üç farklı sınıfın birinde yer alabiliyorsunuz. Sessizce, yakın ve uzak mesafedeki sürpriz saldırıları yapmaktan hoşlanıyorsanız Commando, çok hasar vermek amacıyla büyük silahlar taşımaktan

peki. National Army ve Royal Army'den birini seçip üç farklı sınıfın birinde yer alabiliyorsunuz. Sessizce, yakın ve uzak mesafedeki sürpriz saldırıları yapmaktan hoşlanıyorsanız Commando, çok hasar vermek amacıyla büyük silahlar taşımaktan hoşlanıyorsanız Gunner, "Ben liderlik vasıflarına sahibim ve iyileştirme yeteneklerim de olsun." diyorsanız Soldier sınıfını seçebiliyorsunuz. Taraf ve sınıfınızı belirledikten sonra araç tamiri, iyileştirme, zırh ve el bombası yağıdırma gibi yeteneklerinizi, elbiselerinizi ve silahlarınızı belirliyorsunuz. Son olarak ten rengi, sakal şekli ve saç tipi gibi detayları da ayarladıkten sonra savaş başlıyor. Sadece online olarak oynayabileceğiniz büyük bir alanda sürüleyle düşmana karşı kurşun yağıdılmak ve bir tarafa hizmet ederek yeteneklerinizi geliştirmek keyifli bir oynanış beraberinde getiriyor. Gerçek Beta versiyonda bir hayli güç dengesizlikleri vardı ama zaten bunları belirlemek için yapılmıyor mu Beta testler? Mesela askerler koca koca tanklara karşı fazla etkili oluyor; tek bir asker, yapışan bomba kullanarak koca tankı saf dışı bırakabiliyor. Hava kuvvetleri ise zaten her şeyi ezip geçiriyor. Cipler çok hızlı, tanklar çok yavaş hareket ediyor. Bu tipe dengesizlikler düzeltildince oyun epey eğlenceli olacak gibi. Yalnız DICE bizi fazla bekletti; Beta'yı verdi elimize, "Oyun 2008 yazında çıkıyor." dedi ama 2009 oldu, oyun hala yok meydanda. İlk duyurulduğu günden beri bu oyunun izini süren biri olarak artık sıkıldım bilmekten. Zaten Battal, Mattal tasarılamak da yalan oldu. Artık çıkışına hep birlikte göreceğiz DICE'in bunca zaman inine çekilipl neler yaptığını.

"Ben Hero'ya Hero demem, Hero Battal olmayacağı!" > Kim ne derse desin, RPG unsurları serpiştirilmiş bir online shooter, ilginç bir çalışma olmuş. Grafikler çizgi film vari de olsa, oynanış biraz absürd de kaça, mermi yağmuru altında, elinizde koca bir silahla, karakterinizi değişik giysi ve aksesuarlar içinde sağa - sola koşturmak eğlenceli olabiliyor; hatta karakterinize dövmeler yapmanız ve tasmalar takmanız da mümkün. İşte bu detaylar, Heroes'u diğer Battlefield oyunlarından ayırip eğlenceli kılan farklılıklar. Arada sırada www.battlefield-heroes.com'a girdiğinizde bakın; oyunun eli kulağında, ha çıktı, ha çıkacak. ☺

DICE ve EA, el ele verip "Battlefield" gibi bir ismi kullanarak cesurca bir karara imza atmışlar ve oyunu "ağır abi" modundan çıkarıp eğlenceli bir online shooter'a dönüştürmüştür. Oyunu bedava dağıtmakten de potansiyel kazın kokusunu aldıktan sonra tavuğu uzatıyorlar gibi geldi bana.





-SONDAKI DENEY TÜPÜNE
BİR PARÇA PRINCE OF
PERSIA, BIRAZ DA GOD OF
WAR KATTIK M...BUMM!
-ALLAHIM NEDEN
OLMUYOR?! NEDEEN?!

EDGE OF TWILIGHT

YAPIM Fuzzyeyes
DAĞITIM South Peak Games
TÜRK Aksiyon / Adventure
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.edge-of-twilight.com

Büyük gücüyle kavrulan Lithernliler ve her şeyin sadece yeterince büyük mekanik bir denklemin küçük değişkenleri olduğu Athernırkı... Aradaki perde kalkar, iki paralel evren bir noktada kesişir ve sonsuzmuş gibi görünen bir katliam başlar... Ta ki yeryüzünde nefes alan tek bir Lithernlı dahi kalmayana kadar... İşte ana karakterimiz Lex de tam bu noktada devreye giriyor. İki evren arasında geçiş yapabilen, tam olarak bir Lithernlı olmasa da damarlarında onların kanını taşıyan bir kelle avcısı, bir melez ve bu eşsiz yetenekleriyle, insanlıkla mutlak karanlık arasındaki tek engel olarak.

Konusu harici Edge of Twilight, basit ve etkileyici özellikleri olmayan bir aksiyon / adventure oyunu. Önümüze çıkan düşmanları God Of War'ı andıran kanlı görseller eşliğinde pataklayabileceğimiz ve kazandığımız tecrübe puanlarıLex'i, kılıcımızı ve "Bummm!" diye patlamak suretiyle tüm çevreye hasar veren silahımızı geliştirebileceğimiz bir yapım. Oyunun adventure tarafı, belli kapıları açabilmek için çeşitli mekanizmaları çalıştırıbmek ve sıklıkla karşılaşacağımız çevre tabanlı bulmacaları çözmekten ibaret. Bunun dışında oyunun ilgi çekeni bir başka yönü de, Lex'in karanlık evrene geçtiği zaman Night Lex'e dönüşmesi durumu. Lex'den birkaç kat daha atletik olan Dark Lex'le maymun çevikliğiyle önüne çıkan her türlü engeli rahatlıkla aşabileceğiz.

Prince of Persia'nın ve God of War'un yaklaşığı şu günlerde bu oyun bana pek de çekici görünmedi açıkçası. Ama "Daha az bulmaca, daha çok aksiyon! diyen kesim için çekici olabilir."

Konsept tasarım çizimlerine bakılırsa bölüm tasarımı oyunun güçlü yanlarından olacak. Tüm bunların üstüne Lex oyuncuların sayısını kazanabilirse, oyun tutabılır.

Bİ'Sİ DİCEM

Umarım oyun, Prince of Persia veya God of War'un -en azından- yarısı kadar eğlenceli olur. Sıradan hem grafikleri, hem aksiyon seviyesi fena durmuyor.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Yapımcılar palavra sıkırmaya bayılıyor ama ağızları laf yapabilse bile oyun sonunda ortaya çıkıyor yalancı çoban oldukları...

Varan 1: Warriors Orochi 2

Ne dediler? "Dynasty Warriors ve Samurai Warriors serisi olsun, ilk oyunumuz olsun; biliyorsunuz işte bizi. Size farklı yollar, farklı karakterler sunacağız; değişmeyen tek şey heyecan dozunuz olacak."

Ne oldu? Haklısınız efendiler, bu oyunu oynarken heyecandan tavana zemin arasında zip zip zipladık, komşuları kızdırdık valla; aynı düşmanları aynı şekilde durmadan öldürmek, onlarca karakterin içe girdiğini görmek mükemmel. Çobanlar Cemiyeti'ne kattıklarınız için teşekkür ederiz.

Varan 2: Rapala Fishing Frenzy

Ne dediler? "Oyunculara tipki ellerinde bir oltavarmış gibi hissettiřek olan, deniz dünyasının en bilinen 25 balığını içeren şirin mi şirin bir oyun yaptı; bu yaptığımız her büyük balıkının rüyasını süsleyen oyundur."

Ne oldu? Klasik tuşlara basma konseptiyle ekranında bir balık olmasa havada uçan hidrojen taneleri ya da söz gelimi sallanan çımenleri kontrol ettiğiniz bile söyleyebilirdik muhemedem; bir tek detaylı yapılmış balık modellemeleri biraz kurtarıyor çobanın bol paçاسını.

Varan 3: Littlest Pet Shop

Ne dediler? "Dünyanın en popüler 32 ev hayvanınıevinize getiriyoruz; hem de tüy ve tuvalet derdi olmadan. Pet-shop'lar, ormanlar, bahçeler gibi pek özel, pek yenilikçi mekanlarda mini oyulara ve sanal bir hayvana bakmanın tüm zevkine doyacaksınız."

Ne oldu? Zamanında uçak motoruna cep telefonu gibi zarar verir sandığım, sonrasında insanlık adına canına kıydığım Tamaguchi'yle bile daha sıkı bir ilişkimiz vardı; bu oyun hiç olmamış. (Hadi canım!)

Varacak 1: Raven Squad: Operation Hidden Dagger

Ne dediler? "Sizi Amazon ormanlarının derinliklerinde iki tarafın çarpıştığı noktalara götürecek; ancak sıradan bir strateji oyunu da değiliz. Yer yer oyunumu FPS gibi oynayarak ilerlemeniz gerekecek; sadece bu iki yönde de ustalaşan oyuncular vahşi ormanlarda sağlam kalabilir."

Ne olacak? Açıkçası bu vaatler bana çocukların için kutu oyunlarını hatırlatıyor sadece, sonucu şimdiden söyleyebilirim. Ne RTS, ne FPS ögeleri zengin olacak; oyunu bitirmek için tek yapmanız gereken düz bir yapıda istenenleri düz bir yapıda yapmak olacak. Oyunun başına zayıf halkam olan "Raven"ı koyarak beni cezbedemezsiniz, üzgünüm.

Varacak 2: Precursors

Ne dediler? "Uzaya geçen RPG'ler gördünüz, bunları FPS ile birleştirirlerle tanışınız, uzay aracı kullandığınız ticarete ağırlık veren yapımları göklere taşıdırız. Farklı uzaylıırklarımız, 250'nin üstünde yapılmayı bekleyen görevimiz ve çok edici gemi savaşlarımızla iddia ediyoruz; biz farklıyız."

Ne olacak? Çok zorluyorsun be Deep Shadows. Yani görüyoruz; tek bir referansın var, o da vasat bir FPS, Boiling Point: Road to Hell. Şimdi kocaman kocaman, bomboş bomboş gezegenler yaratıcasın, gel bunları keşfet usta diyeceksin; hayatımızdan 30 saat çalacaksın. Meee!

Varacak 3: Amphibian Man

Ne dediler? "Oyuncuya geleceğe taşıyarak insanlığı sonsuza kadar değiştirecek olan şeyleri göstermemi amaçlıyoruz; su altında nefes alma konusunda atletlere bağımlılığı ortadan kaldırın insanlar, yeni medeniyetleri keşfeder; sonra bir şey (Ne?) olur ve küresel savaş başlar..."

Ne olacak? Oyunu ilk duyduğumda ya absurd bir macera oyunu ya da yıllar önce adını duyduğum bir bilim kurgu romanını beklemem gerektiğini biliyordum; ikinciçıkmış olsa da, senaryo kitaptan yeterince beslenebilecek olsa da diaologlar ve dövüş sisteminin kolpaliğının kokusu şimdiden gelmiş buralara.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC

OCAK

Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
CSI: New York	Adventure	Ubisoft
DarkFall	MMORPG	Razorwax
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Mirror's Edge	FPS	EA DICE
Perimeter 2: New Earth	Strateji	KOV Games
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition
War Leaders: Clash of Nations	Strateji	Enigma Software Prod.

ŞUBAT

Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios
Codename Panzers: Cold War	Strateji	Stormregion
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms
Demigod	RPG	Gas Powered Games
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Geo Political Simulator	Simülasyon	Eversim
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont
Men of War	Strateji	Best Way
Rise of the Argonauts	RPG	Liquid Entertainment
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon	The Collective
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
The Sims 3	Simülasyon	EA Games
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios

MART

Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCSoft
Anno 1404	Strateji	Ubisoft
Company of Heroes: Tales of Valor	Strateji	Relic Studios
Dragon Age: Origins	RPG	Bioware
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beonox
NecroVision	FPS	The Farm 51
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Kheops Studios
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Frogwares
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis

NİSAN

Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Game Studios
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment

PS2

OCAK

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
------	---------	--------------------

Cid The Dummy

Aksiyon

Twelve Interactive

King of Fighters '98 Ultimate Match

Dövüş

SNK PlayMore

Nobunaga's Ambition: Iron Triangle

Simülasyon

KOEI

Tomb Raider: Underworld

Aksiyon

Crystal Dynamics

ŞUBAT

Ar tonelico 2

RPG

Banpresto

Coraline

Adventure

Papaya Studio

MART

Major League Baseball 2K9

Spor

Kush Games

Monsters vs. Aliens

Aksiyon

Beonox

PS3

OCAK

Lord of the Rings: Conquest

Aksiyon

Pandemic Studios

Red Faction: Guerrilla

Aksiyon

Volition

Skate 2

Spor

EA Black Box

ŞUBAT

50 Cent: Blood on the Sand

Aksiyon/Adventure

Swordfish Studios

Alpha Protocol

RPG

Obsidian Entertainment

Battle Fantasia

Dövüş

Arc System Work

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Yarış

Criterion Studios

Destroy All Humans! Path of the Furon

Aksiyon

THQ

F.E.A.R. 2: Project Origin

FPS

Monolith Productions

Halo Wars

Strateji

Ensemble Studios

Rise of the Argonauts

RPG

Liquid Entertainment

Sacred 2: Fallen Angel

RPG

Ascaron

Street Fighter IV

Dövüş

Capcom

The Godfather II

Aksiyon

EA Games

The Wheelman

Aksiyon

Tigon Studios

MART

Alpha Protocol

RPG

Obsidian Entertainment

Battle Fantasia

Dövüş

Arc System Work

Destroy All Humans! Path of the Furon

Aksiyon

THQ

F.E.A.R. 2: Project Origin

FPS

Monolith Productions

Halo Wars

Strateji

Ensemble Studios

Rise of the Argonauts

RPG

Liquid Entertainment

Sacred 2: Fallen Angel

RPG

Ascaron

Street Fighter IV

Dövüş

Capcom

The Godfather II

Aksiyon

EA Games

The Wheelman

Aksiyon

Tigon Studios

NİSAN

Champions Online

MMORPG

Cryptic Studios

Prototype

Aksiyon

Radical Entertainment

PSP

OCAK

Cid The Dummy

Aksiyon

Twelve Interactive

Mania Khemia: Student Alliance

RPG

Gust

PDC World Championship Darts 2008

Spor

Mere Mortals

Star Ocean: Second Evolution

RPG

Square Enix

ŞUBAT

Brave: A Warrior's Tale

Aksiyon / Adventure

Collision Studios

Petz: Saddle Club

Simülasyon

Belli değil

Primay: Can I Really Be the Hero?

Aksiyon

Nippon Ichi Software

MART

Dynasty Warriors: Strikeforce

Aksiyon

Omega System

Major League Baseball 2K9

Spor

Kush Games

Phantasy Star Portable

RPG

Alfa System

HOMEWORLD 3



İkinci oyunu 2003 yılında piyasaya çıkan, Relic Entertainment'ın ünlü uzay stratejisi Homefront, üçüncü oyununa kavuşuyor. (Nihayet!) Oyun hakkında detayların önumüzdeki aylarda duyurulacağını açıklayan firma bir yandan da Company of Heroes Online, Company of Heroes: Tales of Valor ve Dawn of War II ile uğraşıyor.

ANLAT OKULUNU!



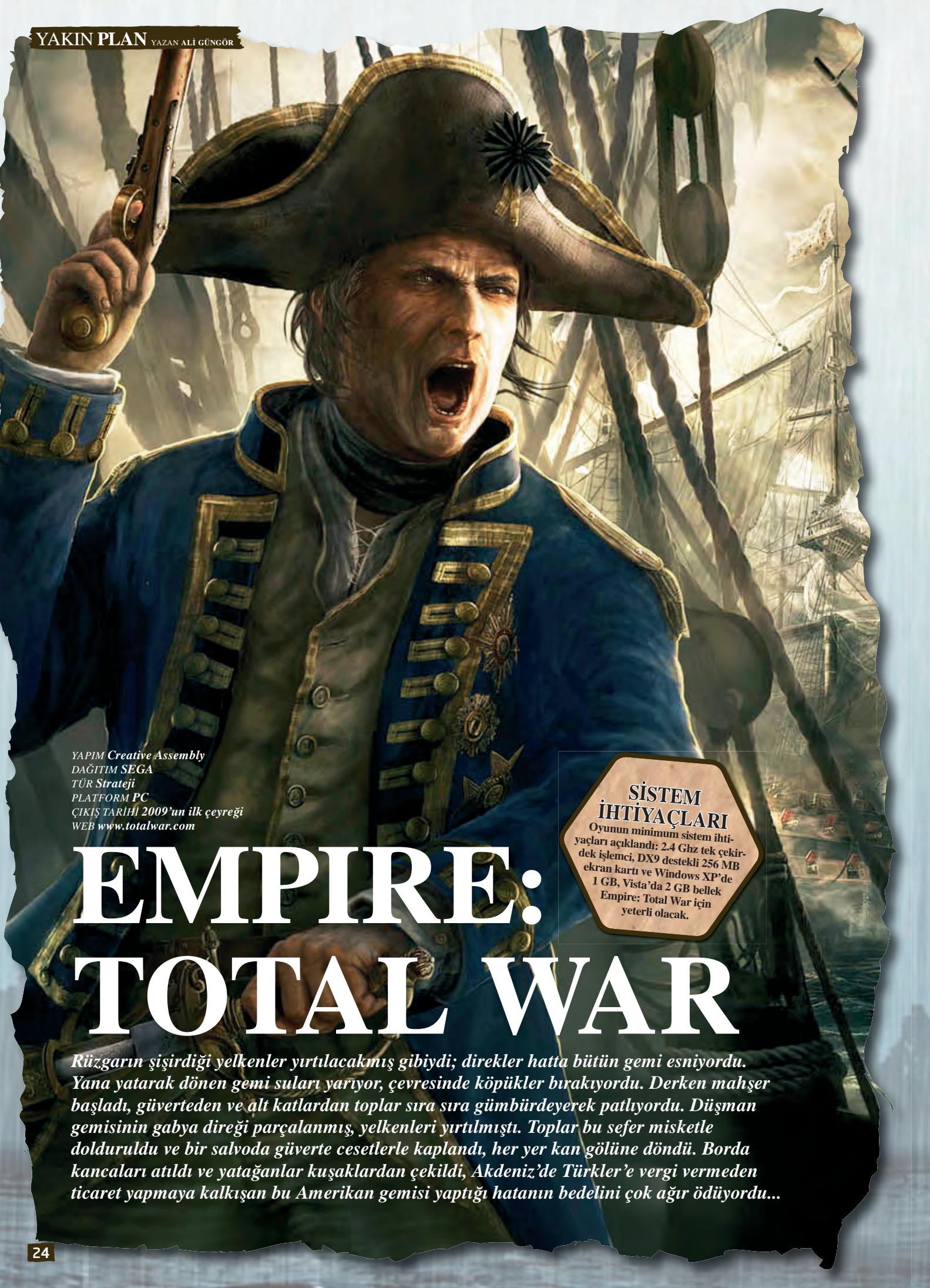
Dünyanın en büyük teknik ve mesleki örgütü olan IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) ve ODTÜ'nün öğrenci kolu olan IEEE ODTÜ, İlköğretim ve lise öğrencileri için "Anlat Okulunu" isimli bir yarışma düzenliyor. Bu yarışmada katılımcılar Web hayallerindeki okulların web sitelerini tasarılayacaklar. Yarışmaya katılmak isteyen öğrenciler 15 Ocak tarihinden itibaren www.anlatokulunu.com adresinden başvurabilir ve bilgi@anlatokulunu.com e-mail atarak detaylı bilgi alabilirler.



STARGATE WORLDS



Bu haberin hazırladığımız sırada yaklaşık bir aydır maaşlarını almadıklarını belirten Cheyenne Mountain Entertainment çalışanları, bu talihsiz duruma rağmen, heyecanla beklenen MMORPG, Stargate World üzerinde çalışmayı sürdürdüklerini açıkladı. Beta testinin ikinci safhasına 2009'un başında başlanacak olan Stargate World, tüm bilim kurgu meraklılarının listesinde bulunuyor.



YAPIM Creative Assembly
DAĞITIM SEGA
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB www.totalwar.com

EMPIRE: TOTAL WAR

Rüzgarın şisirdiği yelkenler yırtılacakmış gibi idi; direkler hatta bütün gemi esniyordu. Yana yatarak dönen gemi suları yarıyor, çevresinde köpükler bırakıyordu. Derken mahşer başladı, güverteden ve alt katlardan toplar sıra sıra gümbürdeyerek patlıyordu. Düşman gemisinin gabya direğine parçalanmış, yelkenleri yırtılmıştı. Toplar bu sefer misketle dolduruldu ve bir salvoda güverte cesetlerle kaplandı, her yer kan gölüne döndü. Borda kancaları atıldı ve yatağanlar kuşaklardan çekildi, Akdeniz'de Türkler'e vergi vermeden ticaret yapmaya kalkışan bu Amerikan gemisi yaptığı hatanın bedelini çok ağır ödüyordu...

SİSTEM İHTİYAÇLARI

Oyunun minimum sistem ihtiyaçları açıklandı: 2.4 Ghz tek çekirdek işlemci, DX9 destekli 256 MB ekran kartı ve Windows XP'de 1 GB, Vista'da 2 GB bellek Empire: Total War için yeterli olacak.



Şehrin eteklerinde tarlalara dizili ordular karşı karşıya gelmiş, birbirlerinin yüzüne bakarak ateş ediyorlar.



Ünite animasyonları karşılıklı dövüş esnasında tutarlı, biri saldırırken karşı taraf blokluyor veya sığnunguyu yiyip ölüyor.



anlayacağınız. İster tek bir gemiyi, ister koca bir filoyu kontrol edelim; rüzgarı doğru kullanmak deniz savaşlarını kazanmakta anahtar. Tabii ki buharlı gemileri geliştirdiysek artık rüzgarı pek umursamıyoruz.

Bir başka sağlam teknolojik savaş aracı da roket gemisi. Düşman gemilerinde hızla yanın çikartan patlayıcı ve yanıcı mühimmat sayesinde ahşap gemilerin kabusu olabiliriz. Yangının bir beter yanı da rüzgarla beraber bütün filoya yayılabilmesi!

Oyunda büyük filolarla destansı deniz savaşları yapabiliyoruz. Yine elimizdeki sürümde tek savaş olarak altı Amerikan ve Altı İngiliz gemisi karşılaşması yaşadık. Bayrak gemilerinin top sayısı tüyler tırpırtıcı. O gülleler düşman gemisini parçalarken, tahtalar havada uçuşurken oyun çok keyifli. Ancak küçük savaşlar da -hatta iki geminin karşılaşması bile- yayanımlanan oyun içi görüntülerde eğlenceli ve heyecanlı görünüyor. Yapılan bir tanıtımında İngilizler'le Fransızlar, ikişer frirkateyn (frigate) ve şalop (sloop) ile deniz savaşı yaptı, böylece önemli olan unsurlara ve taktiklere dikkat çekildi. En önemlisi daha önce de söylediğimiz gibi rüzgar! O zamanın gemileri, yelkenlerine dolan rüzgar ile hareket ettiğinden, rüzgarı geminin ardına alarak hız kazanmak mümkün. Rüzgarı karşından alan yavaşlayıp manevra yapamadığı için kolay bir av haline geliyor. Manevra yaparken gemilerimi düşmanın atış menzilinden uzakta tutmak çok önemli. Menzile girip salvolar halinde toplarımızı boşaltıp, atış menzili dışına

Yakında kavuşacağımız Empire: Total War, özellikle stratejiserverleri heyecanlandırıyor. Aslında biz Level'da kısmen kavuştuğumuz oynamaya imkanımız oldu! Gerçek zamanlı ve tur bazlı stratejiyi bir arada yaşatan oyunun yeni özelliklerinden biri oyuna deniz savaşlarının eklenmiş olması. Daha ilk gelen ekran görüntülerinde etkileşime girmiş ama grafiklerin su anki hali daha da enfes. Gemi modellemeleri, denizin, dalgaların, gökyüzünün, bulutların gizelliği ve patlama, yanma efektleri kısacası bütün detaylar etkileyici seviyede. Başka bir deyişle oyundan deniz savaşları, neredeyse aynı bir oyun haline getirilmiş. Şu an bu kadar iyi grafikleri olan bir denizcilik simülasyonu yok. Yanan gemilerden yükselen kara dumanlar ve tabii ki o gemiyi yakan silahlardan görselleri, efektleri, sesleri muhteşem duruyor. Bir yıl önce gördüğümüz ekran görüntülerini de çok iyidi ama bugün bambaşka; Creative Assembly'nin bu kadar yol alması çok sevindirici.

Peki ya tayfalar? Minik minik adamlar çılgınlıklar atıp yanan gemiden kaçmaya çalışıyor, kendilerini denize atıyorlar ve büyük olasılıkla yüzme bilmiyorlar. Sağ kalanlar tecrübe kazanıyor ve sonraki savaşlarda isimimize yarıyor. Deniz savaşları sadece grafikten ibaret değil

çıkarak yeniden doldurabilse mükemmeli bir iş çıkartmış oluyoruz. Tabii ki burada topların menziline girip çikmaktan çok, topların atış açısına girip çikmak önemli. Güvertede topların büyük çoğunluğu yanlarında dizili olduğundan, gemilerin birbirinin hangi yüzünü gördüğü hayatı önem taşır. Bu arada kazara dost kuvvetlerini vurmamaya da dikkat etmek gerekiyor.

Taktiklere devam edersek, düşman gemisinden kaçmak veya onu yakalamak için toplara yelken yırtan zincirli güllelerden koymamız gereki. Düşmanı batırmak için geminin su alacağı su seviyesine normal güllelerden atıp delik açmamızı. Yok, ele geçirmek istiyorsak, misket doldurup düşmanın tayfasını azaltmaya bakmalıyız. Gemi bordalamak ve gemi ele geçirmek çok yararlı, aynen filomuza ekliyor ve kayıplarımızı kapatıyor. Ayrıca düşmanın bize gemi kaptırdığı için canının sıkılması da cabası!

Empire: Total War'un oynadığımız Preview sürümünde grafiklerin, ekran görüntülerinde görüldüğü kadar iyi olduğunu tekrar belirtmek gereki; deniz savaşlarında grafikler ortalama ayarlarında bile çok gerçekçi. Ultra High'da ise gerçekten çok sağlam görünüyordu. Preview sürümünde oynanabilir olan deniz savaşları tutorial'ında birkaç gemi batırırken ekranı yakınaştırıp, geminin güvertesinde çalışan tayfaları izlediğimizde, oldukça memnun olduk. Dalgalar yakından güzel ve resimlerdeki gibi görünürken; kamerası uzaklaştırıldığımızda, denizin biraz fazla düz olduğunu gördük; belki de denizin dalgasız olduğunu bir zamanda geçiyordu savaş? Bunun haricinde de videolarda ve ekran görüntülerinde olup da oyunda göremediğimiz ufak detaylar da vardı; ancak bu sadece bir Preview sürümü olduğundan oyunun özelliklerinin çoğu kapalıydı. Henüz bitmeyen oyundaki çokmeleri engellemek için veya oyunu incelediğimizde dibimizi düştürmek için olabilir.

Bir imparatorluk yönetmek Elbette ki deniz savaşlarının ve daha doğrusu deniz gücünün önemi büyük resim yüzünden ortaya çıktı. Büyüük resim dediğim oyundan geçtiği dönemin karakteri yanı imparatorluk olmak için izlenmesi gereken stratejik yaklaşım. Dünya haritasının büyük kısmı oyuna dahil olunca ve oyundan 1700'lerde geçmişce, büyük bir imparatorluk olmak, Amerika'nın zenginliklerini ele geçirmek için deniz gücü şart. Ayrıca teknoloji geliştirmek, diplomasayı kullanmak, ticaret yapmak gereklidir. Ticaret yapmak ve güvence altına almak için sağlam bir deniz gücü gereklidir, döndük mü başa? Tabii ki deniz üzerinde çok durduk ama kaynak elde etmek ve pazar ele geçirmek için, deniz gücüne sağlam kara orduları ekleyerek ulaştığımız yerleri ele geçirmek ve elde tutmak, dünyanın çeşitli yerlerinde söz sahibi olmak lazımdır. İngiltere gibi Hindistan'ın etinden sütünden faydalanan-

TARİHİ KARAKTERLER



Oyunda tarihi pek çok şahsiyet yer almıyor. Tabii ki oyunun yapımcıları batıl olduğundan bu önemli kişilerin büyük kusu da batıl, Amerikalı, İngiliz veya Avrupalı. İlginç olan karakterlerin doğum yerleri ve tarihleri değişmemiştir, ancak diyalim ki İspanya, Fransa'yı elinde tuttuğunda Napolyon doğmuş olsun, Napolyon, İspanyol devletinin önemli bir karakteri oluyor.

AYDINLIK TARAF

- ✔ Saçılım grafikleri ve fizik motoru
- ✔ Dev kara ve deniz savaşları
- ✔ Yüksek seviyedeki gerçekçilik

KARANLIK TARAF

- ✖ Multiplayer senaryonun belirsizliği



KENTLER



Bugüne kadar gelmiş geçmiş en büyük Total War oyununda çoğu kaynak şehirlerin dışına çıkmış haritalara dağınık çiftlikler, limanlar, kasabalar, değirmenler hep surların, duvarların dışında kahyor ve aktif olarak çıktı savunmanız gerekiyor. Stratejik olarak da, taktik olarak da klasik Total War oyularından farklı, 18. yüzyıl için gerçekçi bir oyuncu yapısı söz konusu.

mak önemli. Sadece Hindistan da değil, Afrika ve elbette Amerika çok mühim. Peki, neden burnumuzun dibindeki eski dünyayı bırakıp bu kadar uğraşıyoruz? Çünkü artık Avrupa'da ve çevresinde toprak ele geçirmek çok zor, büyük güçler arası çekişmeler bir anda hazine boşaltıp ülkeyi iflasa sürükleyebilecek boyutta. Daha az yatırımla daha çok kar sağlayacak, el değiemiş topraklarda serilgen imparatorluklar çağrı bu. Dünyayı fethetmek elbette güzel bir amaç ama ulaşması oldukça zor olduğundan alternatif zafer şartları da oyuna konulmuş. Ülkenin farklı alanlarındaki gücü ve başarılarına göre topladığı prestij puanları, Cumhuriyet kurup belirli bir zaman dilimi boyunca istikrар sağlama gibi hedeflere ulaşmak da bize zafer sağlayacak.

Oyunda mutlak monarşî, parlementer monarşî ve cumhuriyet olmak üzere üç yönetim biçimini ve bunların kendine has artıları, eksileri olacak. Zenginlere ve fakirlere farklı oranda vergi uygulamak mümkün olacak. İki simftan birinde memnunietsizlik had safhaya ulaşırsa ülkede ayaklanma ve devrim girişimi olabilecek. Bütün oyuncu olarak kendimize taraf seçerek durumu etkileyeceğiz. Ayrıca vergi oranlarıyla oynayarak nüfusun hareketlerini kontrol etmek mümkün. Yeni kolonilere göç olsun diye eski şehirlerde vergileri artırılabilirsiniz. İnsanlar yaşamın ucuz, iş imkanının bol olduğu yerlere, zorluklarına karşın gönceklere.

Bağımsızlık> Oyuncular, yana yıkıla multiplayer senaryo ve tarihi savaşlar istiyor ancak Creative Assembly oyunun çıkışmasına pek bir şeyle kalmamış olmasına rağmen bu konuda açıklama yapmadı. Belki de bu konuda hayal kırıklığına uğrayacağız. Tek kişilik senaryo olarak "Road to Freedom". Amerikan devrimini konu alan bu hikayenin detayları henüz çok net olmasa da tarih kitaplarını açıp bakmanız yeterli. Bu senaryo özellikle oyuna yeni başla-

Deniz savaşları serinin önceki oyunlarında olmayan, yeni oyundan en ilgi çekici özelliklerinden biri.



yanları isındırmak amacıyla düşünülmüş. Küçük kolonilerden dünya gücüne yavaş yavaş dönüşürken oyuncunun inceliklerini iyice öğreneceğiz. Amerikan senaryosunun başında, İngiliz kolonisçiler olarak yerleşip Jamestown'u kuruyor. Yerliler en büyük tehdidi oluşturuyor ve kaynak elde etmeye çalışıyor. İkinci kısımda Fransızları kitadan atmaya çalışıyoruz. Son bölümde ise Amerika ortaya çıkıyor ve bağımsızlık ilan ediyor. Hikaye anlatımı iyi gibi duruyor, ama tabii bence oyuncunun esas gaz tarafi İngilizler. Altı kıtaya yayılan, Dünya nüfusunun dörtte birini kapsayan global bir güç, bir imparatorluk. Kuntit diplomasi, gelişmiş teknoloji, haldır haldır işleyen bir sanayi! Gerçek anlamda kolonici ve sömürgeci imparatorluk modelini onlar yaratırlar. Bu dönemin aç gözlü ve fırsatçı, acımasızca elde edebildiği her şeyi alan karakteri ve ruhu İngilizlerde. Tabii ki kendi kolonilerinden yedikleri kazığın tadı başka olsa da İngilizler güclü ve oynaması keyifli olacak. Buna karşın, şahsen oyuncu elime geçer geçmez Osmanlı'yı kıtalalarası bir güç haline getirmek için uğraşacağım. Sultan Abdülhamit döneminde Haliç'e çekiliп zincirlenmiş Osmanlı donanması çok daha önceki açık denizlerde hakimiyet kurabilseydi Ortadoğu bugün bu halde olur muydu acaba? Büyük övgüyle bahsettiğim Kanuni Sultan Süleyman, Hindistan'ı İngilizlere kaptırmasayı bütün dünya ekonomisi nasıl gelişirdi? Tek bir güç hem ipeк, hem baharat hem de Hindistan deniz ticaretini ele geçirilebilir miydi? İşte bunları denemek, görmek ve deli gibi eğlenmek lazımdır. Oyun çıktı da denediğimde sonuçları sizinle büyük bir mutlulukla paylaşacağım.

War never changes> Total War serisinin, toplukun savaşını bu kadar başarılı bir şekilde bizlere yaşatmış olmasının temelinde savaş alanında binlerce ünite bulunması yer alıyor. Bu üniteleri biz birlikler halinde kolayca kontrol ediyoruz ancak onlar çarpışma esnasında hem ünite olarak hem birey olarak hareket ederek, hatların ve kalabalık grupların içerisinde pozisyon değiştirerek savaşa çok gerçekçi bir hava katıyorlar. Tarih kitaplarında gördüğümüz stratejileri uygulama imkanı, o haritalarda kutucuklarla

gösterilen ordu düzenlerini kurup savasları tecrübe etme imkanı gerçekten eşsiz bir keyif.

Klasik Total War serisinde olay düşmanı çevreleyip, yanlardan ve arkadan vurarak imha etmek üzerinde kuruluydu. Yakın dövüşle 18. yüzyılın farkı, taktiklerin çok dana önemli bir hale gelmiş olması. Bu dönem savaşlarında unutmamak gereklili tıfekler ağızdan dolmayı. Tek atış yapan ve atıştan sonra doldurulmalı bir dakikayı bulan bu tıfeklerle meydan savaşını yapmak cidden acımasız bir iş. Karşılıklı sıralar halinde dizilip birbirine tıfeklerini boşaltan askerler sonraki bir dakika boyunca tıfeğini ilk dolduran olmaya çalışıyor, yoksa karşı taraftan yediği atış ile kendini savunamadan cansız veya uzuvsuz yere seriliyor. İnsanların yiğinlar halinde patır patır sesleri ve tıfeklerden çıkan barut dumanı ile cansız sinek yiğinları gibi serildiğini







Gemiler çok detaylı ve müthiş görünüyorlar.
Aynı şey deniz ve gökyüzü için de geçerli.



görmek insanı düşündürüyor. Taktik olarak birimlerin formasyonlarını duruma uygun olarak değiştirebilir, toplu tek bir atış yerine sıralar halinde atış yapabiliriz. Birlik içinde bir grup silahını doldurken diğer grup öne gecerek ateş eder ve sıralar böylece ateş duvarı oluşturarak ilerler. Sıralar halinde atış Çanakkale Cephesi ve Türk Kurtuluş Savaşı'nda da yer yer komutanlarımızın birliklere kullandığı bir taktik. Geri kalmış ordumuzun tüfekleri elbette ağızdan dolma değildi ama tek kurşun

DÜELLO

Savaş her zaman savaş alanında kazanılmıyor; diplomasiye ek olarak suikastler de söz konusu. Bir suikast sayesinde rakibinizi yetenekli bir generalden yoksun bırakarak savaşa bir adım önde baslayabilirsiniz. "Ben daha delikanlıym" diyorsanız da rakip generaller ile tek tek tabanca düelloş yapmanız da mümkün.



yerleştirerek atım yapılan tüfeklerle makineli tüfeklere karşı etki elde edebilmek ve devamlı ateş sağlamak için kullanıldığından 1900'lere bile etkili olmuştu.

Gelişmiş oyun fiziği> Oyundaki bütün mühimmat gerçeklerinden birebir modellenmiş. Hedefi iskalayan mermiler ve güllerler, yapılan detaylı fizik hesaplamalar sonucu yollarına devam ederek dost veya düşman demeden hasar verecekler. Dost ateşi, dost ateşi değildir ey dostlar; taktilerinizde dikkat olun ki kendi güçlerinizi biçmeyin. Dahası var; diyelim ki savaş alan kuru, düşen gülle sekerek hasar vermeye devam edecek. Ama alan çamurluysa düşüğü yere saplanıp kalacak. O dönemde savaşlarına damgasını vuran bir etken de barutun ıslak veya kuru olması. İslanan barut patlamadığı için topçu da tüfekçi de bir anda klasik kılıçlı bir süvari akımıyla toz duman olabiliyor. Elbette ki tüfekçilerin sünگüsünü olduğunu unutmamanız gereklidir, sünگü muharebesi çok kanlı ve girdiğinizde karlı mı zararlı mı çıkışacsınız pek belli değil. Düşmanı sünگü takmadan yakalarsanız harika ama yine de bakalım düşmanın yanına kadar sağ varabilecek misiniz?

Motion capture teknigi kullanılan oyunda ünitelerin hareketleri çok gerçekçi duruyor. Her ünitenin top tüfek doldurmak gibi rutin hareketleri oyuna başarıyla yansıtılmış görünüyor. Savaş alanında koşan askerlerin gerçekçiliğini, yerin sallandığı hissini

veren akıcı kamera tamamıyor. Yakın dövüse giren askerlerin birbirlerine karşı yaptıkları hareketler uyumlu. Kamerayı yaklaştırınca ayrı telden oynayan değil, gerçekten sünگülerin çakışan ve çarpışan iki asker görüyoruz. Ayni görüntülerde savaşa dahil olan süvariler, atlarının üzerinde hafifçe eğilerek kılıçla piyade biçiyordu. Süvarinin başı hedefine bakıyordu! Bayrak taşıyıcı piyadenin önünde koşarken bir duvardan atlayıp düşmanların arasına düşüyor, kılıcına davranışırken harcanıyordu. Ayrıca bayrak taşıyıcısını kaybeden birim moral kaybediyordu.

Savaştan önce çeşitli savunma pozisyonları kurabiliyoruz. Süvari saldırısına karşı dikilen kazıklar ve teknolojimiz yeterse barut paketleriyle bir mayın tarlası hazırlayabiliriz. Ama bunlar tek başına savaş kazandırıyor. Savaş kazanmak için topçuyu iyi kullanmak çok





öneMLİ, izlediğimiz oyun içi videolardan açıkça anlamak mümkün. Yağmur ve çamurdan ne kadar etkilenmelerine karşın topçusuz olmuyor. Savaş meydanına hakimiyet kurtmakta, büyük düşman kuvvetlerini büyük sayıarda imha etmeye lazıM. Aniden büyük bir kayba uğrayan düşmanın gücünün moralini kaybedip kaçacağını da ekleyelim. Binalara girmiş düşmanları bulundukları yere gömmekte de topçu paha biçilemez. Bu yüzden savaş hareket eden ve yakından oldukça savunmasız olan topları savaş alanına çok iyi yerleştirmeli ve düşmanı onlara yaklaştırmamalıyız.

Değişim> Topçunun işlenmediği yerlerde iş bol sayıda piyadeye düşer. Bazı binalar tahkimli olduklarından top mermileri kolay kolay hasar veremiyor. Ayrıca diyelim ki düşman şehri elde tutuyor, bir iki bina tamam ama bütün şehri düşmanın başına mı yıkarıksınız? Sonra ele geçirdiğinizde ana stratejik haritada yarattığınız harabeyi aynen devralacağınızı unutmayın. Diyorum ya ucuz ve bol piyade ne için var? Bina kaybedeceğinizde güçlerini kullanın, kayıplar elbette olacak, eksileneği yerine koyabildiğiniz sürece sorun yok. Hem ünite basmak artik daha kolay. Medival Total War'da tek tek uğraşıp adam toplamak topraklar genişledikçe zorlaşıyordu. Artık bir general sayesinde merkezi bir şekilde ordu toplamak, daha az tıklaryar da çok iş başırmak mümkün olacak. Sorun sadece ünitelerin yapımını emretmek değil, dağınık yerleşim birimlerinden onları toplayıp bir yerlere götürmek ve ordu kurmak vakit ve emek alıyor. Osmanlı ile oynarken gittikçe genişleyen topraklar ciddi başıma bela olmuştu. Artık general aracılığıyla topladığımız üniteler generalin ordusunda toparlanacaklar. Ufak bir değişiklik gibi görünse de Empire: Total War'da en çok hoşuma giden özellik kesinlikle bu oldu.

Yapay zeka konusunda epey yol kat edilmiş gibi. Tabii ki yapay zeka konusundaki yargımız oyun çökana kadar "kesin" olamaz; bazen programcılar hile yapabiliyor veya yapay zeka, zekasını sadece belli savaşlarda gösterip genel olarak başarısız olabiliyor. Neyse, ihtiyacı geçerek gösterimi yapılan senaryolardan birinde İngiliz güçleri düzenli geri çekilme örneği sergiliyordu. Arkadan gelecek saldırılara karşı savunan bazı birimler ve dönüp saldırın sonra geri çekilen süvari düşmanı kayıplar verdirdi, ana güç çekilene kadar oyallyordu. Yapay zeka şehrin arkası kısımlarına üniteler yollayarak savunma pozisyonu aldı. Topcu ve süvariyi kullanamayan İngilizler dar sokaklarda piyade ile çarpışmak zorunda kaldı, meydanda toplanmaya çalışan güçler farklı yönlerden bölünüp saldırıyla uğrarken topcu ve süvari işe yaramaz durumdaydı. Yapay zekanın savaş alanındaki davranışları aslında büyük stratejik amaçlarına göre değişiyor. Düşmena kayıp verdirtmek, bölgeyi elde tutmak veya geri çekilerek fazla kayıp vermemeK gibi davranışlar, büyük haritada ne olup bittiğine bakıyor.

Empire Total War'un Preview sürümünden Amerikan senaryosunun üçüncü görevi bizleri bekliyordu. Bir tepenin üzerine konuşlanmış Amerikan güçlerini kullanarak, aşağından ve ormanın içinden gelerek saldırın İngiliz güçleri çarpıştı. Amerikan topçusu ile yükseklikten faydalanan İngilizleri ağır zayıata uğrattı. Bu arada farklı noktalardan saldırın İngilizlere karşı hatlarımızın konumunu devamlı ayıramamız gereki. Bir yerde süvariler, yanı açıkta kalan bir piyade birlliğimizi feci şekilde dağıttı. Biz de kendi süvarimizle karşı saldırırı

bulunduk. Animasyonlar akıcı, savaş heyecanlıydı; ancak henüz böyük kontrollerinde olması gereken sıralar halinde veya toplu atış gibi seçenekler yoktu. Sadece Fire at Will seçeneği vardı; bunu kapatarak toplu halde atış sağlayabiliyorduk. Arabirimde değiştirileceği veya açılacağı belli olan, yapım aşamasından kalmış veya kapalı bazı kontroller vardı. Ha bu arada oyunun kontrolleri ve oynamabilirliği konusunda rahat olabiliriz; yeni kamera kontrolleri ve ayarlanabilir özellikler dışında klasik Total War kontrol şeması da oyunun seçeneklerinde mevcut; oyunu alıştığımız gibi oynayabileceğiz. Oyun ayarlarında değişiklik yapınca da çökmelerle karşılaşır. Deniz savaşlarındakininaksine kara savaşları ve ana senaryo ekranında grafikler çok yükseK ayarlarında açılamadı; ancak tekrar, bunun Preview sürümü olduğunu hatırlatalım. Bu tip hatalar büyük olasılıkla oyun çıktıığında halledilmiş olacaktır; bu yüzden şu eksik bu eksik diye üzerine düşmüyorum. Önceki Total War oyunlarındaki kalitenin bu oyun da tutturulacağına, piyasaya çıktıığında oyunun bitmiş olacağına cam göntülden inanıyorum.

Sonuçta oyunun çıkışmasına pek bir şey kalmadı ve şu saatten sonra büyük bir değişiklik olma ihtiyali oldukça düşük. Oyun bugüne kadar gördüğümüz kada-



riyla grafiklerinden fizik efektlerine, seslerinden genel atmosferine kadar teknolojik açıdan akıl almaz derecede başarılı. Genel oyun yapısı, strateji öğeleri, gerçekçilik seviyesi açısından da Total War serisinin büyük bir güvenilirliği var ve haliyle hayal kırıklığına uğramayı beklemiyor. 2009'un ilk çeyreğinde Empire: Total War, strateji oyunları için her açıdan kaliteyi ve standartları yükseltecek. ☺

Totyekün savaş hiç bu kadar geniş çaplı olmuştu. Dünya haritasının büyük kısmı, dev kara ve deniz savaşları, derin oynamış, strateji ve taktikler, araştırma, diploması, suikast ve daha fazla çok yakında bizi bekliyor. Hem de muhtesem grafiklerle...

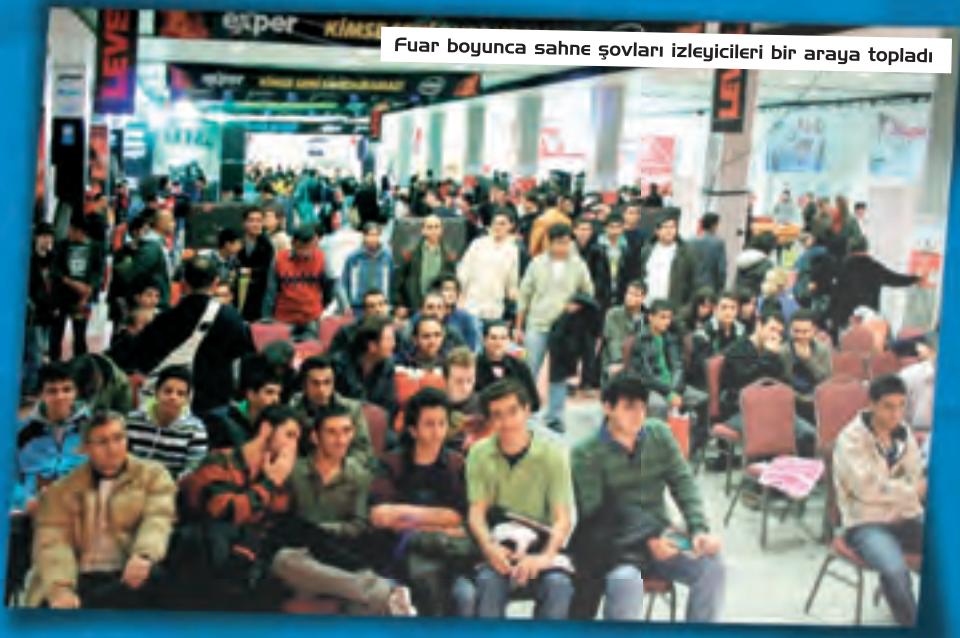


exper KİMSE SENİ DURDURAMAZ!

exper KİMSE SENİ DURDURAMAZ! intel

INTEL GAMEX 2008

E3'ün tahtına gözünü diken Intel GameX, kabuklarını kırı kırı ilerlemeye devam ediyor. Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX bu kez her zamankinden daha coşkulu geçti. Bir tek havai fişek gösterisi eksikti, gelecekte o da olursa Intel GameX artık oyun festivali olmaktan çıkıp, oyun karnavalı haline dönüşecektir. -AHMET



Fuar boyunca sahne şovları izleyicileri bir araya topladı

Intel GameX bu defa gerçekten inanılmaz bir ziyaretçi akınına uğradı. Kapıların açılmasıyla birlikte içeriye akın eden oyuncular hangi oyunu sarılacağını şaşırdı. Bir tarafta henüz piyasaya çıkmamış oyuncular deneme şansı sunan Sony'nin PlayStation 3 standları, diğer tarafta en bomba oyuncularla ödüllü turnuvalara hayat veren Exper'in son sistem 50 adet Xcelerator bilgisayarı, öbür tarafta ise Microsoft'un gıcırlı Xbox 360 konsolları... İlk giren ziyaretçiler nereden başlayacağını bilemedi, sonrakiler ise izdiham yüzünden uzun süre sıra beklemek zorunda kaldı. Rönesans fuarcılık ile birlikte Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'in üçüncü kez düzenlediği Intel ana sponsorluğundaki GameX, artık gelenekselleşerek ziyaretçileri bir kez daha oyuna ve eğlenceye doyurdu. Oyun, heyecan, müzik ve coşku hengamesi içinde kaybolan oyuncular, bir yandan Türkiye'de ilk defa gerçekleştirilen yöntemlerle overclock şovları hayranlık içinde izlerken, diğer yandan da ödüllü turnuvaların heyecanına kendilerini kaptırdılar. Ama hepsi bu kadarla sınırlı değildi elbette: GameX alanında stand kuran CHIP dergisinin getirdiği uçak simülörü ve araba kullanma simülörü, oyun hevesi ile yanıp tutuşan güruhun imdadına yetişti; ne var ki kısa sürede burada da sıra büydü gitti. Uçak simülörüne bir binen bir daha inmek istemiyordu. Gerçek bir uçak kullanma hissi veren koltuklu simülör öylesine ilgi gördü ki aleti satın alıp evine

götmek isteyenlerin haddi hesabı yoktu. CHIP standındaki simülatörler dışında oyuncular, HP firmasının getirdiği son teknoloji yarış simülatörlerinde hünerlerini göstererek yarış otomobili kullanma heyecanını yaşadılar. Türkiye'nin lider oyun makinesi üreticisi olan Dragon firması da, başta Rodeo olmak üzere langırt, basket ve air hockey gibi aletlerle fuar alanını şenlendirdi. Kısa süre içerisinde koskoca 1500 m² alanda adım atacak yer kalmadı. LEVEL editörlerinin ana sahnede Guitar Hero şovuna başlamasıyla bir anda Rock konseri havasına bürünen fuar alanında ziyaretçiler heften coşturdu. Oyun ve eğlence girdabında sürüklenen ziyaretçiler Rock müzik eşliğinde kendilerinden geçti. Evet, 20 - 23 Kasım tarihleri arasında Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleşen 33. Uluslararası Bilgisayar ve Tüketiciler Elektronik Fuarı Compex'in alt katında hayat bulan Intel GameX perdelemeni işte böyle açtı.

"Anne n'olur biraz daha kalalım" >
Oyun çılgınlığı, fuar başlar başlamaz yediden yetmişin herkesi kendi büyüsü altın alındı. Aral İthalat'ın gönderdiği oyuncular, ziyaretçileri münkânat gibi ekran başına çekti. Oyunlar arasında neler yoktu ki? Call of Duty: World at War, Mirror's Edge, Fallout 3, Need for Speed Undercover, Command & Conquer: Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 2009, WoW: Wrath of the Lich King, Dead Space... Konsol cephesinde ise Microsoft, Xbox 360'ın gücünü Gears of War 2, Fight Night Round 3 ve Fallout 3 ile oyunculara gösterirken; Sony ise PlayStation 3'te Resistance 2, Grand Theft Auto IV, NBA 2K9, Midnight Club: Los Angeles ve Soul Calibur IV ile oyuncuların ilgisini topladı. Aslında "Oyuncuların ilgisini topladı," tabiri acayıp hafif kaldı. Şöyle söyleyeyim: Soul Calibur IV'ün başı bir saniye bile boş kalmadı! Konsolların başına geçen oyuncular, adeta bu dünyadan bonservislerini alarak eğlence dünyasına transfer olup gittiler. Sadece ziyaretçiler de değil, GameX dışındaki

alanlarda görevli olarak çalışanlar bile işinden kaytarıp, cazibesine dayanamadıkları yeni nesil oyuncuların başına koştı. Hatta ufak yaşıta bir oyuncu, kendini curcuna kaptırıp böylesine bir eğlencenin ortasında bulunca, gözlerini pinpon topu büyülüğünde açarak, annesine eve dönmemek için yalvardı. Sonraları o ufaklı annesi saklandığı ana sahneden arkasında bularak zar zor eve götürüldü. O neyse de, artık yaşını başını almış oyuncular bile ayrılmayordu oyuncuların başından. Akşam olup fuarın kapanma saatini gelince, güvenlik görevlileri bazı ziyaretçileri makinelerin başından kopartmakta güçlük geçiyordu. Ziyaretçiler gidince de biz geçiyorduk tabii oyuncuların başına.

Trombositlerimiz hop oturup, hop kalktı > LEVEL oyun oynamaya devam ederken fuar alanının kalbi, ana sahnede inanılmaz bir coşku yaşanıyordu. LEVEL editörlerinden biri elektronik gitar, biri bas gitar ve biri de elektronik bateri çalarak canlı performans sergiledikleri ana sahnedeki enerjilerini, sinerjiye düşünerek ziyaretçileri mest etti. 50 yıldır hiç eğlenmemiş gibi coşan kalabalık fuar boyunca hem müziğe, hem de eğlenceye doydu. Rock Band ve Guitar Hero III ile adeta rock konseri veren LEVEL editörleri, bir ara sahneye çıkan 18 yaşındaki Furkan Uçarın Guitar Hero performansına hayran kaldı. Sahneye bir çakan, bir de çıkmayan pişmandı. Ama Doğukan Gezer'in "Eye of the Tiger" a inanılmaz bir vokal yaparak kitleleri coşturması fuarın unutulmazları arasında yer aldı. Bomba gibi başlayan fuar açılışı, ana sahneden yayılan dinamik enerji ve kendilerinden geçercesine eğlenden on binler! İşte fuarın kalbinde bunlar yaşandı. Guitar Hero ve Rock Band dışında ana sahnede yer alan ödüllü turnuvaların final müsabakaları, oyun tanıtımı ve diğer sahne şovları da görsel şölen havasında gerçek nefesleri kesti.



Tanrılar çıldırmış> 20 Kasım Perşembe sabahı Intel GameX kapılarını ziyaretçilere açtığında, içeri akan kalabalık hemen kendini fuarın o büyülü atmosferine kaptırdı. Bir bilgisayar ya da konsol kolu kapan bir daha başından ayrılmak istemiyordu. Arkadan akın akın gelen yeni ziyaretçiler taziyik oluştururken, dikkatler bir anda ana sahnede başlayan Guitar Hero şovuna kaydi. İnanılmaz bir açılış ve muhteşem rock parçalar eşliğinde adrenalini düzeyi kademele olarak artarken, ödüllü turnuvalar için kayıtlar başladı. İlk turnuva, FIFA 2009 turnuvası oldu. Bir sürü dişli rakibi eleğerek finale kalmayı başaran Burak Akmeşe ve Okan Deniz arasında geçen çekişmeli mücadelede nefesler tutuldu ve "FIFA 2006 Türkiye Şampiyonu" unvanına sahip olan Okan Deniz, 2009 yılında da rakibini yenerek şampiyon olmayı başardı. Hemen akabinde, mini turnuvalar ve LAN Partileri başlatıldı ve dereceye girenlere sürpriz ödüller verildi. Bu esnada LEVEL alanındaki PlayStation 3 ve Xbox 360 konsollarının başı iyice kalabalıklaştı ve konsol kolları masa yüzü göremeden sıradaki oyunculara geçerek elden ele dolaşmaya başladı. Herkes farklı tür oyunlarla haşır neşir olsa da, en popüler oyun yine PES 2009 oldu. Kimisi ertesi gün yapılacak PES 2009 turnuvasında şampiyonluk unvanı kazanabilmek için antrenman yapıyor, kimisi hırs yapmadan arkadaşlarıyla birlikte öylesine eğleniyordu. Kalabalığın peşinden Intel GameX alanına çekim yapmaya gelen çeşitli televizyon kanalları, FIFA 2009 ve PES 2009'un başında uzun süre çekimler ve röportajlar yaptı. Kameraların olduğu veya olmadığı her köşe başında "FIFA 2009 mu daha iyi, PES 2009 mu?" muhabbeti çevriliyordu. Sonra sahneye Deha çıktı ve aldı eline elektronik gitari, hem kendi coştu, hem de ziyaretçileri coşturdu. Guitar Hero III'deki tüm şarkıları görev aşkı ile açmaya kalkışan Deha bir ara Furkan Uçar'ın



gazabına uğradıysa da içindeki Rock Star ateşini sahneden izleyicilere yansıtmaya gün boyunca devam etti. İlk günün kapanışına doğru Arın Belenlioğlu, LEVEL editörlerinden Şefik Akkoç'a karşı Guitar Hero'da meydan okudu, ama Şefik'in mükemmel solosuna karşı sahneden yenik ayrılmak durumunda kaldı.

Bu kadar oyuna yürek mi dayanır?> 21 Kasım Cuma günü basın lansmanından sonra PES 2009 turnuvası için geri sayım başladı. Yarı final ve final mücadeleleri spiker eşliğinde, ana sahnede dev perdede canlı olarak sergilenen PES 2009 turnuvası, bu sene gerçekten dillere destan karşılaşmalara sahne oldu. Tüm rakiplerini tek tek eleğerek ana sahnede yarı final oynamaya hak kazanan Hasan Fırfır ile Furkan Uçar tüm seyircilere çok keyifli bir müsabaka izletti. IO kişi kalıp 2-O yenik durumdan maçı çevirmeyi başaran Hasan Fırfır, Reha Bayar ile final oynamaya hak kazandı. Finalde de yenik duruma düşen Hasan'ın her an sürpriz bir galibiyet alabileceğini bilen seyirciler, final maçını solusuz izledi.

Ama bu sefer maçı çevirmeyi başaramayan Hasan Fırfır, PES 2009 şampiyonluğunu centilmence mücadele eden Reha Bayar'a kaptırdı. Henüz şampiyonluğun sevincini yaşayamadan, büyük finalde Fırat'tan 4 - 0'lık bir mağlubiyet alan Reha Bayar, bir kez daha centilmenliğini konuşturarak "Grand Master" Fırat'ı tebrik etti. Aynı gün gerçekleştirilen Need for Speed Pro Street turnuvasında 16 kişi arasından finale kalmayı başaran İlker Herekeli ve Yiğithan Arslan kozlarını paylaşmak için ana sahneye çıktılar. Birbirinden hünerli iki yarış tutkunundan İlker Herekeli son turda Yiğithan Arslan'ın yandan çarpması sonucunda spin atınca yarışı geride tamamlamak zorunda kaldı. Böylece Need for Speed Pro Street şampiyonu Yiğithan Arslan oldu. Yine Cuma günü sergile-



nen overclock şovda, Türkiye'de ilk defa Intel Core i7 mimarisine sahip "Extreme Edition Nehalem" işlemcili -dört çekirdekli işlemci ve dört çekirdekli sanal işlemci (HT) olmak üzere sekiz çekirdekli-, SLI bağlı iki adet NVidia GTX 260 ekran kartına sahip, Corsair I800 MHz DDR 3 RAM'lı, 1000 Watt güç kaynağı kullanan bir sistemde, yalıtımlı bakır bloğun içine sıvı azot konuldu ve mengene aparatıyla işlemciye bası uygulandı. Ulaşılan değerler: -80°C işlemci (sıvı azot), 1920x1200 çözünürlük ve 4xAA, tüm sistem default, 3D Mark 06 programında "19500" skor maksimum şeklinde kayıtlara geçti. Gün boyunca aynı işlemci 4.5 Ghz'de Crysis'i ve Far Cry 2'yi ortalama 60 fps ile oynattı. Bu baş döndürücü rakamlara ulaşmasına rağmen overclock yapılan makine LCD TV'ye bağlanınca, hareketlerde takımların olması gözlerden kaçmadı. Bu takımların sebebi sistem değil, LCD TV ile bilgisayarın senkronizasyon uyuşmazlığı yaşamasıydı.



Fuardan akılda kalanlar

- On binler Rock müziği eşliğinde eğlenceye doydu. Ana sahnedeki Guitar hero ve Rock Band oyuncuları sayesinde adrenalini tavan yaptı.
- En yeni, en bomba oyuncular piyasaya çıkmadan evvel oyun severlerin beğenisine sunuldu.
- Oyuncular, LEVEL editörleriyle tanışıp, profesyonel oyuncularla oyun oynamanın tadına vardılar.
- PES 2009 ve FIFA 2009 turnuvalarında izdiham yaşandı.
- Overclock şovda, en son sistem bilgisayarlar Türkiye'de ilk defa gerçekleştirilen yöntemlerle rekor denemelerine tabi tutuldu.
- Ödüllü turnuvalar sayesinde ziyaretçiler hem hayatlarının oyununu oynadılar, hem de inanılmaz ödüller kazandılar.



Ah şu PES yok mu...> 22 Kasım Cumartesi günü "LEVEL editörleriyle karma oyun partisi" fuara damgasını vurdu. Çeşitli unvanlara sahip birbirinden yetenekli oyuncular, PES 2009'da Fırat'ı yenemek için sahneye çıktı. İlk olarak "JR alpha" lakaplı Cihan Özdamar, Milan takimini seçerek Fırat'in Barcelona'sına karşı mücadeleye başladı. Hı sona eren ilk yarıdan sonra, Henry'nin direkten dönen topu yüzünden Barcelona öne geçme şansını elinden kaçırdı ve maç uzatmalara gitti. Uzatmalar da ikinci kez direkten dönen top bir türlü kaleyi bulamayınca "LEVEL'in PES kuralları" gereği uzatmalarda eşitlik bozulmadığı için maç tekrarlandı. Tekrar oynanan maça, büyük bir şansızlık eseri ilk beş dakikada IO kişi kalan Milan takımı, Barcelona'ya 5 - 0 yenilmekten kurtulamadı. İkinci maça Erato birincisi olan Eren Çelikel, Milan takimini seçerek Fırat'a karşı pek bir varlık gösteremeden 2-0 yenildi. Üçüncü maça Manchester United takımını seçen Ümit Coşkun, Rooney'nin attığı golle ilk defa Fırat karşısında öne geçen oyuncu olmayı başardı. Ama kaleci Van der Sar'in topu yanlışlıkla Eto'ya vermesi sonucu skor 1 - 1 oldu. Sonra Henry ile 2 - 1 öne geçen Barcelona, maçın geri kalanını tek kale oynayarak 4 - 1 tamamladı. Dördüncü maça Özgür Günen yönetimindeki Inter'i ve beşinci maça da Mustafa Beyaz yönetimindeki Real Madrid'i 1 - 0lık skorlarla yenen Fırat "Bari kaleciyi çalımlamaya kalkışmasaydın," şeklindeki eleştirilere kuşaklarını tıkayarak mütevazi tavrını ve yenilmezlik unvanını korudu. NBA 2K9'da Şefik Akkoç ile mücadele etmek için sahneye çıkan Enes Altındağ, çaktırmadan kontrolleri bilgisayara verince neredeyse Şefik Akkoç'u yenecek noktaya getirdi ki, olay fark edildi ve maç tekrarlandı. Enes de 32'ye karşı 16 sayıyla yendi. İkinci oyuncu Tansu Taşkin ise 37 sayımasına karşın 60 sayı yiyince mağlup olmaktan kurtulamadı. Üçüncü basketbol sever oyuncumuz Bekir Güney, 5'lे karşı 38 sayıyla yenilerek kazanmaya en çok yaklaşan oyuncu oldu ve sürpriz ödüller kazandı. Dördüncü oyuncu ise Şefik Akkoç'un üç maçını izledikten sonra karşısına çıkma cesareti gösteremeyip, kalabalığın arasına

karışıp kaybolmayı yeğledi. "LEVEL editörleriyle karma oyun partisi" devam ederken düzenlenen ödüllü mini turnuvalar ve LAN partileri de devam ediyordu. Diğer tarafta, üç gün ardından Rodeo'nun üzerinde hala bir kişi bile tutunmayı başaramazken, aşırı kalabalıktan PlayStation 3'lere ve Xbox 360'lara elini bile süremeyen ziyaretçiler üç farklı projeksiyondan dönüşümlü olarak Far Cry 2, Crysis Warhead, Dead Space, WoW: Wrath of the Lich King ve Need for Speed Undercover gibi oyunların tanıtımlarını izleme fırsatı buldu. Günün kapanışına doğru Rock Band oyununda Tuna Şentuna ile aşık atmaya kalkışan altı oyuncudan öne geçmeye başlayan olmadıysa da, en çok yaklaşan Uğur Ekşi'ye yine LEVEL editörleri tarafından sürpriz ödüller verildi.

Bütün eller havaya!> 23 Kasım Pazar günü, ana sahnede Command & Conquer: Red Alert 3'ün tanıtımı yapıldıktan sonra LEVEL editörü Ali Güngör ile sırayla beş usta oyuncunun Red Alert 3 mücadeleşi başladı. İlk olarak Barış isimli oyuncu ile savaşan Ali Güngör'ün bilgisayarı dev perdede ve aynı zamanda ses sisteme bağlı olduğu için tüm stratejisi ayağa ortadaydı. Tam piyade ağırlıklı bir güç hazırlamışken terror dronları görüp, önlem almaya çalışan Ali Güngör'ün üssü, hava saldırısına karşı hazırlanmadan Twinblade'ler tarafından parçalandı. Diğer oyunlarda daha temkinli oynayan Ali Güngör, Japonları seçti, hızlı ve yayılmacı davranışarak başka fire vermedi ve serisini tamamlayarak sahneyi Rock Band için LEVEL editörü Elif Akça'ya bıraktı. Elif, Rock Band ile bir yandan performans sergileyip, bir yandan da kendisiyle yarışan oyuncuları bir bir yenerken rahatsızlanarak fuara erkenden veda etmek durumunda kaldı. Pazar günü düzenlenen en bomba turnuva ise bilgisayar ödülü Call of Duty: World at War turnuvası oldu. Büyük ödül Exper'in Xcellerator bilgisayarı olunca kayıtlar esnasında izdiham yaşandı. 32 kişi, 16'şarlı iki grup halinde süre kısıtlaması olmaksızın 100 Frag ve 500 puan üzerinden mücadele etti. Çekişmeli müsabakalar sonucunda birinci gruptan: Umur Akıncı, Kadir Yorucu, Alper Böge; ikinci gruptan: Alp Erdur, Samet Paycu ve Mert Duran yarı finale kaldılar. Kiran kirana geçen savaşın ardından rakiplerine 20 frag fark atan Umur Akıncı ve Alp Erdur final mücadeleşi için ana sahneye çıktı. 300 puan ve 20 dakika süre limitli oynanan finalde Umur Akıncı aynı zamanda arkadaşı olan Alp Erdur'u az bir farkla yenerken bilgisayarın sahibi oldu. Heyecan dolu geçen turnuvaların ardından bomba gibi bir Rock Band Şov başlıdı ve kapanışa kadar ziyaretçileri coşturdu.

Oyuncular bu sefer oyuna doydular!> Fuar sona erdiğinde ise kimse eve gitmek istemiyordu ama maalesef her güzel şeyin bir sonu vardı... Fuar süresince içeriye akın eden kalabalığı görenler, Türk oyun sektörünün gelecekte daha parlak yerlere varacağına dair çarpıcı izlenimler edindi. Tüm dünyada eğlence endüstrisinin en hızlı büyüyen sektörü, oyun sektörüdür. LEVEL dergisi de üçüncü kez Intel GameX oyun festivali gibi dev bir organizasyonunun altına imza atarak Türk oyun sektörünün büyümüş, gelişmesi için her zamanki gibi üzerine düşen görevi yerine getirdi. LEVEL dergisinin oyun sektörüne katkılarını ve medyadaki yansımalarını takip etmeye devam edin. Bir sonraki Intel GameX oyun festivalinde tekrar görüşmek üzere... •



Yoğun tempoya rağmen enerjilerini muhafaza eden GameX ekibi

PC İNCELEME
KAPAK KONUSU

YAZAN UFKÖZDEN





5. Kandil satan dükkana vardığında, yaşılı rahibi kötü bir sürpriz bekliyordu. Yol üzerinde cebindeki altınlar düşmüştü.

4. Rahip, tansiyon iksirinden bir yudum aldıktan sonra duvardaki kırıcıların üzerinde zıplayarak yola devam etti. Pençe biçimindeki eldivenlerinden yardım alarak kandil satan dükkana bir adım daha yaklaştı.

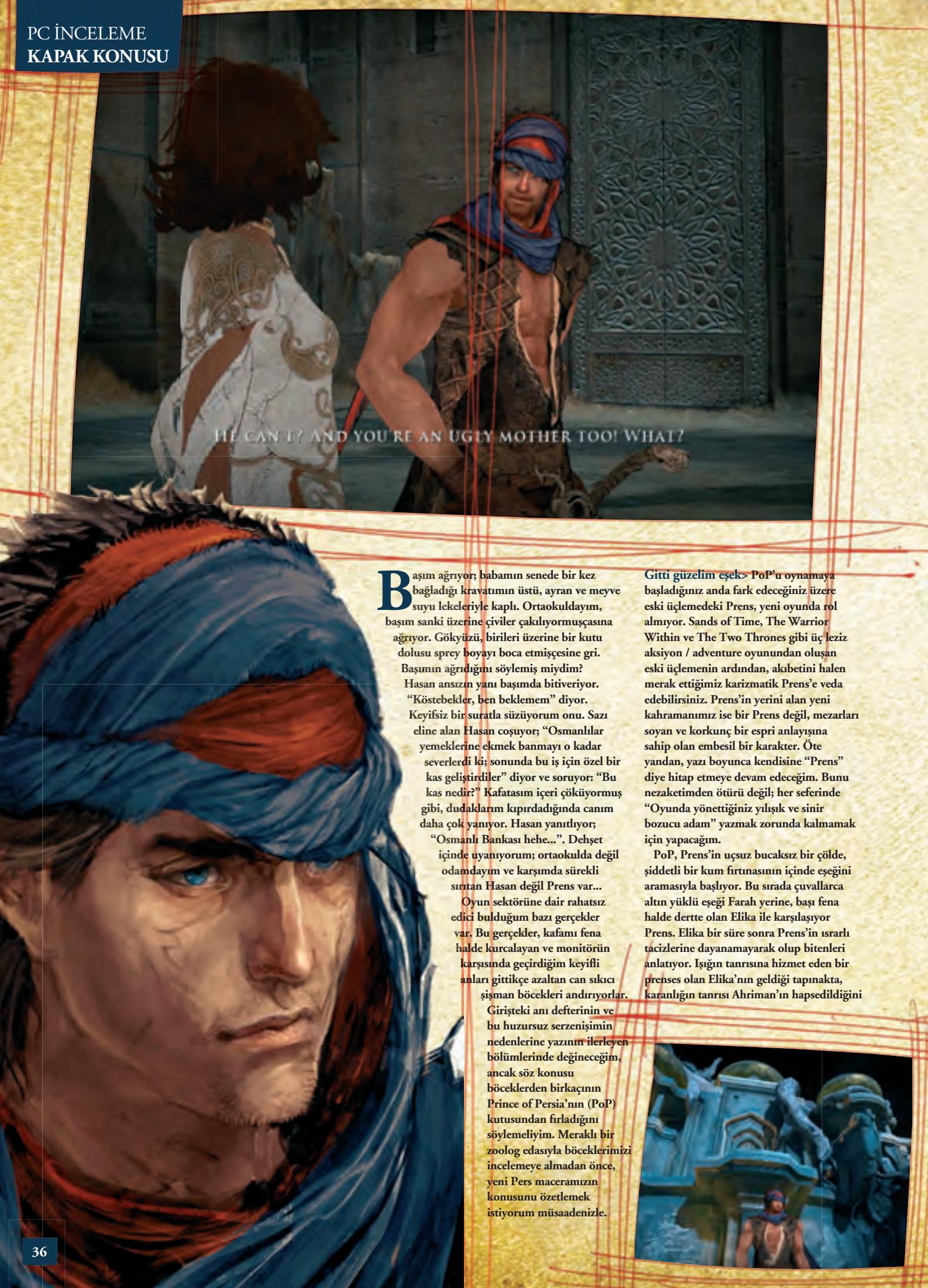
3. Büyüülü levhaları kullanarak uçurumlar arasında yol alan rahip, sarp kayalıklarda duvar koşusu yaparak halkalara tutunuyordu.

1. Yaşam Ağacı Tapınağı'nda vaazlar veren Elika'nın dedesi, yaşılı rahibin akşam duası için birkaç kandile ihtiyacı vardı.

2. Yaşılı rahip oldukça talihsiz bir çagda yaşıyordu. Dönemin mimarları büyük tapınaklar inşa ederlerken ulaşımı dikkate almıyorlardı.

PRINCE OF PERSIA

Eşeginin peşinde, bir garip Prens'in serüveni...



Başım ağrıyor; babamın senede bir kez bağıladığı kravatının üstü, ayran ve meyve suyu lekeleriyle kaplı. Ortaokuldayım, başımı sanki üzerine civiler çakılıyormuşçasına ağrıyorum. Gökyüzü, birileri üzerine bir kutu dolusu sprey boyayı boca etmişçesine gri. Başımın ağrığını söylemiş miydim? Hasan ansızın yanı başımda bitiveriyor. "Köstebekler, ben beklemem" diyor.

Keyifsız bir suratla süziyorum onu. Sazıeline alan Hasan coşuyor; "Osmanlılar yemeklerine ekmek banmayı o kadar severlerdi ki; sonunda bu iş için özel bir kas geliştirdiler" diyor ve soruyor: "Bu kas nedir?" Kafatasım içeri çökütmüş gibi, dudaklarım kırıldadığında canım daha çok yanıyor. Hasan yanıyor, "Osmanlı Bankası hehe...". Dehşet içinde uyanıyorum; ortaokulda değil odamdayım ve karşısında süreldi sıritan Hasan değil Prens var...

Oyun sektörüne dair rahatsız edici bulduğum bazı gerçekler var. Bu gerçekler, kafamı fena halde kurcalayan ve monitörün karşısında geçirdiğim keyifli anları gittikçe azaltan can sıkıcı şisman böcekleri andırıyorlar.

Girişteki ani defterimin ve bu huzursuz serzenişimin nedenlerine yazınım ilerleyen bölümlerinde değineceğim, ancak söz konusu böceklerden birkaçının Prince of Persia'nın (PoP) kutusundan fırladığını söylemeliyim. Meraklı bir zoolog edasıyla böceklerimizi incelemeye almadan önce, yeni Pers maceramızın konusunu özetlemek istiyorum müsaadenizle.

Gitti güzelim eşek> PoP'u oynamaya başladığınız anda fark edeceğiniz üzere eski üclemektedeki Prens, yeni oyunda rol almıyor. Sands of Time, The Warrior Within ve The Two Thrones gibi üç leziz aksiyon / adventure oyunundan oluşan eski üclemenin ardından, akibetini halen merak ettiğimiz karizmatik Prens'e veda edebilirsiniz. Prens'in yerini alan yeni kahramanımız ise bir Prens değil, mezarları soyan ve korkunç bir esprî anlayışına sahip olan embesil bir karakter. Öte yandan, yazı boyunca kendisine "Prens" diye hitap etmeye devam edeceğim. Bunu nezaketimden ötürü değil; her seferinde "Oyunda yönettiğiniz yılışık ve sinir bozucu adam" yazmak zorunda kalmamak için yapacağım.

PoP, Prens'in uçsuz bucaksız bir çölde, şiddetli bir kum fırtınasının içinde eşegini aramasıyla başlıyor. Bu sırada çuvallarca altın yüklü eşegi Farah yerine, başı fena halde dertte olan Elika ile karşılaşıyor Prens. Elika bir süre sonra Prens'in ısrarı tacizlerine dayanamayarak olup bitenleri anlatıyor. Işığın tanrısına hizmet eden bir prense olan Elika'nın geldiği tapınakta, karanlığın tanrısı Ahriman'ın hapsedildiğini



Vista'da Prince of Persia

Gelişmiş cel-shading teknolojisiyle Prince of Persia'nın grafikleri gerçekten çok etkileyici görünüyor. Alothimiz gotik Prens yerine yılış bir karakterle karşılaşmak her ne kadar canımızı sıktıysa da, Prince of Persia'yı tecrübe etmek lazımlı; tercihen Microsoft Windows

Vista'da. Bu sağlam grafikler için Assassin's Creed'de kullanılan Scimitar Engine'ın elden geçmiş bir sürümünü kullanıyor. Games For Windows adı altında çıkan oyun Vista'yla tam uyumlu ve oldukça sorunsuz çalışıyor. Sadece Vista'yla da değil, yine Games For

Windows adı altında Xbox 360 ile tam uyumlu. Kontrol sistemi, PC klavyesi yerine Vista'yla tam uyumlu bir Xbox 360 kontrol koluyla oynandığında çok daha rahat bir hal alıyor. Her şeyden önce combo yapmak keyifli hale geliyor.



AJANDA



SAYI: 142
Sayfa: 31

öğreniyoruz. Ancak Elika'nın babasının da dahil olduğu bir grup, karanlık tarafa geçiş yaparak, Ahriman'ı serbest bırakmak gibi parlak bir fikre kapılıyorlar. Elika'nın babasının, Yaşam Ağacı (Tree of Life) üzerinde uyguladığı vandalizm sonucunda, Ahriman kısmen serbest kalmıştır. Olacakları engellemek isteyen kahramanlarımızın, siyah jöleyi andıran bir kötülükle kaplanan tapınağı tüm bölgelerini iyileştirmeleri gerekiyor. Bu noktada asabyeti bir kenara bırakarak, PoP'un iyi bir hikayesinin olduğunu söylemeliyim. Belki Sands of Time üşlemesine kadar epik değil. Ancak Elika karakterinin kayda değer bir derinliği var. Geçmişinde pek çok acı deneyimle yüzeşmek zorunda kalan Elika'nın babasının, neden Ahriman'ın tarafına geçtiğini öğrendiğinizde bir parça şAŞıRMaktan kendinizi alamayacaksınız. Öte yandan oyunun sonu da "Sonsuza kadar mutlu yaşadılar..." formatındaki



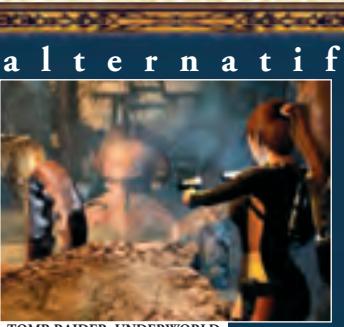
masallarından oldukça farklı. Elika, duygusuzca davranışan, ketum ve yapay bir oyun karakterinden çok, kalburüstü bir dram filminin yardımcı oyuncusunu andırıyor. Ağırbaşlı, sorumluluk sahibi, düşünceli ve dertli bir karakter olan Elika'nın en büyük sorunu ise yol boyunca kendisine eşlik eden Prens'in tam bir embesil olması. Oyunun kutusunun içinden fırlayan büyük böceklerden biri olan Prens, tek bir karakterin nasıl bütün hikayeyi berbat edebileceğine dair emsal niteliği taşıyor. Tüm bunlara yazının ilerleyen satırlarında değineceğim.

Bir budala prens> Oyun sektörüne sinemadan transfer olan karakter klişelerinden biri de, olup bitenleri umursamayan, kafasına eseni yapan çığın kahraman tiplemesidir. Bu adamlar, işler ne kadar kötüye giderse gitsin, neşelerini kaybetmez ve absürt işler ve espriler yapmaya devam ederler. Büyük bir bölümü "hafif çatlaklı" kategorisine girer. Eğer kalemine hakim bir senaristseniz, Ölümcul Silah'taki (Lethal Weapon) yarı deli Çavuş Riggs gibi renkli bir karakter yaratabilirsiniz. Ancak ne yaptığınızı bilmeyorsanız, ortaya çıkan karakter PoP'un ana karakteri gibi bir embesil olacaktır. Prens, gerçekten de görüp görebileceğiniz en geveze ve sınırlı oyuncuların karakterlerinden biri olmuş. Aptallığın basamaklarını adımlayan gamsızlığını mı yanıyorum, yoksa berbat esprilerine mi kederleniyim; bilemedim. Mezarları

Eşeğini ararken kum fırtinasına yakalanan prens, kendisini gizemli bir diyarda buluyor.



yağmalarak kazandığı parayı şaraba, kadınlara ve kalın kılımlere (oyunun bir yerinde kılımların ne kadar kalın olduğunu özellikle vurgulama ihtiyacı hissediyor.) harcamasına bir itirazım yok. Ancak altın çuvallarıyla yükli bir eşe sahip çıkamayan ve hakkında hiçbir şey bilmediği güzel bir kadının peşinden dağıları tepeleri aşarak ilerleyen bu adamın berbat bir esprî anlayışı var. Biliyorum; abartığımı düşünüyorsunuz. Oyunu dair söylenecel onca sey varken neden size ana karakterin ahamaklılarından yakındığını merak ediyorsunuz. Ancak inanın bana; Prens, oyunun atmosferini tek başına mahvedebilecek kudrette bir ahamak. PoP'un prensi gerçekten çok gevezeye Elika ile binlerce satırlık diyalog seçenekini var. Bunların büyük bir kısmı opsiyonel olduğundan, sır Prens'in sessiz kalması adına pek çوغunu es geçmek isteyecelerin zira Prens'in söylediğine her cumlede kötü bir esprî bulunuyor. İroni ve iğneleyici sözler içeren üstü kapalı espriler falan değil bunlar; bildiğiniz vasat, soğuk espriler. Elika ne kadar aklı başındaysa, Prens de o kadar budala bir karakter. Esprî sahanlığı kısa süre içerisinde o kadar dayanılmaz bir hal alıyor ki; oyunun ana karakterinden ölesiye tıksınmeye başlıyorsunuz. Dolayısıyla, hikayeyi ağız tadıyla takip edemiyor ve Prens ağızını açtığı anda yüzünüüzü ekşitmeye



TOMB RAIDER: UNDERWORLD
Eğer henüz yeterince ziplamadığınızı düşünüyorsanız, Tomb Raider: Underworld ile sizin de platform canavarını doyurabilirsiniz.



REHBER

Prince of Persia yolunuzu kaybedebileceğiniz bir oyun değil. Elika'nın yol gösterme büyüsünü kullandığınız sürece, yolunuza bulmak Super Mario Bros'ta yolunuzu bulmaktan daha kolay olacaktır. Bu durum yol tarif eden bir rehberi gereksiz kıldıgından, oyundaki combo'ların bir listesini çıkarmayı ve boss savaşları için bazı takıtlar vermemi daha uygun buldum.

Combo Listesi

Saldırı: Mouse Sol Tuş (PC), Kare (PS3), X (Xbox 360)
Ziplama: Space (PC), X (PS3), A (Xbox 360)
Pençe: R (PC), Daire (PS3), B (Xbox 360)
Elika: E (PC), Üçgen (PS3), Y (Xbox 360)

Normal Combo'lar

Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş
Sol Tuş, E
Sol Tuş, Sol Tuş, E
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, E
Sol Tuş, R
Sol Tuş, Sol Tuş, R
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, R
Sol Tuş, Space
Sol Tuş, Sol Tuş, Space
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, Space

Elika'nın Combo'ları
E, Sol Tuş, Sol Tuş
E, E, Sol Tuş
E, Sol Tuş, E, Sol Tuş
E, E, E
E, Sol Tuş, E, E
E, R
E, E, R
E, Sol Tuş, R
E, Sol Tuş, E, R
E, Space
E, E, Space
E, Sol Tuş, Space
E, Sol Tuş, E, Space

Rakibi Havaya Kaldıran Combo'lar

R, Sol Tuş
R, E, E, Sol Tuş
R, E, Sol Tuş, Sol Tuş
R, E, Sol Tuş, E Sol Tuş
R, E, E, E
R, E, Sol Tuş, E, E
R, R
R, E, R
R, E, E, R
R, E, Sol Tuş, R
R, E, Sol Tuş, E, R
R, Space
R, E, Space
R, E, E, Space
R, E, Sol Tuş, Space
R, E, Sol Tuş, E, Space

Akrobatik Combo'lar

Space, Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş
Space, E, E, Sol Tuş
Space, E, Sol Tuş, Sol Tuş
Space, E, Sol Tuş, E, Sol Tuş
Space, E, E, E
Space, E, Sol Tuş, E, E
Space, R
Space, E, R
Space, E, E, R
Space, E, Sol Tuş, R
Space, E, Sol Tuş, E, R

Fırlatma Combo'ları

Space, R, Space, Sol Tuş
Space, R, Space, E, Sol Tuş
Space, R, Space, E, E
Space, R, Space, R
Space, R, Space, E, R

Havadayken Yapılan Combo'lar

R, Space, Sol Tuş
R, Space, E Sol Tuş
R, Space, E, E
R, Space, R
R, Space, E, R



başlıyorsunuz. Oyun boyunca eski üçlemenin Prens'ini ne kadar özlediğimi fark ettim. Babasını öldürmek zorunda kalan, tüm sevdiklerini ve tilkesini kaybeden ve tüm bunlar yetmezmiş gibi zamanın akışına istemedem müdahale ettiğim için zamanın bekçisi tarafından kovalanan hüzünlü ve karanlık Prens'in yanında, PoP'un kahramanı sümüklü mendili ve seri halde dökülen süt dişleriyle durmaksızın sırttan bir çocuğu andırıyor.

Bir elin nesi var Eski Prens'in yalnızlığından sıkıldığınız, PoP'da hiç yalnız kalmayacağınızı bilmek hoşunuza gidebilir. Yazının bu noktasına kadar defalarca adı geçen Elika, ara sahnelerde muhatap olacağınız bir karakterden çok daha fazlası. Oyun boyunca birlikte hareket edeceğiniz Elika, sürekli korumanız gereken acı bir NPC de değil üstelik. Resident Evil 4'ü oynadıysanız ve Ashley'in yardım

çığıları halen kulağınızda yankılanıyorsa, Elika'nın yapabildiklerini duymak sizin rahatlatacaktır. Her durumda başının çaresine bakabilen bu güzel prenses, kendisi ölmemiği gibi sizin de ölümünize izin vermiyor. Ne zaman yanlış bir hamle yapıp boşluğa doğru düşmeye başlasanız, Elika sizin elinizden tutup en son ayak bastığınız güvenli platforma götürüyor. Ne zaman bir savas sırasında enerjiniz tükense, Elika sizin hayatı döndürüyor. (Bunu yaptığında düşmanınızın sağlık barı da bir miktar doluyor.) Kısacası; PoP oynamken olmeniz mümkün değil. Elika'nın bu ufak hüneri sayesinde, oyunun verdiği ufacık mücadele hissi de kayboluyor haliley.

Elika'nın Prens'i hayatı döndürmek dışında pek çok işlevi var. Prens'in normalde zıplayarak ulaşamayacağı noktalara, elini havada tutup fırlatarak ulaşabilmesini sağlıyor. Haritanızda bir hedef belirledikten sonra E tuşuna bastığınızda, Elika farşça "Yolumu aydınlat"

DÜNDEN BUGÜNE PRINCE OF PERSIA



PRINCE OF PERSIA (1989)

Jordan Mechner'in, ilkel bir hareket yakalama teknikile tasarladığı ilk Prince of Persia, kısa süre içinde oyun dünyasının klasikleri arasındaki yerini aldı. Prensini hapseden ve kendisile evlenmeyi kabul etmesi için bir saat süre tanyan hain vezir Jaffar'ı, kahramanınızın bu saat içinde -gerçek zamanlı olarak- durdurması gerekiyordu.

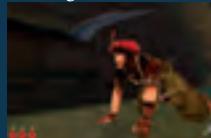


PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND

THE FLAME (1994)

Broderbund firması tarafından yapılan ve PC, MAC, SNES

platformlarına uyarlanan Prince of Persia 2, ilk oyundan tam 11 gün sonrası konu oldu. Prens'in sevmeyen bir cadı, Jaffar'ı geri getiriyor ve bir büyüt yaparak Jaffar'ın Prens'in siluetine bürünmesini sağlıyordu. Prens ise kimseňin tanyamadığı bir dilenciye dönüştürüyor ve bu haksızlık bir son vermek üzere yola koyuluyordu.



PRINCE OF PERSIA 3D (1999)

Red Orb Entertainment tarafından PC platformu için hazırlanan ve daha sonra Dreamcast'e uyarlanan Prince of Persia 3D, içerdiği bug'lar ve kamera problemleri yüzünden oyuncuların beklediği ilgiyi göremedi.



PRINCE OF PERSIA:

THE SANDS OF TIME (2003)

Ubisoft Montreal tarafından geliştirilen Sands of Time serisi yeniden ayağa kaldırılan oyun oldu. Hindistan'ı işgal eden Prens ve babası, vezirin ihaneti ve Prens'in zamanın akışına müdahale etmesi sonucunda, Hindistan'a ayak bastıklarına bin pişman oluyorlardı. Kum yaratıklarından birine dönüşen babasını bizzat öldürmek zorunda kalan Prens için macera yeni başlıyordu.



PRINCE OF PERSIA:

THE WARRIOR WITHIN (2004)

İşte favorim. Zamanın Kumları'nın akışına müdahale ettiğim için ölmeye gerekli Prens, zamanın gardiyancı Dahaka tarafından takip edilir. Prens,

tek şaremin Island of Time'a giderken, kumları yok etmeye olduğuna karar verir. Warrior Within'in Prens'i daha önce hiç olmadığı kadar öfkeli, kederli ve ağız bozuktu. Dahaka'dan kaçtığımız bölgeler ise, hayatım boyunca unutamayacağım oyun tecrübelerimindendir.



PRINCE OF PERSIA:

THE TWO THRONES (2005)

Sands of Time üçlemesinin sonu olan The Two Thrones, Prens'in Babil'e dönmlesiyle başlıyordu. Prens, zamanın kumlarını yok ettiğim için, Sands of Time'daki olayları hiç yaşamamış ve vezir şehri ele geçirmiştir. Prens'in diğer problemi ise, benliğine nüfuz eden zamanın kumlarının, Karanlık Prens olarak bilinç kazanmasıydı.

Hıçbir şeyin ciddiyetini idrak edemeyen Prens, her zamanki korkunç esprilerini yaparken görülmüyor.



AHRIMAN THE BIG BAD GOD OF DARKNESS? KILLS PEOPLE?
DESTROYS CITIES? SCARES THE NAUGHTY CHILDREN?

diyerek gitmeniz gereken yolu gösteren ufak bir ışık büyüsü yapıyor. Ayrıca savaşlar sırasında Elika ile omuz omuza çarpışıyor ve güçlerinizi bireleştirerek etkili combo'lar yapabiliyorsunuz.

Pop, eski üclemeyin aksine çizgisel bir biçimde ilerlemiyor. Oyunun başlarında tapınağın merkezine geliyorsunuz ve harita aktif hale geliyor. Tüm tapınak kötülüğün etkisi altında olduğundan, partneriniz Elika'nın marifetiyle bölgeler arasında ilerleyerek oyundaki tüm bölgeleri iyileştirmeniz ve dört büyük düşmanınızı alt etmeniz gerekiyor. Yeni bölgelere ulaşabilmeniz için Elika'nın özel güçlerini kazanmanız gerekiyor. Bu güçler; Elika'ya ışığın tanrı Ormazd tarafından bahsedilen özel yetenekler aslında. Etrafta göreceğiniz ve üzerinde semboller olan metal levhaları, bu güçlerin sayesinde kullanarak plakalar arasında uçabilir ve daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşıyorsunuz. Bu özel güçleri kazanabilmek içinc "Light Seed" adı verilen ufak ışık huzmelerinden gereken sayıda



toplamanız gerekiyor. Bir bölgeyi iyileştirdiğinizde ortalık Light Seed'lerle doluyor ve siz de bunlardan mümkün olduğunda fazla sayıda toplamaya çalışıyorsunuz. Oyundaki tüm Seed'leri toplamanız gerekmeye neye ki. Ancak Elika'nın güçlerini kazanabilmesi için bazı böülümleri tekrar ziyaret edip sağda solda Seed aramanız gerekiyor ki, bunu pek de eğlenceli bulduğumu söyleyemem.

Yeni Prens'in özelliklerini merak ettiğinizi biliyorum ancak Sands of Time'dan ve bu yana Prens halen aynı hareketleri yapıyor. PoP ile Prens eldiven biçiminde bir pençeye kavuşuyor. (Biris "Kılıç Aslan ve Ciineyt Arkın" mı dedi?). Bu pençeyi silah olarak kullanabildiğiniz gibi, duvarlardan aşağı kontrollü bir biçimde kaymak ve dik yüzeylerdeki halkalara tutunmak için de kullanıyorsunuz. Prens pençesini kullanarak kısa bir süre için baş aşağı yürüyebiliyor. Platform böülümleri bir iki hareketi binlerce kez tekrarlamak üzerine kurulu; "Duvar koşusu yap, halkaya tutun, kırıslere atla, Elika ile birlikte zıpla" derken

FORUMLARDAN ALINTILAR

Bakalım yeni Prens hakkında diğer oyuncular ne diyor... (Aşağıdaki yorumlar Gamespot forumlarından derlenmiştir.)

- "Oyun fena değil ancak savaşlar konusunda bazı problemler var. Düşmanlar nerede? Her savaşta yalnızca tek düşman var ve savaşlar kısa sürede sıkıcı hale geliyor." (Vect0r)

- "Eski üclemeye kadar eğlenceli değil. Güzel grafikleri olan eğlenceli bir oyun. Oynamabilirlik ise eski üclemeden birkaç adım geride. Görünüşe göre bu oyun, daha çok sıradan oyuncular için yapılmış." (bombthret)

- "Grafikler ve mizah öğeleri bence oldukça başarılı. Ancak seride önemli bir yeri olan platform sahneleri sıkıcı ve bol tekrarlı bir hal almış. Eski üclemede bir dizi tuzağın arasından doğru zamanlamayı geçmek oldukça keyifliydi ancak bu oyunda sadece tek bir tuşa basarak neredeyse diiz bir platformda ilerliyorsunuz." (Chibirazi)

- "Kusurlu bir başyapıt; harika grafikler, hoş detaylar, güzel seslendirmeler ve vasat oynanabilirlik." (bladerunner666)

BOSS TAKTİKLERİ



THE HUNTER

Haritanızda Hunter's Tower'ı seçin; Windmills'e vardığınızda büyük bir kapı göreceksiniz. Elika özel güçlerini kullanarak kapıyı açacak; yola devam edin ve Hunter'la yüzleşin. Hunter ile savaşırken doğru zamanda doğru tuşlara basmanız gerektiren anlar olacak; bu yüzden daima tetikte olmakta fayda var. Buna ek olarak zaman zaman bir tür öfke moduna girecek olan Hunter'in saldırılara karşı blok yapın ve doğru zamanlamayla karşı saldırıyla geçin. A, Sol Tuş, Y, Sol Tuş combo'su oldukça işinize yarayacaktır. Hunter sağlığı yarıya indiginde etrafi yıkarak gözden kaybolacak. Aşağı inin ve Elika'nın yardımına platformdan platforma atlayın. Hunter bu kez çok daha acımasız olacak. A, Y, Sol Tuş, Y ve Sol Tuş combo'suya işini bitirin.



THE CONCUBINE

Haritanızda Palace Rooms'u seçin. Elika'nın gösterdiği yolu takip ettiğinizde The Concubine ile karşılaşacaksınız. Odayı illüzyonlarıyla dolduracak; tüm illüzyonlara saldırığınızda savaş başlayacak. Blok yapın ve doğru zamanlamayla karşı saldırıyla geçin. Concubine'ın renk değiştirmek gibi ilginç bir özelliği var. Siyah olduğunda Y, mavi olduğunda Sol Tuş, kırmızı olduğunda da B ile saldırın. Sol Tuş, B, Y, Sol Tuş, Y, A, Sol Tuş combo'su da oldukça işinize yarayacak. Concubine bir süre sonra savaşa başka bir odada devam etmeye karar verecek peşinden gidin. Elika'yi yere yatkacak; Elika'nın yanına gidip aşağı kaldırın ve savaşa devam edin. Concubine yeniden kaybolacak (İki dakika durun be durdugunuz yerde!). Concubine, Elika'yı bir sihirbazlı numarasıyla kaybettikten sonra, Elika'nın altı siluetini ortaya çıkaracak. Burada yapmanız gereken platformun kenarından aşağı atlamak. Gerçek Elika siz kuraracaktır. İşte şimdi sıkı bir combo yapabiliriz. Y, Sol Tuş, Y, B, Sol Tuş, Y, A, Y, Sol Tuş combo'sunu yapın ve işini bitirin.



THE WARRIOR

Haritanızda Warrior's Fortress'i seçin ve yola devam edin. The Warrior sizin yere yiktığında seri bir biçimde Sol Tuş'a basın. Warrior siyahken E, maviyken sol tuş ile saldırın. Sol Tuş, E, Sol Tuş ve E, Sol Tuş, Sol Tuş combo'ları oldukça işinize yarayacak. Warrior bir miktar sağlam kaybettikten sonra alevlerle kaplanacak. Bu aşamada ona zarar vermeniz mümkün değil, atesin onu yavaşa öldürmesini beklemelisiniz. Blok yapın ve saldırılara dikkat edin.



THE ALCHEMIST

Haritanızda The Observatory'yi seçin ve ilerleyin. Arenanın ortasında durun ve saldırınızı bloklayın. E, Sol Tuş, E combo'su bu savaş için oldukça uygun bir seçim olacaktır. Alchemist geri çekildiğinde yolumuza çıkan düşmanları öldürün ve aynı combo'larla devam edin. Alchemist oldukça kolay bir boss olduğundan, dikkat etmeniz gereken tek şey platformun ortasında kalmak ve doğru zamanlarda blok yapmak olacaktır.



THE MOURNING KING

Elika'nın babasıyla son kez dövmek üzere Darkness to Light'a gidiyor. Kralın sağlığı zamanda dolduguundan hızlı olmalısınız. İstekli arkadaşlar burada E, Sol Tuş, E, R, E, Sol Tuş, E, Space, Sol Tuş combo'sunu deneyebilirler. Yine kral siyahken E, maviyik ise sol tuşla başlayan combo'ları yapabilirsiniz. Sizi yerde yaktığı anlarda doğru tuşlara basmak için hazır oln. Bu boss'u da aradan çıkardığımıza göre artık Ahri'la hesaplaşabiliriz.



AHRI MAN

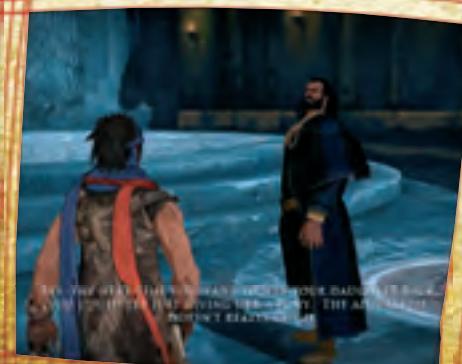
Aslında Ahri'la savaşmıyoruz. Yapmanız gereken tek şey, Ahri'ın saldırlarından kaçarken yolumuzun üzerindeki Fertile Grounds'lara uğrayarak alanı iyileştirmek. Burada rehberi yazılabilecek herhangi bir aksiyon olmadığından, marifet sizin el becerilerinize kalyor.



Elika'nın Step of Ormazd gücünü kullandığı anlar oldukça eğlenceli.

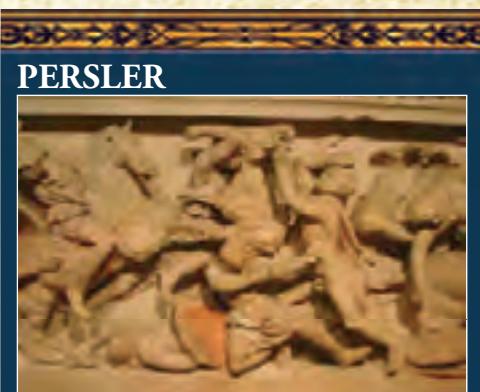
kendinizi bir rutinin içinde buluyorsunuz. Üstelik Space ve yön tuşuna basılı tutmanız, arada sırada pençenizi kullanmanız yeterli oluyor; zamanlamamızı ayarlamamız gereken bölümler olsa da fazla sıkıntı çekmeyeceksiniz. İşin tuhaf kısmı, platform öğeleri değişimse de halen eğlenceliler. Biraz ustalığınızda, Faith'e taş çıkartan hareketlerle seri bir biçimde duvarlarda yürüyor, sütnüllere zıplıyor, pençenizle halkalara tutunarak göz okşayan hareketlere imza atıyorsunuz.

Eski Prens'in kılıçını kullanmak konusunda ne denli marifeli olduğunu hepimiz biliyoruz. Yeni Prens için de benzeri övgüler sıralamak mümkün; yine de Warrior Within'in "Free Style Fighting" sistemine tav olmuş bir oyuncu olarak, PoP'da ufak bir hayal kırıklığı yaşadım. Evet, Warrior Within'de de düşük zorluk seviyelerinde, tek bir tuşa basarak hasımlarımızı alt etmek mümkünündü. Ancak sınırlarınızı zorlamak istediğinizde, oldukça detaylı olan ve oyuncuya serbestlik tanıyan bir dövüş sistemi geliştirebiliyordunuz. Prens eLINE geçirdiği bir baltayı kılıçıyla birlikte kullanarak onlara combo yapabiliyor, sütnülleri ve duvarları kullanarak oldukça etkili saldırılara yapabiliyor ve işi bittiğinde elindeki baltayı ayakta kalan son düşmanına fırlatabiliyordu. PoP'da ise güzel görünen ancak fazla detay içermeyen bir dövüş sistemi tercih edilmiş. Prens'in, Elika'nın ve ikisinin birlikte yapabildiği



çeşitli combo'lar var. Ancak bunlar çok basit ve zahmet edip öğrenmeye de pek ihtiyaç duymuyorsunuz. Zira oyunda gerçekten az sayıda düşman var. Üstelik her dövüşte tek bir rakibiniz oluyor. Bütün bunlara ne yaparsanız yapın ölemediğiniz gerektiğini de eklerseniz; savaş sahneleri sıkı oyuncuları tatmin etmekten uzak, gösterişli koreografiler olarak kalyor. İşte böylece, kutudan çıkan büyük böceklerden bir diğerini inceledik bile.

Kolay bir maceraya kim "Hayır!" diyebilir...> Eski üclemeye, platform öğeleriyle olduğu kadar karmaşık ancak keyifli bulmacalarıyla da beğenmiş toplamış. PoP'taki bulmacalar ise... Yok! Evet, yok! Ubisoft'un dahi tasarımcıları gerçekten de büyük bir keyifle çözmeye çalıştığı bulmacaları oyundan söküp atmışlar. Ayıp olmasın diye Elika'yla birlikte bir iki çark döndürtiyorsunuz ancak bunlara "bulmaca" demeye bin şahit gerekir. Bulmacaların yerini, dağ tepe gezip Seed toplama işi almış. Bütün bunlar bir



PERSLER



Oyunlardan bahsederken yüzlerce defa isimlerini telfaf ettiğimiz Persler'in kim olduğunu merak ettiniz mi? Ben ettim ve kisla bir araştırma yaptım.

M.O. 550 yılında Medler'i yenilgiye uğratarak kurulan Peri İmparatorluğu'nun bilinen ilk hükümdarı Kuراş II idi. Düzenli ve güçlü bir orduya sahip olan Persler kusa sürede Babil'i, Fenikeyi, Ermenistan'ı ve Lidyayı ele geçirerek güçlü bir devlet halini aldılar. Misir'i kadar ilerleyen Pers orduları, Kartacalılar karşısına alınan mağlubiyetin ardından pek çok işyanla uğraşmak zorunda kaldılar. Ardından batıya yönelik Makedonya ve Ege'yi fetiheden Persler, Spartalılar'la karşı karşıya gelmişlerdir. Pers İmparatorluğu, M.O. 331 yılında Büyük İskender tarafından yıkılmıştır.

Pers İmparatorluğu'nun idaresi detaylı bir yerel yönetim üzerine kuruluuydu. Sanılanın aksine, tek işleri gözlerine far çekip savaşmak olmayan Persler, fethettikleri toprakları güzelleştirmek için büyük bir çaba harcadılar. Kral Yolu'nu geliştiren Persler, Bodrum'daki Mausoleum gibi pek çok büyük esere imza attılar.



araya geldiğinde, kutunun en büyük böceği büyütmemizin merceğinin altında bitiriyor. Oyun gerçekten de çok kolay. Sanırım yeni neslinarmağanlarından (!) biri de bu oldu. Ufak bir çocukken, bir oyunu bizim için eğlenceli yapan en önemli kriterlerden biri, oyunda başarıya ulaşmanın getirdiği tatmin hissiydi. Save diye bir seyin olmadığı zamanlarda, bölüm sonlarında başımıza ecel gibi çöken ve ekranın dört bir yanına renkli toplar (Bunlara dokunursanız işin biterdi.) fırlatan boss'ların yaşattığı heyecan

Elika, tapınağın kötülüğe kaplanmış bölgelerini iyileştirebiliyor.



ACILABİLİR KARAKTERLER

Altair: Menüde yer alan Skin Manager'a girin ve 13372805 kodunu girin.
Sands of Time Prens'i ve Farah: Skin Manager'da 525858542 kodunu girin.
Prototip Prens ve Elika: Oyundaki tüm Light Seed'leri (1001 adet) toplayın ve oyunu bitirin.

sayesinde; artık el çizimi kaplamalar, karakterlerin üzerine yapıtılmış renkli kağıtlar gibi durmuyor. Animasyonların ve yüz ifadelerinin de oldukça akıcı olduğunu eklemeliyim. Aynı kırış üzerinde dururken, Elika'nın bulunduğu yöne doğru yürümek istediginizde, sık bir hareketle yer değiştirmeleri daha oldukça hoş görünüyor. Bir diğer övgüyü ise oyundaki sanat yönetmenliği hak ediyor. Mekan tasarımları pek detaylı olmasa, tapınağın her bölümünün görsel açıdan farklı bir atmosferi var. Böylece sürekli aynı yerde dolaşıp durduğunuz hissine kapılmıyor ve zaman zaman durup manzaranın tadını çıkarmak istiyorsunuz.

PoP, genel anlamda kötü bir oyun değil ancak seride devrimsel bir sıçrama yaşıtmaktan da çok uzak. Evet, iyi görünüyor ve her şeye karşın eğlenceli platform öğeleri içeriyor; ancak bunlar, PoP'un eski üçlemenin mirasına borçlu olduğu öğeler zaten. Seride getirdiği yenilikler ise, oldukça havada kalan ve oyunun geneline etki etmeyen bir iki numaradan ibaret. Bulmacaların neredeyse tamamen oyundan çıkarılmış olması, Prens'in kötü esprileri ve oyuncuya aptal yerine koyan zorluk seviyesi, PoP'u eski üçlemenin gerisine atıyor. Sanırım Ubisoft, Assassin's Creed ile başlattığı "yeni nesil formülü"nü takip etmeye devam ediyor. Görüsel anlamda gerçekten başarılı hatta şanslı ancak oynamış açısından tatmin edici olmayan basit oyunları, agresif bir pazarlama kampanyasıyla sunarak yüksek satış rakamları elde ediyorlar. "Aferin Ubı!" diyerek Fransız dostlarımızı tebrik ediyor ve Contra'nın başında terlemek üzere, yeni aldığı NES'imin başına geçiyorum. ●

Not: Bu incelemenin yazımı esnasında birçbir böcek zarar görmemiştir.

PRINCE OF PERSIA

ARTI Etkileyici grafikler ve sanat yönetmenliği, vasatın üzerinde bir senaryo, her şeye rağmen eğlenceli olan platform öğeleri, Elika

YAPIM Ubisoft Montreal
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB prince-of-persia.us.ubi.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon

EKSİ Yeni, zevzek Prens, oyunun fazla kolay olması, içerdiği yeniliklerin duyurucu olmaması, bulmacalar içermemesi, problemlü kamera sistemi

Yeni Prince of Persia oldukça ihtişamlı görünümesine karşın, eski üçlemenin üzerinde Elika'dan fazlasını koyamıyor ve dünyanın en kolay ve stradan oyunlarından biri olarak arşivimizdeki yerini alıyor.

MİNİMUM 2.6 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 1 GB Bellek
ÖNERİLEN 3 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 512 MB Ekran Kartı, 2 GB Bellek



1001

Light Seed
 Oyunda toplayabileceğiniz toplam 1001 adet Light Seed bulunuyor.

24

Bölüm
 İçinde bulunduğu tapınak, toplam 24 bölümden oluşuyor.

7

Boss
 Oyunda tam yedi büyük boss var.

3

Berbat espi
 Prens, kısacık bir diyalog esnasında ortalama üç rezil espi yapıyor.

7



ACHIEVEMENT

Havada uçan bir Hunter'a dövdiği oturtmak, Smoker ile bir insanı 100 feet'ten yakalamak ve bunun gibi birçok hareket, 80'in üzerinde Achievement olarak oyunda yer bulmuş. Hepsini tamamlamak büyük maharet istiyor.

LEFT 4 DEAD

Şehrin gürültüsünden kurtulmak, daha iyi bir yaşam standardına ulaşmak adına plan yapan ama bu planı zamanında devreye sokamayan dört insan, artık şehrin bilindik sorunlarıyla değil, yeni "sakinleriyle" mücadele etmek zorunda kalmıştı. Ne var ki bu, tahmin ettiklerinden çok daha büyük bir serüvenin ayak sesleri idi...

Dikkatli olmaliydim. Güçlüerdi, dik katlılderdi ve hızlılderdi. Uzaklarında durmam gerekiyordu. Kimseye güvenemiyordim; kimseye sırtımı dayayamazdım. Güçülerin kazandığı bir dünyayı burası ve işimi şansa bırakmadım.



Eğer kana karşı duyarlısanız bu görüntüler midenizi bulandıracaktır.

Tüm şehir karanlığın esiriyydi. O karanlık ki insanırını ortadan kaldırın, o gölgeler ki insanlardan farklı bir "şey"leri resmeden...

Fazla düşünmek saçılıyordu. Sadece ilerlemek ve hedefe ulaşmak gerekiyordu. Dikkatli olmaliydim. İçgündülerim bana ne yapmam gerektiğini söylüyordu ama kendime hakim olmamalıydım. Saklanmam, ihtiyatla hareket etmem gerekiyordu.

Ayak seslerini duydum. Bir, iki, üç... Yaklaşamadım. Çok tehlike-liydi. Biraz daha bekledim. Binanın arkasından dolandım, ileri baktım. Ayak seslerini duymuyordum; kimseyi görmiyordum. Hızla ileri koştum ve sokağın hemen yanına devrilmiş tırın arkasına geçtim. Ayak sesleri tekrar yankıldı. Bir... Evet sadece bir! Bu,

beklediğim fırsat olabilirdi. Hızla tırın tepesine tırmandım ve onu gördüm. Şaşkınlığı hareketlerine yansımışı. Nereye gideceğini bilmez bir halde, kah yukarı bakıyor, kah gözlerini ileri dikiyor ve ne yapması gerektiğini anlamaya çalışıyordu. Gözleri fal taşı gibi açılmış, tüm kasları gerilmiş; aklı, korkunun esri olmuştu. Artık içgüdülerimi serbest bırakabilirdim; azat edebilirdim açığımı, ihtiyaçlarımı, bana bahsedilen "yenî" gücү... Ve metrelerce yüksekten atladığında korkuyu gördüm suratında. Ateş ediyor, kaçmaya çalışıyor ve makus talihine lanet ediyor. Hastalık ona etki etmemişi, bir zombiye dönüşmemişti ama buna sevinecek durumda değildi. Karanlık gözlerine çökerken, sadece sessizlik ona eşlik etmişti.

Zaferim, bundan sonra geleceklerin sadece bir başlangıcıydı...

Her türlü koşulda, her türlü arazide...> Kaybolan insanları anında yere indiririm, hiç acımadam. Sirt sırta ilerlemeleri gerektiğini biliyorlar; onların hatası eğer buna riayet etmezlerse. Zombi olmanın da keyfi bu zaten: Acımadan zorunda değilsiniz. Oysaki insanlar... Onlar zayıf, kararsız ve acızler. Ellerindeki



Vista'da Left 4 Dead

İnsanın arkadaşlarıyla beraber oynamak için yanıp tutuşacağı oyun sayısı oldukça azdır. Korku, hayatı kalma türü düşünüldüğünde bu atmosferi başkaları yanınızdayken yaşamak da bir mesele. Source oyun motoruyla bizlere zombilerle savaşma veya onlardan biri olma imkanı

taniyan oyun, Games For Windows ibaresini de taşıyor. Oyunun Xbox 360 sürümünün yapımında Valve'a, Certain Affinity yardım etmiş. Oyunun sistem ihtiyaçları da gayet normal, Microsoft Windows Vista kurulu ve düzgün çalıştırın bir PC'de sorunsuz oynayabiliyorsunuz. Sistem ihti-

yaçlarında Vista için 2 GB RAM'ın gerekli ki artık XP'de bile 1 GB RAM, çeşitli masaüstü işlemeler için, düzgün bir performans için yetmiyor. En iyi 2 GB RAM'ı olan bir sistemde Vista kullanmak. Hatta ucuz DDR2 RAM'lerden biraz daha alıp sistemi 4 GB'a çıkartıp uçurmak olacaktır.



silahlar olmasa, vay hallerine...

Birkaç dakika önce Blood Harvest bölümünde insan avcılığı yaptığım belli oluyor, değil mi? Bu oyun beni etkiledi sevgili okurlar. (Şu ana kadar yazdıklarından anlaşılıyor zaten; kendini kaybetmişsin. - Elif) Yatiyorum, gözümün önünde bir Boomer. Kalkıyorum bir Hunter gibi yere yakın ilerliyorum. (Uyku sersemi kalkınca

yürüyemiyorum.)

Resident Evil'daki gibi büyük bir hikayenin içinde olduğum için etkilendiğimi düşünmeyin. Kendimi beyin yiyan bir varlık olarak görmemin tek nedeni, gecelerimi dört insana karşı savasmakla geçirmem. Tabii ki sırası gelince o zombilerden kaçan insanların da kontrolünü ele alıyorum ama o kısmı aklımda kalmıyor. Zombi geldim, zombi gideceğim; olayım budur.

Hemen açıklayayım, elimizde dört farklı campaign bölümü var. No Mercy'de, oyunun başlangıç fragmanındaki aksiyonu birebir yaşıyor ve şehrin karanlık sokaklarında mücadele ediyoruz. Kasaba ortamına geçtiğimiz Death Toll, ağaçların arasından fırlayan zombilerin bizi mütemadiyen yerimizden fırlatmasına neden oluyor ve bunun bir benzerini, şehirden iyice uzakta yer alan bir çiftlikte, Blood Harvest bölümünde de yaşıyoruz. (Bu bölüm Signs'ı izleyenler yakından tanıyacaktır.) İstila altındaki bir havaaalanında, düşen uçaklar ve yerinde duramayan zombiler eşliğinde hayatı kalmaya çalıştığımız bölüm ise Dead Air. ("Bölüm" dediğime bakmayın; bunların hepsi birer campaign ve hepsi birer bölümünden oluşuyor.)

Tek başınıza bu oyunu bitirmeye niyetlendiğinizde, elinizdeki bu dört bölümde birine adım atıyorsunuz. Bunun hemen ardından siz dört adet karakter karşılıyor: Korku filmlerinden hoşlanan bir üniversite öğrencisi olan Zoey,

A J A N D A



LEVEL
SAYI: 133
SAYFA: 22

alternatif



RESIDENT EVIL 4

Elbette Left 4 Dead kadar hızlı bir oyun değil Resident Evil 4 fakat zombilerin ve garip yaratıkların konu edildiği en iyi oyulardan birisidir, klasiktir. Oynamasız bir saniye bile beklemeyin.

BUNLAR DA VARDI...

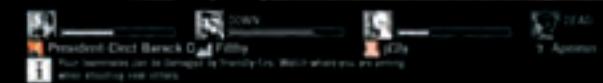
Bildiğiniz üzere bir proje tasarlanırken birçok aşamadan geçer ve başlangıçta elinizde ne varsa, projenin son halinde bunlardan eser kalmamış olabilir. Örneğin bir binayı "otel" olarak tasarlamaya başlaysınız, sonra o bina gider bir üniversitede iç mimarlık bölümü olarak hizmet vermeye başlar. Bunlar olan şeyler: şaşırmayın.

Left 4 Dead'de böylesine radikal değişiklikler yok ama ilk aşamalarda oyunda bulunan bazı özellikler, elinizde tuttuğunuz oyunda büyük değişikliklere uğramış durumda. Misal Screamer adındaki zombi sınıfı. Screamer, bir insan gördüğünde en yakındaki kuytu noktaya koşan ve bağırarak zombileri çağırın bir boss zombiydi. Bu sınıf daha sonra oyundan kaldırıldı ama elindeki özellik Boomer'in kusmuğuna dönüştükten sonra devam etti.

Oyunun final versiyonunda bulunmayan bir özellik de campaign'ler arasındaki ara sahneler. Left 4 Dead sürekli oynanabilecek bir oyun olduğu ve bu sahneler bir süre sonra ikrah getirebileceği için mahzenle kaldırılmış.

Pek önemli olmayan bir diğer özellik olan oyuncuların oyun başarılarının anlık olarak ekrana getirildiği ve herkesin gözüne sokulduğu sistem, bölüm sonlarına atılarak oyundaki önemini yitirmiştir.

Öldükten sonra oyunu izlemeye devam edebiliyorsunuz. Sinirlenip de oyundan çıkmayın; bir sonraki maça kazanan siz olabilirsiniz.



motorcu arkadaşımız Francis, bilgisayar uzmanı Louis ve eski bir asker olan Bill. Hemen heyecanlanıp da "Ben Bill'i sevdim; işini biliyor gibi duruyor, onu sececeğim!" demeyin zira bu karakterlerin birbirlerinden bir farkı yok. Ha tatlı kızımız Zoey olmuşsunuz, ha klavye dostu Louis. Bütün karakterler, her türlü silah kullanabiliyorlar ve aynı fiziksel özelliklere sahipler.

Bir karakterin yerini aldıktan sonra, heyecan hemen başlıyor zira her bölgümde, genelde iki adım attıktan sonra sizi sevimli dostlarınızdan, şehrin yeni sahibi zombilerden biri karşılıyor.

Burada dikkat etmeniz gereken en önemli ayrıntı -eger 28 Gün Önce adlı film izlediyseniz- zombilerin aynı bu filmdeki gibi hareket etmesi. Sizi görmediklerinde alık alık öllerindeki duvara bakan zombiler, kokunuza aldıktan sonra insanüstü bir hız kavuşup koşuyor ve size tekme tokat dalar. Fakat korkmayın. Korkmanız gerekiyor zira bu zombiler -eger expert zorluk seviyesinde oynamıyorsanız- tehlikeli sayılmaz. 20'den fazla bir araya geldiğinde biraz sorun olabiliyorlar ama yine de asıl dert etmeniz gerekenler, boss zombiler. Hunter, Smoker, Boomer, Tank ve Witch olarak beşe ayrılan zombiler nadiren ortaya çıkarıyor ama dikkat etmezseniz üzerinize çöküp sizi yavaş yavaş ölüme gönderiyorlar. (Witch ve Tank baya

**ZOMBI OLMAK**

Versus modlarında zombi tarafında olduğumuzda, diğer zombi oyuncularla birlikte insan oyuncuları da her zaman görme şansına ulaşıyorsunuz. Böylece gruptan ayrılan hemen görevliliyor ve planınızı ona göre yapabiliyorsunuz. Ünütmemen; strateji kurmazsanız, başarılı olamazsınız.

**ZOMBI SINIFLARI****BOOMER**

Zombiler arasındaki en yavaş ve en az sağlık puanına sahip sınıf. Diğer zombiler gibi pencelerini kullanmanın yanında, düşmanlarının üzerinde kusarak onların zombi akınına maruz kalmasına neden olabiliyor. Boomer'in kusma mesafesi fena sayılımaz ama onu, düşmanların yakınına sokup patlamasına sebebiyet vererek de kullanabilirsiniz. Böylece çevredeki herkese Boomer'in zombi çeken sıvısı bulasıyor ve koşturarak gelen zombiler herkese saldırıyor, ortam şenleniyor.

Boomer'ı kesinlikle uzun süre hayatı kalacağınızı düşünerek kullanmayın. Sırtıda vermiş dört insanın üstüne koşarak da gitmeyin. Düşmanların arkasında yaklaşıp üstlerine kusmak, kapalı alanlarda bir kapı eşinin arkasında beklemek ve av bekleyen Hunter ve Smoker'lar ortalıkta düşmanların üzerine kusmak en mantıklı.

**HUNTER**

Hızlı, çevik ve kontrol etmesi en zor olan zombi. Eğilme tuşuna bastıktan sonra mouse'un ilk tuşuna basarak ileri atılabilen ve düşmanın üzerine inerek onu yavaş yavaş parçalayan Hunter, kullanımını bildiğinizde gerçek bir ölüm aracı dönüşüyor. Hunter'in hızlı yapısı, düşmanların onu kolaya vurmasını engeliyor ve buna bir de duvarlardan sekebilmesi de eklenince, tam bir korku filmi sahnesi yaşıyor düşmanlarına.

Diğer zombi sınıflarında olduğu gibi, Hunter da dört tane insanın ortasına atladığında sadece birkaç saat içinde dayanabiliyor. Onu etkili bir biçimde kullanmak için gölgelerde ilerlemek, düşman grubundan birinin gruptan ayrısını beklemek gerekiyor. Hunter'ın yeterince iyi kullandığınızı düşündüğünüzde, Witch bulunan bölümlerde Witch'e birkaç yumruk atarak onu insanların mutlaka geçmesi gereken bir bölgeye çekmek de bayağı ilginç olabiliyor.

**SMOKER**

Etrafında sineklerle dolasañ ve içi duman dolu olan bu dostumuz, metrelerce uzayabilen bir dile sahip. Bu dili düşmanlarının boynuna dolayıp onu yavaşça öldürmek için kullanıyor Smoker ama bir sırada saldırya son derece açık bir hale geliyor. (Aynı Hunter'in düşmanın üstünde onu parçalamak için sabit kaldığı zaman dilimi gibi.)

Smoker olarak izlemeniz gereken strateji, düşmanlarınızı yalnız yakalamanın ötesinde, onları sizi göremeyecekleri bir noktadan yakalamak olabilir. Belki birkaç atışta diliini kesebilirler ama bu sizi öldürmez. Smoker'ın en ideal kullanımı ise diğer zombilerle anlaşmalı olarak hareket ettiginde ortaya çıkıyor: Smoker bir düşmanı yakaladıktan sonra Smoker'ı bulmak üzere, Smoker'in olduğu noktaya doğru koşan insanları Hunter ve Boomer karşıyor; insanlar neye ugradığını şaşırıyor.

**TANK**

Tamamiyla rastgele bir biçimde, herhangi bir zamanda Tank olma ihtiyacınız var ve Tank olduğunuzda bilin ki çok eğleneceksiniz. Diğer zombilere kıyasla devasa sayıları Tank, yumruklarıyla insanları fırlatıyor, yerden kaldırıp attığı taşlarla büyük hasarlar veriyor.

Tank olduğunuzda aklınızda sadece tek bir şey bulundurun: Saldır, saldır ve saldır. Eğer düşmanlarınıza saldırmazsanız Tank'ın kontrolünü kaybediyorsunuz ve zaten Tank'ın kullanım amacı, ölene kadar birilerini de beraberinde götürmek olarak ayarlanmış. Bir düşmanı yere serdikten sonra, hemen bir diğerine geçin ve ölmeyi kafaniza dert etmeyin.

• hızlı öldürüyor gerçi.) Bu zombileri (Tank ve Witch dışındaki) öldürmek de pek zor söylemeye fakat yine de hafife almaya gelmiyor.

Bu bir bomba olabilir mi? > Otomatik pompalı tüfeğinden, assault rifle'ına kadar envai çeşit silah, "Safe House" adı verilen başlangıç alanlarında ve bölümlerin çeşitli yerlerinde bulunmayı bekliyor. Bu silahlara gözüne gibi bakmanız önemli zira cephaneniz sınırlı. Eğer dört kişi de son derece profesyonelce hareket ederse hiçbir zaman cephe sıkıntısı çekmiyorsunuz ama olup olmadık ateş ettiğiniz an, sınırsız cephaneye sahip, güçsüz tabancalarınızla baş başa kaliveriyorsunuz.

Silahlarınızın yanında kullanabileceğiniz molotoflar ve zaman ayarlı bombalar da özellikle zombi akınıyla karşılaşığınızda yardımınıza koşuyor. Özellikle "Pipe Bomb" adındaki bombalar, zombilerin o bombanın etrafında toplanmasına ve patlayana kadar etrafında kalmasına neden oluyor. Bomba infilat ettiğinde de tüm zombilerden kurtulmuş oluyorsunuz.

Her bölümde amacınız bir Safe House'dan diğerine varmak ve bunu yaparken size bir yönetmen eşlik ediyor. Evet, yapay zekanın kontrolündeki bir yönetmen, bölümün nasıl şekilleneceğine karar verme lüksüne sahip. Diyalim ki grubunuz biraz sarsak; iki adım atmıyor ki bir yerlerde takılmıyor... Yönetmen bunu anlıyor ve oyuncuya bir iyilik yaparak bölümün ilerisindeki zombilerin sayısını düşürüyor, ortalağa birkaç sağlık paketi atıyor. Şayet ki grubunuz canavar, bir saniye bile teklemeden ilerliyor; işte o zaman yönetmen de "el mi yaman, bel mi!" diyerek sizi zombi yağmuruna tutuyor. Aynı şekilde eğer çok beklerseniz, fazla ihtiyatlı davranışlarınız yine zombilerin bitmez tükenmez akınına mahal verebiliyor sunuz. Bu yönetmen, durumun gidiyatına ve oyuncunun yaşadıklarına göre müziğe de müdahale ediyor. Böylece bir oyuncu kendi bilgisayarında başka tonda ve tempoda bir müzikle oynarken, bir başkası kendi halet-i ruhiyesine uygun müzik parçalarıyla oyununa devam edebiliyor.

Yalnız birey güclü müdür? > En fazla iki saatte, tüm campaign bölümlerini bitireceğinden emin olabilirsiniz. Peki, bundan sonra ne yapacaksınız? Birinci olasılık oyunu rafa kaldırıp verdığınız 50\$'a üzüleceksiniz. Bunu yaşamamak için şunu akıldınızda iyi bulundurun: Left 4 Dead, multiplayer bir oyundur, tek kişi oynamak için bir oyundan arıyorsantz, bu oyundan uzak durun.

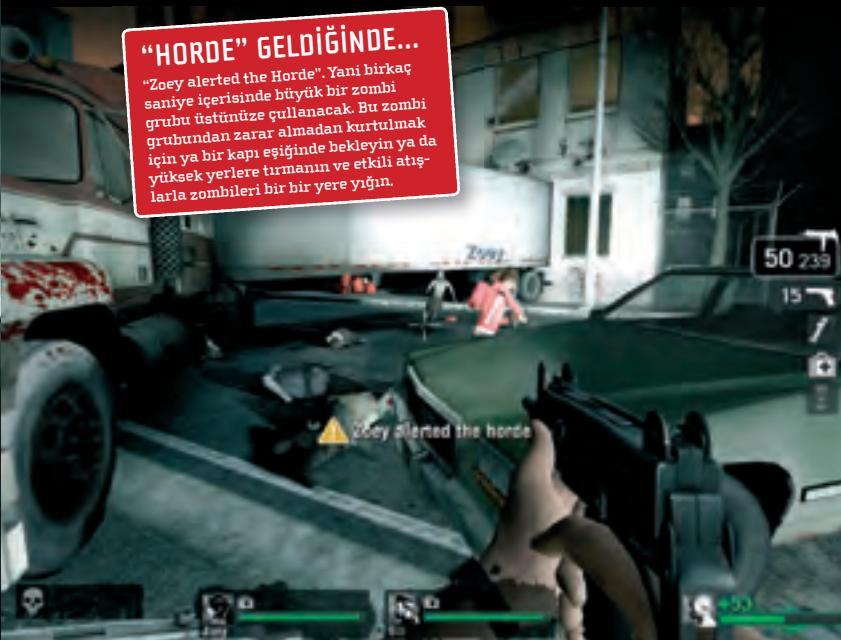
Diger olasılıklar arasında, campaign modunu online

Böyle ölü gözüküklerine bakmayın; baziları kalkıp sizden bir çay isteyebiliyor.



"HORDE" GELDİĞİNDE...

"Zoey alerted the Horde". Yani birkaç saniye içerisinde büyük bir zombi grubu üstünüzü çullanacak. Bu zombi grubundan zarar almadan kurtulmak için ya bir kapı eşliğinde bekleyin ya da yüksek yerlere tırmanın ve etkili atışlarla zombileri bir bir yere yığın.



olarak, diğer oyuncularla oynamak ve versus moduna atlayıp dörde dört kapişma olağanı bulunuyor.

Campaign bölümlerini bir kez de gerçek oyuncularla oynamak bayağı zevkli sayılır. Hele ki zorluk seviyesini advanced veya expert'e getirdiğinizde gerçek bir hayatı kalma müdahelesinin içine giriyorsunuz. Yere kapaklı bir zırıç ağlayan bir Witch gördüğünüzde onu uyandırmamak için adımlarınızı sayıyor, bir grup zombiyi uyandırdıktan sonra hile yapmak adına Safe House'a kaçıyor, ufak bir odanın kapısında bekleyip koşarak sizi yere indirmek isteyen zombileri dipçık darbeleriyle etkisiz hale getirmeye uğraşıyorsunuz.

Ve nihayetinde versus moduna adım atıyorsunuz. Burada maalesef sadece No Mercy ve Blood Harvest Campaign'ları oynanabiliyor ama bun-

lar bile eğlennenmenize yetiyor. Versus'ta dörde dört maçlar yapılıyor ve her iki tarafta da en az bir gerçek oyuncunun bulunması yetiyor. (Diğer boşlukları yapay zeka doldurabiliyor.)

Bes bölümük bir campaign'de, sırasıyla iki takım da yer değiştiriyor ve toplamda 10 oyun oynanıyor. Her bölümün sonunda takımlar başarılarına göre ödüllendiriliyor. Eğer insanların oluşturduğu grup Safe House'a varırsa, insanlar kazanmış sayılıyor. Şayet ki zombiler buna engel olup da herkesi katlederse, zombiler kazanıyor ve o takım puanları götürüyor.

İnsanlarla oynarken dikkat edilmesi gereken hususlar arasında, sürekli takım halinde ilerlemek, bölümü tanımak ve takım arkadaşlarına zarar vermeden ateş etmek bulunuyor. Zombilere av olmanın en kolay yolu takımdan kopmak. Böyle bir durum, eğer karşı taraf da ne yaptığından bilincindeyse hemen değerlendiriliyor ve bir Hunter veya Smoker o aylağın tepesine çöküyor. Mümkün olduğunda hızlı ve bilinci bir şekilde ilerlemesi gereken insanlar aksine, zombi takımı son derece stratejik bir oyuncu sergilemek zorunda. Bunun nedeni, oyuncunun kontrolüne verilen zombilerin tek başlarına pek gücü olmaması ve takım halinde hareket edince başarılı olabilmeleri. Dolayısıyla, Hunter olarak düşmanın ortasına atlama son derece saçma, gölgelerde ilerleyip sabrederek bir düşmanın

El fenerinizi her daim açık konumda tutun. (Korkmayın, pili bitmiyor.) Böylece önünüze aniden fırlayan zombilerden de daha az korkarsınız.



1

zombi

Eğer karşınızda tek zombi Tank veya Witch değilse endişe etmenize gerek yok. Onunla eğlenin, yemeğe çıkarın, sonra basın tokadı düşün yere.

10

zombi

Hiç cephe harcamadan, 10 zombiden kurtulabilirsiniz. Sadece biraz dikkatli olun ve aralarından bir Hunter çıkmaması için dua edin.

20

zombi

Zorluk seviyesi en aşağı derecede bile olsa zorluk çıkartacak türde bir gruptur 20 zombilik bir grup. Kesinlikle dikkat etmek ve mümkünse çögünü kafalarından vurarak indirmek gereklidir.

50

zombi

Genellikle campaign'lerin kilit noktalarında ortaya çıkan 50+ zombi grupları, dünyayı size dar etmeyece son derece uzman.. Bulandan kurtulmak için benzin bidonlarını ateş verin, cephaneyi dert etmeyin ve ateş ettiğe edin.



LEFT 4 DEAD

ARTI Zombileri kontrol edebilme imkanı, mükemmel versus modu, zombilerin hareket ediş şekilleri

EKSİ Sadece bir adet versus modunun olması, tek kişilik modun çok kısa olması ve tekrar oynanmaya uygun olmaması

YAPIM Valve

DAGITIM EA

TÜR FPS

DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB www.l4d.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Multiplayer oyunculardan hoşlanıyor, zombilere karşı sempati duyuyor ve gecelerini kısa oyunlarla, kendinizi fazla kaybetmeden değerlendirmek istiyorsanız, Left 4 Dead'den iyisini bulma olasılığınız yok.

8,8



Kurtadamlar kafamızı ısırip kopartmak için fırsat kolluyor.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

*Yine topuklu ayakkabılar, yine T-enerjisi,
yine vur - kır - topla...*

Sacred 2: Fallen Angel'in çıkışa-ğı haberini ilk aldığımızda biraz heyecanlandıktı; ne de olsa birinci oyun az da olsa Aksiyon / RPG alanında benzerleri arasından sıyrılmış ve bizi saatlerce ekran başında tutmayı başarmıştı. Pek çok RPG'de alışık olduğumuz, kapılardan girip çıkışken bile karşısına çıkan, gereksiz derecede uzun yükleme ekranı bu oyunda yoktu mesela. Ayrıca geniş haritası ve farklı senaryosuyla gönlümüze sağlam bir yer edinmişti Sacred. "Her şey böyle güzel devam edecek mi?" derken, giriş videosunda Blind Guardian'ın şarkısını duydum an derin bir nefes alıp geriye yaslandım. Güzel bir ayrıntıydı, hoş bir giriş videosu-

du, ama hala şüphelerim vardı. Oyuna başladıkten birkaç dakika sonra ise gülmsemeye başladım, "iyi başlangıç" devam ediyordu. Bir saatin sonunda ise başından kalkamayağımı anlayışım arttı; Sacred 2 de birinci oyun gibi bağılayıcıydı.

Seraphim, Elf, Inquisitor... Duyan gelmiş arkadaşı! Sacred'da yer alan karakterlerden farklı karakterler çıkıyor karşımıza. Ancaria topraklarının koruyucuları Seraphim, savaş meydanında ölmüş ama görevde ölümden geri çağırılmış olan Shadow Warrior, büyüğ dokuyucusu High Elf, usta bir avcı ve Elfler'e uzaktan akraba olan Dryad, Ancaria'nın geleceği ile ilgilenmeyen ve sadece kendi gücünü artırmaya yönelik olan Inquisitor ve tamamen T-enerjisi tarafından yaratılmış bir cyborg olan Temple Guardian'dan oluşuyor karakterler. Ayrıca bu karakterlerin modelleri oldukça ayrıntılı. İlk oyundan farklı olarak her karakter kendine has bir binek hayvanı secebiliyor. Bu binekler, sadık yoldaşınız attan tutun da Temple Guardian adı verilen karakterlerin kullandığı, gelecekteki gelen bir araç görünümünde olan "Mobiculum'a kadar değişiyor. Seraphim ve Inquisitor hariç her karakterin ışık tarafından ilerleyen, bir de karanlığı seçene var. Oyunun başında hangi tarafta yürüyeceğinize karakter yaratma ekranında karar veriyorsunuz. Görev alma ve takip sistemi Sacred ile aynı. Başının

PATCH LAZIM

İkinci oyunda, Sacred'da bizi deli eden bug'lar olmasın diye belli ki büyük gayret gösterilmiş. Ama buna rağmen, oyun bug'lu. Anlayacağınız patch şart!

Büyü, ateş ve ışık efektleri oldukça güzel görünüyor.

ELF OZANLAR DERNEĞİ



Oyunun müziklerini Blind Guardian yapmış. Giriş videosunda oldukça etkileyici bir şarkıla karşılıyor bizi grub, ancak bu kadarla da kalmamış yapımcılar. Bu şarkının tamamını, oyun içinde bir bonus görevi yaptıktan sonra, Blind Guardian üyelerinin sanal olarak canlandırıldığı bir görüntü eşiğinde dinleyebileceksiniz. Elf şehrinde, Elf bir ozan görecesiniz, yanına yaklaşın ve şarkısını dinleyin, sesi size oldukça tanındık gelecektir çünkü onu Hansi seslendirmiş! İşte oyunu sevdiren mükemmel ayrıntılarından biri...

Oyunda dengeli bir savaş sistemi hakim. Savaşlar genellikle kısa sürüyor ve çok takiptesel şekilde hareket etmeden, düşmanlarınızı çok büyük sayıarda üstünüzde çullanmadıkları sürece kolayca alt edebiliyorsunuz. Karakterlerin birbirine ekleymek kullandığı kombolar yanında, karaktere özel yetenekleri, büyüler ve saldırı şekilleri mevcut. Karakterler büyüler uyguladıklarında mana harcamıyorlar. Büyü'nün kendini şarj etmesi gereken bir zaman var ve bu zaman tamamlanmadan o büyüyü yapamıyorlar. Level atladıkça bu şarj süresi de haliyle kisalıyor.

Kısaçısı T-enerjisini kontrol edilemez hale gelmesiyle kaotik bir ortama dönüşen Ancaria topraklarında, eskisinden daha güzel grafikler ve daha eğlenceli ayrıntılarla at -ve hatta ejderha- koşturduğumuz görsel bir şölen haline gelmiş Fallen Angel. "Diablo 3'ü beklerken bu oyun leblebi cerez olur ancak" diye düşünürken, grafikleri ve eğlenceli atmosferiyle bize bir sürpriz yapan Sacred 2'nin başında yine beklediğimizden uzun saatler harcayacağız. ☺

alternatif



TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Titan Quest adlı oyuna eklenen paketi olarak piyasaya çıkan Immortal Throne, Sacred 2'ye alternatif olarak düşünülebilcek tek oyundur. Yunan mitolojisinden kahramanları ile omuz omzu dövüşme ve yine efsanevi varlıklarla savaşma şansını bulabildiğimiz bu oyunda da mantık aynı; vuruyoruz, kırıyoruz, toplayıyoruz ve tanrılarla kafa tutuyoruz.

SACRED 2 FALLEN ANGEL

ARTI Ayrıntılı ve güzel grafikler, güzel büyü efektleri, seslendirmeler, daha iyi hale getirilmiş harita sistemi, görev bolluğu

YAPIM Ascaron Entertainment
DAĞITIM Atari
TÜR Aksiyon / RPG
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.sacred2.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Ufak ama sınır bozucu bug'lar

Detaylı grafikleri, düşmanların öldürken son nefeslerinde yaptıkları komik yorumlar ve ilginç ayrıntıları
eğlenceli bir Action RPG olan Sacred 2, daha uzun bir süre adından söz ettirecek.

8

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift Çekirdek 2.0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

Kurt adamlarla savaşırken sırtınızı duvara vermeniz yaşam kalitenizi artıracaktır.

PANDORA'NIN KUTUSU

Yunan mitolojisinde, Zeus ile tanrılardan ateş çalarak insana hediye eden Titan Prometheus'un çekişmesi oldukça popüler bir konudur. Prometheus'a hayatı zindan etmeye and içen Zeus, ismi "armağan" anlamına gelen Pandora adındaki çekici kadını yaratarak, Prometheus'un kardeşi Epimetheus'un karşısına çıkartır. Epimetheus, kardeşinin uyarularına kulak asmayarak Pandora ile evlenmeye karar verir. Zeus, düğün hediyesi olarak, kapağı mühürlenmiş olan kilden bir kavanozu Pandora'ya verir. Pandora bir süre sonra merakına yenik düşerek kavanozu ve ajar ve içerisindeki kötülükler tüm dünyaya yayılır. "Kutu'nun içinde yalnızca "umut" kalır."



LEGENDARY

Bazı kutular asla açılmamalıdır

Jack Deckard, pahali sanat eserlerini ve antikaları çalarak ekmeğini kazanan profesyonel bir hırsızdır. Bir gün, gizemli bir müsterisinden cazip bir teklif alır; New York Müzesi'nde bulunan Pandora'nın Kutusu'nu çalmayı istenmektedir kendisinden. Levyesini ve tornavida takımını yanına alan Deckard, müzeye giderek kutuyu çalmayı başarır. Ancak kutunun açılmasıyla şehir mitolojik yaratıkların istilasına uğrar ve tüm sırada hırsızların yaptığı gibi oto teybi çalışmıyor için pişman olan Deckard da söz konusu istilaya bir son vermek üzere yola koyulur.

Bir insan evladının mitoloji konusunda herhangi bir bilgisinin olmaması son derece kabul edilebilir bir durumdur. Ancak söz konusu ınsan evlatları; konusunu ünlü bir mitosa dayanan bir oyun yapmalarına karşın üşenip ansiklopediye bakmayı dahi tenezzül etmeyenler ortada bir sorun var demektir. Korkunç bir FPS denemesi olan Turning Point yüzünden sabıkalı

alternatif

FAR CRY 2

Son dönemin en başarılı FPS oyunlarından biri olan FC2, Legendary'den buna-lanlara "ferahlatici" bir alternatif.

olan Spark Unlimited, Pandora'nın Kutusu'nu içinden çeşitli mitoslara ait olan yaratıkların çıktığı bir tür "pokeball" olarak tasvir ediyor ve yetenekli ellerde heyecan verici bir öyküye dönüsecek malzemeyi beceriksiz bir terzinin sakarlığıyla berbat ediyor. Neysse ki (!); berbat edilen tek şey senaryo değil.

O son kutuyu açmayacaktır...

Legendary, imkansızı başarıyor ve bir FPS oyununda dahi kötü kontrollerle karşılaşabileceğimizi kanıtlıyor. Deckard'ın hareketlerinde ve nişan almışında rahatsız edici bir paspallı söz konusu. Quake II ile günümüz standartlarına kavuşmuş olan FPS kontrol dinamiklerinin, 2008'de ortalıkta next-gen pasaportu ile dolanın bir yapımda kotarılamamış olması beni oldukça üzünlendirdi. Profesyonel bir hırsız olan Deckard, her nasılsa doğru dürüst zip-

KUTU KUTU PENSE

Pandora'nın Kutusu açıldığında, içindeki tüm kötülükler dünyaya yayılmış ve geriye sadece umut kalmıştı. Ancak Legendary, en ufak bir umut daşı etmiyor.

layamıyor, ufak bir sandalye Deckard için aşılmaz bir engel teşkil ediyor.

Daha FPS'nin FP'sinde çuvallayan Legendary, bir shooter olarak da bekleneni vermekte uzak. Sözde kafusun hakim olduğu şehir; bir mahalle kavgası kadar bile heyecan içermiyor. Tanık olacağınız tüm "epik" sahneler, B sınıfı filmler çeken bir yönetmenin set dekorundan fırlamış gibi sırrıtor. Oyundaki yaratıkların sayısı ise oldukça az; zaten oyunun genelinde kurt adamlarla mücadele ediyorsunuz. Zeki takıldı yapan bu yaratıkların numarası aslında çevik olmalarında saklı. Kurt adamlarla dödümekten arka kalan zamanlarınızda ise; çeşitli mitolojilerden misafir sanatçı olarak konuk edilmiş yaratıkları, oldukça kötű ses efektlerine sahip silahlarınızla vuruyor ve neden hala bu oyunla zaman kaybettiğinizi merak ediyorsunuz. Kısacası sözde aksiyon sahnelerinden, ne de yaratıkları vurmaktan en ufak bir zevk almıyorsunuz.

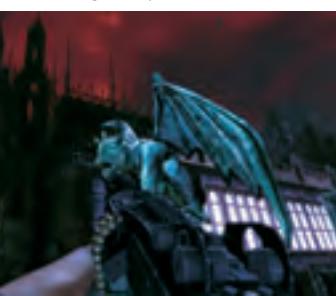
Legendary, felç geçirmiş ve kötürum kalmış bir Unreal 3 motoru kullanıyor. Zaten tasarım açısından yerlerde sürünen mekan tasarımları, çamura



Yılın en bol gryphon kullanan oyunu ödülü Legendary'e geliyor.

bulanmış kaplamlarla birleşince ortaya çırkin sözcüğünü sonuna kadar hakeden bir resim çıkarıyor. İnsan modellemeleri ise ayrı bir matem konusu; hepsi yamiük suratlara sahip, plastik mankenlere benzıyorlar. Tipki Turning Point'te olduğu gibi; Legendary'nin de ciddi fps problemleri ve gizli bug'lari var. Görünmez engellere takılıyor, bir türlü rahat nişan alamıyor ve sebepsiz yavaşlamalar yüzünden ölüyorsunuz. Savaşmadığınız zamanlarda ise; topladığınız animus enerjisiyle bir seyler şarj ediyor ve bir kapıyı açmak için ağmanız gereken bir diğer kapıyı açıyzınız. Kliseler üzerine kurulu olan Legendary, elini neye atsa kuruyor ve oynaması ömrü yaklaşık 15 dakika olan vasat bir FPS olarak kayıtlara geçiyor.

Eğer yeryüzünde asla açılmaması gereken bir kutu varsa bu ancak Legendary'nin kutusu olabilir. ☺

**LEGENDARY****ARTI** Çabuk bitmesi**EKSİ** Sorunlu kontroller, düşük oynanabilirlik, teknik sorunlar, vasat grafikler, vasat senaryo

YAPIM Spark Unlimited

DAĞITIM Gamecock Media Group

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.legendarythegame.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

www.aralgame.com

MİNİMUM 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 10 GB Sabit Disk

ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 4 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

Vasatlığın sınırlarını zorlayan Legendary'yi, hiper marketlerdeki dev selelerde kılıyla satılan oyunların içinde gördüğünüzde alabilirsiniz.

3



LİRİKLER

Oyun içinde bazı hanlarda çalıp söyleyen ozanlara dikkat edin. Çok güzel şarkılar var, dindeye kalabilirsiniz. Hatta şarkı, ezberleyebilirsiniz bile, ozanlar parçaları seslendirdikten kafalarının üzerinde şarkı sözlerini görebiliyorsunuz. Güzel ayrıntılar bunlar, aferin.

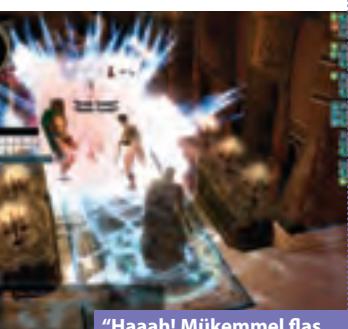


NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHİR

Obsidian da olmasa RPG'cının hali harap arkadaş!

King of Shadows ile yapılan savaştan sonra Sword Coast yeni bir yapılmaya sürecine girdi. Savaşın kahramanı ortalıktan kaybolmuştu ve Crossroad Kalesi'nin yeni kumandanı olan Khelgar israrla kahramanın aranması için bir ekip oluşturulması ricasında bulunsa da, Lord Nasher elinde buna ayrıacak kadar asker olmadıından bahsediyor, yaşı cüceyi delirtiyordu. Kahraman kayıptı ve yapılacak tek şey onun kurtardığı toprakları, mümkün olduğunda hızlı bir şekilde yeniden düzene kavuşturmak.

Expansion değil sanki, bambasma bir oyuncu...> Sword Coast'ta savaş sonrası atmosferini tam olarak yansitan Storm of Zehir'de (SoZ) (Evet, bildiğin zehir, Türk zehir, Storm of Poison değil; Storm of Zehir). Yenilikler o kadar fazla ki! Rahatlıkla ek paket değil de tamamen farklı bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim. Icewind Dale tadında eski RPG'leri hatırlatan bir havası var. Oyunun başlangıcında karakterimizi yarattıktan sonra kendimizi Vigilant adlı gemide buluyoruz ve geminin kayıt defterine tıklayarak partimizi yaratıyoruz. Daha sonra, oyun boyunca uğrayacağımız şehirlerde karşılaşacağımız NPC'leri grubuya katabiliyor, NWN: MotB'den kuruluysa buradan da karakter alabiliyoruz. Yanızda



"Haaah! Mükemmel flaş efekti, bravo, kör oldum!"

a l t e r n a t i f



NEVERWINTER NIGHTS:
MASK OF THE BETRAYER

King of Shadows'la yaptığımız savaştan sonra kendimizi Rashemen'in uzak topraklarında bulmuştu Mask of the Betrayer'da. Bir taraftan aklımızda eski arkadaşlarımızın hatıraları, diğer yandan başımıza belası haline gelen "lanet", karış karış bu topraklarda dolanmıştır. Laneti nasıl geçireceğimize dair sorulara cevap ararken, eski bir Tanrı'ya kafa tutmuş, yeni dostlar edinmiş ve yeni maceralara atılmıştık. Yine efsanevi bir senaryo ile karşımıza çıkan MotB, SoZ'a tek alternatif olarak hala yerini koruyor.

aldığımız karakterlerin diplomacy, intimidation, bluff vb. yetenekleri önemli ölçüde konuşmalar sırasında uygun yetenekleri olan karaktere tıklayıp NPC ile yapılan konuşmanın bir kısmını onun yürütmesi söz konusu olabiliyor.

Karakterleri yarattıktan sonra hikayeye başlıyor, Vigilant'ın firtına kurban gitmesinin ardından kendimizi hiç bilmemişiz bir ada da buluyoruz. Samarach adlı verilen bu adada ünlü gezgin Volo'nun, olağanüstü (!) diplomasi yetenekleri sayesinde, Batırı adlı irkla birkaç ufak savaştan sonra apar topar Samarach askerler tarafından tutuklanıp götürülüyoruz.

Orta Çağ Avrupası öğeleriyle yüklü ilk iki oyundan farklı olarak, bu sefer bizı Baldur's Gate 2'deki Waukeen's Promenade atmosferinde, doğuya özgü bir şehir karşıyor. Samarach son zamanlarda ortaya çıkan yılanırkı Yuan-tiler nedeniyle gergin zamanlar geçiriyor, bizi tutuklamalarının sebebi de aslında bu. (Belki de casusuz ne malum!) Şehrin



SoZ'da esas düşmanımız olan Yuan-tiler'in hem iyi savaşçıları, hem sağlam büyütücleri var.

SU ÖLÜM MESELESİ



Hatrlayın, NWN2'de ve MotB'da karakterler ölümden sonra savaşın bitimine kadar bayın yatıp sonra birden-bire 0 HP ile ayaklanıyor. Onu kaldırmış SoZ, karakter öldüğü anda altı saniyede 1 HP kaybetmeye başlıyor, eğer çeşitli iyileştirme yöntemleriyle iyileştirmezseniz, karakterin ölmesi ve gruptan ayrılması tehlikeli mevcut. Ama merak etmeye, karakteri o bölgede bırakıp başka bir bölgeye geçmedikçe sorun yok. Yanınızda Coin of Life varsa karakteri diriltebilirsiniz.

saygıdeğer ticaret erbabından Lady Sa'sanı halimizi görür ve bizi idam edilmekten kurtarıyor. Ama elbette bu iyiliğin de bir karşılığı olacak...

Yemişim dünyayı kurtarmayı, ben işime bakarım...> İlk iki oyundaki "Yalnız kahraman, dünyayı kurtarmalısın!" sloganından farklı olarak SoZ'da kahramanımızın tek derdi can borcu olan Lady Sa'sanı ile iyi ilişkiler kurmak ve bu arada Sword Coast'ta dönen Yuan-ti meselesine bir çare bulmak. Zaten dünya bir kere kurtarılmış, biz görev paketinde bir daha kurtaralım diye kötü bir senaryo yazacaklarına; savaştan sonrasında, daha mantıklı ve klişedan uzak bir hikaye hazırlamışlar. Aslına bakarsanız bu sefer işimiz daha zor gibi, çünkü maceracı olmanın yanında ticaretin de inceliklerini öğrenmek zorundayız. Oyun "Trade Bars" adı verilen yeni bir ticaret sistemi getirmiştir. Sa'sanı adına şehirlerde bunları harcayarak ticaret noktaları kurarken, bir taraftan da önumüze çıkan sürüyle yan görevi tamamlamalı, üstüne üstlü yolculuk ederken karşılaştığımız savaşları atlatalı hayat kalmak durumundayız. Ana haritada (Overland Map) yapılan yolculuklar, oyunu çok eğlenceli bir hale getiriyor. Şehirden çıktığımız anda parti lideri olarak seçtiğimiz karakteri haritada görüyor ve onun spot, search, move silently, hide yeteneklerinden faydalaniyoruz. Bu yetenekler ne kadar yüksekle o kadar çok şey keşfetmemiz mümkün. Diyalim karşından bir Batırı sürüsü yaklaştıktan sonra, parti lideri olarak seçtiğiniz karakterin spot yeteneği yüksek ve bunu fark ettiniz, fakat hide o kadar yüksek değil; gördü sizi Batırılar! Bu durumda üç seçenekle karşılaşışınız: pazarlık yap, dövüş, atlat. Karşılaştığınız yaratıkların zeka seviyesi pazarlık yapmaya müsaite bir miktar para verip uzaklaştırmanız mümkün ama değilse ya savaşacak ya kaçacaksınız.

Dövüşe girip girmemek konusunda kararımızı etkileyen bir değişiklik var. SoZ'da öyle istedigimiz yerde dinlenip tekrar yenilenmemiyoruz. Dinlenmek ve büyülerimizi tazelemek istiyorsak, ana haritada güvenli bir yer bulmalı veya şehirlerdeki hanlardan birine girip parasını verip uymalıyız. Yok öyle birkaç saniyede yaraların iyileşmesi falan!

Toparlarsak tamamen yeni bir sistem ve farklı bir oynatış tarzı getiren SoZ beklediğimize deðdi diyebiliriz. Getirdiği yenilikler, mükemmel gerçekçilikte senaryosu, eski RPG'leri hatırlatan atmosferiyle SoZ, eski RPG'cilerin gönülünü kazanacaktır. ☺

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHİR

ARTI Tamamen yenilikçi oyun sistemi, eski RPG'lerin tadı ve atmosferi, mükemmel grafikler, Hollywood filmlerine taş çıkarıcı müzikler

YAPIM Obsidian Entertainment

DAGITIM Atari

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.atari.com/nwn2/soz

TÜRKİYE DAGITICI Yok

MİNIMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

EKSİ Oyunda NWN2 ve MotB'lin aksine karakterler arası etkileşimin olmaması

**BİOWARE VE OBSIDIAN'DAN BABAM
ÇIKSA YERİM! NАЗАР ДЕГМЕСИН
DİYE 9 VERİYORUM; HA YOKSA
UTANMASAM 10 VERECEĞİM.**

9

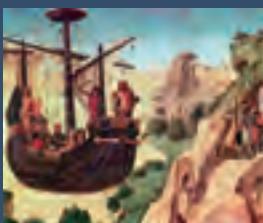


RISE OF THE ARGONAUTS

Mitolojiden kopup gelen bir kahramanlık destanı

Yenilik getirmek her zaman için zor bir iştır. Eğer tamamen yepyeni, özgün bir şey yapmıyorsanız getirebileceğiniz yenilik, var olan üzerinde değişiklikler yapmaktan geçer. Oyun dünyasında ise var olan, sevilen şeyler üzerinde değişiklik yapmak, her zaman riskli bir iştır; çünkü oyuncular beşendikleri şeylerin değişimine sanıldığı kadar açık değildirler. Tüm bunlara rağmen Liquid Entertainment riski almış ve bildiğimiz eski moda RPG'lere yeni

GERÇEK ARGONAUTLAR



Argo gemisinin yolculuğu ve Altın Postu arayışı Yunan mitolojisinde yer alıyor. Argos adlı bir usta tarafından yapılmış olan gemiden, ilk olarak M.Ö. 300 dolaylarında yaşamış olan Apollonios bahsediyor. Daha sonrasında Pindaros ve Apollodoros da geminin efsanesini anlatmayı sürdürmüştür. Merak edenler için hemen söyleyelim Argonautlar sonunda altın Postu bulmuşlar.

bir soluk getirmeye çalışmış. Ne yazık ki yenilik adına attığı adımlar, RPG severleri tatmin edebilecek gibi görünmüyordu.

Liquid Entertainment oyunun konusu hakkında oldukça iddialı konuşuyordu. Köklerini Yunan mitolojisindeki ünlü Argo gemisi, geminin mürettebatı olan Argonautlar ve tabii ki peşlerinde oldukları Altın Post'tan alan oyun, sadece bu ilginç ve biraz da gözden kaçmış kahramanlık destanıyla tanışmak için bile oynanabilir. Aralarında pek çok kişiye tanıdık gelebilecek Herkül, Orfe ve Jason gibi karakterlerin de bulunduğu mürettebat, daha önce sinema dünyasının da ilgisini çekmiş, 1963 yılında "Jason and the Argonauts" adlı bir animasyon film yapılmıştı. 2000 yılında tekrar çekilen filmin kahramanları, bir birkaz istisna dışında, eğlence dünyasının pek de ilgisini çekmemi bağıramamışlardı.

Ünlü yol arkadaşları > Liquid ise bu yüzü eskimemiş öykünden yola çıkararak, tam bir kahramanlık destanı yaratmaya karar vermiş. En mantıklı seçeneğin bu konu üzerinde bir RPG yapmak olduğu açık; ama Liquid RPG öğelerini biraz kahramanlık temasının gölgesinde kalmasına engel olamamış. Oyunda sizin yönettiğiniz karakter olan Jason, ihtişamlı görünümyle bir destan kahramanı. Yolda ekibinize katılan Herkül, Pan ve Aşıl gibi isimler bile bu gerçeği değiştiremiyor. Hatta Jason'un görünümünü ve karizmasını gölgele-



Oyunun grafikleri son derece başarılı.



Oyunda bolca diyalog yer alıyor.

memesi için, pek çok RPG'den alışık olduğumuz sağlık çubukları, komut pencereleri gibi kullanışlı ara yüz eklentilerinden bile kaçınılmış. Rise of the Argonauts, neredeyse tamamen bir film lezzetinde, araya giren hiçbir detayla bölünmeden devam ediyor.

Görsel olarak bu oldukça hoş gitse de, oynamabilirlik açısından bazı eksiksliklere yol açıyor. Ara yüzde bulabilecek bu detaylardan kaçınıldığı için, savaşlar mümkün olduğu kadar basit tutulmaya çalışılmış. Genellikle sadece hafif veya ağır saldırır; engelleme ve eyleme hareketleri dışına çıkamayorsunuz ve kahramanlığınız sadece bir birkaz ve basit harekete sınırlanıyor. Combo yaparak daha güçlü saldırılar mümkün olsa da, burada sorun combo'ların sınırlı sayıda, kolay ve haddinden fazla güçlü olması. Karşınıza çıkan düşmanların da büyük ölçüde tek düzeye olduğunu hesaba katacak olursak, üzerine gelen çok sayıda düşmandan kurtulmak için genellikle combo'yü üst üste birkaz kez tekrarlamak yeterli olabiliyor.

Karakterimin özellikleri gelişti... Galiba...> Hemen her RPG oyunun temel taşı可以说ablecek karakter geliştirme özelliğidir, Rise of the Argonauts'u biraz teşte geçmiş. Tabii oyun süresince Jason'in yetenekleri ve ekipmanlarını geliştirmeye imkanınız

alternatif



DEVIL MAY CRY 4

Yarı insan, yarı şeytan Dante'nin maceraları serinin son oyunu da, çitayı bir adım daha yükseğe taşıyarak devam ediyor. Her ne kadar yeni oyunda Dante, yerini Nero'yla paylaşı da, macera ve heyecan son sürat devam ediyor.

var. Yolda edindiğiniz daha iyi silahlar ve daha iyi zırhlar oyuna ve oynanışa doğrudan etki etse de, Liquid'in karakter özelliklerini gizli tutmayı tercih etmesi, oyuncuları bu anlamda kararlı bırakıyor. Savaştıkça ve iverledikçe ekipman dışında karakterinizin bazı özelliklerinin geliştiği hissine kapılabilirsiniz; ama tam olarak neyin gelişğini bilmek neredeyse imkansız. Bu durum da şüphesiz, RPG seven oyuncular için önemli bir eksik oluyor.

Bu oyunu tam bir RPG olarak değerlendirmeyecek olursanız, grafikleri, seslendirmeleri ve öyküsü açısından beğenilebilirsiniz. Ama ayrı ayrı güzel可以说ablecek bu özellikler bir araya getirmeyi de tam olarak başaramamış olmasa, Rise of the Argonauts'un kaçırılmış başka bir fırsat olarak oyun tarihine geçmesine neden oluyor. END

RISE OF THE ARGONAUTS

ARTI Güzel grafikler ve görsel efektler, başarılı seslendirmeler, mükemmel yakın bir konu

EKSİ Eksik RPG öğeleri, zayıf savaş özellikleri, multiplayer modu olmaması

YAPIM Liquid Entertainment

DAĞITIM Codemasters

TÜR Aksiyon / RPG

DIĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.rise-of-the-argonauts.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

MINIMUM 2.4 Ghz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı

ÖNERİLEN 2.2 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek, 512 MB ekran kartı

Tür için deneysel bir çalışma yapan Liquid, neredeyse hedefi tutturacakmış. Artık bir dahaki sefere.

6,5





EŞYALARIN RUHU

Her karakter üzerinde en fazla altı adet "efsanevi" eşya taşıyabilir. Fakat sadece kullandığınız eşya tecrübe puanı kazanır. Düşen bir eşyanın, diğer eşyalara tecrübe puanını bölebiliyor ama -sanırım- bu şekilde hiçbir eşya doğru düzgün seviye atlayamaz.

LORD OF THE RING ONLINE: MINES OF MORIA

Yeni maceralar için zırhınızı giyin, cenge gidiyoruz!



Khazad-Dum, cücelerin Orta Dünya'daki kadim ana şehri, şimdilerde ise güzel hatırların kabusa dönümüş, cüce halkının kalbine hüzünden başka bir duyguya uyanmadı. Tehlikeli bir harabeden fazlası değil. Stratejik bir nokta olmasının yanı sıra, yeraltı kaynaklarının zenginliği yüzünden de

Isengard'ın ve Mordor'un dikkatini üzerine çekmiş ve sonunda talan edilerek Goblin ve Orc yuvası haline gelmiştir. Gri Gandalf'ın düşerek Ak Gandalf'ın yükselmesine sebep olan efsanevi Balrog ve Gandalf savasının yaşandığı Khazad-Dum Köprüsü de burada bulunmaktadır. Yüzüklerin Efendisi'nin dünyada fanatik derecede hayranları var ve eminim ki o hayranların birçoğu Lord of the Rings Online (LotR Online) oynuyorlar. Bahse girerim yeni ekleni paketi çok hoşlarına gidecektir çünkü Mines of Moria sayesinde Khazad-Dum'un karanlık dehillerinde maceradan maceraya koşacaklar.

Eklenti paketi oyuna sadece yeni görevler ve yaratıklar eklemiyor. Doğrusun söylemek gerekirse Yüzüklerin Efendisi'nin kitabından ve filminden aşağı kalmayan heybetli bir Khazad-Dum'un kapılarını bize arıyor. Gerçekteşen hayran bırakıcı şekilde hazırlanmış bu devasa yeraltı şehrini bir kenara bırakıksa ekleni paketinin sunduğu diğer yeniliklerden bazıları şöyle; Kahramanlarınızın seviye sınırı 50'den 60'a çıkarıyor, Warden ve Rune-Keeper adında iki yeni sınıf oyuna ekleniyor ve silah kullanma kavramına yeni bir bakış açısı getirecek Legendary Item düzenlemesi hayatı geçiriyor.

Khazad-Dum'un atmosferine laf yok.



WORLD OF WARRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Warhammer'ı alternatif olarak sunmadım çünkü WAR yapısı gereği PvP ağırlıklı bir oyun. PvE'ye piyasada LotR Online kadar önem veren en iyi örnek WotLK. LotR severlerin genelde "rol yapmayı" sevdigini bildiğim için belki WoW'un RP sunucularından birinde karakter açarak şanslarını deneyebileceklerini düşünüyorum.



Oyuncuya özel silah> Yapılan raid'lere düşen silahların oyuncuları birbirine benzettiğini ve monotonluk yarattığını düşünmüştür olmalı ki Turbine, oyuncuya özel Legendary Item sistemi引入. Yani oyuncunun maceraları sırasında edineceği, kendisi ile beraber seviye atlayacak ve gelişteki yeni özellikler gelecek silahlardan bahsediyorum. Frodo'nun Sting'i, Aragorn'un Anduril'i, Gandalf'in Glamdring'i varsa sizin de isminizi kendinizin koymayı isteyebilirsiniz. İşin biraz detayına inmem gerekirse, seviye 51'den itibaren oyuncular Legendary Item kullanabiliyorlar. Bu eşyalar kestiğiniz yaratıklardan düşebilir, bitirdiğiniz görevlerden görev olarak gelebilir ya da başka oyuncular tarafından üretilip, satın alınabilirler. Bu özel eşyalar ilk başta tanımlanmamış şekilde karşımıza çıkıyorlar ve iki çeşide ayrırlırlar; melee ve class... Örneğin bir hırsız setini sadece hırsızlar kullanabiliyor. Tanımlanmamış efsanevi eşyalar açık artırmada alınıp, satılıklı oluyor.

Ama diyelim ki bir kılıç düşürdünüz ve bunu kullanmak istiyorsunuz. Oyundaki yeni NPC'lerden biri olan Forge Master'e giderek eşyamızı tanımlatabiliriz. Bu noktadan sonra artık tamamen yeni bir adım atmış oluyoruz. Çünkü bu noktadan sonra artık o eşya satılamaz hale geliyor ve "Legacy" puanları belirlenmiş oluyor. Legacy, eşyanın size kazandırdığı artı özellıklar anlamına geliyor. Eşyanın değerinin

ETKİLİ SALDIRI

Mahsor Alanson nasıl şapkasız çıkmıştı? [Fotoğrafı var; çıktı şapkasız.] sizin de Buff'sız maceraya gitmeyeceksiniz; yoksa tıttırırsınız. Şaka bir yana alacağınız her destek işinizi kolaylaştıracaktır. Buff hayat kurtarır.

KÖŞEYİ DÖNMEK...

Efsanevi eşyaların parçalanınca Relic'lere dönüştüğünü söyleydi. Bazı zamanlarda ise düşen parçalar Relic'ler yerine silahın parçaları olur ki bunlar başka oyunculara satılabilir. Oyunlarda bu parçalardan yeni efsanevi silahlar yapabiliyor; parayı vurup macerayı, madeni bırakır Rohan Ovaları'nda bir mülk alıp keyfine bakabiliyor.

derecesine göre (mavi mi, mor mu vs...) aldığı Legacy sayısı artıyor. Legacy'ler de kendi içerisinde güçlerine göre Bronze, Silver ve Gold olmak üzere üçe ayrılıyor. Bir L'yi tanımlattığınız zaman o eşya, eşya panelinize düşüyor. Buradan eşyanın seviye artısını, özelliklerini, Relic'lerini takip edebilirsiniz. Kisacası Legacy Item'lar o derece önem kazanıyorlar ki karakterinizin özelliklerinin yanı sıra sizin vazgeçilmeyen bir parçanız haline geliyorlar.

Her on seviyede bir L'nizin tecrübe çizgisini sarmaya dönüyor ve tecrübe puanı almayı kesiyor. Bu durumda eşyanızı alıp Reforge yani tekrardan eşyayı dövmeniz gerekiyor. Bunun için Forge Master'i bulmalısınız. Forge Master silahınızı tekrardan dövdüğü zaman silah tekrar tecrübe puanı kazanıyor. Bu esnada isterseniz Legacy puanlarını sıfırlayabilir ya da eşyanın üzerine taktığınız Relic'leri sökebilirsiniz. Eşyayı tekrar dövmek için ona yeniden isim vermek gerekiyor. Yeniden dövmeye işlemi bittikten sonra ise çıkan tablodan eşyanın kazandığı yeni özellikleri görebiliyorsunuz. L'ların

slotlarını kullanmadığınız ya da tecrübe puanı kazandırmadığınız sürece başka oyuncular ile değişim tokus edebiliyor ya da satabiliyorsunuz. Fakat bunun aksini yaparsanız eşya oyuncuya bağlanıyor ve satılamıyor. Kişiye bağlanan eşyalar "deconstruct" yapılabiliyor. Artık kullanmadığınız ya da ihtiyacınız olmayan L'lar deconstruct ederek Relic'lere çevrilebiliyor. Relic'e çevrilen eşyalar başka L'ların slotlarına takılarak yeni özellikler kazandırılabiliyor. Deconstruct ettığınız eşyaların seviyesi ne kadar yükselse düşen Relic'ler de o kadar değerli oluyor.

Yeni Sınıflar> Yeni paketin en güzel yanlarından biri oyuna eklenen iki yeni sınıf. Warden oyundaki yeni tank sınıfımız. İnsanların aksine ağır zırhlar giymektense, Elf'in doğası gereği daha hafif zırhlar giyerek korumadan ödünlü vererek, çevikliği önem gösteriyorlar. Yani raid esnasında asıl tanklık yerine yedek tanklık ya da destek DPS yapmaları daha doğal olacak gibi gözüküyordu. Warden'in oynanış stili bir RPG'den çok bir dövüş oyununa stile benziyor. Örneğin özel bir saldırı çekmek istiyorsunuz fakat o saldırınızı gerçekleştirebilmek için dört farklı hareketi zamanında yapmanız gerekiyor. Bu da bizi -WoW'dan örnek vermek gerekiyor- "Sinister Strike yap, Slice & Dice aç, Sinister Strike yap" sonsuz döngüsünden kurtarıyor. Yani ileride yapacağınız hareketi düşünerek önceki diğer hareketlerle onun hazırlığını yapmanız gerekecegi için Warden çok ilginç bir sınıf olacak gibi.

Rune Keeper ise Loremaster'e kardeş geldi gibi görünüyor. Gerçi Loremaster'in aksine Rune Keeper biraz daha ciddi bir büyüğünü kullanıyor. Ben Loremaster'ları hep Avatar'daki element büyüğülerine benzetmişimdir. Rune Keeper'lar doğadan veya çevreden hiçbir yardım almadan büyü ile olan bağlarından faydalanan büyü yapıyorlar. Oyunda melez sınıf olarak yerlerini alacaklar. Az miktarda iyileştirme biraz daha fazla mikarda DPS yaparak dengeyi sağlıyorlar. Yani gözle görüldür biçimde Minstrel halen iyileştirme konusunda bir numara. Rune Keeper DPS'i ise aniden değil zamana dayalı olduğu için oynaması zevkli bir sınıf.

Khazad-Dum'u keşfet> Yiğidin hakkını yemeden söylemek lazımlı ki, Khazad-Dum çok iyi tasarılmış. Yeraltımda olmasına rağmen sınırlı bir mekanda olduğunuzun değil, içinde dehizleri, kocaman yarıkları ve uçurumları, duvarlarında dev cüce heykelleri bulunan mağaraları, cüce mimarisinin detaylarını iyice hissettirerek aslında keşfetmeniz gereken çok büyük bir mekan olduğu hissini veriyor. Dar

Tankının yanına geçmiş minik Hobbit'imiz üzerinde agro almadan nasıl da DPS yapmaya çalışıyor.

ETRAFINIZ MI SARILDI?



Tanklar dayanıklıdır evet, özellikle cüce tanklar kaya gibi serttir. Fakat durum ne olursa olsun düşman sayfa üstünlüğü sağladığı zaman cengaver gibi ortalarına dalmadan evvel arkandırda bir şifa var mı yok mu kontrol etmeniz, damar ve kalp sağlığınıza için olduğu kadar cildinizde de iyi gelecektir.

tünelleri, yıkık merdivenler derken yaratıklarla uğraşlığınız kadar zemin ile de mücadele etmeniz gerekiyor. Bir görev aldiğiniz zaman, o görevi yerine getirmek için yola çıktığınızda yeni noktaları keşfetmeliyiniz. Görevler genelde "Şundan bu kadar kes, şunu getir" tarzında olmasına rağmen birbirini bağlayan bir hikaye tarzında oluşturduğu için çok sıkıcı değil. Bulunduğumuz ortamın gereği eski kitaplara ariyor, Orc kamplarını basıyor, cüce keşif gruplarını kurtarıyoruz.

Oyun Orta Dünya'nın en önemli ve korkunç mekanlarından biri olan Khazad-Dum'da geçtiği için hayranlarının kalbinde büyük bir edecekinden eminim. Harcanan emek ve detaylıca hazırlanan Moria bu ek paketi üst seviyelere çıkarıyor. Yapımcıların oyunu bir ileri seviyeye başarı ile taşıdıklarını görmek çok sevindirici. WotLK olmasaeminin LotR Online'a daha fazla zaman ayırdı. Ama ne yazık ki günler halen 24 saat ve ben WoW'a sadık bir insanım.

Not: Aralık sayısının "Haber Fazlası" bölümünde tanıtılan Wheel of Time serisinin aramızdan gerçekten çok zamansız ayrılan yazar Robert Jordan'ı rahmetle anmak isterim. Bu arada kitabı uyarlama oyunu, dokuz yıl önce piyasaya çıktıktan sonra arşivimde duruyor.

2

sınıf
Oyundaki yeni sınıf sayısı iki. Ayrıca Moria'ya ana giriş geçitlerinin de sayısı iki. Doğu Geçidi ve Batı Geçidi...

10

bölge
LotR Online'da toplam 10 bölge bulunuyor. Gelecek yeni ek pakette Rohan'ın da bu bölgelere ekleneceği konuşuluyor.

60

seviye
Yeni ek paketle beraber çok çalışırsanız erişebileceğiniz en fazla seviye sınırı 60.

3019

yılı
Yüzük Kardeşliği'nin Moria Madenleri'nden geçtiği, Gandalf'ın Durin Köprüsü'nu yukarı Balrog'un grubu yakalamasını engellediği tarih 3019'dur.

LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

ARTI Moria'nın eşsiz atmosferi, oyuncuya özel ve seviye atlayıcı efsanevi silahlar eklenisi, iki yeni sınıf

EKSİ Halen PvE ağırlıklı olması, Moria tarafında oyuncuların olmaması ne yazık ki böylesine güzel bir oyun için tek eksİ

YAPIM Turbine
DAĞITIM Turbine
TUR MMORPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.lotro.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Moria Madenleri'nde macera peşinde koşmak gerçekten çok güzel bir deneyim. Sadece PvE'den hoşlanıyorsanız ve "rol" yapacağınızdan eminseniz Khazad-Dum'un kapılarını aralamak için halen geç değil.

MINIMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

8,7



YAPIMCI ENTRİKALARI

Görev paketleri hariç bugüne kadar bütün Gothic oyunları Piranha Bytes - yeni adıyla Pluto 13 GmbH tarafından yapılmıştı. Ama Gothic 4'ü Spellbound yapacak, JoWood ve Piranha Bytes yollarını ayrdı çünkü Piranha Bytes, Gothic 3'e teknik desteği çok erken kesti. Gothic'in hakları da aynılık sonucu JoWood'da kaldı.

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

Tanrıların alacakaranlığı... Gotterdammerung!

Alman mitolojisinde antik savaşçı tanrılar olan Aesir, karanlığın güçlerince yok edilir ve böylece yeni bir düzen kurulur. 1874 yılında Wagner'in Beyrut'ta hazırladığı opera, Ring des Nibelungen'in dördüncü ve son perdesidir. Brünnhilde'nin uyanışıyla başlar. Siegfried, bilmenden sihirli bir iksir içince ona ihanet eder. Gutrunie Siegfried'i ele geçirmek ister. Alberich oğlu Hagen gücü ve yüzüğü ele geçirmek için komplot kurmaktadır. Hagen, Siegfried'i öldürür ancak Brünnhilde yüzüğü alarak su perilerine iade eder. Valhalla yanmaktadır...

DİKKAT! DİKKAT!

Arada terkedilmiş evler ve içi eşya dolu sandıklar bulmak mümkün, gözünüz açık olsun.



Gotterdammerung'un dilimize en güzel çevirisisi belki de "tanrıların alacakaranlığı"dır. Almanca'm yoktur ama Gothic 3: Forsaken Gods'un ismini görünce aklına direkt bu geldi. Sonra oyunun orjinal Almanca ismine bakınca gerçekten Gothic 3: Gotterdammerung olduğunu gördüm. Bu arada Diablo'dan bir unique item'i hatırladım, Gotterdammerung! RPG seviyorsanız belki siz de hatırladınız. Gerçekte çok güzel, insanı düşündürün bir isim. Ama artık Gothic hayranlarını daha fazla bekletip çatlatmadan oyunu anlatmaya başlasanız iyi olacak. Gothic serisinin kendine has, oyuna neredeyse tapan bir hayran kitlesi var. Özellikle ilk iki oyuna aşık olup oyunu baştan sona tekrar tekrar oynayan bu kitlenin büyük çoğunuğun serinin üçüncü oyununu pek beğenmemiş, yine de oynamamazlık etmemiştir. Bunda oyunla ilgili beklenilerin artmış olması rol oynamıştı. İki yıl aradan sonra şimdiden görev pakedi karşımızda, tek

alternatif

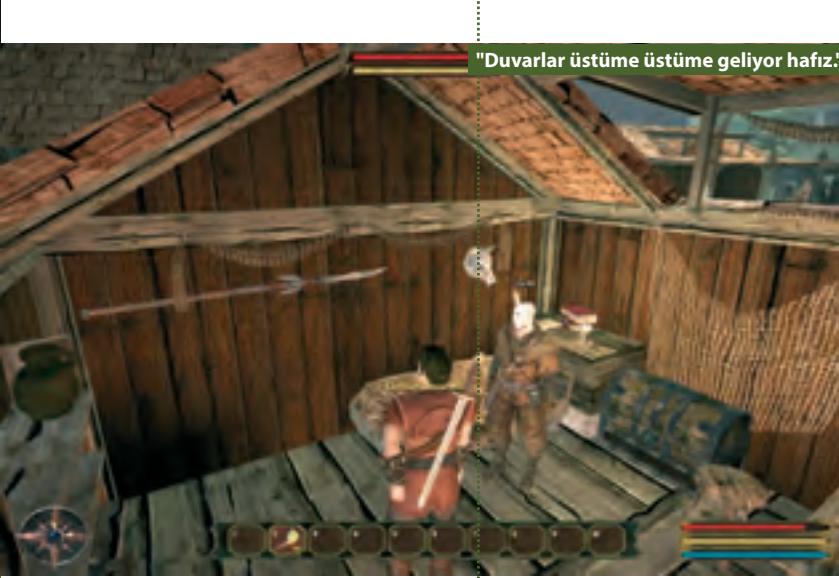


NEVERWINTER NIGHTS: STORM OF ZEHİR

Sword Coast'taki karışıklıkları giderip Yuan-ti meselesine çözüm bulmaya çalıştığımız, eski RPG'lerin tadına ve atmosferine oldukça yaklaşan NWN: SoZ, mükemmel grafikleri ve sağlam müzikleri ile Gothic 3: Forsaken Gods'dan çok daha iyi bir oyun. Gothic'in kendine özgü çekiciliğine karşın rahatlıkla bu oyunu yeğleyebilirsiniz. NWN: SoZ'da da bir takım bug'lar söz konusu ancak Gothic'e kıyaslanmayaçak derecede az sayıda bu bug'lar.

başına kurulup çalışabilen G3: FG için Gothic 3'ünüz olmasına veya kurmanıza gerek yok. (Eh, bilmeyen varsa stand alone görev paketlerinin olayını da açıklamış olduk.)

Orklar ve insanlar> Seriyi hiç oynamamış olanlar için oyun dünyasını anlatmak lazımdır. Orta Çağ'a benzer ama büyünün, Orklar'ın olduğu bir dünya bu ve ilk oyunda kahramanınız oldukça karanlık bir yerde, mahkumların çalıştırıldığı madenlerde oyuna başlıyor. Büyüülü bir alanın içine hapsedilen mahkumlar, dışarıdan destek alamamış gardıyanları öldürür ama kaçamadıkları için yeni bir düzen kurarlar. Kralın madenlerden gelecek sihirli madene ihtiyacı vardır çünkü Orklar'la savaşmaktadır. Kahramanınız farklı taraflar arasında seçim yapma imkanına sahipse de olayların aksi bir noktada serice bağlar. Karanlık varlık "The Sleeper"ı alt etmenin bedeli ağırdır. İkinci oyunda eski, yeni ve bataklık kamplarının yerini ateş



"Duvarlar üstüme üstüme geliyor hafız."



büyücüler, milisler ve paralı askerlerin aldığına görür. Gündün bir kısmını kaybetmiş kahramanımız tekrar işleri yoluna koymak için savaşır. Üçüncü oyunun başında da bütün ekipmanını gemiyle beraber kaybederek yeni başlangıçların adamı olduğunu gösterir. Kahramanımız Ork fatihlere karşı isyancılara katılabilir, krala sadık kalabilir, Orklar'la işbirliği yapabilir veya kafasına göre takılabilir. Seçeneklerin çoğunda üçüncü oyun resmen bir Ork katılamıdır.

Ve nihayet üçüncü oyunun sonunda, kendisinden yardımı esirgemeyen, hatta kahramanımıza devamlı yol gösteren Xardas'ın da sayesinde işler yoluna konur. En azından öyle sanılır... İnsanlar ile Orklar arasındaki yeni savaş tehlkesi, bölmeler ve çok çatışmaları kahramanımızın tepesinin tasını attır. Yeryüzüne dönerek işleri yoluna koymak ister ama Xardas'la aralarındaki görüş ayrılığı kılıçla büyünün çarpışmasına dönüşür! Kahramanımız affallamış ve zayıflaşmış bir şekilde yeni macerasına başlar. Eski dostlarla tekrar karşılaşmak, hikayenin düğün bağlanması ve gelişmesi hep oyunun başarılı yanlarından. Oyunun mekanları, karakterleri, görevleri ve genel hikayesi oldukça uzun bir oynanış süre-

si sunuyor. Başarısının altında yer yer Alman mitolojisini birebir değil de alegorik olarak kullanması da var. (Karakterleri ve hikayeler kendiniz keşfedin.)

Oyuncunun alacakaranlığı: Oyun da bizi ilk karşılayan beş altı senelik grafikler oluyor. Bunu uzun yükleme ve kaydetme süreleri takip ediyor. Geniş ekranlara uygun yüksek çözünürlük ve güzel ışıklandırma efektleri mevcut. Eski grafiklerine rağmen kendinizi oyun ortaçağ atmosferine kaptırabiliyorsunuz. Kasabada insanlar bir şeylerle meşgul ve siz de elinize bir testere alıp odun kesebiliyor, eğitimimi alıysanız demirci dükkanında kendinize eşya yapabiliyorsunuz. Odun kesmek veya bir yerlere oturup etrafı kesmek tamamen yararsız ama NPC'lerin yapabildiği şeyleri yapabilmek ve arada oturup değişik karakter animasyonları izlemek gayet hoş oluyor. Etrafta sahipli şahipsiz, bulduğunuz eşyaları cebellezi edebiliyorsunuz ama yakalanmaya bakın yoksa belinize odunu yersiniz. Gothic'in kendine has özellikleri arasında karakter geliştirme ve dövüş sistemleri var. Karakterinizi geliştirmek için oyunda çevreveyi gezip insanların konuşuyor, dertleri varsa derman aramayı tekli ediyorsunuz. Bir kısmı "Kardeşim manyak misin; dolasıp insanlara yardımcı olmak istiyorsun?" dese de kalanlar fırsatı istifade edip size görev veriyor. Ödül olarak sağlam silahlar, zırhlar, altın vb. eşyaları elde etmenin yanı sıra, bir maceracı için en önemli tecrübe puanlarıdır. Tecrübeye level atılıyor, aldiğiniz geliştirme puanlarını ise gidip kendinize bir öğretmen bulup değerlendirdiğinizdir. Öğretmenler için ya görev yapmanız ya da güzel bir sakal



YAMA BENİ!

1.06 yamasıyla düzeltilen sorunlar arasında ana görevin ilerlemesini engelleyen hatalar da var. Yol bulmada, eksik metin ve doğru çalışmayan görevlerde ve hatta oyunun düğün çalışmasında önemli değişiklikler var. Yama, Save dosyalarınızı bozmadır, kurup kaldığınız yerden oynamaya devam edebilirsiniz. Gothic 3'deki gibi hayran kitlesinin geliştirdiği yamalar da mutlaka çakacaktır. (Jowood ileride yeni yamaların yayımlanacağını açıkladı.)

atmanız gerekiyor, onlar olmadan pek gelişemiyorsunuz.

Oyunun savaş sistemi de ilginç, düşmanınızın beden hareketlerini gözlemlayıp doğru yerden hamle yapmanızı gerekiyor, ya da bodoslama göz açtırmadan vuruyor da vuruyorsunuz. Hemen hemen herkes dümdüz dalarak ilk indiren olmak istiyor tabii ve burada da ilk dalın kombodan çıkışmadığı, karşı tarafın kurtulmadığı bug'lar var. Normal dövüşeyim derseniz işin zor o yüzden adil olmayı en azından bu oyunun dövüşlerinde unutun. Unutmayın kavgada ilk kafayı koyan alır! Ayrıca görev pakedinde gelen bir yenilik mevcut, bazı düşmanlar ağır yaralanıp da sizin yenemeyeceklerini anladıklarında aynen topukluyorlar. Daha gerçekçi olmuş ancak gidip adamı bulup öldürüp daha sonra tekrar tepe başında odun keserken bulunca kafayı cozutuyorsunuz.

Kavgada iyileşmek için iksir içebilir, bir şeyler yiyebilirsiniz. Elinize ok ve yayınızı alıp kırlara çıkıp avlanırsanız et edersiniz, bunu çığ yerseniz az iyileşirsiniz. O yüzden kamp ateşi başında etleri pişirmeyi ve animasyonun tadını çıkartıp manzarayı izlemeyi unutmayın.

Gothic serisi bug'laryla ünlüdür. Çöker, yavaş çalışır, görevler takılırlar vb. Çikan yamalarla durum genelde kabul edilebilir düzeyde çekilir. JoWood'un adını taşıyan oyunların ortak kaderi eğlenceli ama sorunlu olmak herhalde. Gothic 3: Forsaken Gods, oyun bug'ları konusunda çığır açıyor. O eski grafikler gibi PC'lerde de, eski PC'lerde de takılıp mahvediyor adamı. 22'ekranda 1024 x 768 oynamak zorunda kaldım. Devamlı çöküyor, görevler oyundaki hatalar yüzünden bitmiyor, uzun süre save, load bekliyorsunuz ve kısacası bilgisayar başında cinnet geçiriliyorsunuz. Oyun o kadar bug'lı ki, JoWood çok açık açık özür dilemek zorunda kaldı; serinin hayranları resmen galeyana geldi. Oyunun RPG özellikleri, hikayesi ve atmosferi eski grafiklerine rağmen gayet güzel ama ah o bug'lar. Yama la ilgili kutuya bir göz atın ama bence oyunun oynanabilir hale gelmesi için birkaç yama daha beklemek gereklidir.

6

Oyun

Gothic 3: Forsaken Gods, Gothic ismini taşıyan altıncı oyun.

10

Level

Karakteriniz oyunun başlangıcında 10. Level.

20

Saat

Gothic 3: Forsaken Gods düğün çalışma çok kısa zamanda bitirebileceğiniz bir oyun.



RUH VE BEDEN SAĞLIĞI

Oyunda bulduğunuz yiyecekleri pişirmeyi ve arada kafa dinlemeyi ihmal etmeyin.

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

ARTı Kendine has atmosfer ve hikaye, önceki oyunu gerektirmemesi

EKSİ Akıl almaz derecede bug'lu olması, eski grafikler

YAPIM Trine Studios

DAĞITIM JoWood

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.jowood.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Seri, RPG severler için özgün ve zengin muhteviyatı ile fevkala de çekici. Amma velakin, hem bu sadece kısa bir görev pakedi, hem de program hataları oyunu oynamaz kılıyor. İyice "yamanana" kadar el surmeyin; değmez.

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

4



GRAND THEFT AUTO IV

Niko bilgisayarda, 32 kişi tam arkasında...

Ne gariptir ki hayat dediğimiz şu olgu, dijital ortamda da karşımıza çıkıyor. (Derin anımlar içeren bir cümle öbeği daha...) Mesela Harvest Moon'da niye gidip soğan tarlasında çalışıyorum ki ben? Gidip sonrasında çalışmam da bir işe yarayım. Veya neden Aztek uygarlığını görmek, Venetik'te dolşamak için Lara'nın kontrolüne geçiyorum? Verim uçak parasını, alırım vizesi, paşa paşa gerçekini görürüm, ufuk genişler. Peki ya yarışmak için Need for Speed'in başına çöreklenmiş; polisten kaçmak için bir ton para verip yeni ekran kartları alışmam, sistemi güncellemek için o bilgisayarci senin, bu bilgisayarci benim dolşuyor oluşumuz? Rahat rahat binerim arabama, basarımlı gaza, çığnerim kuralları; sonra gelsin

A J A N D A



SAYI: 136
SAYFA: 54

Durdugunuz yerde patinaj çekmek de bir eğlence türü; şaşırmayın.



RADYO

GTAIV'ün oyun süresi bir hayli uzun olduğu için radyo kanallarını da bir süre sonra tüketeceksiniz. Bunun önüne geçmek için en çok sevdığınız parçaları MP3 olarak, şarkı listesi şeklinde oyuna ekleyebilir ve sevdığınız parçaları dinleyebilirsiniz.

Niko, diğer GTA oyunlarından farklı olarak her türlü işini cep telefonuyla hallediyor. Görevler cep telefonuna geliyor, istediği kişiyi telefon defterinden seçip arıyor, kız arkadaşıyla, ona cep telefonundan ulaşarak buluşuyor. Anlayacağınız, artık gerçek hayatın da vazgeçilmezi olan cep telefonu, GTAIV'te de eliniz ayağınız olmuş durumda.

Birkা görevi çıktıktan sonra, tanışığınız, konuştuğunuz insanlarla birlikte büyünün sosyal ağınıza size yeni görevler ve GTAIV dünyasında yapacak yeni işler olarak geri dönüyor. Dilerseniz yan görevlere yoğunlaşıp para kazanıyor, dilerseniz de ana görevi odaklanıp senaryonun karşınıza neler çıkaracağını takip ediyorsunuz.

Oyunun konsol versiyonunu daha önceki sayılarımızdan birinde geniše anlatıldığım için size daha çok oyunun PC versiyonuna eklenen özellikleri anlatma niyetindeyim.

a l t e r n a t i f



GTA: SAN ANDREAS

GTA'nın ulaştığı bu nokta pek hoşunuza gitmediye ve daha özgür, daha esprili bir GTA dünyası ariyorsanız, o zaman San Andreas'a davet ediyorum sizi.

Cayır cayır yanmaya başlayan araçtan kendini can hırası dışarı atan Niko, ellerini kullanmayı unutuyor ve suretini asfalta çizmek üzere kafa üstü çöküyor.



Vista'da Grand Theft Auto IV

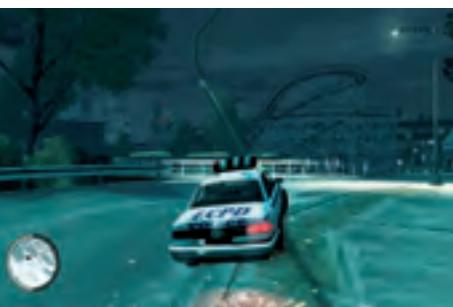
PC oyuncuları olarak uzun zamandır bekliyoruz bu oyunu. Konsolcular oynayıp bitirdiler bile ama bu esnada istahimiz iyice kabardı. PC'mizin gücü sayesinde konsolun iki katı oyuncuya multiplayer oyundan atabiliyoruz. Yüksek çözünürlükler ve Vista kullanıyanız Gamex Explorer özelliğinden

cabası. Vista'da oyun klasörleri daha derli toplu bulunuyor. Ayrıca aile kontrolü özellikleri sayesinde GTAIV'ü çocuklara uygun bulmuyorsak oynamalarını engelleyebiliyoruz. Tamamen engellemeden yerine, derslerine çalışmasını istiyorsak oynayabileceğim gün ve saatleri belirleyerek

rahat bir nefes almak mümkün. Sonuçta sürüklemeyle bir oyun, kaptırıp gitmek mümkün. Hem en son teknolojiyi kullanman, hem de Vista'da bulunan kullanımı kolay, yararlı özelliklerden faydalananın için Microsoft Windows Vista kullanmakta fayda var.



Bu oyunda sürekli bir yerler havaya uçuyor; alışsanız iyidir.



GTAIV'ün PC versiyonunda üç önemli yenilik bulunuyor: Konsol versiyonlarından daha yüksek çözünürlükte ve daha detaylı grafikler, online oyunlarda 16 kişi yerine 32 kişinin kapatılabilmesi ve çokça bahsi geçen "Replay Editor", yani "GTAIV'te çıkartığım olayları kaydedeyim de arkasına müzik ekleyip YouTube'a koyam." teknolojisi.

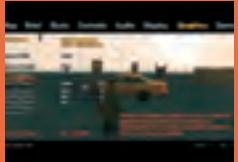
Uçtu uçtu Niko uçtu > Replay Editor ile uğraşacağımı düşünmüyordum sevgili LEVEL okurları fakat bir baktım gerçekten YouTube'a girecek kalitede (Ne kalitesiyse...) bir şeyler hazırlama gayretindeyim! Olay söyle işliyor: F2 tuşuna bastığınız andan sonra oyun kayda giriyor ve yaklaşık 30 saniye boyunca kayıt işlemini südürebiliyorsunuz. Daha sonra bu kaydınızı oyunun içindeki editörde açıyor ve parçalarla bölüp efektler ekleyip yazılarla süslüyor montajlıyorsunuz. Arkaya da en

hareketisinden bir müzik koyduğunuz mu... Emin olun bu bölümde zaman geçireceksiniz; hem de tahmin ettiğinizden çok daha uzun bir süre.

Online oyun modları da GTAIV'ün parladığı bir başka nokta. Toplamda 15 farklı oyun modu bulunuyor ve bunların hepsi konsol versiyonlarından birebir devşirme. Dediğim gibi tek fark var, 16 kişi yerine 32 kişi aynı ortamda bulunabilirsiniz. Dikkat çeken online oyun tiplerinin arasında Cops'n Crooks'ta bir takım polislerin kontrolünü ele alıyor, diğer grup da kaçış noktasına ulaşmaya çalışıyor. Turf War'da iki takım, şehrin iki bölgesini ellerinde tutmak için uğraşıyor ve bu mod büyük kapışmalara sahne oluyor. Anlaşmalı oyun modları arasında da düşmanların ele geçirdiği bir şantiyede savastığımız Deal Breaker ve bir gemiyi temizleyip ardından havaya uçurduğumuz Bomb da Base II bayağı eğlenceli; tavsiye ederim. GTAIV'te yarış heyecanı yaşamak isteyenlerse Race modunu seçerek, şehirde yer alan birçok yarışa katılabilirler.

Şayet bu oyunu konsolda oynadıysanız, hiçbir şekilde PC versyonunu denemenizi önermiyorum. Henüz bir yamaya da sahip olmadığı için büyük ihtimalle oyundaki hatalardan birine rastlayacak ve bu oyuna vermiş olduğunuz paraya değmediğini düşünemezsiniz. Konsollarda oynamamış olan oyuncular ise gözleri kapalı GTAIV'e

TEKNİK PROBLEMLER



Piyasaya çıktıktı gibi problemleri de beraberinde getirdi GTAIV. Anlaşılan o ki Rockstar Games, oyunu Windows'a tam anlamıyla optimize etmemiye başaramamış. Şu anda oyundaki tüm problemleri çözmeye yönelik bir yama hazırlığında olan Rockstar, destek sayfasında da karşılaşabileceğiniz problemlere çözümler sunuyor.

Daha çok Nvidia 7900 serisi ekran kartlarında karşılaşılan bir problem, kaplamaların yüklenmemesi birkaç oyunun canını sıkmış durumda. Bunun çözümü olarak 7900 serisinin en son ekran kartı güncellemesini indirmek gösteriliyor.

Canavar gibi bir bilgisayara sahip olup da oyundan yeterince iyi performans alamayan oyuncuların sayısı da azımsanacak gibi değil. Rockstar Core2Quad işlemci ve 2.5 GB RAM öneriyor; elinizde daha azı varsa grafik detaylarını fazla yükseltmemeniz konusunda uyarıyor.

Oyunun ortasında oyundan atılan, oyuna hiç başlayamayan, tüm önerileri yerine getirip de başarılı olamayan oyuncular ise yamayı beklemeliler. Herkesten özür dileyen Rockstar, eminim ki bu durumu en kısa zamanda çözecektir.

BİR ELİMDE KLAVYE, BİR ELİMDE GAMEPAD...

Kaç yıllık konsol oyuncusuyum, hala mouse'tan vazgeçemedim. FPS'lerin hiçbirini konsolda oynamayı tercih etmiyorum zaten ve işin içine nişan almak gereken durumlar girdiğinde de hep mouse arar oluyorum. GTAIV'te de zaman zaman bu gibi durumlarla karşılaşıyorum ve PC'de aradığımı buldum. Oyunu klavye ve mouse'la kontrol edebilmenin getirdiği rahatlıkla, özellikle araç içindeyken çok rahat nişan alabiliyorsunuz. Konsolda eziyete dönüşen, yoğun çatışma içeren bölgeler de PC'de çok daha kolay aşılabilir. Araçların gamepad'le daha iyi kullanılabilirliği gerçeği değilmiş fakat. Neyse ki oyunu gamepad'le de oynayabiliyorsunuz. Hatta gamepad'ı bir kenarda tutarsanız, bir araca adım attıktan hemen sonra klavye ve mouse'u terk edebilirsiniz. Uzaktan biraz garip gözükceğiniz kesin ama bu oyun için değer.

para verebilirler. Uzun oyun süresi ve online modlar, eğlenceli oynanış sistemi ile birleşince PC'de bu için bulabileceğiniz kaliteli oyulardan biri ortaya çıkmış oluyor. Bilgisayarına güveniyorsanız, sizi Niko Bellic ve uzun "özgürlek" macerasıyla baş başa bırakıymış; oyuncunun üstesinden gelmek için zamana ihtiyacınız olacak...

1 dakika
Sadece bir dakikada şehrin diğer ucuna ulaşmak için bir taksiye atlayın.

20 numara
Oyunda ilerlediğinizde telefon rehberinizdeki numaralar kabarır da kabarıyor ve gerçek bir sosyal ağa sahip oluyorsunuz.

38 saat
38. saatin sonunda oyuncunun %50'sini tamamlamış da olabilirsiniz, daha başında sayıklıyor da... Sonuçta burası özgürlükler şehri; dilediğinizi yapmakta serbestsiniz.

100.000.000 dolar

GTAIV'ün yapımına toplamda 100 milyon dolar harcanmış. Ve büyük ihtimalle bu parayı ikiye katlayacak kadar kar etti Rockstar Games.



GRAND THEFT AUTO IV

ARTI Mükemmel grafikler, uzun oyun süresi, 32 kişi multiplayer desteği ve Replay Editor ekibi

EKSİ Çok fazla bug içermesi, oynanış sisteminin halen "deneme - yarılma" yönetimine dayanması, yüksek sistem gereklilikleri, San Andreas'ı aratması

YAPIM Rockstar North
DAĞITIM Rockstar Games
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATİFLORMALAR PS3, Xbox 360
WEB www.rockstargames.com/IV
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MİNİMÜM Core 2 Duo 1.8 Ghz İşlemci, 1.5 GB Bellek, 256 MB Ekrان Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Quad 2.4 Ghz İşlemci 2 GB Bellek, 512 MB Ekrان Kartı

PC sahiplerinin beklediği gün sonunda geldi fakat biraz "hatalı" geldi. GTAIV şu an için üç bilgisayarın birinde sorunlu çalışıyor ama bu aşıldığı an herkes GTAIV'ün keyfini sürebilecek.

7.9

SOĞUK...

Gerçekten soğuk ama yani... Bu ne arkadaşım? Erzurum'a "-35 derece" dedi geçen gün televizyon, dedim "Neler oluyor?!" . Şu anda bulduğum yer sıfırın altında, ona eminim; içinde olduğum dört duvar arası da hiç sıcak değil açıkçası...

Bu soğuk günlerde yapılacak en güzel şey nedir, hepinizin bildiğinden eminim. Lütfen abartmayın; oyunlardan bahsediyorum. Oyun oynuyoruz arkadaşlar; çünkü dışarıya çıkmak saçma, yorucu, dondurucu ve rahatsız edici bir durum. Mesela ajan Dead Space'i, kapatın ışıkları, kurulun koltuğunuza... Ne oldu? Korktunuz mu? Sorun değil; kapın gitarınızı baterinizi biraz müzik yapın! (Komşular gelip kafanızı patlatsın sonra...)

Diyeceğim o ki bu soğuk havada oturun evinizde; çıkmayın dışarı falan! Ne üzüdüm yahu...^{END}

GUITAR HERO: METALLICA

Kapatın kapıları; şenlik başlıyor!

Intel GameX 2007'nin tema parçası "Slow Ride" olduysa, 2008'inki de kesinlikle "Enter Sandman" oldu. LEVEL ekibi olarak Metallica'yı taklit ettiğe de etti. Bir süre çaldıktan sonra seyirciler de bize eşlik etti ve tek bir Metallica şarkısının nasıl bir coşku yarattığını görmüş olduk.

Activision da büyük balığı yakaladığının farkında ve bunu çok yakında bizimle paylaşmaya hazırlanıyor. Mesela No Leaf Clover... Veya Fuel. Nothing Else Matters'ından, Wherever I May Roam'una kadar birçok klasik, bir pakette bize sunuluyor ve şu an saatliğim salyalar oraya sıçramış olmalı.

Şu anda açıklanan, toplamda 11 Metallica parçası bulunuyor. Bunlar, For Whom the Bell Tolls, Enter Sandman, Nothing Else Matters, Sad But True, Wherever I May Roam, No Leaf Clover, Hit the Lights, Fuel, King Nothing, The Unforgiven ve Master of Puppets. Nasıl? Fena sayılmaz. Tabii, aynı Guitar Hero: Aerosmith'te olduğu gibi, bu pakette de başka gruplar bulunuyor. Bunlar arasında Judas Priest - Hell Bent for Leather, Alice in Chains - No Excuses, Mastodon - Blood and Thunder, Bob Seger - Turn the Pages, Kyuss - Demon Cleaner, Lynyrd Skynyrd - Tuesdays Gone, Michael Schenker Group - Armed and Ready, Samhain - Mother of Mercy ve The Sword - Black River bulunuyor. Guitar Hero World Tour enstrümanlarının tümünü destekleyecek olan oyunda, davul için Expert+ zorluk seviyesi (Çift pedal kullanmanız gerekiyor.), Rock Band'deki gibi serbest davul soloları ve bir takım ekstralara da yer alacak. Gerçek bir metal şöleni için 2009'un ilk çeyreğini bekleyin.



SPIKE VGA FRAGMANLARI

Eski isimler, yeni bilgiler

Hangisini anlatıymış ki ben şimdi size... Tüm gerçekliği ve atmosferiyle beni büyüleyen Mafia II'den mi? Kratos'u yüksek çözünürlükte kontrol edebileceğimiz God of War III'ten mi? Yoksa Muhammed Ali ile Mike Tyson'ı karşı karşıya getiren Fight Night Round 4'ten mi?

Önce God of War III'ü anlatıymam. Açıkçası fragmanda pek fazla bilgi yoktu ama Kratos'un tüm görkemi ve yeni, dev eldivenleriyle (Eldiven kıvamında balyozlar aslında.) dönüş yaptığına gördüm; PS3'e kanım isındı. Mafia II'de ise bambaşa şeyler oluyor.. Eğer bu oyuncu kötü çıkarsa, çok açık konuşmayı bir hafta eve kapanıp ağlamayı planlıyorum. Şu aşamada bile o kadar güzel gözükmüyor ki! Hikaye veya oynanış namına pek detay göremedim; ama grafiksel anlamda oyuncunun inanılmaz olduğunu düşünüyorum. Gears of War 2'den esinlendiği apaçık ortada olan Terminator: Salvation da PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerine ve tüm Terminator fanatiklerine hitap eden bir oyundan yolunda emin adımlarla ilerliyor. Korkunç ve çoktan unutulması gereken Facebreaker'in yerini anında doldurmasını beklediğim Fight Night Round 4, gerçekçi boks heyecanını bir kez daha bize yaşatacak gibi gözüküyor; lakin grafiksel anlamda bir önceki oyundan pek öteye gidildiğini düşünmüyorum. Filmiyle birlikte piyasada olması beklenen Watchmen: The End is Nigh, beni hiç etkilemediği gibi filmine de zaten anlam verebilmiş değilim henüz. Şu an önyargılı olabiliyorum; ama gördüğüm fragman, sıradan bir aksiyon oyunundan ötesini işaret etmiyor. Ve son olarak Dante's Inferno, cehennemin derinliklerinden kurtulmaya çalışacağımız oyun, Dante Alighieri'nin İlahi Komedya'sından esinlenerek hazırlanıyor. EA tarafından hazırlanan oyunun fragmanının bitiş sahnesindeki "Go to Hell" spotu da pek esprili olmuş; aferin diyorum.



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

PS3'ün gücünü %100 kullanacağını iddia eden bir yapım

PS3'ün en iyi oyunlarından biri olan Uncharted'ın devam oyunu da sonunda açıklandı. Açıklanan bilgiler arasında en çarpıcı olanı, ilk oyunun PS3'ün sadece %30-%40 gücünü kullanmasına rağmen, yeni oyunun PS3'ün sınırlarını zorlayacak olduğunu.

Stargate SG-1 ve Farscape'ten tanıdığımız Claudia Black, Uncharted 2'de elinde tatarla dolasaş Chloe Frazer'i canlandıracak. Onu kontrol etmenin eğlenceli olacağını şuna bile hissedebiliyoruz. Konu olarak ise pek interesan bir durum söz konusu değil. Nathan Drake, Marco Polo'nun gemilerini buluyor ve elbette işin içine bir takım kötü niyetli hırsızlar katılıyor ve böylece şenlik başlıyor. Oyunun macera bölümünün yine önemli olacağı vurgulanırken, Naughty Dog'un dövüşlere bu sefer daha yoğun ilgi gösterdiği de açıklamalar arasında. Yakın dövüş artık daha dinamik olacak ve Nathan koşarken, tırmanırken veya bir yere asılıken ateş edebilecek. Yürüken nişan alma

ve siper aldıktan sonra ateş edebilme özellikleri de oyunda yer bulacak. Uncharted 2'nin müziklerini, Firefly dizisinin müziklerinin arkasındaki isim, Greg Edmonson hazırlıyor. Nathan Drake'ı de yine Nolan North seslendiriyor. Geçtiğimiz oyundan tanıldığımız Elena veya Sully konusunda ise Naughty Dog yorum yapmıyor. (Belki de tarihe karışıyorlar.)

PS3'e özel oyunlar beklediğimiz şu dönemde, Uncharted 2 haberi ilaç gibi geldi. Bakalım ortaya ne çıkacak?



THE LOST AND THE DAMNED

Liberty City'nin farklı bir yüzü

Asırlardır piyasaya çıkışmasını beklediğimiz, GTAIV'e yeni bir boyut getireceğine inandığımız Xbox 360 eklentisi, (DLC de diyebiliriz.)

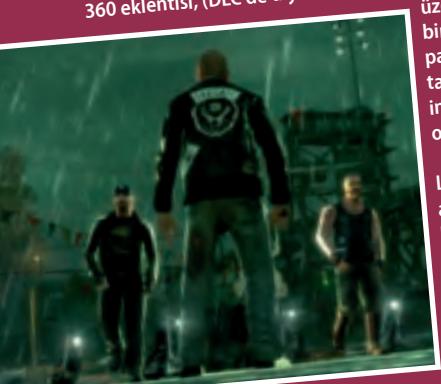
sonunda 17 Şubat 2009 çıkış tarihiyle açıklandı. The Lost and the Damned adındaki paket, tüm GTAIV sahibi Xbox 360 kullanıcılarının, Xbox Live' üzerinden indirebileceği yepeniyi bir dünya. Dünya dememin sebebi, paketin GTAIV'ün senaryosundan tamamıyla farklı bir alanda, farklı insanların hayatlarına değiniyor olması.

Nico Bellic'in bir kenara itildiği The Lost and the Damned, Johnny Klebitz adındaki motorcunu başrole koyuyor. New Jersey'in Liberty City versiyonu olan Alderney'de, bir motosiklet çetesinin üyesi olan Klebitz'in başına neler geleceği, neler olacağı konusunda Rockstar zamanı gelinceye kadar (Yani 17 Şubat) açıklama yapmayı

planlamıyor maalesef.

Rockstar yetkililerine göre Klebitz, Bellic'ten çok daha farklı bir karakter olacak. Yaşayacağı olaylar da daha hareketli ve daha harareti sahnelerle süslenecek. GTAIV'te Klebitz'in üyesi olduğu The Lost çetesyle Bellic'in yolları, birkaç noktada kesişiyor. Dolayısıyla Bellic'i burada da göreceğiz, ama dakikalarla sayılacak kadar az.

Sadece ekstra silahlar, yeni bölgeler ve yeni karakterler yerine, saatlerce süren bir oyun getirecek olan The Lost and the Damned'in, Nico Bellic ve GTAIV'ten kopup bambaşa bir yöne sapması, bana sorarsanız çok iyi bir seçim olmuş. Beklediğimiz de bumuş aslında!



ŞEFin LISTESİ

Fazla gog moy yapmaya niyetim yok. Bu ay da oynayacak birbirinden güzel oyunlar bulduk; umarım siz de aynışını yapmışsınızdır. Bakın neler beni meşgul etti; neler sizi de meşgul etmeli...

PS2

Shin Megami Tensei: Persona 4
Shin Megami Tensei: Persona 4'nün hazırlanıyor olduğunu biliyor olmam, benim aylım ana ortaya bu kadar güzel bir oyun çekmiş olmasından onların ayrı! Yeni nesil konsolların üstünü örtüp, PS2'ye dönüş yapmak ancak bu kadar keyifli olabildi.

PS3

Street Fighter IV
Dergide gelen "Preview Code" ile PS3'ün başına bir oturduk; öyle de kalındı galiba.

Xbox 360

Resident Evil 5 (Demo)
Japonya için hazırlanan ve fakat bizim de elimize geçen RE5 demosunu, en çok Kaan sevdi. Ben sürekli öldüm; pek de zerk alamadım. E karakteriniz odun gibi hareket ederse öyle olur.

PSP

My Spanish Coach
Kim demiş oyun oynayanak derslerden geri kalınır diye! Eğer İspanyolca konuşmazsanız, My Spanish Coach, sizin Beginner'dan, Intermediate'ye ilerleyeceğin kadar geliştirmeye ve bunu görkemle kafaniza rum rura yapıyor.

VE DİĞER BAŞLIKLER //

- PSP-3000 modeline henüz sahip olup olmadığını bilmiyorum ama 2009'un sonuna kadar beklemeyi göze alırsanız, bir PSP-4000 modeliyle karşılaşabilirsiniz. Bir söyletiye göre PSP 2 de hazırlık aşamasında.

- Noby Noby Boy geliyor. Bu ne mi? PSN'den indirebileceğiniz, Katamari Damacy'nin yapımcılarından bir "oyunumsu". Garip bir çocuğu çektiştirip, katlayıp, düğümleyip, enteresan bir takım hareketler yapıyorsunuz. Elinize ne mi geçiyor? Ben de bilemedim.

- Midnight Club: LA, 2009'un başlarında ilk güncellemesine kavuşuyor. Şu anki haritanın üçte biri oranında, South Central adında bir bölgeyi oyuna ekleyecek olan güncellemede, aynı zamanda yeni araçlar ve müzikler de bulunacak.

- PlayStation Home açıldı! İnanılacak gibi değil, ama gerçek bu. Bunun hemen ardından bir takım hacker'lar Home'a sızarak çeşitli dosyalara müdahale edebildiler; herkes mutsuz oldu. Home'dan memnun kalanların sayısı da pek az.

- Guitar Hero World Tour'un tüm şarkılarını ezbere bildiğinizne inanıyorsanız, Nirvana'dan "You Know You're Right", "Silver" ve "Negative Creep" cüzi rakamlar karşılığında indirilmeyi bekliyor. (Birkaç adı sani duyulmamış Avrupa grubunun parçaları da var ama iyidiller maalesef.)

- Albion'a geri dönmek niyetindeyseniz, Knothole Island, bir Fable II DLC'si olarak 10 Euro karşılığında indirilmeyi bekliyor. - EA, Dead Space'in devamının geleceğini söyleyerek, herkesin şen şakrak sokaklara dökülmesine neden oldu.

- Mayıs ayında gösterime girmesi beklenen X-Men Origins: Wolverine, elbette yanında bir oyun da getirecek. Activision'un hazırladığı oyunda Wolverine'ın kontrolünü ele alacak ve birçok akrobatic hareketle, önmüze çıkan ortadan ikiye böleceğiz.

- Nirvana, Guitar Hero'ya, No Doubt ve Gwen Stefani ise Rock Band'e geliyor. Rock Band ve Rockband 2 ile uyumlu olan toplam 13 parça 20 Euro'dan gidiyor.

- Gelecek yılın sonbahar aylarında bizi şahane bir oyun bekliyor olacak: The Witcher: Rise of the White Wolf. The Witcher'in hikayesinin korunacağı fakat geriye kalan her şeyin baştan aşağı değişeceği oyun, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.



LITTLE BIG PLANET



Başından kalkılamayacak bir oyunla karşı karşıyayız

Bazı oyunlar vardır, onları siz anlatmazsınız. Onlar kendi kendilerini anlatır. Cümleler adeta kendiliğinden akar, dökülüver kağıda...” şeklinde klişe bir giriş yapmayacağım. Çünkü hakikaten size derhal bu oyunu anlatmak istiyorum, başka şeyler değil. İlia ki LittleBigPlanet’ı sağda solda duymuşsunuzdur. Ya bir yerlerde yılın oyunu seçilmişir ya da bir arkadaşınız size LBP için

“süper oyun” falan demiştir. Burnunuz az çok oyun kokusu alıyorsa, mutlaka LBP’nin olağanüstü özgünlükte bir oyun olduğunu sezmişsinizdir. Herkes LBP için “PS3’ün en iyi oyunu” diyor ama diyelim ki PS3’ünüz yok. Siz de gidip resimlere, videolara bakıyorsunuz; fakat oyun sıfır - altı yaş arası için, cerezlik bir oyun gibi görünüyor. “Bin tane oyunda, milyon tane yaratık kesip bitiktikten sonra, bez bebekle oraya buraya atlamadan neresi bu kadar ‘cool’ olabilir ki?” diye düşünüyorsunuz. Yani gerçekten de sıradan görünen bir platform oyununu bu kadar popüler kilan ne olabilir? Hortlak kesmenin, zombi kovalamanın, 39. kez ikinci Dünya Savaşı’nda düşmanı mağlup etmenin modası mı geçti? Ultra şahane grafiklere sahip FPS, TPS’lerin pabucu dama mı atıldı? Hayır, nedir yani bu oyunun esprisi? Bu soruların cevaplarını merak edecek kıvama geldiyseniz, rahatça bir yere uzanın ve buyurun LBP’yi bir de buradan dinleyin.



Hayalinizi nasıl alırdınız?> Bir kere LBP, ilk kez görenlerin sandığı gibi sıfır altı yaş oyunu falan değil. Öyle görünce dibinizi düşürecek, milyon poligonlu grafiklere sahip oyunlardan da değil. Ama sizi oynarken bağıra çağrı güdürecek ve muhteşem eğlencelerin, şirin mi şirin, sevimli mi sevimli bir oyun. Grafik yapacağız diye kasan yapımcılara unuttukları “eglence” unsurunu hatırlatıp, tokadı yapıştırın; özgün, cesur ve sevimli bir oyun LBP. Aslında oyundan da öte “En kıymetli, en tatlı eğlenciniz olabilir” desem yeridir. En son hangi oyunda kayıtsızca gülmekten yerkere yattınız? Ya da kesip bittiğiniz milyonlarca yaratık sizin gerçekten mutlu etti mi? Efendim? Sakın LBP’yi yıllarca eksikliğini hissettiğimiz





sıradan bir platform oyunu sanmayın; çünkü katınen değil. LBP platform oyununu bir sonraki aşamaya taşıyan, sınırları olmayan ucuz bucaksız bir dünya. Elbette hepimiz Oddworld: Abe's Oddysee ve Abe's Exodus gibi platform oyunlarını çok özledik. Ama LBP, bize

alternatif



BRAID

PlayStation 3'te ne yazık LittleBigPlanet'a benzer hiçbir oyun yok. PS3'ten öte, hiçbir platformda bu oyna emsal teşkil edecek oyun yok. En çok yaklaşan, bir Xbox 360 oyunu olan Braid. İki boyutlu etkileyici grafikleri ve kendine özgü atmosferi, en önemlisi de muhtemel müzikleriyle, bulmaca dolu bir platform oyunu Braid. Zamanı geriye de alabildiğimiz oyun her açıdan ilginç.



MGS4'teki Snake de buradaymış!

A J A N D A



bu özlemi gidermek için gelmiş bir platform oyunu değil sadece. LBP, bize hayal gücümüz el verdiği ölçüde, alabilidine serbestçe, istediğimiz gibi level'lar tasarlayıp bunları başka insanlara sunma zevkini tattırın, devrim niteliğinde bir yapım. Bir şeyler üretmenin tadına bir vardığınızda gerisi geliyor ve oyunu bir daha elinizden bırakamıysınız. Başkaşalarının tasarladığı level'ları oynamak daambaşa bir keyif. Millet neler yapmamış ki? Aklinız durur. İlk Super Mario bölümünden tutun da, God of War bölümüne kadar her şey var. Hatta nişanlısına evlilik teklif etmek için özel bölüm tasarlayıp internete koyanlar bile var! İnsanlığının hayal gücü inanılmaz boyutlarda. LBP'in özgünlüğü de buradan geliyor zaten.

N'oluyor Ekselans?> Uzaktan baktığınızda gelişmiş bir Mario oyunu gibi görünen LBP'de sevimli bir bez bebeği kontrol ediyoruz. Çeşitli kostümler giydirenerek sekilden şeke sokabildiğimiz bez bebeğimiz, eskiden herkesin cebinde taşıdığı "Sanal hayvanlar" gibi çeşitli yüz ifadelerine bürünerek ortaklı neşelendirebiliyor. Oyunun başlarında, her özellik size tek tek bölümler içinde anlatılıyor. Bez bebeğinizin nasıl zıplayabileceğinden başlayıp, nasıl Sticker ve dekoratif malzemeler kullanacağınız, Eye Toy'u kullanarak kendi resminizi sağa sola nasıl yapıştıracağınız vs. size adım adım öğretiliyor. Sonra yapımcıların yaptığı bölümlerde ilerleyerek yeni kostümler, objeler, Sticker'ler filan topluyorsunuz. Daha sonra bu topladığınız esyalarla kendi level'ınızı, hatta kendi dünyınızı kurabiliyorsunuz. Yapımcıların tasarladığı bölümler oldukça zekice; üstelik biraz ilerleyince hiç de öyle kolay bölümler olmadığını göreceksiniz. İşte bu noktada oyunun sadece zıpla, koş, atla şeklinde

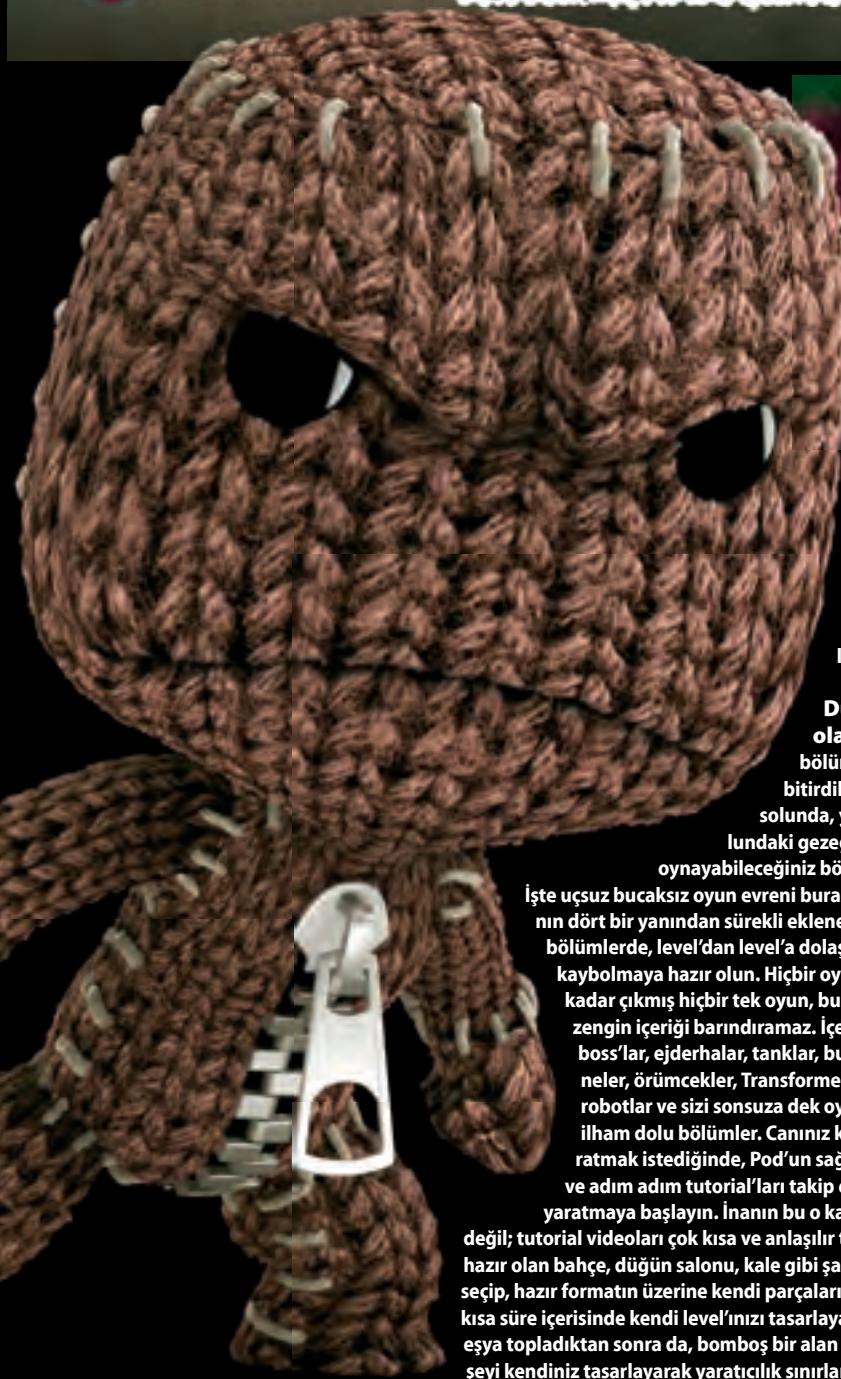


kurgulanmadığını fark edecksiniz. Öyle anılar gelecek ki, durup "Şurası nasıl geçirilir?" diye dakikalarca düşünmeniz gerekecek. Lisede veya üniversitede aldığınız fizik ve matematik dersleri bile sizi kurtarmaya yetmeyecek. Bazı yerleri 20 defa tekrar oynadıktan sonra, LBP için "Çocuk oyunu" diyenlere "Al da sen geç o zaman şu bölüm!" demek gelecek içinden. Bez bebeğiniz şen şakrak yolunda ilerlerken, birden bir tarafları tutuşan suratı bekleyecek ve onu izleyen herkesin yüzünde gülükükler belirecek. Ortada birden fazla bez bebeğin olduğu durumlarda, bez bebekler birbirini itip çekeriliyor, mimiklerle anlaşır, yazışarak konuşabiliyor, hatta birbirlerine tokat bile atabiliyorlar. Online olmadan da yapımcıların tasarladığı level'ların belirli noktalarında, ↳





Pick Up Set Camera



⇒ sadece iki kişinin oynayabileceği yerler var. Toplamba offline olarak dört kişiye kadar destek veren oyunun esas eğlenceli kısmı ise online oynanan bölümler.

Dünyalar sizin olacak!> The Gardens bölümündeki ilk üç level'i bitirdikten sonra Pod'un solunda, yani ana ekranın soldaki gezegenden online olarak oynayabileceğiniz bölgelere girebilirsiniz.

İşte uçsuz bucaksız oyun evreni burada başlıyor. Dünyanın dört bir yanından sürekli eklenen yeni ve yaratıcı bölgelerde, level'dan level'a dolaşın LBP aleminde kaybolmaya hazır oln. Hiçbir oyun, ama bugüne kadar çıkmış hiçbir tek oyun, bu alemin barındırdığı zengin içeriği barındırıamaz. İçeride neler yok ki? Dev boss'lar, ejderhalar, tanklar, bulmacalar, hapisaneler, örümcekler, Transformers gibi dönüştürülebilir robotlar ve sizi sonsuza dek oyalayabilecek kadar ilham dolu bölgeler. Canınız kendi bölümünüzü yaratmak istediginde, Pod'un sağındaki gezegene gelin ve adım adım tutorial'ları takip ederek kendi level'ınızı yaratmaya başlayın. İnanın bu o kadar da sancılı bir süreç değil; tutorial videoları çok kısa ve anlaşılır tutulmuş. Dilerseniz hazır olan bahçe, düğün salonu, kale gibi şablonlardan birini seçip, hazır formatın üzerine kendi parçalarınızı ekleyerek, çok kısa süre içerisinde kendi level'ınızı tasarlayabilirsiniz. Yeterince eşya topladıktan sonra da, bombobş bir alan üzerine A'dan Z'ye her şeyi kendiniz tasarlayarak yaratıcılık sınırlarını zorlayabilirsiniz.



Hatta kendi tasarıladığınız nesneleri başlarını alıp, koleksiyonuna eklesin diye internete de koyabilirsiniz; başkalarının nesnelerini de alıp kullanabilirsiniz. Aynı zemin üzerine koyacağınız objeleri, birkaç kademe öne veya geriye çekmeniz mümkün. Esnek oyun mekanığı sayesinde tasarımlarınızda alabildiğine özgürsünüz. LBP'te gerçek dünyadaki fizik kuralları geçerli. Yani hiçbir nesne asılmadan havada durmuyor, objeler birbir ile temel fizik kuralları çerçevesinde etkileşime giriyor. Karton parçaları kullanarak yapabileceğiniz şeylerin gerçekten sınırı yok. Dilerseniz kocaman bir cep telefonu, dev bir simit, hatta bir saray, buzdolabı, kestane, saat, hayalet, ölü ne isterseniz tasarlayıp kendi bülmünüzde koyabilirsiniz. Küçük oyuncular, değişik bulmacalar, korkunç yaratıklar tasarlayıp, oyuna eklemeniz mümkün. Hatta farklı patlayıcılar ile fizik kurallarını alt üst edebileceğiniz durumlar bile oluşturabilirsiniz. Tabii yapımcı firma Media Molecule, bazı oyuncuların çıkışını öngörerek, sıkışınca başa dönenbilmeniz için oyuna bir seçenek koymuş. Online oynamanın keyfini sonuna kadar yaşamak için yanınızda üç kişi daha bulun ve birlikte oynayın. Böylece eğlencenin de üçe, hatta beşe katlandığını göreceksiniz.

Game over> Sony'nin PS3 için şu anda kadar yaptığı en iyi şey; LittleBigPlanet'ı

84.000

level

Sadece oyuncuların tasarıladığı şu anki aktif level adedi 84.000!

4

kİŞİ

Internete bağlanmadan oyunu aynı anda oynayabilecek insan sayısı dört

356.000

Adet

LBP'nin sadece ABD'de şu an itibarıyle gerçekleşen satış adedi 356.000

200

level

Sony, şu ana kadar açık saçık içerik nedeniyle veya telif haklarını çiğnedikleri gerekçiyile 200 kadar level'i sildiğini açıkladı.

ZEKİ DÜŞMANLAR

LBP'de düşmanlarıza da kendi ellerimizle tasarıyoruz; öyle hazır olan düşmanları seçip koymuyoruz. Bunun için yapımcı firma Media Molecule, beş -altı farklı çeşit yapay zeka kullandıklarını; oyuncuların tasarladıkları düşmanın fiziksel şecline göre, uygun yapay zekanın seçileceğini vurguladı. Yani tasarlardığınız düşmanın fiziksel büyülüğu, tekerlerinin olup olmaması gibi faktörler, yapay zeka seçimi etkiliyor.

yaratici beyinlerin ürettikleri özgün bölümleri görünce, siz de hemen gaza gelip daha iyisini yapmak için kendinizi Edit kısmında buluyorsunuz ve saatlerce dünya ile irtibatı kaybediyorsunuz. İster istemez insan öncelikle şöyle beğendiği bir oyunu taklit etmek istiyor. Ben de gayri ihtiayı Abe's Exoddus'tan bir bölüm tasarlamaya çalıştım ilk olarak. Sonraları tabii daha da derine dalıp bir daha da çıkamadım oyundan. Bir bakıyorsunuz yeni bir güncelleme geliyor, sonra bez bebeklerinize giydirebileceğiniz Street Fighter kostümüleri yükleniyor... Biraz o bölüme, biraz bu bölüme bakıyorum derken bir de baktım haftalar uçup gitmiş; ofisten günde beş defa, yazı nerde diye arıyorlar. Ben yazı mazı düşünür müyüm hiç, bulmuşum böylesi oyunu. Gerçekte bazı oyunları yazdıktan sonra bir daha yüzüne bakmıyorum; ama LBP'yi yazar yazmaz derhal başına geçip devam edeceğim oynamaya. Yıllarca böyle bir oyuna rastlamamıştım, kıymetini bilmek şart. LBP'nin gerçek bir şaheser olduğunu ve oyuncuyum diyen herkesin mutlaka oynaması gerektiğini düşünüyorum. PS3'ü olanlar içinse LittleBigPlanet, olmazsa olmaz bir oyun.

böylesine oyuna aç bir kitleye sunması oldu. Herkes bu serbest "kendin pişir, kendin ye" oyun stilini çok sevdı. PS3'ün Xbox 360'a yetişebilmesi için Sony'nin sadece kendi konsoluna has, LBP gibi daha bir firın oyun çıkarması lazımlı. 7'den 70'e herkesin ilgisini çeken LBP'nin ayrıca çocukların zeka gelişimini olumlu yönde etki edeceğini inanıyorum. Mühendislik kabiliyeti gerektiren tasarımlar yapmak, fizik kurallarıyla hazırlıksız olarak bir level'in içinden çıkmaya çalışmak; hem eğlenceli, hem de zeka geliştirici olabilir. Tabii ilginç noktalardan biri de insanların bize "E peki oyunun sonunda ne oluyor?" diye sorular sorması. Bu soruya ilk tepkim "Oyunun sonu mu? Ne sonu?" oldu. LBP'nin sonu monu yok; bu oyunda asla "Game Over" olmuyor. Sürekli yeni level'lar ekleniyor ve eklenmeye devam edecek. Bez bebeğiniz de zamanla gelişiyor, kıyafetleri değişiyor ve sürekli yeni kıyafetler de eklenmeye devam ediyor.

Şimdi biraz da görsel detaylara girelim; başta da dediğim gibi yapımcılar LBP için grafik kasılmamışlar. Oyun 720p maksimum çözünürlükte görüntü veriyor ve PS3'ün sabit diskinde 600 MB yer kaplıyor. Yine de animasyonların yumuşaklığı, rengarenk kaplamalardaki detaylar çok başarılı. Bize son derece canlı ve yaşayan bir platform sunuluyor. Bez bebeğimizin tasarımını ise kusursuz; bilmesem bez bebeğin ruhu var sanacağım. Mimikler, tepkiler, seslendirmeler, müzikler, tasarım için gereken objeler, eşyalar vs. her şey çok güzel görünüyor. Ama güzel görünmesinden öte, oyun eğlence kısmıyla öne çıkmıyor, görsel ve teknik detaylarıyla değil. Söylededen geçmemeyeceğim teknik özelliklerden biri de LBP'nin PS2'nin Eye Toy'u ile tam uyumlu olarak çalışması. Hareket algılayan bu kamera sayesinde oyunun belli noktalarında kendi görüntülerinizi kullanmanız mümkün. Şart değil, ama özellikle kendi tasarladığınız bülmüllerde, kendi resminizi veya arkadaşlarınızın resmini koymak istiyorsanız kullanabilirsiniz.

Bana "Vaktim yok" deme> Para kazanma kaygıyla beyinleri zehirlenmemiş, amatör ruhlu oyuncuların zevkine tasarladıkları bölümler o kadar keyifli ki deyme yapımcılara taş çıkartıyorlar bu oyuncular. Server'larda ne ararsanız var: Pac Man, Super Mario 3, Mirrors Edge Level ve daha neler neler. Ama asıl



LITTLE BIG PLANET

ARTı Animasyonlar, müzikler, ses efektleri, eğlence potansiyeli, artan içerik ve özgünlük

EKSİ Zıplamadaki sorunlar, zaman zaman karşılaşılan kontrol sistemindeki ufak problemler

YAPIM Media Molecule

DAGITIM Sony Computer Entertainment

TUR Platform

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.littlebigplanet.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Daha evvel hiçbir oyunda görmediğiniz türden serbestçe bölüm tasarlama olanağı ve diğer oyuncuların tasarladığı bülmelerde oynama keyfi, LittleBigPlanet'i farklı bir kulvara taşıyor.

9,5



Oyna yeni eklenen Monster Truck üzerinde en kısa zamanda uzmanlaşmanız şiddetle önerilir. Hızlı ve hasar verici bir oyuncak.



PlayStation 3

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Tüm off-road oyunları sahneyi boşaltsın...

MotorStorm PlayStation 3 lansmanına yetişmesi için gözardı edilen aksaklıklarla doluydu. Ancak yine de çok başarılı bir oyundu; 3.700.000 kopya satarak, tüm PlayStation 3 oyunları arasında en çok satılan üçüncü oyun olma unvanına sahip olmuştu. Piyasa başarıyla Sony'nin gözbebeği olan MotorStorm'un devam oyunu MotorStorm: Pacific Rift'i de bu sebeple merakla bekliyoruz. Çok değil, iki sene bile olmamışken bakıboruz bakalım, beklediğimize değmiş mi? MotorStorm'u bilenler için daha ilk dakikalardan bu sorunların giderildiğini anlamlık zira Amiga'daki disket sürücülerini aratmayan, uzun yükleme zamanları artık yok!

Mekan değişimi> MotorStorm'da Monument Valley'deydik, çöl sıcaklığında kanyonlarda ter döküyoruz. Pacific Rift'te ise oyuna konu

olan festival mekanı olarak Pasifik'te cennet gibi bir tropik ada seçilmiş. Görsel zenginliğin yanı sıra, interaktivite açısından da önemli olan bu seçimle, MotorStorm serisinde bize yeni oyun dinamikleri de sunulmuş. MotorStorm klasiği olarak, her araca uygun olan birçok farklı rotadan birini seçtiğimiz oynanışta bir değişiklik yok; ancak pistlerin çok daha detaylı ve kapsamlı sunulduğunu söyleyebilirim. Yarıştığımız pistlerden her biri, başarıyla tasarılanmış dört farklı element teması altında gruplanmış: Hava, ateş, su ve toprak. (Kusura bakmayın ama "tahta" diyelim geldi nedense.) Bir yanında da ev sahipliği yapan bu zengin adanın her köşesinde farklı tecrübeler siz bekliyor olacak.

Su ve ateş> Size garip gelecek ama MotorStorm ilk tanıtıldığında beni en çok ön cama sıçrayan ve sileceğimizle temizlenen çamur görüntüsü heyecanlandırmıştı. Pacific Rift'te ise benzer bir etkiyi ilk su birikintisine girdiğimde yaşadım. Adada yarışırken kimi zaman sahile vuran dalgalarla, kimi zaman da arazide yer alan su birikintileri ya da şelaleler ile etkileşime giriyorsunuz. Görüşünün yanında burada asıl önemli olan nokta, bunun bize işlev-

HER HAFTA ÜCRETSİZ İÇERİK

Oyunun piyasaya çıktığı gün Nigel Kershaw "Game Director" sıfatıyla önemli bir açıklama yaptı ve büyük coşku luğunu ücretsiz olacak olan yüklenenbilir içeriklerden (DLC) haftalık bir sıklıkta sunmayı planladıklarını; ayrıca yılbaşıdan sonra da bizlere bekleyen büyük paketler olduğunu söyledi.

sel olarak nasıl yansındığı. Aracınızın motoru, siz turbo'ya bastıkça ısınırı hatalarınız; işte artık burada suya girerek onu soğutabiliyoruz. Çoğu yarışta stratejimizi belirleyebilecek öneme sahip bu detay, MotorStorm'u oynayış tarzımızı değiştireyor. Bu arada aracımızın boyutu yüzünden, su birikintilerine gömülmüş kalabiliyoruz; bu yüzden hem araç seçerken, hem oynarken dikkatli olmak gerekiyor. Bir diğer yeni etkileşimli öğe ise ateş ve tahmin ettiğiniz gibi kaynağı adadaki volkanik dağımız. Ateşin bahsettiğim su etkisinin tam tersini yaptığını ve motorunuza bir miktar ıstıttığını söylememeye gerek yok sanırım. Rakiplerimizle kıyasıya yarışırken, bir gözüüm de mutlaka lava akıntılarında olmalı; yoksa kelimenin tam anlamıyla yanıyoruz!

Su birikintileri ve lavlardan bahset-

alternatif



PURE

MotorStorm: Pacific Rift'teki sekiz farklı araç tipinden farklı olarak, sadece ATV kullanımında odaklanan PURE ile 36 farklı pistten oluşan farklı coğrafyaları, dün- ya tır modülü gezebiliriz. Bunun yanında ATV'nizin modifikasyonuna da girebildiğinizi de düşünürsek; oyunun tropik bir adaya kışkıp kalmak istemeyen off-road tutkunları için başarılı bir alternatif olduğunu söyleyebiliriz.

mişken çevre ile etkileşimimizin bunlarla sınırlı olmadığını söylemeyeceğim. Özellikle orman içerisinde geçen yarışlarda, bitki örtüsü sizin kimi zaman dostumuz ama çoğu zaman bizim için de ciddi bir engel. Sadece büyük boyutlu araçların bana misin demeden üzerinden ge-çebildiği coğu yer, motosikletler için ölümcül olabiliyor.

Bahsettiğimiz tüm bu zengin mekan kullanımlarının üstüne pist çeşitliliği de iki katına çıkmışken; Pacific Rift'te bize orijinal MotorStorm'daki yedi aracı dışında, ek olarak sunulmuş olan sadece tek bir araç var: Monster Truck! Tek başına yarışın seyrini değiştirebilecek bir canavar kontrol etmek biraz zor; ama kontrollere alışınca bitki örtüsü ya da rakip araç fark etmiyor, hepsini dev tekerleklerimin altında ezip geçebiliyoruz. Bunalıdan birini kullanmıyorsanız, özellikle ormanda arkasına takılmanızı tavsiye ederim, bırakın size yol açın.

MotorStorm: Pacific Rift birçok yönyle çok başarılı bir devam oyunu; ancak biz her zaman fazlasını isteriz ya, saymadan duramıyoruz. Şu event seçeneklerine yenileri eklense, iç mekan yarışlarınız olsa, araçlara modifikasyon imkanı eklense, kontroller daha gerçekçi ama basit olsa, bir de dünya turu olsa keşke! ☺

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

ARTI Yenilenmiş oyun dinamiği, Split Screen multiplayer modunun eklenmesi, daha fazla ve daha detaylı pistler

EKSİ Zenginleştirilen içeriğe rağmen yaşanan tekrar sorunu, farklı bir event tipi bulunmaması, araç kontrollerindeki zayıflıklar

YAPIM Evolution Studios
DAĞITIM Sony Computer Entertainment
TÜRK YANŞ
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.us.PlayStation.com/MotorStormPacificRift
TÜRKİYE DAĞITICISI Sony Türkiye

MotorStorm: Pacific Rift, bir off-road tutkunuya siz, size ihtiyacınız olan adrenalini fazlaıyla sağlayacaktır.

8,2



SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Ben hayatında böyle uzun oyun ismi görmedim!



Bu adı uzun kendi oyunu incelemeye geçmeden önce bir kısaltma bulalım ki, her seferinde "Super Street Fighter II Turbo High Definition Remix" demek zorunda kalmayalım. SF2-HD nasıl, güzel mi? Tamam o halde başlayabiliriz.

Street Fighter II serisi, çeşitli versiyonlarıyla birlikte beş senelik bir dönemi kapsar. 1991 - 1996 yılları arasında denk gelen bu dönemde, ben ilkokula gidiyordum. SFII'yle tanışlığımda kaçınılmaz hatırımlıyorum. Tek hatırladığım şey, ailecek Bandırma vapuruya yolculuk ediyor olusumuzu. Küçüktüm, sürekli sallanan vapurda oturmaktan sıkılmıştım. Sünnet çocuğu gibi oradan oraya koştururken tesadüfen bir atarı salonunun yanından geçtim ki... Hayatında ilk defa görüyordum böyle bir yer, hem de vapurun içinde! İçeri girdim ve "aduuuket, dep dep duuket" seslerine doğru ilerledim. Kalabalığı yardım, ekrana baktım ve o an bende film koptu... Kaan, harikalar diyarındaydı artık; bunun geri dönüşü yoktu...

Şimdi yıl 2008; hatta birkaç gün sonra 2009... LEVEL'daki Xbox 360'da SF2-HD oynuyorum. Her oynayışında ise bu harikalar diyarına giden tavşan deliğinin aslında ne kadar derin olduğunu anlıyorum. Dile kolay, aradan 17 sene geçmiş, bu 17 senedeki fazla SF oyunu yapılmış. Bütün oyuncular tarafımdan defalarca kez bitirilmiş, özümsemış. Şimdi bitirme sırası SF2-HD'deydi! Fakat öyle olmadı. Yarım saat oynadım, sıkıldım kapattım sonra... Neden mi?

Nedeni basit, piksel eşittir arcade ruhu, o da eşittir nostalji. HD gürsellik o eski tadi verir mi? Vermez!

Gerçi Capcom, "bu piksel grafikleri HD formatında yeniden yorumlama" fikrini Bionic Commando'da uygulamış ve güzel sonuç almıştı. SF2-HD'de ise sonuç maalesef hüsrân. Oyunun özüne sadık kalınması gereklirken, grafikler değiştirilip yanlış yorumlanmış ve bütünlüğü olmayan karman çorman bir şey çıkmış ortaya...

Aduket, fakat?!> Start'a basıp oyun girdiğimizde bizi güzel bir karakter seçme ekranı karşıyor. Güzel dedim çünkü buradaki portrelerin hepsini -dayak yemiş halleri de dahil- Alvin Lee çizmiş. (Çalışmalarını görmek için deviantART'taki sayfasına bakabilirsiniz.) Karakterler arasında gezinip Ken, Ryu ve Akuma ülçüsünden birini seçiyor ve oyna başlıyoruz. Ben ilk oynadığımıza medium zorluk seviyesinde Ryu ile başladım oynamaya. Hemen 10 dakikada bitirdikten sonra "Bu ne yahu?!" deyip Expert zorluk seviyesinde Akuma'yla bitirdim. Yine 10 dakikada yine apar topar... Gözleriminin önünde yedi, bitirdi oyunu anında yahu. - Elif Stick'le değil de arcade kolla oynasayı, bu süre daha da kısalrırdı. Zira stick'le dairesel hareketler yapmak biraz zor. İstediğiniz zaman istediğiniz hareketi yapamamak işleri biraz zorlaştırmak fakat bu bir engel değil. Sadece güclü tekmeyi kullanarak bile oyunu

bitirebilirsiniz; ama bir "aduket", bir "dep duket" çekemedikten sonra ne anlamı kalır oynamanın değil mi?

Neysse, zor da olsa kontrollere alışıyor insan. Zorluk seviyesi ve hızlı oynanışa da alışırız, sorun değil. Ama oyunun yeni görünümü alışacak gibi değil hakikaten. Karakterlerin duruşları, bacakları, renkleri, dövüşükleri mekanları, her şeyleri değiştirmiştir. Zaten güzel olan alt yapıyı "HD yaparak daha da güzelleştireceğiz" mantığıyla bozmanın ne alemi var? Blanka'dan örnek verelim; hatta Blanka'yla durumu özetleyip bitirelim bence! Oyundaki bu elektrik yüklü, yeşil yaratık, SF Alpha'daki şişman, antipatik haline benzer bir şekilde yeniden resmedilmiş. Pikselleri çizimine alışan göz, kontürler net görünen bu ham çizgiyi yadrigırıyor hemen. Piksellerinme çizginin kendine has bir güzellikleri vardır. Tırtıklı, kare kare göründüğünden çizimlere kendiliğinden doku verir. Nostaljikti... Atarı salonu geçmiş olan oyunculara farklı duygular yaşıtar. Şimdi Blanka'ya bakıyorum, sonra arkada ağaç dolanmış anakonda bakanıyorum, derisindeki detaylara renklere veseirelere... "Bu mu yani High Definition?" diyorum. Zemindeki ahşap dokusu, arka plandaki bulutlar, tezahürat eden insanlar, hepsi farklı

kontür değerlerinde olduğundan, bütünlük kuramıyor insan. Her görsel farklı telden çalıyor; her şey birbirine karışıyor. Hal böyle olunca da insan eski tadi yakalayamıyor, hemen oyundan soğuyuyor. Yani bendeki hissiyat böyledi, yeni nesil konsol oyuncuları belki bu oyunun HD grafiklerini çok beğenmiş olabilirler, doğrudur. Ama onları harikalar diyarına götürecek olan tavşan deliği bu mu derseniz "Hayır!" derim. Çimento döküp kapatıllar orayı zira... ☺

alternatif



Aslında Street Fighter'in HD versiyonuna alternatif tek oyun, kendisinin pikselleri halidir. "Al birini, vur ötekine" diyebileceğiniz bu iki oyuna, sınırlarınızı bozup zaman kaybetmek istemiyorsanız size 1996 tarihli Ninja Master's i tavsiye ederim. Genel olarak Street Fighter'in Ninja versiyonu gibi duran bu oyuncu ne yazık ki beklenilen ilgiyi görememiş ve daha sonrasında unutulup gitmiştir. Şimdi yeniden hatırlatmakta fayda var.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

ARTI Karakter seçme ekranındaki portreleri Alvin Lee'nin çizmiş olması, oyun sonlarının eskiye kıyasla çok daha güzel görünmesi

EKSİ Çok hızlı ve zor olması; bazen de çok kolay ve çabuk bitmesi, yeni HD grafiklerin karışık ve göz yorucu olması

YAPIM Backbone Entertainment
DAĞITIM Capcom
TÜRK DÖVÜŞÜ
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB <http://games.capcomdigital.com/streetfighterturbo>
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Piksellerinden arındırılmış, cilaalanmış ve de parlaklılmış, bunlar yapılmışken de arcade ruhu sökülüp atılmış bir SF oyunu bu. Ya da siz bu uzun adı söylemeye kasma, SF:4'ü bekleyin...

6,5





THE LAST REMNANT

Geriye kalan sadece kaybettığınız zaman olacak...

XBOX EXPERIENCE
Yeni Xbox Experience Dashboard'a geçiş yapışsanız, The Last Remnant'ı Xbox 360'ın sabit diske yükleyebilir; framerate ve yükleme zaman problemlerinden bir ölçüde uzaklaşıbilirsiniz.

Xbox 360

Square Enix "Öl!" dese ölürem. Bu konuda kuşkunuz olmasın ama septisizm akımının bir üyesi olarak yaptıklarını da sorgularım. Sorgularım ki yanlış yöne sapıklarında ağızlarına tokadı basabileyim!

JRPG konusunda, Square Enix'in eline kimse su dökemez derdim ama The Last Remnant'ta 20. saatimi doldurdugum saniye bu düşüncemden vazgeçtim. Zaten Infinite Undiscovery de hiçbir şekilde tattmin edici değildi; buna The Last Remnant'ın hata dolu görsel dünyası ve oyunu uzatmak adına getirilen monotonluk eklenince söyle bir titredim ve kendime geldim. Açığacı Star Ocean: The Last Hope'tan da çok umutlu değildim; artık dualarımız Final Fantasy XIII için. (O da bekleneni veremezse, elveda Square Enix, yaşamın isimsiz yeni kral!)

"Kız kardeşim nerede?!"> Rush Sykes'in hikayesinde sadece iki konu var: Yaratıklar ve kaçırlan bir kız kardeş. Bildiğiniz üzere, JRPG'lerde tüm gençler dünyayı kurtarma kapasitesine sahip olduğu için mantık sınırlarını anında aşarak, başlarına kötü bir olay geldiğinde ailelerine koşmaz, birilerinden yardım istemez ve direkt olarak dağ, ova, bayır maceraya açılır. Elimizdeki örnekte de Rush'ın kız kardeşi kaçırlıyor ve Rush bir sanje bile beklemeden kasabayı terk edip kardeşini bulmak üzere harekete geçiriyor. Daha sonradan öğreniyoruz ki bu pek de normal bir kaçırma olayı değil (Normali nasıl oluyorsa?), işin içinde daha büyük bir plan var. (Bu da zaten hikayedeki tek şartsız nokta; geriye kalanında hiçbir heyecan yok.)

Oyna adım attığımız ilk saniyede Unreal Engine 3'ün güzelliklerini ve bunu kullanmayı bilmeyen insanların elinde ne hale geldiğini görüyoruz. Özellikle kalabalık savaş sahnelerinde framerate bire düşüyor; sinyorsunuz ki Xbox 360'ınız elden gidiyor, "Üç kırmızı ışık" hatası verecek! (Gerçekten bunun olacağını sandım.)

Yığıldın hakkını yememek lazımdır; tasarımcı ekibi çok iyi bir iş çıkartmış.

Detaylar ve tasarımlar çok iyi, fakat Unreal motoru biraz gümé gitmiş.

Grafik mevzusundan sıyrılabilseniz de pek rahat edemiyorsunuz. Neden? Bu oyun sıkıcı arkadaşlar. "JRPG olsun, taştan olsun!" söz öbeğini duvarına çerçevelerip aşmış biri olarak, bana bile fazla geldi. Oyun



GÖREV ADAMI

Birçok yan görevle süslenmiş oyunda bu görevlerin neden bulunduğu ben bilmiyorum ama varlar; hem de fazla sayıda. Her şehirde Guild Hall'lar ve Pub'lardan alabileceğiniz yan görevlerin bazları hikayenin ucundan tutuyor, bazlarıyla hiçbir şey ifade etmeden, sadece oyun süresini uzatmak adına oraya konulmuş.

Guild Hall'lardan alacağınız görevler genellikle birkaç eşya uğruna bulunması zor bir yarışın peşinden koşmayı veya belirli bir tipteki yaratıktan X sayıda öldürmeye gerektiriyor. Bunu tamamladıktan sonra da görevi aldığınız yere dönüp ödülüınızı alırsınız. Pub'lar ise daha iyi ödüllere ulaşabildiğiniz, hikayesi daha iyi olan görevlere ev sahipliği yapıyor. Ne var ki bu görevlerde zaman zaman büyük dengesizliklerle karşılaşıyor ve aldığımınız görevin, grubunuz için fazla ağır olduğunu ancak dayağı yediğten sonra anlıyorsunuz.

Savaş ekranının bu denli karışık gözüktüğüne bakmayın; hepsi fasa fiso. Dört komuttan birini seçiyor ve oturup izliyorsunuz.

alternatif



ETERNAL SONATA

Buraya Lost Odyssey de yazardım, Infinite Undiscovery de ama bu yapımları size önermek değilim. Alın Eternal Sonata'yı, çıkış Chopin'le bir yolculuğa ve masal tadında bir rüya alemine balıklama daşış yapın.

süresini uzatmak adına bir ton gereksiz savaş ve konudan kopuk olayla bezenmiş olan The Last Remnant, 20. saatimin sonunda beni deliritti. Aslında gereksiz savaşlarla da sorun yok ama oynanış da zevkli değil ki arkadaş!

Başına buyruk> Rush'ın yanında beş adet grup lideriyle çıktığımız sıra tabanlı savaşlarda, liderlerin altında da birer tane asker bulunuyor. Yani diğer JRPG'lerin aksine, burada grupları kontrol ediyoruz. Ya da öyle

yaptığımızı sanıyoruz; zira bu liderler nadiren istediğimizi yapıyorlar ve zaten, onlara yaptırıtabileceğimiz komutlar inanılmaz kısıtlı. Bir iyileştirme emri veriyorsunuz; bekliyorsunuz bekliyorsunuz siz takan yok! Olayların bu derece rastlantısal gelişmesi, grubunuz sizden bağımsız hareket etmesi önemnsiz savaşlarda sorun olmuyor; fakat özellikle boss'larda çileden çıkiyorsunuz.

Oyunun yegane iyi özelliği oyunu dilediğiniz yerde kayıt edebiliyor olmanız. Tabii oyunun rastlantısal yapısı yüzünden bir süre sonra, her üç dakikada bir oyunu kaydederken buluyorsunuz kendinizi ve bu da aslında ortada bir sorun olduğunun kanıtı sayılır.

Beni hayal kırıklığına uğratan oyunlar arasına biri daha ismini altın harflerle kazırken; bu oyunu kimseye tavsiye etmiyor ve siz kaliteli bir Square Enix yapımında görmek umuduyla selamliyorum. ☺

THE LAST REMNANT

ARTI Tasarımlardaki Square Enix kalitesi

YAPIM Square Enix
DAĞITIM Square Enix
TÜRK RGP
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB na.square-enix.com/remnant
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Unreal motorunun heba olması, kaplamalardaki sorunlar, uzun yükleme süreleri, wasat hikaye, berbat oynanış sistemi

"Eve kapanıp çıkmam hocam!" deyip de evden nasıl fırladım gittim... Square Enix beni çok üzdü; hayallerimle oynadı. Buna siz de izin vermeyin ve Square Enix kaliteli bir yapımı karşıma çıkan kadar protestonuzu devam edin.

5



alternatif



**THE LEGEND OF SPYRO:
DAWN OF THE DRAGON**

Spyro belki Sonic kadar hızlı değil lakin renk paleti olarak Sonic'ten aşağı kalır yani yok. Ufak bir ejderhayı kontrol etmek, havalarda uçurmak ve birçok "sevimli" engeli aşmak kulağınızda hoş geliyorsa, Spyro'ya da göz atabilirsiniz.

SONIC UNLEASHED

Yılların eskitemediği kahraman; asfaltın düşmanı, rüzgarın dostu Sonic the Hedgehog!

Misal, dokuz yaşındaki kuzeninizi, bu ayın hit oyunlarından biri olan Left 4 Dead'in başına oturtursanız, travmadan hezeyana doğru sürüklelen bir insan yaratmış olursunuz. Aynı şekilde suratınıza bağıra bağıra Call of Duty anlatan, World of Warcraft'ın engin dünyasında kendine yer edinmiş bir arkadaşınıza da Viva Pinata oynatmanız mantık sınırlarının dışında kalacaktır.

Bu yüzden bir oyunu oynarken, kendimi farklı yaş gruplarında hissetmeye çalışırım. Derim ki "Şu an 10 yaşındayım ve karşısında rengarenk bir oyun var; bundan zevk alıyor muyum?". Ya da hafta sonu LAN partide katılacak olan bir gamer olarak hayal ederim kendimi ve derim ki "Bu mavi yaratığı kontrol etmek bana ne katıyor?".

Sonic Unleashed'in başında da kendime sor sordukça sordum ama çöguna yanıtlayacak fırsatı bulamadım çünkü Sonic hızlıydı; Sonic kendi başına buyruk hareket etmek istiyordu ve sadece bir konuya odaklanmama izin verdi. Nihayetinde kendimi uzun ve saatte 350

km'nin altına düşmeyen bir maceranın içinde bulundum; pişman da olmadım.

Pis doktor!> Dr. Eggman'ın dünyayı yine kaosa sürükleme-sini konu alan Sonic Unleashed, Chaos Emerald'ların (Büyüülü mücevherler.) gücünü kaybettikten sonra Sonic'in onları tekrar eski haline getirme macerasını konu alıyor. Dr. Eggman olup olmadık yerlerde Sonic'e bulaşıyor, dünya halkını taciz ediyor ve ipin ucu kacıyor.

Sonic, hala bildiğimiz Sonic: Mavi, kirpi ve hızlı. Bir de bilmediğiniz bir Sonic var ki ona "Werehog" dememiz mümkün. Sonic, bu oyuna özel olarak gece olduğunda bir kurt-kirpiye dönüşüyor ve çok daha güçlü bir hale geliyor.

Gece ve gündüz, oynanışa birebir etki eden bir sistem. Her bölgenin bir gündüz, bir de gece versiyonu bulunuyor ve gündüzleri Sonic mavi haliyle, son derece hızlı hareket ederken geceye geçiş yaptığınızda daha güçlü ama yavaş hareket eden bir Sonic ile karşılaşıyorsunuz.

Gündüz bölgeleri, Sonic'in alıştı-geldik halini ekran'a getiriyor. Sonic, son hız koşuyor, platformdan platforma atlıyor, döñüyor, tırmanıyor ve bitiş noktasına olabildiğince hızlı bir şekilde varmaya çalışıyor. Gece bölgelerinde ise Prince of Persia'yi andıran bir oynanışla karşılaşıyoruz ve güçlü Sonic'in düşmanlarını tekme tokat ortadan kaldırmasını sağlıyoruz.

İki farklı formdaki Sonic, tamamıyla birbirinden bağımsız birer oynanış şecline sahip ve her iki tarafta da bir takım sorunlar mevcut. Örneğin gündüz bölgelerinde, paldır küldür koşmak çok zevkli fakat oyun o kadar hızlı olmuş ki, tam bir karambol söz konusu. Nereye koştuğunuzu, neyi topladığınızı, neyi aştığınızı pek anlayamıyzınız. Gece bölgelerinde de yapay zekanın ve bölüm tasarımlarının "ucuz" hali yüzünden, bir süre sonra ilk anlarda duyduğunuz heyecanı kaybediyorsunuz. Bir de buna bazı Boss savaşlarının anlamsızca uzun olması eklenince, oyunu oynamak için ikinci bir kez düşünürken buluyorsunuz kendinizi.

İŞIKLANDIRMA ÜZERİNE

Daha ilk saniyeden grafiklerde ilginç bir nokta dikkatinizi çekiyor: Her şey çok parlak, çok net ve çok... sıcak. Bunun nedeni, özellikle gündüz bölgelerinde kullanılacak üzere "Global Illumination", yani "küresel ışıklandırma" metotunun uygulanmış olması. Böylece, bölgelerin yer aldığı tüm alanlar önceden ışıklanmış, üstüne objeler ve düşmanlar atılmış ve nihayetinde her türlü detay birbirile uyumlu olmuş. Yüzlerce bilgisayarın üç gün içerisinde tüm bölgeleri render etmesiyle ulaşılan sonuc, tam anlamıyla göz kamaştırıcı.

Bu yaratık etrafı dağıtmaktan ne zaman vazgeçeceğ...



SONIC UNLEASHED

ARTI Mükemmel grafikler, Sonic'in hızının tam anlamıyla hissedilebilmesi, başarılı bölgeler

EKSİ Frame rate problemi, rezalet yapay zeka, hızı tam anlamıyla hissetme adına kontrolün kaybedilmesi

YAPIM Sonic Team / Dimps

DAGITIM SEGA

TUR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS2, Wii

WEB www.sonic-unleashed.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Bir Sonic Adventure olmayı başaramıyor Sonic Unleashed. Yine de eğlenceli oynanış sistemi ve mükemmel grafikleriyle tüm Sonic hayranlarına eğlenceli bir yolculuk vaad ediyor.

7.2



THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

Spyro'dan yeni bir hayal kırıklığı...

Mor ejderha nasıl mı bu hale geldi? PlayStation 2 piyasaya çıktığında Spyro'nun asıl sahibi olan Universal tek bir platformla yetinemeye karar verdi ve Spyro'nun farklı platformlara taşıdı. Ondan sonra ise iyisiyle kötüsüle serinin birkaç oyunuyla daha tanıştı. Serinin en yeni oyunu olan The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon ise güzel grafikleri, başarılı seslendirmeleri ve hoş müzikleri ile dikkat çekiyor. Sorun ise bu özelliklerin tek başına iyi bir oyun için yeterli olmaması.

Cynder'le yeni bir başlangıç... Aslında Dawn of the Dragon'un öyküsü de, serinin devamlılığı açısından oldukça başarılı düşünülmüş. Her şey bir önceki oyunun kaldığı yerden başlıyor. Spyro, Sparx ve Cynder son üç yıl boyunca onları uyutyan bir büyünün etkisinden uyanıyorlar. Cynder, önceki oyunda karşımıza bir düşman olarak çıktıktı için Sparx'ın pek de haz ettiği bir karakter değil. Fakat iyi yürekli Spyro ona güveniyor

ve Cynder serinin yeni oyununda, iyiliğin yanında Dark Master'a karşı mücadeleye katılıyor. Ve bu gelişme oyundaki en güzel seçeneklerden birini ortaya çıkartıyor; Spyro'nun yanı sıra artık Cynder'da yönetebiliyorsunuz. Ama ne yazık ki bu da iyi bir oyun için yeterli olmuyor.

Oyunun grafikleri, neredeyse PS3'te olduğu kadar güzel. Karakterler, arka planlar ve animasyonlar pek çok oyuncu için ortalamanın üzerinde olarak değerlendirilecektir. Dolayısıyla oyunun başlarında Spyro ile birlikte etrafi ve kontrolleri keşfederken her şey yolunda. Yavaş adımlarla etrafınızı geziyorsunuz. Arada sırada karşınıza çıkan birkaç yaratık ile dövüşüyorsunuz. Ama oyunun daha başlarında aynı anda birden fazla yaratıkla mücadele etmeye başladığınızda işin rengi de değişmeye başlıyor. Gra-

fikleri geliştirmeye harcanan zaman, ne yazık ki oynanışa yansıtlamamış. Her hareketinizde güzel efektlere hoş gitse de, hemen hepsinin ekranın büyük kısmını dolduruyor olması oldukça can sıkıcı bir şekilde görünüşünüzü engellemeye başlıyor. Nerede olduğunuzu, daha önemli yaratıkların nerede oldukları görmeye çalışmaktan gerçekten dövmeye dikkatinizi verememeye başlıyorsunuz.

Bir süre sonra buna alışsanız da bu kez de aynı anda pek çok yaratıkla karşılaşlığınızda tek yapabildiğiniz, bir tuşa karar verip ona basmaya başlamak. Ortalık kisa sürede öyle bir karışıyor ki, ne olduğunu anlamak imkansız hale geliyor. Oyunda farklı saldırı çeşitleriniz olmasına rağmen,

bunları en uygun zamanlarda kullanmaya çalışmak neredeyse imkansız. Bu nedenle zaman zaman Dawn of the Dragon hayal kırıklığı yaratabilecek seviyeye ulaşabiliyor.

Halinin altında kalanlar...>

Bunların ötesinde The Legend of Spyro için tek söyleyebileceğimiz, serinin çok daha iyi günler görmüş olduğu. Ancak eğer oynanış sistemi uzun vadede canınızı sıkmazsa Dawn of the Dragon, size keyifli anılar yaşatabilir. ÜMIT



YAPIM Etranges Libellules

DAĞITIM Activision

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Wii, Xbox 360, DS

WEB <http://lair.spyrothedragon.com>

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Özellikle genç oyuncuların çok sevebilecekleri bu karakterin şöhreti, görünüşe göre yapımcıları strese sokmuş ve "daha güzel bir şey ortaya koyma" baskısı yüzünden hedefi şaşırılmışlar.

5,9



DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD

O kadar erkek, bir ejder topunun peşinden koşturuyor; çok mantıksız!



Dragon Ball (Ejder Topu) serisi çizgi dizisiyle gönüllerimizi fethetmiş ilk başlarda. Sonra Dragon Ball'ın oyunları gelmeye başladı; çizgi dizi, seri, karakterler derken dallanıp budaklandı ve 90'lı yıllar, çocukluğuna veya gençliğine denk gelen birçok insan Dragon Ball serisi ile bir şekilde haşır neşir olmak zorunda kaldı. Dragon Ball serisinden sonra yayına giren Dragon Ball Z serisi de Dragon Ball için önemli bir milattı. Çünkü Z serisi, Son Goku'yu konsol ekranlarına taşıyacak ve bir dövüş oyunu yaratacaktı. Oyunlar beklenmediği gibi büyük ilgi gördü. Budokai ve Shin Budokai serileri kendine özgü karakter çizimleri, dövüş sistemleri ve oyun motoru sayesinde yakaladığı başarılı çizgiyi devam ettirdi. Şimdi serinin PS2 için çıkan son oyunu Infinite World elimizde ve ilk görüşte söylenebilecek tek şey, Dragon Ball Z'nin kredisini yavaş yavaş doldurmaya başlıyor oluşu.

Bu harmanda lezzet var!> Dragon Ball Z: Infinite World, Dragon Ball'ın Budokai ve Shin Budokai oyunlarının başarılı bir karışımı şeklinde hazırlanmış. Oyunda ek olarak yeni dövüş teknikleri ve yeni görev seçenekleri yer alıyor. Bunun da yanı sıra, oyun ara içi anime görselleri ile desteklenmiş. Bu da çok ilgi çekici çünkü hikayenin içinde ilerlerken sıkılmanızı engelleyen bir etken olmuş. Daha fazla ara video izlemek için bile bölüm geçmeye çalıştığınız oluyor. Bu videolar ayrıca hikayeden kopmamanızı sağlıyor. Bu şekilde oyun kendini oynatmasının yanı sıra, oyuncuya da animenin içine çıktıktan büyük bir artı sahibi

oluyor.

Dragon Ball Z: Infinite World öyle bir oyun olmuş ki, eğer Dragon Ball animesine ilgi duyuyorsanız veya şu ana kadar PS2'deki tüm Dragon Ball Z oyunlarını oynadıysanız seride DBZ: Infinite World'u alarak devam etmenizde herhangi bir sakıncası yok. Ama eğlenceli ve yeniden oynamabilirliği yüksek bir dövüş oyunu arıyorsanız, ne yazık ki aradığınız şey DBZ: Infinite World değil. Sözün özü, Infinite World çok başarılı bir oyun değil ama oyunu alıp almamanıza karar verecek merci Dragon Ball serisi ile aranızdaki münasebet. SAMİ

YAPIM Namco Bandai

DAĞITIM Atari

TÜR Dövüş

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.atari.com/us/dragonballz/infinitemworld

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Dragon Ball Z: Infinite World, Dragon Ball sevenlerine yönelik ve içerisinde fazla yenilik barındırmayan bu yüzden de vasatın biraz üstünde olarak değerlendirebileceğimiz bir oyun.

5,5

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Deve gücü, tazi hızı...

Sporcu ismi kullanılarak yapılan spor oyunları arasında dikkat çekici bir yere sahip olan Shaun White Snowboarding, oyuna başladığınız andan itibaren isimin aslında önemli olmadığını kafamızı vura vura hatırlatıyor. Daha önceden snowboarding veya skateboarding oyunları oynamamış biri için bile oldukça kolay ve detay yoksunu bir yapım. Kısacası bir hayal kırıklığı Shaun White Snowboarding.

Oyuna başlar başlamaz ilk dikkat ettiğim özellik oyuncunun müzikleri oldu. Bence müzikler, bu tarz oyunlarda önemli bir yere sahip. Bildiğimiz ama playlist'ımızde olmayan, gaza getiren ve oyuna bütünlük ve ruh halimizi olumlu yönde etkileyen ancak bizi biraz agresiflettiren etkileyen ve bunu oyuna yansıtmasını sağlayan müziklerin olması oyunu daha eğlenceli kılar. Fakat müzik seçimiyle bile vasatlığını kanıtlıyor bize Shaun White Snowboarding. Eski bir playlist ve seçilen parçaların böyle bir oyun için "sıradan" parçalar olması bu açıdan da oyuncun baltalanmış olduğunu gösteriyor.

Oyunun oynanabilirliği hakkında anlatılacak pek bir şey yok, zaten yokuş aşağı kayarken sağa sola yön lendirmek ve rampalardan atlayıp trick'lerinizi sergilemek dışında oynanabilirlik yok. Grind bile otomatik olduğundan -çoğu zaman biz istemediğimiz halde- grinding platformlarının yakınından geçtiğimizde, kendimizi birden platformun üzerinde mükemmel (!) bir dengeyle grind yaparken buluyoruz.

Flying Tomato*> Karakterler, skill'ler ve snowboard'lar. Böyle bir oyun için olmazsa olmaz dediklerimiz. Aslında hepsi de yaratılmış, varlar yani. Fakat niye varlar? Nasıl bu kadar kullanışız ve az sayıldalar? Daha önceden de bu tarz oyunlar çıkmış olmasına rağmen bu sorulara cevapsız kalan Shaun White Snowboarding, "Kötü, kötü, kötü bir oyun olmuş" demek istiyor! KÖTÜ, KÖTÜ, KÖTÜ!!!

Bölgüler ise yaraticılıktan yoksun ve dar sınırlar içerisinde. Kayabileceğiniz beğenken her birinde dört pist dışında özgürce kayabileceğiniz bir alan ya da mod



yok. Pistler uzunluk ve platformların yeri bakımından farklı gözükse de hepsinde yapabilecekleriniz aynı. Belki de beklenilerimizi daha oyuna başlamadan düşürmeliyiz. Fakat bu noktada da aklımı takılan PSP'nin son derece "yetenekli" bir konsol olması. Yani beklenilerimizi düşürsek de, bu oyuna ilgili hiç bir şeyin doğru olmadığını görmemezlikten gelemiyoruz.

*Flying Tomato: Shaun White adıyla ünlenmiş snowboard'cunun takma adı.

DEHA



YAPIM Ubisoft
DAĞITIM Ubisoft
TÜRK Snowboarding
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360
WEB shaunwhitegame.us.ubi.com
TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon

"Hız" ve "yeteneğin" iç içe olduğu bir platformda, hızın yüzeysel olduğunu ve yeteneğin ise görsellikle sınırlı kaldığını görmek üzücü. Belki de bu oyunun Neversoft'tan çökmesi gerekiyordu.

4.6



TOM CLANCY'S ENDWAR

Budaklı meşe odunu

Tom Clancy'yi severim; romanlarını keyifle okuduğum gibi içinde emeği geçen oyunları da severim. Modern politikayı, stratejiyi, silahları ve teknolojiyi her yönüyle iyi anlıyor ve yol yordam gösterdiği yapımlar da benzerlerinden çok daha gerçekçi ve haliyle etkileyici oluyor. Geçen ay Xbox 360 için incelemesini yazdığım Tom Clancy's EndWar hem gerçekçi, hem eğlenceli, hem de devrimsel bir oyundu; hala keyifle oynuyorum. Oyunun en önemli yeniliği, çok iyi çalışan bir "sesle kumanda sistemi"ydi. Tom Clancy's EndWar'un Psp versiyonu olduğunu görünce haliyle meraklandım ve bu kısa incelemeyi kendim yazmak istedim.

Battle Isle*> Ancak oyunu çalıştırınca gözlerime inanamadım, nasıl rezil grafikler! Tom bu oyunu yapanları nasıl budaklı meşe odunuyla dövmemiş anlayamadım. Nintendo DS'den aynen alıp PSP'ye aktarımlılar ama ne dokunmatik ekran, ne DS'in çift ekranı olmadan oyunun kabul edilebilir hiçbir yanı kalmamış. E, ses kumandası da yok; zaten oyun gerçek zamanlı da değil artık tur bazlı! E, dumur üzerine dumur; darbe üzerine darbe... Elbette Xbox 360 grafikleri beklemiyorum ama cidden bu oyun PSP'ye de oyuncuya da küfür gibi olmuş. Oysa PSP için ne kadar ilginç olabilirdi bu oyun...

Peki, hiç mi oynanası yani yok bu oyunun? Nostaljik oyun severler için, retro oyun severler için inci gibi, eskiden Battle Isle vardı ona benzıyor valla. Tabii ki hoşunuza gitmesi için önce sınırlarının yatması gereklidir. EndWar'ın PSP sürümünü almak, maksimum kazınma hissi yaşamak için doğru tercih! ALİ



YAPIM Ubisoft
DAĞITIM Funatics
TÜRK Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS3, DS
WEB endwargame.us.ubi.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Bu oyun Xbox 360'da ne kadar güzel - se PSP'de o kadar başarısız. Retro oyun seviyorsanız gidip Nintendo DS sürümünü alın吧! de en azından dokunmatik ekrandan faydalanan.

5

CASTLEVANIA JUDGEMENT

Ders notlarınızı kimseye vermeyin

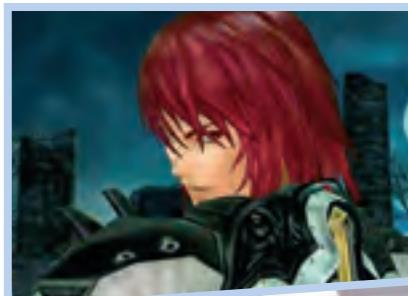
Bu birbiriley savaşan, kılıç, gülle falan sallayan Japon bebesi tipli karakterleri görünce, aklına üniversite yıllarını geliyor. Henüz üniversitede gitmeyenlerin bilmez, can eğrisi sistemi denilen bir başarı sistemi vardır. Buna göre, bir öğrencinin başarısı, hocanın verdiği nota göre değil, sınıfındaki diğer öğrencilerin aldıkları nota göre ölçülür. Eğer siz yüksek not kabul edilen bir grubun içinde kalıyorsanz, başarılısınızuzdır. Herkes sıfır aldığından siz bir almışsanız, başarılısunuz demektir... Şimdi bu çok acımasız bir sistemdir. Yanındaki arkadaşın bir numaralı rakibin haline gelir, kopya vermezsin, ders notu vermezsin ve yardım etmezsin. Bazısı da gelir sana kızar, neden ders notlarını vermeyorsun diye.

Oysa bu öğrenci, can eğrisi başarı sisteminin acımasız gerçekçi ile yüzleştiği gibi, yanındaki sınıf arkadaşının yarın mezun olduğuunda, onunla aynı iş yerine başvuracağıni ve ikisinin de mülakata girip maaş dileneceği kişinin önündeki dosyada, hanesinin daha yüksek notlar almış olduğunu göre karar vereceğini çözümüş öğrencidir.

Nihayetinde o okulda okumanın amacı, iyi bir holdinge girip yüksek maaş almak; bıçak gibi ütulenmiş laclerinle, pahalı arabanın taksitlerini öderken, senden çocuk yapmak isteyen güzel kızlardan birini seçip, Mortgage ile aldığın dairenin ödemelerini tamamlayıp, çocuğun okul taksitlerine yetişebilmektedir. Ve bunun için ihtiyacın olan işi elde edebilmelenin önündeki tek engel, sınıfındaki veya diğer okullardaki öğrenci arkadaşlarındır, değil mi? E oldu olacak, sınıfındakilere notlarını ver, sonra git diğer okullardaki öğrencilere de ücretsiz ders ver; ver ki hepsi mezun olsun, hepsi senin işine talip olsun. Sonra aslında senin bineceğin spor arabayı o alıp, parası daha çok olduğu için, aslında senin evleneceğin kızla o evlensin, senin oturacağın lüks daireyi o tutsun... Değil mi? Arkadaşlık, dostluk falan hep böyle günler için.

YAPIM Japonlar yapmış
DAĞITIM Dünyaya dağıtılmışlar
PLATFORM Wii

0



BLOCK PARTY

En mükemmel kızın mutluluk verdiği maksimum süre

Sevgili canımın içi LEVEL okuları, hazır bu kadar gereksiz bir oyunla karşılaşmışken, onun işgal edeceğii yeri, size faydalı ve ilginç bir bilgi vermek için kullanmak istiyorum. En mükemmel kızın, mutluluk verdiği maksimum süre kavramını hiç duydunuz mu bilmiyorum... Ama bu ilişki matematiğinde kullanılan bir sabittir, "E.M.K.M.V.M.S." olarak da anılır ve Pi sayısı gibidir.

Bu sabit, ideal şartlar altında -yani kadının mükemmel olduğu ve diğer tüm şartların da mükemmel olduğu durumda- bir kadının bir erkeği sıkı, kendinden biktirme kadar geçeceğini, adamın "Eeeah yeter be!" diyerek "Başka dilber yok mu?" arayışına gireceği süreyi işaret eder. Aslında bu süre herkes tarafından üç yıl olarak bilinir. Belki duymuşsunuzdur, aşıkın ömrü üç yıldır derler ya hanı, işte onu diyorum, yalan o inanmayın! Yaptığım derin araştırmalar sonucunda, bu sabitin değerinin sadece üç ay olduğunu tespit etmiş bulunuyorum. Evet, eğer mükemmel bir kadına sahipseniz ve tüm diğer şartlar da idealse, ondan bıkma süreniz maksimum üç ay olacaktır. Eğer hanımkızyavrucumuz "mükemmel" değilse, yani kışkırcan, "kezban", çırık vs. ise ondan bıkacağınız sürenin, bu sabitin işaret ettiği süreden çok daha az olduğuna emin olabilirsiniz.

Misal, benim için bir kezbanın bıkma süresi üç saniyedir. Kezban, okumuş etmiş, ağızı iki satır laf yapan bir kızsa, bir gece katlanabilirim. Kezbanımız hem eğitimli, hem birikimli, hem güzel, hem de zenginse (Buradan kendisine selam ederim.), birkaç kisa gece ve gündüz boyunca kendisine katlanabilirim. Yok, hala inatla ben sonsuz aşk arıyorum diye kendinizi parlayanız varsa da hala, mükemmel kadınınızı bulduktan üç ay sonra görürem ben sizi. ☺



YAPIM Of Ya'Rabbim

DAĞITIM Daralıyorum yemin ederim

PLATFORM Ne fark eder ki?

0

MLB SUPERSTARS

Dijital çağda hala makasla fotoğraf kesen aşık

Eski romantik aşıkları bilirsiniz; en azından yaşıınız o dönemlere yetişmediye de, filmlerde görmüş olmalısınız. Dijital fotoğraf makinelerinin olmadığı zamanlarda, sevgilisi ile fotoğraf çektiğir, sonra bunları götürüp fotoğrafçıkda tab ettiğir, evde bir albümde saklayan aşk tipler vardı. İşte bunlar sevgiliden ayrılmış ilk iş ellişine makası alıp, bütün fotoğraflardan sevgililerini keserdi. Şimdi, bakiyorum da, bunlardan çok kalmadı ama hala biraz var. Geçen bir arkadaş, eline makas

almış fotoğraf kesiyor. "Ne yapıyorsun oğlum?" dedim; orali bile olmadı. Sonuç olarak bu arkadaşlar, romantik kalacağım diye kendilerini paralarken, mali götürün alemin fırlamalarının tozunu yuttuğu yetmiyormuş gibi, sevgiliden tekmeyi yiyp terk edildiğinde, eline makas alıp, Polaroid makinesiyle çektiği fotoğrafları kırır kurur doğrayan yavrularımızdır.

Oysa, evladım bak dijital makineler var on senedir falan, film bile kalmadı artık. Çeksene dijital dijital, her sevgiliye ayrı bir

klasör yap. Bence ayrılıcık silme, DVD'ye kaydet, arşivle ama ille sileceğim dersen, hangi sevgilinden ayrılmışsan onun klasörünün üzerine gelip, Delete tuşuna basıyorsun. Bir saniyede bütün yaşamışlıkların tortusundan sıyrılıveriyorsun. Mis! Yaşanmışlıkların tortusu...^{EN}

YAPIM Sayıyla mı verdiler?
DAĞITIM Dağının ular çevremden
PLATFORM Kafayı yiyeceğim

0



SIX FLAGS FUN PARK

Bez bebeği ile duygusal bağ kurulan yetişkin kız

Sevgili LEVEL okuru, burayı dikkatli okuyun; şimdi nasıl adaletsiz bir dünyada yaşadığımızı göstermek için size çok ilginç bir karakteri tanıtacağım. Kim bu karakter: Bez bebeği ile duygusal bağ kurulan yetişkin kız tabii ki! Biliyorsunuz, erkekler için "oyun" oynamak çok büyük bir ayıp olarak kabul edilir. Sevgilileri, eşleri, yetişkin erkekler kök söktürür: "Yok sen bilgisayarda oyun oynuyorsun, PlayStation ile zaman geçirmiyorsun cart curt..." Ama hiç dikkat ettin mi, bu hanımkeçizyavruckelerimizin evlerinden, odalarından bez bebekler, oyuncak açıcıklar eksik olmaz. Onlara istedikleri zaman çocuklaşıp, oyuncaklarına sarılmak serbest, erkeklerle yasak! Öyle mi? Ben bu dünyaya kırırmı arkadaşıım, kırırmı!

Canım kızım, bak şimdi sözüm sana: Yaşın gelmiş 19 - 20'ye, ama hala yedi yaşında, komşunun oğlunun doğum gününde hediye ettiği hüznülü bakan bez bebeği -ismi de muhakkak ki, Münü, Pükü, Züdü, Tütü, Çekü falandır- kollarına alıp, "Tek dostum sensin değil mi Mükü, tek aşkim sen olacaksın değil mi ömrü boyu..." gibi, acınesi depresif diyaloglarla sürdürdüğü hayatında, ne cesaretle, ne hakla hayat arkadaşının, sevgilinin oyununa, oyuncagini, hobisine kulp bulmaya çüret edebiliyorsun? ^{EN}

YAPIM Kan beynime sıçrıyor
DAĞITIM Şansınızı zorlamayın
PLATFORM Tersim pıstır

0





Koreli Nflavor firması tarafından yapılan ve Türkiye'de GameSultan tarafından dağıtılan Rappelz, ücretsiz MMORPG oyunları arasında büyük bir oyuncu kitleşine sahip olan, oldukça kaliteli bir yapım. Bu yazında ise Rappelz'in zengin içeriğinden ve GameSultan'ın oyun için yürüttüğü bazı cazip kampanyalardan söz edeceğiz.

Rappelz'in dünyası üç büyük ırk tarafından paylaşılmaktır. Oyun dünyasının hikayesini özetlemek gereklirse; dünyadaki en kadın ırk olan Gaia'nın bir bireyi olan The Witch, Yaratana ve Yok Eden tanrılar tarafından daha sonra yaratılmış olan Deva ve Asura ırklarına savaş açar. Üç ırkın işbirliği sonucunda The Witch etkisiyle hale getirilir ancak barış içinde geçen bir dönemin sonunda The Witch'in dönüşünü işaret eden pek çok karanlık olay yaşanmaya başlanacaktır.

Rappelz'i diğer MMORPG'lerden ayıran en önemli özelliklerinden biri, detaylı pet sistemi. Rappelz'da tam 13 farklı pet yer alıyor. Üstelik bu pet'lerin hepsinin kendine has gelişilebilirlikleri var. Örneğin; bir Pantera ile düşmanlarınızı ölümcül pençe saldırılara maruz bırakabileceğiniz gibi, seçiminizi büyük bir su kaplumbağasını andıran Tortus'tan yana kullanarak, her daim emrinize amade olan kişisel bir tanka kavuşabilirsiniz. Bazı pet'ler uzaktan DPS yapabiliyorken bazıları sizi ve grubunuzu iyileştirebiliyor. Bir pet sahibi olmak için yapmanız gereken ilk şey, "taming" adı verilen skill'e sahip olmak ve boş bir pet kartı edinmek. Bu kartı edindikten sonra uygun bir pet alarak kartı onun üzerinde kullanmanız gerekmekte. Bir sonraki aşamada, elde etmek istediğiniz pet'le savaşarak size boyun eğmesini sağlamamanız gerekiyor.

Pet'leriniz sizinle birlikte level atlayarak güçleniyor ve "job point" adı verilen skill puanları kazanıyor, üstelik 50. ve 100. level'da evrim geçirecek daha heybetli bir görünüşe ve yeni güçlere kavuşuyor. Oyun, pet'lerinizi evrimleştirmeden önce, evrim aşamasını erteleyerek daha fazla job point kazanma şansı veriyor size. Örneğin; 50. level'a gelen pet'inizi evrimleştirmeden önce, 60. level'a kadar geliştiğiniz takdirde pet'iniz daha fazla job point ve bazı ekstra yetenekler kazanabiliyor. Buna ek olarak, iki parçayı aşmamak kaydıyla, pet'inize çeşitli zırhlar giydirebilirsiniz. Rappelz'in pet sistemi, evcil dostlarınızın oyun tarzınızın ve stratejimizin hayatı bir öğesi haline getirerek karakterinizle yapabileceklerini büyük bir esneklik getiriyor.

Rappelz'in toplamda üç ırk içerdiginden bahsetmiştim. Söz konusu üç ırkın seçileceği üç farklı sınıf var ve bu sınıfların da kendi alt sınıfları mevcut. Örneğin; Deva sınıfından bir Holy Warrior yarattıktan sonra karakterinizle Knight ve Soldier sınıfları arasında bir alt tercih daha yapabiliyorsunuz. Gördüklerime dayanarak, sınıf ve alt sınıf seçimlerinizin oynaması oldukça farklılaştırılmış rahatlıkla söyleyebilirim.

Rappelz'da silah ve zırhlarınızı upgrade etmeniz de mümkün. Böylece eski kılıç ve kalkanları nizi çöpe atmak zorunda kalmayacaksınız. Oyundaki eşyalar altı seviyeye sahip ve elinizdeki eşyaları seviyesine göre artan bir ücret karşılığında güçlendirebiliyorsunuz. Yetmedi mi? Enchant yeteneğinizle eşyalarımıza çeşitli özellikler kazandırabilir veya silahlarınızın üzerindeki soketlere özel bonus'lar sağlayan taşlar takabilirsınız.

Oyunun PvP sistemi, Immorality System adı verilen bir sistem üzerine kurulu. Belirli alanlar dışında PvP yapılmaktadır. PK (Oyuncu katılı) modunu aktif hale getirdiğinizde bir miktar immortality puanı kazanırsınız. IP puanınız arttıkça, özel kriterlerimize olumsuz etki eden wrath puanları kazanmaya başlıyorsunuz, hatta kazanacağınız experience miktarı da düşebiliyor. Yani Rappelz'in

sistemi, PvP'ye meraklı oyuncuları centilmenlige teşvik ediyor; hatta saldırmadığınız halde aynı oyuncu tarafından defalarca öldürültüğünüzde GM'lere şikayette bulunarak yaptırımlar uygulanır.

Rappelz'da normal sunuculara ek olarak "Hardcore Server" adı verilen sunucular da bulunuyor. Kendisine gerçekten güvenen oyuncular tatmin etmek üzere hazırlanmış olan bu sunucularda, oyundaki yaratıklar veya oyuncular tarafından öldürültüğünüzde experience kaybediyorsunuz. Üstelik öldürüğünüzde, üzerinizdeki herhangi bir eşyanın loot olarak düşme riski var.

Rappelz'in dikkat çekken özelliklerine deðindikten sonra, GameSultan'ın oyun hakkındaki çalışmalarından bahsedebiliriz. 2007 yılının Şubat ayında çalışmalarla başlayan GameSultan, pek çok online oyun için e-pin satışı yapıyor. GameSultan'ın internet sitesinden kredi kartı veya banka havalesi ile alışveriş yapabileceğiniz gibi, firmanın anlaşmalı olduğu pek çok internet kafededen de söz konusu ürünleri doğrudan satın alabilirsiniz. GameSultan, geçtiðimiz günlerde yeni bir uygulama başlatarak, e-pin satışlarında oyuncuların %10, kafe sahiplerininse %5 bonus kazanacakları bir sistemi devreye soktu. Ayrıca Rappelz için Ocak ve Şubat ayları boyunca sürecek bir etkinlik planlanmıştır.

Piyasada bulabileceğiniz en başarılı free2play MMORPG'lerden biri olan Rappelz, içeriğindeki detaylı karakter / pet geliştirme sistemi ve PvE etkinlikleri ile pek çok ücretli MMORPG'den daha iyi bir seçenek olacaktır.

PROMO KOD

GameSultan'dan Ocak ve Şubat ayları boyunca yapacağınız herhangi bir gPotato e-pin alışverişinde bir adet Rappelz promosyon e-pin'i kazanıcasınız. Promo kodlar, GameSultan'ın internet sitesinde 0 YTL'den listelenenek. gPotato e-pin siparişinizin yanına bir adet promo kodu da ekleyebilirsiniz. Promosyon yararlanmak için kredi kartı kullanmak isteyen oyuncular www.gittigidiyor.com üzerinden veya MoneyBookers aracılığıyla sipariş verebilirler. Ancak promo kod alabilmek için GameSultan'a üye olunması gerekiyor. GittiGidiyor üzerinden siparişinizi tamamladıktan sonra GameSultan'a týpe olup 0 YTL'den listelenmiş olan promo kodları sipariş verebilirsiniz. Sınırındaki promo kodların geçerliliði Şubat ayı sonuna kadar olup o tarihe kadar kullanılmalıdır.

Stamina Saver: Bir saat süreyle, kazandığınız experience puanını üç kat arttırıyor. Oyunda, kazanacağınız experience miktarını bir ay boyunca %50 oranında artıran premium üyelik servisi bulunmuyor.

Red Lydian: Rappelz'da daha hızlı yol almanızı sağlayan binekler bulunuyor. Ancak bu binekleri kullanabileceğiniz süre kısıtlı. Örneğin; en ucuz binek olan Ornitö, altı saat içinde envanterinizden siliniyor. Red Lydian ise oyunun içeriğindeki premium bineklerden biri. Lydian'a tam 15 gün boyunca doya doya binebilirsiniz.

Transform Scrolls: Transform Scroll marifetiyle pet'lerinizi -geçici bir süreliğine- evrim geçirmeden önceki hallerine döndürmeniz mümkün.





WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Emekliler ve gurmeler için mini rehber



Bu ay bebeğim olacak ve bir süre WoW ve diğer oyunlardan uzak kalmak zorunda olacağım; bu yüzden size online sayfalarından son kez sesleniyorum. Bu ayki konumuz yeni paketle beraber gelen aşçılık ve balıkçılık mesleklerinde nasıl ilerleyebileceğiniz. Sonuçta her ikisi de para getiren, raid'lerde işe yarayan ve paralel götürüldüğünde birbirine faydası olan meslekler. Aslında kafamda daha birçok proje var ama onları sonraki aylara saklıyorum.

BALIKÇILIK REHBERİ

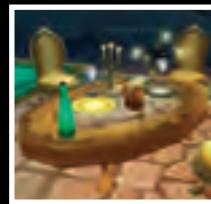
Herkes balıkçılığı yan meslek olarak görür. Bir yandan level kasarken, bir yandan da balıkçılıkla uğraşan hiç kimseyi görmedim. Çünkü en üst seviyeye ulaştıktan sonra, artık yalnızca raid'lere gitmeye başladığınızda boş zamanlarınızı dolduracak tek şey balık tutmaktır. Üstelik iş yerinizde bile, öğlen arasında bir köşede balık tutarak bu yeteneğinizi artttırabilirsiniz. Yer yer eşyalar çıkması da kabası. 375 ve üstüne çıkmak için yapmanız gereken tabi ki yeni eğitimden eğitim almaktır. Eğitimmenler Howling Fjord, Borean Tundra veya Dalaran da bulunuyor. Yeteneğiniz ilk başta hızlı artarken bir yerden sonra artış oldukça yavaşlayacaktır. Fakat ortalama beş saat içerisinde yeteneğinizi 375'ten 450'ye çıkartabilirsiniz. Balıkçılıkta hızlı ilerlemenin bir yolu da iyi yem veolta kullanmaktadır. Bu yüzden bir Engineer iseniz yeteneğinizi arttturan yemler yapabilir veya bunları satıcılarından alabilirsiniz. Bunlara para harcamaya未曾meyin. Aslında yeme verdığınız para size zaman satın alacaktır. Northrend'de balık avlamak için yeteneğinizin en az 380 olması gereklidir. Bunun için satıcılarından iyi oltalar satın alarak işe başlayabilirsiniz. Fakat asıl efsanevi eşya, Kalu'ak'ların Quartermaster'ında satılan Mastercraft Kalu'ak Fishing Pole'dür. Balıkçılık yeteneğinizi +30 artttırmışının yanı sıra elinizdeki su altında nefes alabilirsiniz. Kalu'ak ile ününü artttırmak için Tuskarlar'dan alınan görevleri yaptıktan sonra Dragonblight, Borean Tundra ve Hozling Fjord'daki günlük görevleri yaparak, ününü Exalted'a çıkartıp bu oltaya sahip olabilirsiniz. Eğer Dalaran'da balık avlayacaksanız, Dalaran'ın altında bulunan lağımlarda Underbelly Elixir arayın. Bu iksir sizi bir Tuskar'a çevirecek ve balıkçılık yeteneğinizi +50 artttıracaktır. Yalnız iksirin sadece Dalaran içinde işe yarıdığını unutmayın.

AŞÇILIK REHBERİ

Öncelikle şunu söylemeliyim ki benim çok sevdigim yemek yapma işi, burada zorlaştırılmış ve işin keyfi kaçmış. Bir seviyeden sonra yalnızca "Feast" yaparak yetenek artttabileceğini fark ettiğimde, bu işin coook uzun süreceğini de anlamışım. Fakat günlük görevleri ve bunlardan alınabilen yeni yemek tariflerini fark edince, keyfim yerine geldi. Aksi takdirde Feast hazırlamak için gereken malzemeleri toplamaya ömrüm de, sabırmadı yetmezdi. Howling Fjord veya Borean Tundra'da eğitim alarak, bir yandan da görevleri yaparken düşen tariflerden yararlanarak yeteneğinizi feast'e kadar kolayca yükseltebilirsiniz. Özellikle balıkçılık da yapıyorsanız; elinize geçen balık larla da bu yeteneğinizi kolayca geliştirebilirsiniz. Fakat bir yerden sonra Dalaran'daki büyük üstünlüklerden günlük görevler sonunda tarifleri edinmeye başlıyorsunuz. Ayrıca oyun boyunca elinize geçen hiçbir Chilled Meat'i sakın ola atmayın; bankaya koyun, mutlaka işinize yarayacaktır. Günlük görevler beş tane. Bunlardan döisen Dalaran Cooking Reward ile ihtiyacınız olan baharatları alabilirsiniz.



AŞÇILIK GÖREVLERİ



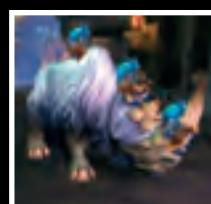
CHEESE FOR GLOWERGOLD
Legendary Leathers'daki Randi Glowergold için Empty Cheese Serving Platter'ı dolduracaksınız. Altı Half Full Dalaran Wine Glasses ve Aged Dalaran Limburger bulmalısınız. Bardaklar Legerdemain Lounge'da masaların üzerinde ve peynir de One More Glass'da.



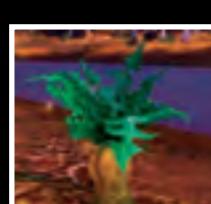
CONVENTION AT THE LEGERDEMAIN
Legerdemain Lounge'daki Arille Azuregaze'a 12 adet Northern Stew ve Jug of Wine getireceksiniz. Bunun için elinizde 12 Chilled Meat olmalı. The Jug of Wine ise Dalaran'daki peynir dükkanındaki Full Jug of Wine'lardan alınabilir.



INFUSED MUSHROOM MEATLOAF
Curiosities & Moore'daki Orton Bennet için Meatloaf Pan ile dört adet Infused Mushrooms ve iki adet Chilled Meat pişirmelisiniz. Mantarlar Dalaran'ın altındaki tünelerde bulunuyor.



MUSTARD DOGS
Krasus Landing'deki Archmage Pentarus'a dört Rhino Dogs ve dört Wild Mustard'ı, Empty Picnic Basket ile götürüceksiniz. Rhino Dogs için Rhino Meat gerekiyor ki, buna ancak Rhino (Gergedan) öldürerek alabilirsiniz. Wild Mustard ise Dalaran'ın yeşillik bölgelerinde bulunuyor.



SEWER STEW
Stew Cookpot'u dört adet Crystalsong Carrots ve dört adet Chilled Meat ile doldurup, Dalaran'ın altında bulunan Ajay Green'e götürmelisiniz. Crystalsong Carrots, Crystalsong Forest'ta nehrin etrafında bulunuyor.



BAĞIMSIZ

Flipside of the Divine

Uçsun kuşlar, açılsın yollar...

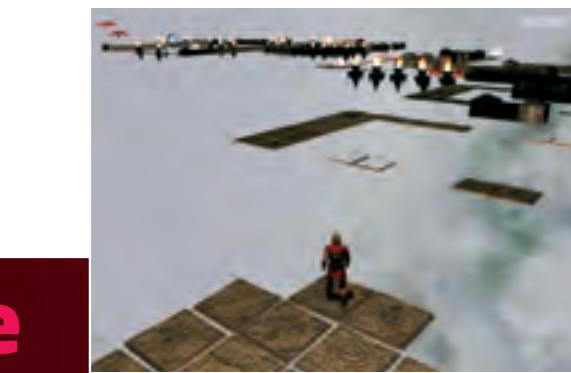
Paradox Interactive'in ve Gameplayer'in ortaklaşa yürüttüğü, bağımsız oyun yapımı için yarışması SUT2008'de üç adet finalist mevcut ve bunlardan bir tanesi de Flipside of the Divine. "Bu oyun finale kalmışsa, bir şekilde iyi olmalıdır" diye düşünüyordum ve düşüncelerimde hiç de haksız olmadığını anladım.

Platform ve bulmaca türlerini bir araya getiren, yeri geldiğinde hızınızı kullanmanız gereken, yeri geldiğinde kafa karıştırmanız için sahne yaratılan Flipside of the Divine, kamerasının yakınlaştırılıp uzaklaştırılabildiği izometrik bir kamera açısından oynanıyor. Eski çağılardan ya da mitolojiden fırlayıp gelmiş olan karakterimiz, her bölümde başlangıç noktasından bir hayli uzak olan geçite ulaşmaya çalışıyor. Kah koşuyor, kah zipliyor ve sonunda gitmek istediği noktaya varıyor. Bu iş çok kolaymış gibi gözükmesine rağmen, kahramanınızın (Ve haliyle sizin.) büyük bir sorunu var: Yerden metrelerce yüksekteсин ve

ayağını basmanız gereken platformların bazıları yerlerinde yok! Endişelenmeye haklısınız; ne var ki kahramanınızın özel bir gücü bulunuyor. Karelere bölünmüş platformları ters yüz edebiliyor ve kendine yeni yollar oluşturabiliyor. Ancak öndeği beş kareyi açıp kapayabilen kahramanınız, bu yeteneğini çoğu zaman diğer karelerin akibetini göz önünde bulundurarak uygulamaya koymuyor, zira diğer türlü olması gereken yerde "olmayan" platformlara mahal verebiliyor.

Birkaç bölümden sonra iyiden iyiye zorlaşan oyunda, özel gücünüzün son derece kısıtlı olduğu, özel gücünüzün devre dışı kaldığı, platformların ardı ardına dağılıp döküldüğü, birbirinden farklı birçok bölüm de karşınıza çıkıyor ve böylece hiç sıkılmadan bu enteresan oyuncun tadını çıkarıyorsunuz. ☺

YAPIM The Flipotechs
WEB www.flipsidegame.com
FİYAT Yok



Boingo

Şeklini bulmak üzere harekete geçti; engeller ona viz geldi

SUT2008'in ikinci finalisti Boingo, geçen aylarda Ekstra sayfalarına konuk ettiğimiz Fancy Pants Adventures 2'yi biraz andırıyor. Biraz da Aquaria'dan bir şeyler var. Çok zorlarsanız işin içine Loco Roco'yu da sokarsınız ama o kadar zorlamak ne kadar anlamlı olur; emin değilim. Onun yerine neden size olan biteni açıklıyorum, değil mi?

Mesela şu oluyor; kütlesi bir topu andıran ve buna bir adet atkyuruğu yapıştırılmış garip bir yaratığı kontrol etmemiz isteniyor. Kontrolü biraz zor yaratığımızın zira ayakları olmadığı için yürüyemiyor, kendisini oradan oraya hallaç pamuğu gibi fırlatıyor. Bir kez fırladıktan sonra, iki boyutlu düzlemede kendini duvarlardan da sektirebilen, havada birkaç hamle daha yaparak kendini daha da ileri atabilen turuncu tüy yumagımız, eğer dikenlere veya oyunda yer alan diğer engellere temas ederse infilak ediyor. Burada da iş size düşüyor; mouse ve ziplama tuşlarını birbirleriyle uyumlu halde kullanmanız ve engelleri mükemmel hamlelerle

geçmelisiniz. Neyse ki beş farklı "Aura"ya da sahibiz ki sınır krizi geçirmiyoruz yer yer. Mavi aura ile kalkan oluşturup bazı dikenli sarmaşıklardan kurtuluyor, yeşil aura ile yeşil renkli dikenli sarmaşıkları saf dışı bırakıyor, yer çekiminden kurtulmak istediğimizde mor auraya geçiş yapıyor, bölümleri hızla bitirmek, son derece hızlı gitmek istediğimizde turuncu aurayı seçiyor ve itme - çekme gücüne sahip taşları etkisiz hale getirmek için de kırmızı auraya atlıyoruz. Bir bölümün muhteviyatını anladıkten sonra bu auralardan hangilerine ihtiyacımız olduğu da netleşiyor fakat bazı bölgülerde, havada uçuverirken hızla bir diğer auraya geçmek de gerekebiliyor.

İçerideki bölgüler genel olarak birkaç denemedi çözülebilecek olsa da ileride Boingo'da sadece delillerin üstesinden gelebileceği bölgüler olacağını da şu anda kestirebiliyorum. ☺

YAPIM Black Drop Studios
WEB <http://boingo.se>
FİYAT Yok



BEDAVA

Arc Aether Anomalies

Mutasyona uğramış hücrelere ölüm!

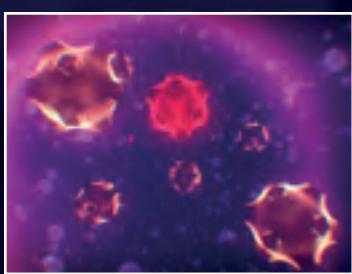
Bu oyunla ilgilenecek niyetindeyseñiz hırslı olmalısınız. Hırslı olmalısınız çünkü bu oyuna skor mücadelesi üzerine kurulu. Yani oyunu 10 saat oynasanzı da, 100 saat oynasanzı da, oyuna 10 dakikasını ayırmış biriyle aynı şeyleri yapıyor olacaksınız.

Hücrelere ateş eden, onları hızla yok etmeye çalışan bir "şey"i kontrol ettiğimiz bu garipli oyunda, FPS kamerası kulanılıyor desem yalan olmaz. Ya da bir uzay gemisinin bakış açısından dayız diyeyim, daha iyi anlaşalım. Mouse ile yönümüzü bulup, yön tuşlarıyla nereye gitmek istediğimizi belirliyor ve üstümüze üstümüze gelen hücre toplarına savaş açıyoruz. Amacımız zaman bitmeden olabildiğince fazla hücre patlatmak. Normal sarı hücrelerin yanında, kırmızı hücreler de belirliyor ki; bunlar, normal hücrelerden daha fazla zaman puanı kazandırıyor. Her yok ettiğimiz hücreden topladığımız zaman puanlarıyla toplam zamanı sabit bir seviyede

tutmaya uğraşıyor ve patlattıkça patlatıyoruz. Eğer oyuncu sonunda skorunuza beğenirseniz lider tablolara dahil olmak da mümkün. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM J. Kyle Pittman
WEB www.j-kyle.com/arc

7,4



Plasma Pong

Bildiğiniz Pong... Ama bir farkla!

Size şimdi Pong'u mu sanatacağım? Yok artık! Zaten Pong'un ne olduğunu ve bıhaber seniz, lütfen sizi Kafa Ayarı bölümümüze alalım... Diyeceğim ama orası bile artık Pong'dan ilerisini konu ediyor.

Sevgili bilmeyenler; Pong, ekranın sağında ve solunda bulunan iki çubuk ve ortadaki bir adet toptan oluşan bir oyundur. Bir taraf soldakı çubuğu, diğer taraf da sağdakini kontrol eder ve amaç

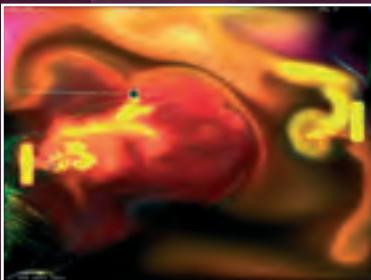
o topu rakip tarafın boşluğununa (Yani çubuğun arka tarafına.) geçirmektir.

Plasma Pong bu formüle üç önemli özellik ekliyor. Öncelikler grafikler; öyle ki, topun hareketinden ekranda olan bitene kadar her türlü öğede renkler ve dalgalar bize eşlik ediyor. Bunun yanında çubugumuzun iki yeni özelliği var: İtme ve çekme. Sağ mouse tuşıyla topu çekiyor ve ardından dilediğimiz zaman geri fırlatıyor ve sol mouse tuşıyla da gelen topun hızını kesip onu itebiliyoruz. İtme ve çekme güçlerini stratejik olarak kullanarak da rakibi kısa sürede alt etmemi başarısın. Klasik bir oyunun, serbest bir çalışmaya bu hale gelmiş olması çok sevindirici. Bir kez deneyin; başından zor kalkacaksınız...

Not: Atari, Pong'un isim haklarına sahip olduğu için bu oyuncunun gelişimini durdurmuş durumda. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Steve Taylor
WEB www.plasmapong.com

8



Night of the Cephalopods

Sen anlat, ben dinleyeyim...

Eski zamanlarda, oyunları bir takım kasetlere, disketlere siğdırabilmek adına ses kısmında büyük kısıtlılarla gidiliyordu. Zaten gerçekçi sesler yansıtacak teknolojiler de kısıtlıydı ve ancak birkaç ses kanalını kullanan efektler ve müziklerle karşılaşıyordu.

Elimizdekiörnekte eski tip grafiklere, eski tip bir oynanışa sahip ve her anlamda eskiye göndermeler yapan bir oyunun, enteresan bir ses çalışmasıyla nasıl eğlenceli hale geldiğini görüyoruz. Kahramanımız bulunduğu yerde şafak söken kadar hayatı kalmaya çalışıyor ve bu sırada bir takım yaratıklar da onu ortadan kaldırıyor üzere yavaş yavaş üstüne geliyor. Karakterimizin kısıtlı sayıda cephanesi var ve pek de hızlı hareket edemediği için işi biraz zor. Bu hengamenin arasında, hikayeyi anlatan bir ses (Lovecraft 3000 dynamic narration system) sürekli sizi takip ediyor. Silahınızı yeniden doldururken konuşuyor, bir başka bölgeye geçtiğinizde o bölgenin analizini yapıyor ve sizi bir saniye bile yalnız bırakmıyor.

Siz de saatlerin geçmesini bekliyor ve bir labirenti andıran bölgeden çıkmaya çalışıyorsunuz. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Spooky Squid Games
WEB www.spookysquid.com/notc

7,9



Gravity Bone

Sosyetenin arasında, bilinmeyenin peşinde...

Bu oyunla ilginç bir şekilde denk geldim ve hemen ardından kendimi ekranın başında saatlerimi harcarken buldum. Nedeni basit; oyuncu güzel arkadaşlar. Hem bedava, hem eğlenceli, hem detaylı, hem de... (Anladınız.)

Gravity Bone için hiç çekinmeden FPS türünün bir ögesidir diyebilirim ama FPS dedim diye de illa tabanca, tüfek birilerine "headshot" yapmak zorunda değiliz. Burada silahlarımızdan çok "ne yapmam gerektiğine" odaklıyız ve bizden istenen garip görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Abel adındaki karakterimizin kapı açma ve ziplama dışında pek bir yeteneği yok. Bu yüzden duvarlardan koşmayı bekleyen, zamanı yavaşlatmaya çalışacak olan oyuncularımız burada aradıklarını bulamayacaklar. Bu oyunda

bizi zorlayan tek şey bir platformdan diğerine atlamak oluyor ve bu tip yerler de bir görevde pek fazla sayıda yer almıyor.

Küp kafalı karakterleri, renkli grafikleri, detaylı ses efektleri ve iyi anlatımıyla, Gravity Bone paraya satılacak derecede kaliteli bir oyun. (Ama bedava!) ☺

TÜR FPS
YAPIM Brendon Chung
WEB <http://blended.planethalfife.gamespy.com/gravitybone>

9





Süper PC Toplama Rehberi

E-mail kutumuzu sizlerden gelen extreme sistem tavsiyesi istekleri ve yeni çıkan LGA 1366 mimarisinin de etkisiyle bu ay sizlere bir süper PC rehberi hazırlama gereği duyduk. Kesin ağızını sonuna kadar açmanızı hatta yırtmanızı neden olacak bu sistem, sizi üç yıl boyunca başka bilgisayar parçası satın almaktan -bu süre içerisinde belinizin doğrultamayacağınız için- kurtaracaktır.

ANAKART

Asus Rampage II Extreme

Tasarruf etmemeyi bekliyorsanız hemen bu sayfaları kapatın! Eski sayılarda yaptığımız fiyat/performans PC'si rehberine bakmalısınız. Burada en uc bileşenlerden oluşan, süper bir sistem toplayıyoruz ve bu sistem için en uygun anakartın Rampage II Extreme olduğunu karar verdik. Bu tercihi tabii ki kartın adında "extreme" kelimesi geçtiği için yapmadık. Rampage II Extreme, yeni mimari için üretilmiş en üst yonga seti olan X58 yonga setini taşıyor. Bunun yanında üç kanal bellek mimarisini ve hem NVidia üç yolu SLI, hem de ATI CrossFireX desteği kartın diğer önemli özelliklerini. Fakat tüm bu özellikleri bir kenara, Rampage II Extreme, Asus'un kendine has bir ton özelliğini ile birlikte getiyor. Anakart üzerinden doğrudan voltaj artırımı, doğrudan voltaj ölçümü yapabilmek için bağlantılar, Japon mali çok katmanlı polimer kapasitörler, kolay sistem yönetimi için donanım temelli OC yongası iROG, hatalı BIOS flash koruması, LED göstergesi ve buraya sığmayacak daha birçok özellik... Tüm bu özellikler Rampage II Extreme'in süper PC'mizin temelini oluşturmaya için fazlaıyla yeterli.

Alternatif: Gigabyte GA-EX58-EXTREME



İŞLEMÇİ

Intel Core i7 965 Extreme Edition 3.20 Ghz

Sistem tavsiyemize en önemli bileşenlerden biri olan işlemci ile başlıyoruz. Burada belki de birçögünüz Core 2 Extreme ya da Core 2 Duo bir işlemci beklerken biz Core i7 ile ("Kor Ay Sevin" diye okunur.) çıkageldik. Bunun tabii ki birçok nedeni var. Öncelikle geleceğe dönük bir sistem toplayıyoruz ve Core i7'da şu an piyasadaki en son mimari olma özelliğini taşıyor. Aslında burada AMD Phenom II model bir işlemci de görüyor olabiliriz fakat Phenom II'nin çıkışmasına daha iki ay gibi bir süre olduğu için kendisi rehberimize yetişmedi. Nerde kalmıştır? Evet, "Core i7" diyorduk, bu mimari beraberinde yeni bir soket yapısı olan LGA 1366'yi getiriyor ki bu eski mimarinin neredeyse iki katı daha fazla pin, yani işlemci bacacı anlamına geliyor. Burada kafanız karışmasın, zira bu iki katı performans anlamına gelmiyor. Performans artışı LGA 775'e göre %20. Fakat bizim seçtiğimiz işlemci serinin şu an en üst işlemcisi ve dört adet 3.20 Ghz'lık çekirdekten oluşuyor. Beraberinde yeni komut setleri, dahili bellek denetleyicisi ve QPI teknolojisini -eski FSB'nin yerini alan, işlemci ile kuzey köprüsü arasında çok daha hızlı iletişim sağlayan bağlantı- getiren Core i7, süper PC'niz için en şu an en doğru seçim.

Alternatif: Intel Core i7 940 2.93 Ghz

oyun dışında daha birçok işlem için kullanabilecektir. Örneğin bu teknoloji sayesinde video dönüştürme işlemlerini yaklaşık 20 kat daha hızlı yapabileceksiniz. Şifre çözme işlemleri ise (!) yaklaşık 200 kat daha hızlı olabilecek.

Alternatif: ZOTAC GeForce GTX 280 AMP Edition

BELLEK

OCZ 1600 Mhz DDR3 Platinum XTC Üç Kanal 6 GB Kit (3 x 2 GB)

Süper PC'miz için şimdije kadar seçtiğimiz bileşenler en son mimariyi temel alırken, bellek konusunda da bu eğilimi sürdürerek üç kanallı bellekleri tercih ediyoruz. Yapılan testlere baktığımızda 3 GB'lık kitler ile 6 GB'lık kitler arasında bazı oyunlarda gözle görülür farklar olduğu ortaya çıkarıyor. Yine ileriye dönük bir sistem yaptığımiz için 64 Bit işletim sistemi kullanacağınızı varsayıyoruz. Böylece bu bellekleri tam kapasite kullanabileceğinizi düşünüyoruz. Bundan da öte yeni çıkan oyunların bellek gereksinimi gittikçe artıyor. Ayrıca yine süper PC'mizde oyunların grafik ayarlarını en üst seviyeye çekeceğimiz için bellek kullanımı da en üst düzeye çıkacaktır. Bu gibi durumlarda takılmayı engellemek için yüksek bellek boyutu ve işlemci ile bellek arasında yüksek bir veri aktarım hızı (üç kanallı) gereklidir.

Alternatif: Corsair 1600 Mhz DDR3 Dominator Üç Kanal 6 GB Kit (3 x 2 GB)

EKRAN KARTI

Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2

Süper PC'mizden oyunlarda en üst düzeyde görsellik istiyorsak ekran kartı konusunda da kesenin ağzını açmalyız. Dünya'nın en hızlı ekran kartı olan HD 4870 X2 kurduğumuz sistem için doğru bir seçim olacaktır. Kartın üzerinde yer alan iki adet RV770 grafik yongası, GDDR5 2 GB bellek ve PCI Express 2.0 desteği sayesinde bu kart oyunlarda adeta şaha kalkıyor. Kartın bir artısı daha ise siz bu satırları okurken gerçeklemiş olacak olan Stream desteği. AMD'nin bu yeni teknolojisi sayesinde kartın 2 teraflop işlem gücünü sadece



GÜC KAYNAĞI

Thermaltake Toughpower 1500 Watt

Bu denli üst uç bileşenlerden sonra güç kaynağına şAŞırmadınız herhalde. Aslında içinde iki adet 750 Watt'lık bileşen yer alan bu ürün, toplamda 1500 Watt güç sunabilmesi ile en aç sistemleri bile kolayca doyurabiliyor. Burada yine üstünde durmak istedigimiz bazı noktalar var. Zira bu güç kaynağı sunduğu güç çıkışından da öte birçok özelliği içinde barındırıyor. Dört adet 12V çıkış, çoklu ekran kartına sahip sistemler için 8 pin ve 6 pin PCI Express bağlantıları, sökülebilir kablolar, bağımsız voltaj devresi ile yük altında dahı kararlı çalışma, %87'ye varan yüksek verimlilik, 14 cm sessiz fan ve endüstriyel bileşenler bu özellikler arasında. Yine üç yollu SLI desteği için sertifika ve 120.000 saat çalışma ömrü de Toughpower'ın diğer özellikleri arasında yer alıyor.

Alternatif: Enermax Galaxy 1000W DXX



SABIT DISK

OCZ 120 GB Core V2 SATA II SSD Flash

DVD'den Sabit Disk'e" Recep Baltas olarak burada da sizleri şaşırtarak klasik sabit disklerin aksine SSD disk öneriyorum. Öncelikle SSD disk önermedeki en büyük nedenin bu disklerin erişim sürelerinin çok düşük olmasından kaynaklandığını belirtmek istiyorum. Mekanik disklerde diskin erişim süresi 10 milisaniyenin (ms) üstünde iken, SSD'lerde bu rakam 0.3 milisaniye civarında kalıyor. Yine okuma ve yazma hızlarında SSD'ler mekanik disklere fark atıyor. 170 MB okuma hızı olan bu disk sayesinde oyuncular en az iki kat daha hızlı yüklenecektir. 98 MB olan yazma hızı ise oyuncularınızı veya programlarınızı kurarken, zamanından fazla tasarruf etmenizi sağlayacaktır. Sıkı durun zira bu diskin bir başka özelliğinden daha bahsedeceğiz. USB bağlantısı sayesinde bu diski harici bir sabit disk olarak da kullanabilirsiniz. Diskin içinde herhangi bir mekanik parça olmadığını ve flash bellek mantığı ile çalıştığını, hızın bu farktan kaynaklandığını da hatırlatalım. Son olarak Windows 7 ile birlikte SSD disklerin altın çapını

yaşayacağını ve sizin de bu çağdan çok karlı çıkışınızı belirmek isteriz.

Alternatif: Western Digital VelociRaptor 300 GB 10.000 RPM 16MB SATA II



KASA

Cooler Master Cosmos S 1100

Bu kadar bileşeni koyacak büyük bir kasaya ihtiyaç duyacağınız su götürmez bir gerçek. Yine geleceğe dönük bir kasa diyoruz ve listemize Cooler Master Cosmos'un spor modelini ekliyoruz. Tamamen el ile monte edebileceğiniz kasanın yan kısmında büyük yapraklı ve sessiz çalışan 200 mm'lik bir fan bulunuyor. Su soğutma sisteminde sahip sistemler için radyatör montajına da imkan veren kasanın güç kaynağı kısmı ise alta yer alıyor. Yine kasanın arka panelinde yer alan kablolama sistemi sayesinde kasa içi kablo salatasına son verebiliyorsunuz. Kasanın USB, Firewire, ses ve diğer bağlantı noktalarının üst kısmda yer olması ise sizi bel fitiğinden kurtarıyor. Yan paneli de şeffaf olan kasanın açma tuşu ise dokunmatik.

Alternatif: Thermaltake Armor VH6000BWS

FİYAT TABLOSU

Ürün	Fiyat
Intel Core i7 EE 965 Nehalem 3.2 Ghz	1.029 Dolar + KDV
Intel Core i7 940 Nehalem 2.93 Ghz	569 Dolar + KDV
ASUS Rampage II Extreme	398 Dolar + KDV
GIGABYTE GA-EX58-EXTREME	328 Dolar + KDV
OCZ DDR3 1600MHz Platinum 6 GB	489 Dolar + KDV [Tahmini Fiyat]
Corsair DDR3 1600MHz Dominator 6 GB	369 Dolar + KDV
Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2	544 Dolar + KDV
ZOTAC GeForce GTX 280 AMP Edition	557 Dolar + KDV
OCZ 120 GB CORE V2 SATA II SSD FLASH	748 Dolar + KDV
Western Digital VelociRaptor 300 GB 10.000 RPM 16MB SATA II	325 Dolar + KDV
Thermaltake Toughpower 1500 Watt	474 Dolar + KDV
Enermax Galaxy 1000W DXX	265 Euro + KDV
COOLER MASTER COSMOS S 1100	299 Dolar + KDV
Thermaltake Armor VH6000BWS	250 Dolar + KDV



GIGABYTE GA-EX58-EXTREME

Daha fazlasını istemekten çekinmeyin!

Donanım inceleme sayfalarımızın müdavimi olan okurlarımız Intel'in yonga seti adlandırma mantığını aşağı yukarı bilirler. Firmanın üst uç, yanı extreme yonga setleri, başında X ibaresini taşımaktadır. X38, X48 gibi extreme yongaları içeren anakartları burada sizler için incelemiştir. Eksileriyle ve artılarıyla gözler önüne sermişti. Şimdi ise karşımızda yepyeni bir extreme yonga olan X58 ve bu yongayı kalbinde taşıyan, GIGABYTE'nin yenilikleri saymakla bitmeyecek anakartı GA-EX58-EXTREME var. Üst uç yonga setlerinin yüksek FSB hızı ve çoklu GPU desteğini, üzerine bir ton özellikle doldurarak piyasaya sürerseniz neler olur hep birlikte göreceğiz. Kemerlerinizi bağlayın, gezegenden ayrılmıyoruz!

İlk olarak X58 yonga setinin beraberinde getirdiklerinden bahsetmek gerekirse, tamamen yeni bir işlemci mimarisini olan Core i7 ile sözümüzü başlayabiliriz. LGA 1366 soketinin kullanan bu yeni işlemciler, dahili bellek denetleyicisine sahipler. 8 MB L3 önbellek ve Hyper Threading -Pentium 4 döneminden hortladı- gibi özelliklerin yanında yerleşik DDR3 desteği göz dolduruyor. Daha düşük güç tüketen, daha az isınan, fakat daha fazla performans sunan 45 nm üretim teknolojisi ise uzun zamandır bizimle olan ve Core i7 işlemcilerin de nasibini alacağı bir başka özellik. X58 yine beraberinde NVIDIA'nın SLI ve ATI'nın CrossFireX desteğini alarak karşımıza çıkıyor. Bu sayede çoklu GPU'ya sahip sistemler kurarak, rahatça performansın dibine vurabilirsiniz. Son olarak üç kanal DDR3



bellek mimarisinin de X58 ile evimize geleceğini hatırlattıktan sonra anakartımı incelemeye alabiliyoruz. Öncelikle anakartın soğutması ile başlayacak olursak GIGABYTE'nin yeni Ultra Durable 3 teknolojisinden bahsetmemiz gerekiyor. Firmanın Ultra Durable 2 ile Ultra Durable 3 teknolojisi arasındaki farkı, kartın PCB'si arasında yer alan iki ozalit bakır tabaka oluşturuyor. Yani kartın plastik gibi görünen tabanının içerisinde bakır tabaka yerleştirilmiş. Bu sayede kartın ve diğer bileşenlerin daima soğuk kalması sağlanıyor. Isı boruları ile çevrili olan kuzey ve güney köprüleri, aynı zamanda su ile de soğutulabiliyor. Altı adet DDR3 yuvası bulunan kart tamı tamına 24 GB bellek desteğine sahip. PCB'nin üzerinde adım atacak yer olmasa da, firma 10 adet SATA port'unu kenara bir yere sıkıştırmayı başarmış. ESATA aparatı, sekiz kanala kadar HD ses desteği ve Firewire bağlantısı da kartın cerez özellikleri. Daha yeşil bir dünya için -extreme anakart alıp daha yeşil bir dünya beklemek ne kadar mantıklı tartışılır- kartın dinamik enerji tasarrufu özelliği de mevcut. Sadece arka kısmında dahi sekiz adet USB port'u bulunan kartın -kasanın önü için de dört adet bağlantı mevcut- yine S/PDIF, koaksiyel ve iki adet de ethernet bağlantısı mevcut. Üç yolu SLI veya CrossFireX sistemler için üç adet PCIe 2.0 port'u bulunan kart aynı zamanda iki PCI, bir PCIe x1 ve bir PCIe x4 yuvasına sahip.

Söz konusu overclock olduğunda BIOS'taki gelişmiş veince ayarlar sayesinde GIGABYTE esnek bir OC platformu sunuyor. Soğutma konusunda ise kartla beraber ekstra bir soğutma aparatı gelmesine karşın bu aparatı hiç gerek duymadık. Zira GIGABYTE buzullarda doğmuş gibi soğuk. OC'ine ilk olarak işlemci çarpanını 12'ye çekerek başladık. Ardından da Intel'in koruma vanasını indirerek limitlerini kaldırıldı. Sonuç olarak temel saat frekansını 205 Mhz yukarı çekebilen GIGABYTE, gayet iyi bir sonuç elde etti. Sentetik testlere geçtiğimizde ise SYSmark 2007'den 218 puan alan kart, X58 yonga setli anakartlar arasındaki en yüksek skoru elde etti. Söz konusu soğutma olduğunda ise GIGABYTE gövde gösterisi yaptı dersek abartmış olmaz. Kuzey köprüsüne yerlestirdiğimiz ısı algılayıcı, OC ılgınlığına rağmen 45 derecede kalmayı başardı. Bu değer diğer kartlarda 60 derece civarında seyrediyor. Toparlamak gerekirse düşük güç tüketimi, cool takılması ve yüksek fiyat / performans oranı ile GA-EX58-EXTREME bizden tam not alıyor.

FİYAT 328 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB www.kont.com.tr

(Yurtdışı fiyatıdır. Dergi piyasaya çıktıığında kart ülkemizde satışa sunulacak.)

HERKÜL'Ü KASANIZA SİĞDIRIN

Gelişen PC bileşenleri ve artan saat frekans hızları beraberinde yüksek güç gereksinimini getiriyor. Üç yolu SLI veya CrossFireX barındıran sistemler, çift işlemcili SkullTrail ve RAID disk sistemleri barındıran bilgisayarları, artık pazardan aldığınız güç kaynağı ile besleme-ye çalışmanın bindiğiniz dalı kesmekten farkı yok. Şimdi Intel, NVidia ve AMD ile birlikte çalışan Hiper'in 780 Watt'lık güç kaynağının bu sistemleri besleyemeyeceğine göz atacağız. İlk olarak ürünün 80 Plus Bronze sertifikasına sahip olduğunu yanı güç kaynağının %85'in üzerinde bir verimlilikle çalıştığını belirtelim. Yeni PCI-Express 8 pin bağlantıları ile de uyumlu olan ürünün, dört adet bağımsız 12V hattı bulunuyor. En son standartlar olan ATX12V v2.2 ve EPS12V v2.91 ile uyumlu olan ürünün, bağlama nokaları ise güç kaybını önlemek için altın kaplanmış. 20 Desibel gürültü oranı ile cihazın gayet sessiz çalıştığını da söyleyebiliriz. Testlere geçtiğimizde, bütün bağlantılara ait voltaj değerlerinin gayet stabil olduğunu görüyoruz. Sadece yük değişimiinde hafif oynamalar oluyor ancak cihazın 12V çıkışının şimdiden kadar test ettiğimiz ürünler arasında en stabil voltaj değerine sahip olduğunu söylemeliyiz. Özellikle sunduğu güçe göre fiyatı ile dikkat çeken ürünün tek eksik yanı kablolarının sökülebilir olmaması.

FİYAT 215 Dolar + KDV İTHALAT Epdata WEB www.epdata.com.tr

GEFORCE GTX 295 YOLA ÇIKTI

HD 4870 X2 tahtının tadını çıkara dursun, NVidia çalışmalarını sürdürdü. Firmanın en son bombası ise içinde iki adet GeForce GTX 260 bulunduran GTX 295 model ekran kartı olacak. Ocak 2009 gibi raflardaki yerini alması planlanan kart, GTX 260'ın revize edilmiş yeni GT200b grafik yongasını kullanıyor. 55 nm olan bu yonga daha az güç tüketip daha az ısınmasının üstüne bir de daha iyi performans ortaya koyuyor. Tasarımı onaylanan kartın, ilk olarak deneme örnekleri üretilicek. Bakalım NVidia tahtı geri alabilecek mi?

Acer Aspire 4920G

DİZÜSTÜNDE OYUN KEYFİ

Dizüstü bilgisayar alırken taşınlabilirlik, pil süresi ve oyun oynatabilme gibi özelliklerin hepsi bir arada aranır. 15.4" Dizüstü bilgisayarlar, uzun zamandan beri aramızda olsalar da taşınlabilirlik konusunda sınıfta kaldıklarını açıkça söyleyebiliyoruz. Üç kilo olan cihazın kendisi, yanında şarj cihazı, taşıma çantası, kablosuz fare ve soğutma aparatı da eklenince omzunuzu kirabiliyor. Acer'in AS4920G modeli ise 2.6 kg ağırlığı ile taşınlabilirlik konusunda mucizeler yaratmaya da, üzerindeki HD 2400 XT ekran kartı ile bu boyutlarda iddialı bir grafik performansı sunmayı başarıyor. Her ne kadar HD 2400 XT ile Crysis'i en üst ayarlarında oynayamasanız da, kartın DirectX 10 ve Shader Model 4.0 desteği ile çalıştırılamayacağı oyun yok. T7300 2 Ghz Core 2 Duo işlemci, 2 GB bellek, 250 GB sabit disk, bütün biçimleri destekleyen DVD yazıcı ve 802.11a/b/g/n kablosuz ağ desteğini, 14.1"e süğdiren Acer, tek cihazda bütün gerekenleri bir araya getirmeyi başarmış. Yine Acer'a özgü Signal Up teknolojisi sayesinde daha iyi çeken bir kablosuz ağ ve 1.3 Megapiksel Crystal Eye webcam, ürünün diğer gözে çarpan özellikleri arasında. BMW mühendisleri tarafından tasarlanan ürünün, DOLBY Home Theater sertifikalı hoparlörler sahip olduğunu da belirtelim. Windows Vista Home Premium ile gelen ürün, sonuçta bizden tam puan alıyor.

FİYAT 770 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB www.kont.com.tr



Seagate Freeagent Go 500 GB 2.5"

DÜNYA CEBİNİZDE

Dünya'nın en büyük sabit disk üreticisi Seagate'in yeni Freeagent Go serisi taşınlabilir sabit diskleri, test merkezimize gelmeye başladılar. Her ne kadar cihazın kutusunu açmadan önce 500 GB'lık kapasite dikkatinizi çekse de, kutuyu açtıktan sonra dikkatimiz Seagate'in yeni ürün tasarımını ve cihazın ufak boyutlarına kayıyor, bunlar herkesin beğeneceği cinsten. 5400 RPM hızda dönen 2.5"lik bir dizüstü diski barındıran cihaz, USB 2.0 arabirimini kullanıyor. 8 MB önbelleğe sahip olan ürün XP, Vista ve MacOS işletim sistemleri ile uyumlu. Yine de Seagate'in Mac kullanıcıları için özel bir Freeagent tasarladığını da belirtelim. Gündünüzde USB üzerinden alan ürünün, GB başına maliyeti ise 0.32 Cent. Testlere geçtiğimizde 18 MB okuma hızı, 17 MB da yazma hızına sahip olan ürün rakipleri karşısında biraz geride kalmıyor. 500 GB kapasiteli bir ürünü 17 MB yazma hız ile doldurmak, maalesef sekiz saatinizi alacaktır. Yine de 500 GB'ı gömlek cebinize sigdırabilme her yiğidin harcı değil ve rakiplerinin de çok yüksek hızlara sahip olduğunu söyleyemeyiz. Son olarak, aktivite işığı da bulunan ürünü uygun fiyatından dolayı tercih edilebileceğini söyleyebiliriz.

FİYAT 170 Dolar + KDV İTHALAT Datagate WEB www.datagate.com.tr



BUZ GİBİ EKRAN KARTI

Bu incelemeye e-posta kutumuza gelen ve Teknik Servis bölümünde de yanıtladığım bir soru ile başlamak istiyorum. Ekran kartının 39 dereceye ulaşlığından şikayetçi olan okurumuz, bu sorunu nasıl gidereceğini soruyor. Hemen açıkıyorum: 39 derece, ekran kartı için normal hatta normalin altında bir sıcaklıktr. Bu tür sıcaklıklar için şimdi incelemesini yapacağımız ürünü ihtiyacınız yok. Fakat bazı ekran kartları boşta iken 60 derece, tam yükte ise 80 - 90 dereceyi bulabiliyor. Bunun nedeni bazen artan saat frekansları, bazen yetersiz kasa içi soğutma, bazen de ucuza kaçışım derken satın alınan, soğutma sistemi kalitesiz ekran kartları olabiliyor. Akasa'nın bu konudaki çözümü, hem ATI, hem de NVidia ekran kartları ile uyumlu. Dakikada 2500 devirle dönen bir fana sahip olan ürün, testlerimizde gayet sessiz çalıdı. Kolay monte ettiğimiz soğutucu GPU, RAM ve voltaj regülatörlerinin tamamını kaplayarak etkili bir soğutma sağlıyor. Standart üç pin'lik anakart bağlantısına sahip olan Vortexx Neo'nun (Eğer anakartınızda bağıltırı yoksa çevirici de veriliyor,) SLI ve CrossFire desteği de mevcut. İki adet ısı borusuna sahip, GPU kısmı bakır, diğer kısımları alüminyum bir tabaka kullanan ürün, test için kullandığımız ekran kartının GPU'sunda, boşta 5 derece, yükte iken de 16 derece (41 - 46 / 53 - 69 C) fark sağladı. Kartın bütününe de 10 derece daha serin tutan soğutucuya, omlet pişirmekte kullandığınız, cayır cayır isinan kartlarınız için tavsiye ediyoruz.

FİYAT 30 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com



OCZ Behemoth Regulator

FARENİZİN YENİ OYUNCAĞI

Ürettiği yüksek kaliteli bileşenler ile oyuncuların beğenisi kazanan OCZ (OverCloerckerZ) bu defa yeni mousepad'ı Behemoth ile test merkezimize konuk oldu. Özellikle günden güne gelişen lazer teknolojisi, DPI oranı artan fareler ve daha da önemli hale gelen tepki süreleriyle birlikte profesyonel oyunculuk, profesyonel ürünler gerektirmeye başladı. Söz konusu yüzlerce dolar tutan fareniz olduktan sonra, bu farenin altına bitpazarından aldığınız mousepad'ı koymadan Ferrari'ye tüp takırmaktan farkı yok. İşte bu yüzden kaliteli dokuya sahip bir mousepad şart. Behemoth'un bu özelliklere sahip olup olmadığını tabii ki testimizde göreceğiz. 360 x 260 mm boyutlarında olan ürün 4 mm kalınlığında ve "TriggerGrip" adını taşıyan ultra hassas bir yüzeye sahip. Ürünün ağır olması ve yüzeye sağlam tutunması için alt kısmı köpükten oluşuyor. Gayet geniş bir alanı kaplayan ürün, özellikle düşük hassasiyetle oynayan oyuncular için ideal. Test esnasında faremizi düşük hassasiyete ayarlamamıza karşın mousepad yüzeyi dışına çıkmadık ki bu gayet olumlu bir durum. Özellikle de fiyat / performans oranı ile dikkat çeken ürünü amatör kümelen çıkış yapmak için alabilirsiniz. Satın aldıktan sonra komşunuza hava atmayı unutmayın.

FİYAT 28 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com

FATURAYI DÜŞÜNEN AMD

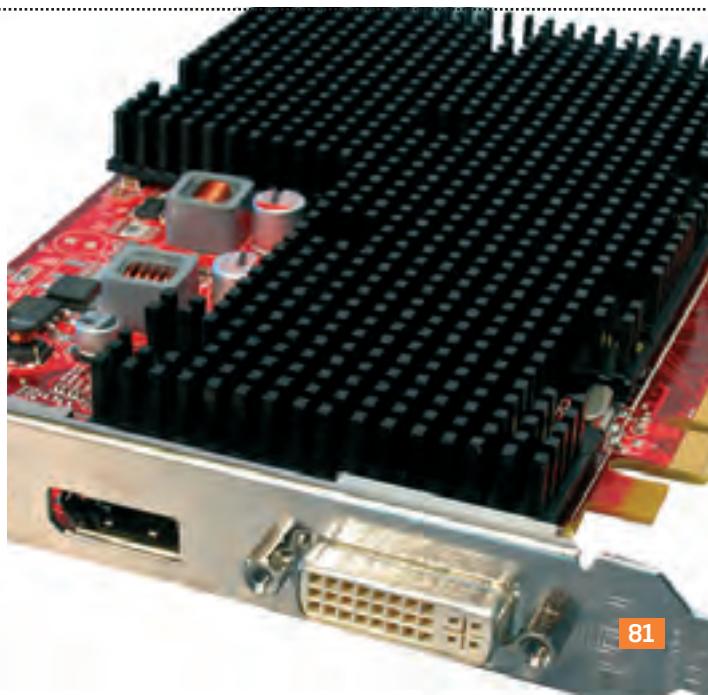
Elektriğe gelen zam ve ekonomik kriz derken gün geçtikçe faturaları ödemek zorlaşıyor (Evet, bu bir donanım haberli!). AMD'nin piyasaya yeni sunduğu üç çekirdekli işlemci Phenom X3 8450e ise, sonundaki "e" takisinden da anlaşılıcagı üzere "energy efficient", yani verimli çalışan, az güç tüketen bir işlemci. 65 Watt'lık bir güç ihtiyacı olan işlemcinin saat frekansı 2.10 Ghz. AM2+ paketi içerisinde gelen işlemci DDR2 bellek denetleyicisine sahip. Çekirdek başına 512 KB önbelleği bulunan işlemcinin 3 MB'lık L3 ön belleği bulunuyor. Japonya'da satışa sunulan işlemcinin fiyatı ise 107 Dolar.

AMD ATI Radeon HD 4550

SÖZ GÜMÜŞSE SÜKUT ALTINDIR

Her zaman yüksek performanslı, cüzdan delen kartları tanıtabiliriz ya; bu defa HD 4550 ile karşınızdayız. Öncelikle bu kartın, biz bu yazıyı yazarken ülkemizde bulunan sürümlerinin fanlı olduğunu belirtelim. Bu yüzden ürünün AMD'den referans tasarımlı çıkan, fansız sürümünü inceleyeceğiz. Özellikle fansız bir ekran kartı incelememizde neden, bu kartların Home Theater PC yani oturma odanızı süsleyen bilgisayarlar için biçilmiş kaftan olması. Tamamen sessiz çalışan kart bu sayede film izlerken sesi ile sizin rahatsız etmemiştir. Fakat kartı bilgisayarınızda kullanmak istiyorsanız fanlı sürümü tercih edebilirsiniz. Test sistemimizde özellikle düşük güç tüketimi ile dikkat çeken kart, 81 Watt komple sistem güç tüketimi ile çok iyi sonuç verdi. Tam yükte de 129 Watt çeken sistemimiz, yine bu performansa sahip bir karta göre düşük güç gereksinimi ile dikkatimizi çekti. HD 3650'den sadece %10 daha az bir performansa sahip olan kart, yüksek overclock potansiyeli ile de göz dolduruyor. %18 çekirdek %24 de bellek overclock oranı ile kartın pasif soğutmasına rağmen yüksek bir potansiyele sahip olduğunu söyleyebiliriz. Boşta 42 derece, yükte ise 65 dereceyi bulan kart, pasif soğutmasına karşın düşük ısı değerleri ile yine beğenimizi kazandı. Son olarak, hesaplı fiyatını da göz önüne alarak bu karttan mucizeler beklememenizi tavsiye ediyoruz.

FİYAT 59 Dolar + KDV İTHALAT Boğaziçi WEB www.bogazici.com.tr



DVD'den sabit diske teknik

Recep Baltaş sunar servis

Sınavlar bitti fakat benim yoğunluğunum bir türlü bitmek bilmiyor. Hayatta beni en çok endişelendiren şeylerden biri de okulu bitirdikten sonra dahi yoğun bir hayat sürme ihtiyalim. Özgürce dolaşmak, sinemaya gitmek, (Evet, sinemaya gitmeyi özledim!) eğlenmek ve hayatımı yaşamak "yapmadıklarım" listesinde. Ancak burada sizlerden gelen soruları cevaplamak ve sizi memnun etmek bütün bu listeyi bir kalemdede silmemi sağlıyor. "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş her zaman olduğu gibi bu ay da derdinize derman oluyor sevgili okurlar...

S: Selam. Vista Home Premium yüklü, LG E500 serisi bir dizüstü bilgisayarım var. Cihazı aldıkten üç ay sonra Bluetooth aygıtı bozuk diyerek Bluetooth'lu telefonları görmeme sorunu başladi. İki ay geçtikten sonra Vista kendi güncelleme yaptı ve sorun kendiliğinden düzeldi. Tekrar yeniden başlat yaptım ve maalesef aygit yine bozuldu. Ben de en son sürüm 6.002'yi yükledim. Fakat değişen bir şey yok. Aygit gayet sorunsuz gözüköyr. Ne yapmam gerekiyor? Şimdiden sağ olun. Yazilarınız da gayet net ve bilgilendirici.

Hakan Azka

C: Hakan Bey anladığım kadarıyla bir sürücü problemi yaşıyorsunuz. Sorunu aşmak için cihazın kendine ait sürücüsünü kurmanızı öneriyorum. Bunu yapmak için cihazın marka veya modeline göre sürücü araması yapabilirsiniz. Cihazın marka veya modelini bilmiyorsanız Everest programının en son sürümü olan 4.60'ı indirip cihazınızı tanımlayabilirsiniz. Ayrıca bu yazılım sürücü yüklemesi için gerekli bağlantıyı da verecektir. Buradan en son sürücüyü indirip kurduktan sonra problemin çözüleceğini düşünüyorum.

S: Merhaba, kolay gelsin! Ben İngilizce öğretmeniyim. Hem iş amaçlı, hem de oyun amaçlı bir dizüstü bilgisayar araması yaptım. 2000 YTL civarı düşünüyordum. Sonunda MSI GX 620 ve GX 630 arasında kaldım. Aralarındaki en kritik fark 630'da AMD işlemci bulunması. Bir sürü insan dizüstü bilgisayarda AMD işlemci alınmaz diyor ama henüz Türkiye'ye gelmeyen 620'nin çok da pahali olacağını düşünüyorum; bilmem yanılıyorum muym?"AMD işlemci çok isınır aldığına pişman

olursun" diyorlar. Forumlarda da bir öyle bir söyleyen var. Kafam karıştı. Sizden gelecek cevapla harekete geçmek istiyorum. Aralarında büyük bir fiyat farkı olur mu ve dizüstü bilgisayar için AMD'ye bakışınız nedir? Teşekkür ederim. *Ismail Tırtom*

C: İsmail Bey, sizin de bildiğiniz gibi geçtiğimiz aylarda MSI'nın GX 620 modelini donanım sayfalarımızda incelediğim. Mail'inizi aldıkten sonra GX 630 modeli ile bir karşılaştırma yaptım. İki bilgisayar arasında işlemci (mimari) dışında pek bir fark yok. AMD'nin çok eski masaüstü işlemcileri isınıyordu fakat dizüstü işlemcilerinde böyle bir sorun söz konusu değil. Yaptığımız testlerde hiçbir olumsuzluk ile karşılaşmadık. Üstelik böyle bir oyun bilgisayarına isınan bir işlemci takmak hiçbir firma politikasına uymayacağı için cihazı gönül rahatlığı ile tercih edebilirsiniz.

S: Merhabalar Recep. Başma çok garip bir olay geldi, belki duyunca güleceksin ama hiçbir çözüm yolu bulamadım. Bilgisayarımın mouse'u ekranın tam orta kısımlarında çalışmıyor. Bir Asus marka F3JR Serisi 1 GB

RAM'lı, ATI X2300 ekran kartlı Vista Home Premium SP1 yüklü dizüstü bilgisayarım var. support.asus.com'dan güncellemeleri indiriyordum; ekran kartımı, ses kartımı ve touchpad'ımı güncelledim. Sonra bu sorun ortaya çıktı. Resmen imleci ekranın orta kısmına sürükleyince tıklatamıyorum. Örneğin geri dönüşüm kutusunu boşalttım, "Gerçekten silmek istiyor musunuz?" mesajı geliyor ya işte o mesajda "Evet"e tıklayamıyorum. Yine aynı şekilde boş ekranda sağ tıklatıp "Özellikler'i açamıyorum. Ama biraz sağa veya sola kaydırınca işaretçiyi iki tuş da düzgün çalıyor. Monitörümde, daha doğrusu dizüstünün ekranında bir değişiklik yok; yani her noktası aynı miktarda parlak. Benim aklıma hiçbir şey gelmedi bu sorunun kaynağı ile ilgili. USB mouse takınca da yine aynı sorun var. Yani touchpad bozuk değil sanıyorum ki. Aygit yöneticisinden touchpad'ı sağ tıklatıp özelliklerden "Kaldır"ı seçtim ve yeniden başlattım; touchpad kendi kendine geri yükleni ve değişen bir şey olmadı. Ne olabilir ki? Ekranın o bölgesinde "ölü" olabilir mi? "Format atsam" desem daha yeni attım. (20 gün önce.) Ama mesela bir Word belgesinde cümlenin sonunda başına doğru seçmeye çalıştığım zaman seçiliyor ama ortadan seçmeye çalışsam seçemiyorum. Bu ne garip bir şey? Buna ne sebep olabilir? Cevabını dört gözle bekliyorum, iyi çalışmalar. Mehmet Dirim Kottas

C: LEVEL'in Donanım Bölümü'nde, siz sevgili okurların sorularını yanıtlamak bilgisayarlarla ilgili her şey bilmenin de ötesinde bir tecrübe bikrimi gerektiriyor. Şimdi neden böyle bir başlangıç yaptığımı soracak olursan sevgili Mehmet, sana bu sorunu da tecrübe ettiğimi söylemem yeterli olacaktır diye düşünüyorum. Burada senin yaşadığın sorunu çözmek "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak benim görevimdir. Çözüm yollarını tek tek açıklayacağım: İlk olarak Fn + F9 tuş kombinasyonu ile Touschpad'ı devre dışı bırakıp yeniden devreye sok. Bu çözüm birçok kullanıcıda işe yarayan geçici bir çözüm. "Denetim Masası > Program Ekle / Kaldır'a girip Asus'un OSD (On Screen Display / Herhangi bir tuşa bastığında ekranda çıkan ibareler) yazılımını kaldırırmak veya güncel bir sürümünü yüklemek ise bir başka çözüm yolu. Bir diğer çözüm ise Asus

Splendid Technology Utility adlı uygulamayı çalıştırıp "OK" seçeneğine tıklamak. Ayrıca sorunun Asus dizüstü bilgisayarlarda ortaya çıktığını varsayırsak problemin yine Asus'un kendine özgü bir yazılımdan kaynaklandığını söyleyebiliriz.

S: Recep Bey merhaba; 1999 yılından beri derğinizi alıyorum ve dergiyi çok beğeniyorum. Aynı kalitede devamınızı diliyorum. Size bir adet sorum olacak. Yardımcı olursanız sevinirim. Asus Vento kasa, Intel Core 2 Duo 8400 işlemci, 3 GB RAM, 250 GB harddisk ve 9800 GTX Point of View ekran kartı olan bir sistemim var. Ekran kartımın kutusunda HDCP ve HDMI Ready yazıyor. Ben de buna isteniden her iki ucu HDMI 19 Pin kablo aldım. Ekran kartının arkasındaki HDMI çıkışından Samsung Full HD televizyona girişi bağladım fakat sadece görüntü var ses yok. Bunun nedeni nedir? Sesin de bu kablodan iletebiliyor muym? Şimdiden teşekkürler iyi çalışmalar. *Murat Tolunay*

C: Murat Bey, öncelikle dergi hakkındaki görüşleriniz için teşekkürler. HDMI kablo ile hem ses hem de görüntü aktarımı yapılabılır. Fakat ilk olarak bilgisayarlarınızdaki varsayılan ses kartını ekran kartınızın üzerindeki ses kartı olarak ayarlamamanız gerekiyor. Bunun için "Denetim Masası > Donanım ve Ses > Ses" yolunu izlemeniz gerekiyor. Buradan "Dijital Çıkış Aygıtı (HDMI)" seçeneğine tıklayıp "Varsayılan" butonuna basmanız gerekiyor. Böylece bilgisayarınızın ses aygıtını artık ekran kartının üzerindeki ses kartı olacaktır ve HDMI üzerinden ses sinyalleri-

ni de aktarabileceksiniz. Fakat daha sonra tekrar bilgisayarınızın ses kartına dönüş yapmak için yine aynı yerden varsayılan ses aygıtını ses kartınız olarak seçmeniz gerekiyor. Ayrıca yine burada HDMI ses çıkış ile diğer ayarları da yapabilirsiniz.

S: Merhaba Recep Abi. Sana bir sorum olacak. Anakartım PCI-Express x16 destekli alacağım ekran kartı ise HD4850 yani PCI-Express 2.0 uyumlu olduğunu biliyorum fakat ne gibi performans değişiklikleri olur? Şimdiden gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederim. *Ömer Kaan Ulaş*

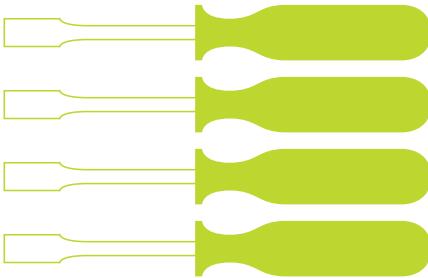
C: Sevgili Ömer öncelikle PCI Express x16 ile PCI Express 2.0 farklı özelliklerdir. Fakat senin anakartının PCI Express 1.0 destekli olduğunu varsayıyorum. Bu durumda hiçbir performans kaybı yaşamazsınız zira HD 4850 PC Express 2.0'ın tam bant genişliğini kullanmaz. Evet, çok güçlü bir kart fakat yinede ilk çıkan PCI-Express 1.0 bu kart için gerekli bant genişliğini çok rahatlıkla sunabilmekte. Gönül rahatlığı ile satın alabilirsin.

S: Selam LEVEL camiası. Derginizi altı arkadaş olarak, iki yıldır takip ediyoruz. Artık sorunlarını dökme vakti geldi. 1. Arkadaşımın mavi ekran sorunu var. Kullandığı sistem Intel E2220, GIGABYTE P31 anakart, XP SP2. Sorunun nedeni ne olabilir? 2. Piyasada dörtlü IDE kablosu bulabileceğim bir yer var mı? 3. Bilgisayarıma açar açmaz masaüstüne gelince ekran kartının sıcaklığına bakıyorum 39C. Neden bu kadar sıcak? (Model GeForce 8500 GT 512 MB) 4. Piyasada taşınabilir sabit diskler 120 GB'dan başlıyor ama hangisini alacağım bilemiyorum. Şimdiden her-

kese hazırlı işler kalın sağlıcıkla, lütfen sorularımı cevap yazmayı da unutmayın. Hadi kolay gelsin. *Ömer Gürsel*

C: Öncelikle sana ve arkadaşlarına selamlar. Sorunlarınızı toplu halde yollayarak zamandan tasarruf ettiğiniz için de ayrıca teşekkür ediyorum. Cevaplara gelince: 1. "Mavi ekran" sorunu kesin olmamakla birlikte genelde RAM'den kaynaklanmaktadır. Tavsiyem her mavi ekran dan sonra çıkan hata raporunu her defasında "Gönder" butonu ile Microsoft'a göndermesi. Bu sayede firma bu sorunlara çözüm bulup sizin haberdar edecektir. 2. Yok; zira IDE arabirimini aynı anda sadece iki aygit birden destekleyebilir. 3. 39 C sıcak değildir, hatta soğuktur bile. Ekran kartları 130 C'ye kadar dayanabilmektedir. 4. Seagate diskler beş yıl garanti ve sağlam oldukları için 250 GB'lık bir Freeagent tavsiye ediyorum. ☺

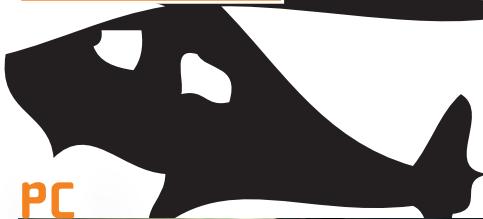
"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X 6bit LAN / e-Sata	Intel X48-X58 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 [2 x 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 x 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Athlon 64 X2 6XXX - Phenom Triple Core	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066 - 1200 - 1600 (3 x 1024 MB Triple Channel)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [RAID 0/1]
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar



PC



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Oyun sırasında “~” tuşuna basarak konsolu açın ve “devmap mak” yapın Enter'a basın; böylece hile modu aktif hale gelecektir. Daha sonra aşağıdaki kodları yazarak hileleri aktive edebilirsiniz.

devmap [X]: “X” yerine yazacağınız haritaya

geçmenizi sağlar.

give all: Tüm silahlar açılır.

god: Tanrı modu açılır.

demigod: Sağlığınıza iki katına çıkar ve bir el bombası patlamasına dayanıklı hale gelirsiniz.

kill: İntihar edersiniz.

mapname: Haritalar listelenir.

nodclip: Videolar kapanır.

notarget: Yapay zeka pasif hale gelir.

uffo: Uçma modu açılır.

Veteran modunu açmak için Level 32'ye ulaşmanız gerekiyor. Bu mod açıldıktan sonra Co-op modunda daha zorlu düşmanlar ile karşılaşacaksınız.

Zombie modunu açmak için oyunu bitirmeniz

gerekiyor. Bu mod açıldıktan sonra Co-op modunda sonu gelmeyen Nazi zombileri dalgası ile karşılaşacaksınız.

XBOX 360



NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için
karşılarında yazanları yapın.

2 Birds, 1 Stone (25 puan): Double Trouble görevini tamamlayın.

5 Finger Discount (20 puan): Tüm Hot Car görevlerini tamamlayın.

Active Community Member (20 puan): Herhangi bir



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Özel üniteleri açabilmek için karşılarında yazanları
yapmanız gerekiyor.

Chrono Commando: Müttefiklerin Battle Lab'ine sizin.
Chrono Ivan: Sovyet üssünü ele geçirin ve bir Sovyet
barakası inşa edin.

Psi Commando: Sovyetlerin Battle Lab'ine sizin.

Yuri Prime: Sovyet üssünü ele geçirin ve bir Sovyet
barakası inşa edin.

Community Day'e katılın.

Aficionado (10 puan): Garajınız için beş otomobil satın
alın ya da kazanın.

Among the Best (25 puan): 25 multiplayer ranked yarış
kazanın.

Apprentice Mechanic (5 puan): Kariyer modunda
otomobilinizi modifiye edin.

Bay Drive & Harbor (15 puan): Bay Drive & Harbor
yarışını domine edin.

Bowling with Hector (25 puan): Kingpin görevindeki
Hector sekansını tamamlayın.

Branching Out (10 puan): Kariyer modunda Sunset
Hills'i açın.

Chase or be Chased (20 puan): Kariyer modundaki tüm
Highway Battle'ları kazanın.

Community Member (15 puan): EA Nation hesabı
yaratın ya da mevcut EA Nation hesabınızla giriş yapın.

Completionist (100 puan): Kariyer modundaki tüm
yarışları tamamlayın.

Crossing the Line (10 puan): Bir ranked multiplayer
Cops and Robbers yarışı kazanın.

East Fasulo Bridge (15 puan): East Fasulo Bridge
yarışını domine edin.

East I-5 (15 puan): East I-5 yarışını domine edin.

First of Many (15 puan): Yedi oyuncuya karşı ranked
multiplayer yarış kazanın.

First! (10 puan): Bir ranked multiplayer yarış kazanın.

Freeze! Hold It Right There! (25 puan): Bir fotoğraf
çekin ve www.needforspeed.com adresine gönderin.

Get Out of the Way! (5 puan): Kariyer modunda
Pursuit'te beş Road Block'tan kurtulun.

Gold Coast to Ocean (15 puan): Gold Coast to Ocean
yarışını domine edin.

Keys to the City (5 puan): Kariyer modunda Port
Crescent'i açın.

Learner's Permit (5 puan): Kariyer modunda ilk
otomobilinizi kazanın.

Lose the Eye in the Sky (25 puan): Helikopterden kaçın.

Lose the Fuzz (10 puan): Beş Pursuit'i başarıyla
tamamlayın.

Meet Carmen (10 puan): The Game'de Carmen ile
karşılaşın.

Meet Hector (10 puan): Versus'ta Hector ile karşılaşın.

Meet Nickel (10 puan): Road Rage'de Nickel ile
karşılaşın.



Meet Rose (10 puan): Rollercoaster'da Rose ile
karşılaşın.

Meet Zack (10 puan): Rush Hour'da Zack ile
karşılaşın.

Most Wanted (100 puan): 50 Pursuit'i başarıyla
tamamlayın.

Nickel and Dimes (25 puan): Payback görevinde
Nickel sekansını tamamlayın.

North River Expressway (15 puan): North River
Expressway yarışını domine edin.

Nothing Stock (20 puan): Kariyer modunda üç
Tuning Shop'u da keşfedin.

Notorious (50 puan): 119 multiplayer yarış
tamamlayın.

Own the Road (25 puan): Kariyer modunda 25
yarışı domine edin.

Path of Destruction (10 puan): Kariyer modunda
Pursuit'te 10 polis arabasını etkisiz hale getirin.

Pine Creek & Douglas (15 puan): Pine Creek &
Douglas yarışını domine edin.

Retired (40 puan): Kariyer senaryosunu
tamamlayın.

Scrapheap (25 puan): 100 polis arabasını etkisiz
hale getirin.

South Canyon Hwy (15 puan): South Canyon Hwy
yarışını domine edin.

To Protect and Serve (25 puan): Rematch
görevinde Carmen sekansını tamamlayın.

Tri-City Run (15 puan): Tri-City Run yarışını
domine edin.

Window Shopper (20 puan): Kariyer modunda üç
Pro Shop'u da keşfedin.

Zack Trap (25 puan): The Trap görevinde Zack
sekansını tamamlayın.



SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için
karşılarında yazanları yapın.

Blinding Speed (15 puan): Arcade Mode'da
rakibinizi 15 saniyeden kısa bir sürede alt edin.

Combomaniac (15 puan): Yedi ya da daha fazla
sayıda vuruş ile combo gerçekleştirebilir.

Here Comes a New Challenger (10 puan): Beş
online ranked maç oynayın.

Master of All Things (30 puan): Her karakter ile

**PS2**

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Aşağıdaki kodları oyunun içindeki hile bölümünden girerek karşılarda yazanları açabilirsiniz.

%%\$3/": 10.000\$
0;5M2:: Lexus IS F
-KJ3=E: Lotus Elise
?P:COL: Nissan 240SX
!20DBJ:: Volkswagen R32



SONIC UNLEASHED

Herhangi bir Day Stage'ea başlarken Sonic "Go" dedikten hemen sonra Daire tuşuna basın. Böylece Dash ile yarışa daha fazla Boost ile başlayabilirsiniz. Eğer Sonic "Go" dediği anda Daire tuşuna basarsanız yarışa Dash ile ama Boost'suz başlaysınız. Sonic "Go" demeden önce Daire tuşuna basarsanız düşebilir ve zaman kaybedebilirsiniz.

online ranked maç kazanın.

Playing to Win (30 puan): 100 online ranked maç kazanın.

Sagat's Scar (10 puan): Ryu'nun shoryuken'i ile Sagat'ı alt edin.

SF 20th Anniversary! (20 puan): 20 online ranked maç kazanın.

Sheng Long is in Another Castle (25 puan): Arcade Mode'da Akuma'yi alt edin.

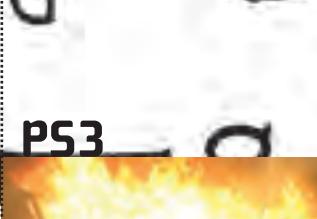
Super Finisher (10 puan): Arcade Mode'da bir Super Finish gerçekleştirebilir.

Throwing is Cheap (5 puan): Tek bir maça rakibinizi 10 kez fırlatın.

Training for Perfection (10 puan): Arcade Mode'daki herhangi bir zorluk seviyesinde beş Perfect Round gerçekleştirebilir.

Vanquish the Computer (20 puan): Arcade Mode'u bitirin.

Akuma karakteriyle oynayabilmek için Guile'ı seçin ve Yukarı yön tuşuna basın.

**PS3**

ALONE IN THE DARK: INFERO

Trophy'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

100% Complete (Platinum): Diğer tüm trophy'leri açın.

A Day in Central Park (Gold): Oyunu bitirin.

Basic Combination (Bronze): Bir şىşeyi bantlayın.

Blackout (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

Blazing Roots (Gold): Tüm evil root'ları yakın.

Bloody Mary (Bronze): Kanayan beş yaranızı bandajlayın.

Burning Root (Bronze): Bir evil root'u yakın.

Car Thievery (Bronze): Bir otomobilin kapısını, camını kırkıtan sonra açın.

Cockpit Addict (Silver): 59th Street boyunca otomobili kokpit kamerasında sürün.

Cocoon (Bronze): Kozayı yakın.

Countdown to Death (Bronze): Bir yaranın kanamasını durdurun.

Demolition Expert (Bronze): En çok hasar verebilecek silahı hazırlayın.

Eradication (Gold): 100 Humanz öldürün.

Fight Back and Loss (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

Fire Bullets (Bronze): Yanıcı madde ile alev kurşunu hazırlayın.

Fisherman's Foe (Bronze): Goldfish vurun.

Flaming Roots (Silver): Evil Root'ların yarısını yakın.

Free Gasoline (Bronze): Bir otomobilin benzin deposunu delin ve bir şىşeyi benzin ile doldurun.

Goal! (Bronze): 10 Ratz'ı tekmeleyin.

Handyman Candy (Silver): Envanterinde mümkün olan tüm kombinasyonları gerçekleştirebilir.

Hidden Cave (Bronze): Central Park'ın gizemini keşfedin.

Meet Again (Bronze): 943 numaralı odada Theophile ile görüşün.

Never Leave a Key Here (Bronze): Otomobilin güneşlikteki anahtarını bulun.

Not Alone Anymore (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

Nuke (Bronze): Bir kerede üç Humanz öldürün.

Painful Answers (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

Purification by Fire (Bronze): Vampirz'ın yuvasını yok edin.

Questions (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

Revive (Bronze): Sarah'ı hayata döndürün.

Stuntman (Bronze): Çekiciyi kullanarak karşıya atlayın.

The 10 Mile Race (Bronze): Bir araç ile en az 10 mil yol kat edin.

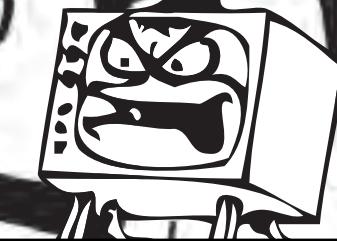
The Air Bomb (Bronze): Yanıcı madde dolu şىşeyi fırlatın ve havadayken vurun.

The Biggest of All (Bronze): Museum Monster'ı alt edin.

The Blind Man (Bronze): Wake Up sekansını gözünüüzü kırmadan bitirin.

The Glowstick Bomb (Bronze): Bantlanmış şىşeyi yanıcı madde ile ya da spreyi glowstick ile birleştirin.

The Light Bringer (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden



bölümü bitirin.

The Molotov Cocktail (Bronze): Yanıcı madde içeren şىşe fitil yerleştirin.

The Path of Darkness (Bronze): Sarah'ı öldürün.

The Path of Light (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

The Path of Light (Bronze): Sarah'ı öldürmeyin.

The Smart Fighter (Bronze): Herhangi bir Humanz'ı sprey & glowstick kombinasyonuyla öldürün.

The Sticky Bomb (Bronze): Yanıcı madde dolu bir şişe ya da sprey alın ve yapıştırıcı ile kombine edin.

The Truth (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölüm bitirin.

Toasted Eggs (Bronze): Bir Ratz yuvasını yakın.

Unlimited Offer (Bronze): Adres defterinizdeki herkes ile teması geçirin.

Useless! (Bronze): Bantlanmış şىşeyi fitil ve işaret fişesi ile birleştirin.

Vampirz (Bronze): Bir Vampirz'ı yakın.

Wired (Bronze): Düz kontak yapın.



PAIN: MOVIE STUDIO

Kilitli içeriğe ulaşabilmek için gerekenleri yapın.

Hard: Normal zorluk seviyesinde Fun'da patlayıcılar ile altın madalya kazanın.

Hard: Normal zorluk seviyesinde Createtastic'te altın madalya kazanın.

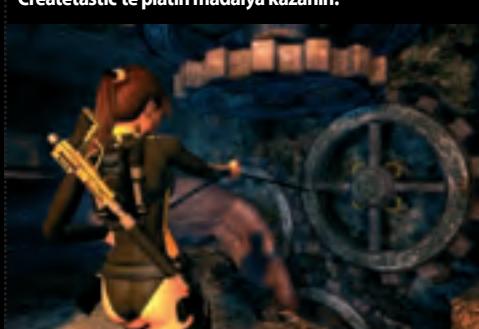
Painful: Hard zorluk seviyesinde Fun'da patlayıcılar ile altın madalya kazanın.

Painful: Hard zorluk seviyesinde Createtastic'te altın madalya kazanın.

Platinum Club: Tüm zorluk seviyelerinde Fun'da patlayıcılar ile platin madalya kazanın.

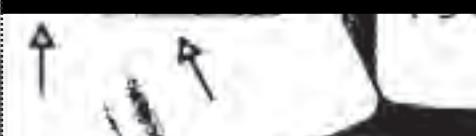
Platinum Club: Tüm zorluk seviyelerinde

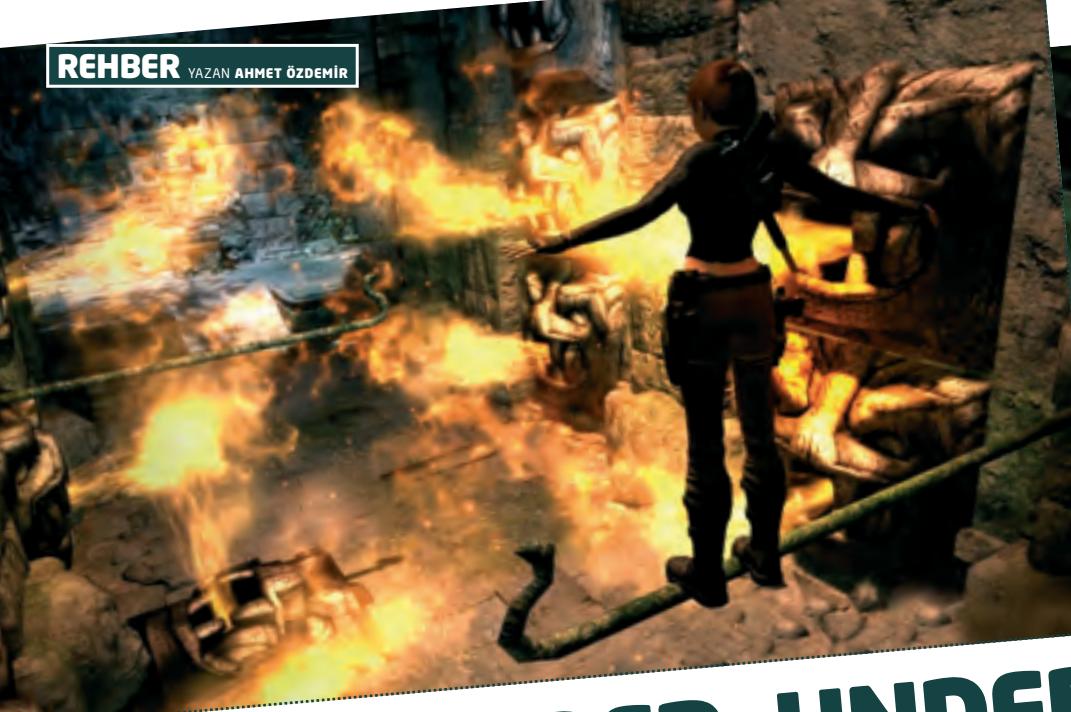
Createtastic'te platin madalya kazanın.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Herhangi bir zorluk seviyesinde oyunu bitirin ve Treasure Hunt modunu açın. Oyunu yeniden oynamaya başladığınızda bulmacaları çözmeden kayıp hazineleri toplayabilirsiniz. Bu seçenek ana menüden seçilebilir.





TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Herkesin biricik sevgilisi Lara Croft bir kez daha bizimle. Maceraya atlamanın evvel size tavsiyem oyunu sık sık kayıt etmeniz. Zira bazı durumlarda gideceğiniz yeri karıştırmanız zaman bölüme en baştan başlamak daha sağlıklı bir çözüm olabilir.

1. PROLOGUE

Alevlere dikkat ederek ilerleyin ve kapının yanındaki kolu indirip ilerdeki bloğa tırmanın. Karşındaki kapıya kanca atıp kendinize çekerek açın. Kapıdan geçtiğinizde önünüzde bulunan duvarın çıkışlarına asılıkla diğer tarafa geçin, yerdeki kütügül duvara itin ve üzerine çöküp duvardaki çıkışlı tutunarak sola devam edin. Yıkılan zemindeki boşluktan atlayıp sola devam edin. Kancanızı kullanarak alevli zeminin üzerinden karşı tarafa atlayın ve yandaki boşluğa tutunarak kendinizi bir alt kata salın.

2. MEDITERRANEAN SEA

The Path To Avalon> Köpekbalığı saldırılardan kaçınarak denizin dibine kadar dalın. En büyük kayalığın geçidinden denizanalarının olduğu yere girin ve yerdeki vanayı alın. Duvarda dönebilen dairesel üç tane mekanizma var. Birinin üzerinde vanası var, diğer iki dairede yok. Yerden aldığıınız vanayı boş olan deliklerden birine takın ve dışarıya çıkar çıkmaz sol alta gömülü olan küçük geçide girin. Geçidin sonunda bulacağınız ikinci vanayı alıp, duvardaki boş deliği yerleştirin. Artık vanaları çevirerek mekanizma üzerinde şekillendirilmiş tüm ağaç olan göz sembollerini ortadaki dairede buluşturun ve açılan geçitten ahtapot kolunu gördüğünüz yere kadar ilerleyin. Ahtapot kolunu çekince boşalan delikten geçirip su yüzeyine çıkin. Kayalardan tırmanıp karşıya geçin,

suya atlayın ve soldaki eğimli kayayı kullanarak zemine çekin. Şimdi sağdaki eğimli kayadan yürüyüp, soldaki kayaya tırmanın. Üsteki kenara tutunup sağa devam edin. Sağdaki direğe asılıp etrafında sallanarak karşısındaki kenara tutunun. Köşeyi dönüp iki kere kendinizi aşağıya salın ve zemine ulaşın. Basamakların önündeki kolu çekin. Hiçbir şey olmayacak. Arkadaki iki heykelin önündeki ağırlığa duyarlı platformları indirmeniz gerekiyor. El fenerinizi açın ve önce soldaki heykelin önündeki platforma, yerde bulacağınız iki adet küp şeklindeki taşı koyun. Sonra da yılan heykelinin tasmasına kanca ile asılıp çekerek kafasının platformun üzerine düşmesini sağlayın. Böylece iki platformda inmiş oldu, artık kolu çekip videoyu izleyin.

Niflheim> Merdivenlerden çıkış, çömelerek kırık bloğun altından girin ve ilerdeki tünelden geçir. Yukarı tırmanıp merdivenlerden büyük koridora çıkin. Düz ilerlediğinizde bir video başlayacak. Dev ahtapotun üzerinde bulunan -alt kısmında dikenler olan- platformu ahtapotun kafasına geçirmemiz lazım. Önce sağa yönelik ve duvardaki çıkışlı tutunarak yerdeki çukuru geçirin. Önümüzdeki yatay kaya parçasından kayarak aşağıya inin ve sağdan devam edin. Karşınıza ahtapot kolunun sarılı olduğu dev dairesel bir mekanizma çıkacak. Hemen yanındaki halkayı kancanızla çekin ve kütüklerin yıkılmasını sağlayın. Böylece ahtapot da kolunu çekecek. Bir üst kata çıkmak için buradaki taş kayalara tırmanın, aşağı kayarken atlayıp direğe tutunun, sallanarak duvarın çıkışlarına asılın ve kolun bulunduğu yere gelip kolu çekin. Böylece sağdaki köprüyü kendinize çekerek dikenli platformdan kurtarmış oldunuz. Şimdi

ahtapotun üzerindeki alt kısmı dikenli olan platforma atlayıp karşıya geçin. Dairesel mekanizmayı kancanızla tutup kendinize çektiğinden sonra kolu indirip soldaki köprüyü de dikenli platformdan uzaklaştırın. Artık dikenli platformun arkasındaki kolu çekebilirsiniz. Bunun için karşıya geçip duvar çıkışlarına asılın ve kolu çektiğinden sonra C şeklindeki iki zincire ateş edip dikenli platformu ahtapotun kafasına indirin. Bulunduğunuz yerden suya atlayın ve ahtapotun titkacıtı yerdeki dev kapiyi açmak için sağdaki kolu indirin. Merdivenlerden çıkışına duvardaki küçük çıkışlı tutunarak ilerleyin ve merdivenden devam edin. İnce tahtadan düşmeden geçirip merdivenlerden çıkış ve videoyu izleyin.

The Norse Connection> Sağınızda ve solunuzda birer tane ağırlığa duyarlı platform var. Sağdaki kolona tırmanın ve karşıya atlayın. Yerdeki iki küp şeklindeki ağırlığı alın, basınçlı platformun üzerine çıkin ve kapi açıldığı zaman ikisini de teker teker karşıya fırlatın. Sonra iki küpü de sağdaki ağırlığa duyarlı platformun üzerine koyun ve siz de soldakının üzerine çıkarık ortadaki kapının mekanizmasının inmesini bekleyin. Sonra kancanız ile kapiyi çekip indirin. İçerdeki eldiveni alıp videoyu izleyin. Demin girdiğiniz kapıdan çıkış sağdadı devam edin. Kayaya tırmanıp diğer tarafa geçin. Kolonların olduğu





yere gelince kapiya en yakın olan ilk kolona tırmanıp ikinciye atlayın. İkinciyi sonuna kadar tırmandıktan sonra soldaki kolona atlayın. Ona da tırmanıp platforma atlayın. Şimdi sağıdaki kolona atlayın ve önungizdeki iki kolonun tepesine ayakcunuza zıplayıp karşıya geçin. Çömelerek ilerleyin ve sizden kaçan adamı gördüğünüz yere gelin. Kancanızla yukarıya asılın ve adamın kaçtığı alanın sol üst kısmına kendinizi sallayarak atın. Asılarak bir kat aşağıya inin ve adamın kaçtığı yolu takip ederek merdivenlerden aşağıya inin. Duvar kenarlarından asılarak, aradan geçerek suyu görenе kadar dümdüz devam edin. Suya girip soldan çıkışın, bloklardan atlayın ve diğer taraftaki suya dalıp geldiğiniz yollardan geçerek denizden çıkış bölüm başında botun yanına dönün.

God of Thunder> Soldaki geminin zincirinden tırmanarak gemiye girin ve gemideki tüm düşmanlarınızı tek tek öldürün. Kargo kutularının üzerine çıkış, karşıya atlayın ve arka kısmındaki kırmızı helikopterlerin olduğu yere geçin. Düşmanları öldürerek merdivenlerden inin. Arkadaki kapıdan gemiye girip videoyu izleyin. Sola ilerleyip diğer videoyu izleyin.

Realm of the Dead> Otomatik açılan ikili kapıdan geçin. Gemi yalınlık üzerinde gelen alevli bariyerlerden sağa çekilerek kurtulun. Parçaları dökülen gemi zeminine tutunup merdivene benzenen yerden yukarı tırmanmaya başlayın. En üst kısma kadar tırmandığınızda arka kısma atlayın ve yukarı çıkış videoyu izleyin.

3. COASTAL THAILAND

Remnants> Suya atlayıp videodaki papağanları gördüğünüz karşısındaki taş zemine çıkışın. Yosunlarla kaplı kayanın üzerindeki tutamaçları kullanarak kayaya tırmanın. Papağanların duralduğu köprü gibi yere asılarak devam edin ve karşıya sıçrayın. Tuttundugunuz kenarın üzerine çıkış diğer taraftaki basamakların olduğu yere atlayın ve yerdeki birkaç örümceği öldürün. Ilerden kayarak direğe tutunun ve sağ ucuna gelip sallanarak karşıya atlayın. Basamakları çıkış örümcekleri öldürün ve soldaki şelalenin yanında duvar çıkışlarına asılarak yukarıya çıkışın. Araların ilerleyin ve büyük boşluğu geçmek için koşarken



ziplayıp kancanızla sallanarak öbür tarafa geçin. Yolu takip edip yıkıntıların arasından çömelerek geçin. Basamakları çıkışına en sol köşedeki kolon ile duvarın arasına girin ve önce kolona sonra duvara atlayarak aynı kolonun kenarına tutunun. Solundaki diğer kolona atlayıp bir üsteki kenarına tutunun ve sağdaki tavan kenarına asılın. Sağa doğru devam edin ve sondaki kolona sıçrayın. Kolonun etrafında dönüp bir üst kısma asılın ve soldaki tavan kenarına tutunarak en sola ilerleyin. Artık yukarı çıkışın ve biraz ilerleyin. Şimdi sırasıyla soldaki kolona, oradan sağdaki kolona, alttaki taha çubuğu, karşısındaki tahta çubuğu, karşı duvara, sağdaki diğer kolona asılarak bir kat aşağıya salın kendinizi. Soldaki çubuğa sıçrayıp sonuna kadar gidiin ve kendinizi aşağıya salarak zemine ulaşın. Selaleye sırtınızı dönüp ilerlediğinizde karşınıza kaplanlar çıkacak. Onları öldürüp sol tarafta iki kolonun arasında kalan yatay düzleme çıkışın. Soldaki kolona asılıp köşeyi dönün ve arkadaki ince çıkışının üzerine sıçrayın. Yukarıdaki kenara asılın ve sağa doğru köşeyi dönüp sağlı sollu iki kolon arasında sıçrayarak sol kolondaki kenara tutunun. Kolonun etrafında dönüp ince yatay düzleme inin. Buradan önungizdeki kolonun tepesine ve karşısındaki merdivenlere atlayın. Çömelerek aralarından geçin ve kendinizi aşağıya salıp kenara tutunarak karşıya ulaşın. Üzerine saldırılan kaplanları öldürükten sonra ilerleyip yarasaları halledin. Artık çıkışlarını ve kenarları kullanarak karşıya geçin. Ayağınızda dolanın örümcekleri öldürerek aşağıya inin ve karşı köşeden duvara sıçrayıp çıkışına tutunarak yukarı çıkışın. Şimdi buradaki çıkışlarını üzerinden ilerleyip, öndeği direkten sallanarak karşıya geçin. Merdivenlerden çıkışına araya bir video girecek.

Bhogavati> Dev heykeli merkez alarak sağa yönelin. Çömelerek yatay bloğun altından geçtikten sonra kendinizi salarak iki kademedede aşağıya inin. Ortada bulacağınız çubuğu, deliği olan kolona yerleştirip çubuğu üstüne çıkışın ve öndeği kolona

atlayın. Şimdi yanındaki kolona ve sağındaki duvara sıçrayıp duvardaki küçük taşlara tutunarak yukarıya çıkışın. Arkadaki kolonun tepesine atlayıp yarasaları öldürün. Buradan diğer kolonun tepesine atlayıp soldaki yatay çıkışına geçin. Kendinizi aşağıya salıp kolonun etrafında dönün ve karşıya atlayın. Burada zinciri çubukla tutturulmuş bir düzenek var. Çubuğu yerine takip yatay çıkışına geri dönün ve öndeği kolonun tepesine atlayıp, oradan baştaki dev heykelin olduğu yere dönün. Bu sefer yüzünüz heykele dönükken sol tarafa kalan yola doğru gidin ve yatay bloğun altından geçip, küçük taşlara tutunarak aşağıya inin. Yarasaları öldürükten sonra yanındaki duvarın kenarına tutunarak karşı tarafa asılın. İlk köşeyi döndükten sonra küçük taşlara tutunarak diğer köşeyi de dönemin ve alt kısma asılarak en arkadaki dar yere kadar ilerleyin. Burada kendinizi yukarıya çıkışın. Önungizdeki duvara sıçrayarak kendinizi duvardan geri teperek üst kısma asılın ve yukarıya çıkışın. Zinciri tutan halkayı kancanızla çıkışın ikinci zinciri de kurduktan sonra, yandan aşağıya asılın ve kendinizi salarak iki kademedede zemine inin. Küçük taşlara tutunarak baştaki dev heykelin karşısından gördüğünüz yere dönün ve soldaki kolu indirin. Platform aşağıya çökerken hemen kancanızla tutunun ve zemine inip ejderleri öldürün. Yandaki merdivenlerden aşağıya inin. İki heykelin ortasındaki altın halkaya kancanızla tutunarak önungizdeki boşluğa inip videoyu izleyin. Soldaki kenarlara asılarak yukarıya çıkışın ve yandaki ince yatay düzeneği teker teker geçerek demir parmaklıklı geçidin öbür tarafına ulaşır merdivenlerden çıkışın. Yarasaları öldürüp, sağdaki ilk merdivenlerden inin. Küçük taşlara tutunarak yukarı çıkışın ve yukarıdan doğru ejderleri öldürün. Arkadaki ince yatay düzeneğe çıkış bir üsteki kenara tutunun ve sağ duvardaki kenara atlayıp üzerine çıkışın. Artık buradan atlayarak kolonun tepesine ulaşın. Yukarıdaki oda gibi yere zıplayın ve ortadaki ilk parlaklı nesneyi alarak alt kattaki demir parmaklığın açılmasını sağlayın. Kancanızla halkaya tutunarak alt kata inin. Bu yere nasıl geldiğinizi unutmayın çünkü sonra tekrar





gelmeniz gerekecek. Şimdi buradan aşağıya sarkarak, sola ilerleyin ve yana atlayın. Kalın kolondaki küçük taşlara tutunarak yukarı tırmanın, kenara asılıp köşeleri dönün ve arkadaki platforma atlayın. Yine küçük taşlara tutunarak soldaki basamakların oraya geçin. Diğer basamakların ucundan aşağıya sarkarak bir alt kata kendinizi bırakın. Yine aşağıya sarkarak sola geçin ve ejderhayı öldürdükten sonra kolonun tepesine tırmanın. Soldaki ince yatay çubukta sıçrayın ve kanca yardımıyla odaya girip ikinci parlak nesneyi de alarak öteki parmaklığın açılmasını sağlayın. Şimdi bu iki parmaklı açtırmız yere gitmemiz gerekiyor. Bunun için kancaya sarkıp sağa atlayarak inin ve daha önce gittiğiniz yolları kullanarak iki demir parmaklığı açtığınız yere kadar dönün. İçeriye girince az ilerde büyük bir çukur olacak. Kancanızla halkaya tutunarak bu çukurun üzerinden karşıya atlayın. Soldaki çubuğu üzerine çıkıştıktan sonra kancaya asılın ve sola atlayıp üst kata çıkmak. İki çubuktan sallanarak karşıya geçin ve çıkıştıktan sonra kancaya asılın ve sola atlayıp alt kata inin. Merdivenden çıkış kaplamı öldürür. Şimdi kenar-halkaya kanca yardımıyla asılırak alt kısma atlayın. Merdivenden çıkış kaplamı öldürür. Şimdi kenar-lara tutunarak, iki kolon ucundan geçerek sola ilerleyin. İki duvar arasında bir ona, bir buna atlayarak yukarıya çıkarın ve yarasaları öldürün. Aşağıya sarkıp kenarlarla tutunarak sağa ilerleyin. Tahta kütüğün üzerine çıkışın, ucuna gelip soldaki diğer tahta kütüğüne atlayın. Öndeği kolon ucundan geçip karşı duvara tutunun ve sola doğru ilerleyin. Üstteki tahta direkten sallanarak karşıya atlayın ve yukarıya tırmanın. Duvarın kenarından sağa ilerleyip üstteki kütüğüne çıkışa saldırın yarasaları öldürün. Kütüğü geçip yukarı asılın ve köşeyi dönüp arkadaki kolonun uç kısmasına atlayın. Öndeği kolonun kenarında asılın, köşeyi dönüp arkadaki yarım kütüğüne çıkışa saldırın. Kütüğü geçip karşıya atlayın. Ejderleri öldürür, kütüklerle ve direklere asılırak yerdeki çukurun üzerinden karşıya geçin. Ejderleri öldürür, sağ tarafaktaki kolu kanca ile çıkışa indirin. Öndeği terazi şeklinde tasarlanmış platformun ilk koluna binip aşağıya doğru inerken dev heykelin sağ kolu aşağıya inenek. İnen heykelin elindeki yere ilk parlak nesneyi yerleştirin ve terazideki arka platforma çıkış heykelin kolunu tekrar yukarı kaldırın. Akabinde işin yarısındaki zeminde inebilmek için başta indirdiğiniz uzun kola kanca ile tutunun ve zemine inin. Şimdi diğer tarafaktaki kola kanca ile asılıp yukarı çıkmak. Köşedeki kafesi terazi platformunu dibine kadar yanaştırın. Yukardaki çubuklara tutunup terayı tutan heykelin kolundaki çubuga atlayın ve dev heykelin sol kolunu indirin. Çubuğu bırakıp, zemine düşer düşmez (Heykel kolunu kaldırmadan evvel,) kafesi terazi platformunun altına itin. Artık ikinci parlak nesneyi de dev heykelin sol eline yerleştirip, kafesi platformun altından çekin. Dev heykelin kolu havaya kalkıp ikinci işin da yarısındakı kanca yardımıyla tekrar zemine inin ve buradaki parlak yelpazeli heykelleri, işinleri ortadaki kristale yansıtacak şekilde konumlandırın. Videodan sonra alta açılan geçitten girin ve halkayı kanca ile tutup kütleyi aşağıya çekin.

The Ancient World> Delikten aşağıya sarkarak iki kademe aşağıya inin ve düşerken kanca ile tutunup zemine ulaşın. Videodan sonra mavi kapıya sola çekin. İlerleyip videoyu izledikten sonra aşağıya



sarkarak altı kademe de zemine inin. Tüm silindirik düzeneği çevirebildiğiniz kadar sağa çevirip tekrar yukarıya çekin. Düz olan yolun sağ kenarından aşağıya sarkın. Halkaya kanca ile tutunup sallanarak sağ alt kısma inin ve düz olan bütün düzeneği itebildiğiniz kadar sol yönde ileriye itin. Şimdi yine halkaya tutunarak silindirik düzeneğin olduğu kısma geçin. Silindirik düzeneği tekrar itebildiğiniz kadar sağa itin ve yukarıda açılan geçitten geçip videoyu izleyin.

Puppet no Longer> Asırlar karşıya geçin, demir çubuga tutunarak aşağıya indirin. Suya dalıp bota dönün.

4. CROFT MANOR

Protected by the Dead> Direğe tırmanıp yukarı çıkmak. Zemine inin, sağda platforma çıkışın ve tahtaların üzerinden ara kata atlayın. Sağ duvardaki yatay direklere tutunarak karşıya geçin. Basamaklardan inip iki küpü karşıya fırlatın. Sonra küplerin ikisini de ortadaki platforma koyup kapılarda açılmasını sağlayın. Artık arkadaki kolların yanına dönüp sol arkadakini 3 kere çekin. Çubuk inince sol yanındaki (sağ arkadakini) 4 kez çıkış, sol yanındaki 2 kere çekin. İkinci çubuk da inince ortadaki yatay kolu çevirin ve diğer taraftan dolanıp kapı kapanmadan arasında geçin. İlerleyin ve videodan sonra iskeletleri öldürüp üzerine atlayarak kemiklerini parçalayın. Silindir platformu masa ile üzerine çöküleceğiniz silindirik kolonun arasına konulmalıdır. Şimdi silindirik platforma çıkış karşı kolona atlayın ve kenarlardan tutunarak arkadaki koridora geçin. Videodan sonra koridorun sonundaki kolu çıkış geçitten geçin. Şimdi "Prologue" bölümünde yaptıklarınızın ayınınsını tekrarlayın. Videodan sonra şöminenin solundan yukarı tırmanın. Soldaki yatay çubuga tutunup yukarı çıktı ve sol tarafa atlayıp videoyu izleyin.

5. SOUTHERN MEXICO

The Unnamed Days> Motorla binanın yanına kadar gidin. Binaya tırmanıp, altın halkaya kancaya tutunarak aşağıya sarkın.





Sallanarak sağıdaki bölmeye girin. Kapı kapanınca öndeeki jaguar kafasını alın ve iki duvar arasında zıplayarak yukarı çıkin. Aşağıya inince jaguarları öldürüp, motora binin ve sağa doğru devam edin. Tünelden geçip yolum sonuna gelince motordan inip aralıktan geçin.

Xibalba Jaguar kafasını ortaya yerleştirdip kolları döndürerek çemberdeki siyahlıkların hepsi ön tarafa gelecek şekilde hizalayın. Kısa videodan sonra motorun yanına dönün. Jaguarları öldürüp motora binin ve önce sağдан sonra soldan ilerleyin. Yolun sonundaki bariyerde gelince motordan inip yukarı çıkm. Jaguarları ve size ateş eden adamı öldürün. Merdivenden çıkışın diğer düşmanları da öldürdükten sonra tekrar merdivendeninin ve sağ dibindeki çubuğu alın. Çubuğu soldaki kolonun delitine takıp kolonun üstüne çıkm. Karşıya atlayıp kenarlarla tutunarak, çıkıştırlara zıplayıp gidebileceğiniz en sağ tarafa gidin ve aşağıdaki bölmeye atlayın. Yatay çubuklara tutunarak yukarıya çıkm, soldaki halkaya kancaya tutunarak aşağıya inin. Arkadaki bloklara tırmanarak yukarıya çıkm ve kanganın ipini karşıya tutturup kendinizi aşağı çekerek kolonun üzerindeki kaya parçasını iple aşağı düşürün. Yeni açılan çukura inin. Direğe tırmanıp karşısındaki mezara atlayın ve üzerindeki jaguar kafasını alın. Kenarlara, kiyılara tutunarak tekrar yukarıya çıkm ve sağdan devam edin. Üstteki aralıktan çıkış, düşmanları öldürdükten sonra motornuzuza binin. Düz ilerleyip soldaki yolu kullandığınızda birkaç adamin beklediği binanın oraya varacaksınız. Adamları öldürdükten sonra, kutuyu duvardakı deliğin yanına çekin. Yerdeki çubuğu deliğe yerleştirin ve kutuyu açılıkkena çektiğinden sonra çubuğu asılarak aşağıya indirin. İlerdeki büyük çemberin dışına jaguar kafasını koyun ve çemberlerdeki siyahlıklar öne hizalayın. Heykel yükselecek ve geçit açılacak. Motora atlayıp geçit kapanmadan geçin, ya da geçene kadar aynı işlemleri tekrar edin.



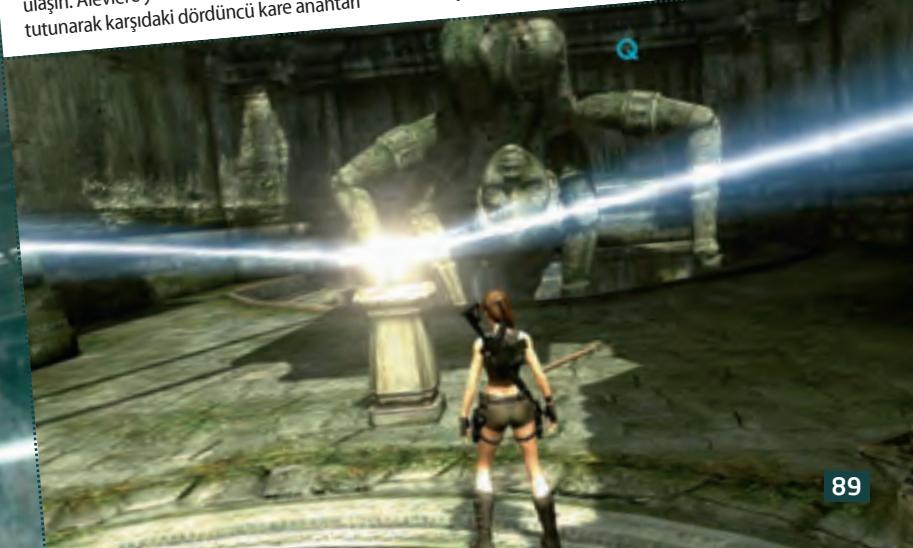
The Midgard Serpent > Motora atlayıp sağdaki merdivenlerdeninin ilerdeki boşluktan motorla birlikte atlayın. Büyük boşluğa gelince iki yatacık buğayı yakınca kenara asılarak aşağıya çekin. Dev örümcekleri öldürüp motorla karşıya atlayın. İllerleyip videoyu izleyin. Heykellerin içerisinde asa yok. Asaların birini yerden alıp heykelin eline yerleştirin, diğerini merdivenlerin önden alıp öteki heykele yerleştirin. Asası yatay düşen heykelin asasında tutarak çevirin ve kapının açılmasını sağlayın. Asası yatay olan diğer iki heykeli de çevirerek toplamda üç kapı açın. Yerdeki ağırlığa duyarlı platformu aşağıya indirmek için motoru platformun üzerine getirin. Şimdi merdivenlerden çıkış kapanan duvarlara yakalanmadan karşısındaki kare şeklindeki anahtarı alın. Yukarıdaki kayayı kancaya kendinizce çekin ve üzerine çıkış duvarlarının üstünden karşıya geçin. Heykellerin ortasındaki masaya kare anahtarı yerleştirin. Merdivenlerin öndeki heykeli masaya doğru itin. Yan tarafta, yukarıda bulunan halkaya kanca ile asılarak yukarıya çekin. Karşı tarafa atlayın, küçük delikten geçirin ve ikinci kare anahtarı alıp masaya yerleştirin. Arkası çözülen heykeli masaya ittirin. Şimdi arka taraftaki iki duvar arasında atlayarak yukarıya çıkış ve kenarlara tutunarak kolonların yanına ulaşın. Demir kancalı iki dev sürtünden geçince yan taraktaki bölmeye atlayın. Buradaki ok ve bıçıklara yakalanmadan önceki üçüncü kare anahtarı da alın. Yan duvarlara tutunarak bu bölmeden çıkışın ve anahtarı masaya yerleştirip heykeli masaya itin. Merdiven bağından sol taraftaki çıkmına oradan kalın kolona, direğe ve duvardaki tutamaçlara geçip ilerleyin. Yatay demir çubuklara tutunarak karşuya geçin ve soldaki ateş püsküren bölmeye ulaşın. Alevlere yakalanmadan demir çubuklara tutunarak karşısındaki dördüncü kare anahtarı

da alın. Geri dönün ve anahtarı masaya yerleştirip son heykeli de masaya itin. Motoru yerleştirdiğiniz platformun yanındaki ağırlığa duyarlı platformun üzere-rine çökün ve açılan geçitten motorla birlikte devam edin. Yolun sonuna gelince yerdeki jaguar kafasını alın ve aralıktan geçir. İlerleyip iki video izleyin ve suya dokunmadan düşmanlarınızı öldürün. Arkadaşın heykel kafasına çöküp zehirli suyun biraz inmesini sağlayın. İlerdeki kolondan aşağıya sarkarak inin ve yataş odunun üzerinden ilerleyip köşeye atlayın. Size saldırın düşmanları öldürdükten sonra ilerleyin. Kancanızı kullanarak karşıya atlayın. Halkası olan düzeneği kanca ile kendinize doğru çekin ve kenarına atlayıp, diğer heykel kafasına da asılarak suyu indirin. Ortadaki düzeneğe inip merkezdeki halkalı meka- nizmaya kancanızı takın ve etrafına dolanarak çekip aşağıya inmesini sağlayın. Videodan sonra yukarıda açılan geçide girin ve nesneyi alıp Lara'nın kemerine takmasını izleyin.

Land of the Dead > Soldaki kolona atlayıp, heykelin
başındaki halkaya kancanız ile asılarak yukarı çekin.
Düşmanları öldürün ve öndeği duvara asın. Yatay di-
reklerden ilerleyip karşıya geçin. Düşmanları öldürün
ve iki duvar arasında yükselserek ortadaki platforma
atlayın. Yukarıda heykel kafasında bulunan halkaya
kancanızla tutunarak kendinizi yukarı çekin. Şimdi
motoru bırakığınız yere dönün. Motorla ilerleyin ve
soldaki mavi parlayan bloğu ileri itip, motorla devam
edin. Örümcekleri gördüğünüz yerde binaya girin.
Geldiğiniz şekilde baştaki yere geri dönün. Kolun sa-
ğındakı yere jaguar kafasını koyup kolu çekin. Açılan
kapıdan çıkış ve videoyu izleyin.

6 JAN MAYEN ISLAND

6. JAN MATEN ISLE -> **Gate of the Dead**> Motorla ilerleyin, öndeeki kapıyı açın ve videoyu izleyin. Düşmanları öldürerek motorla





birlikte en aşağıya kadar inin. Videodan sonra düşmanların tamamını öldürüp, yerdeki üç tane taşı kuledeki deliklerine yerleştirin. Mekanizma dönmeye başlayacak. Alttaki silindiri tutup yerdeki kabartmanın hizasına gelene kadar sola doğru döndürün. Kenarlara ve çubuklara tutunarak kulenin ortasına tırmanın. Buradaki mavi parlayan duvarı, yerdeki kabartmaya hizalayana kadar sağa çevirin. Bir üst kata çıkıp sola çevirerek aynı işlemi yapın. En üst kattaki duvarı da sola çevirip hizaladığınızda kapı açılacak.

Valhalla> Zemine inip kapayı açın. Motora binip düşmanlarını öldürerek ve tümseklerden atlayarak yukarıdaki kapıyı gördüğünüz yere kadar gelin. Motordan inip iki duvar arasında ziplayarak yukarı çıkm ve kapidan geçip düşmanları öldürün. Soldaki uzun yolda balyozlar yolu parçalayacak. Kaya düşenin karşıya tutunun. Köseyi dönüp sağdadaki yatay çubuğa tutunun. Ortaya gelip, kayanın üzerine inin. Kayarak karşısındaki uzun ince parçaya atlayın ve sağdan devam edip en sondaki iki duvarın arasına gelince; bir ona, bir buna atlayarak yukarıya çıkm. Şimdi bu kolonanın kenarına tutunun, köseyi dönüp aşağıya sarkın. Soldaki kolona atlayın ve ince yatay tahtadan karışıklıkla geçin. Kolonun etrafında dolanıp yatay tahtadan karşısındaki nokta büyüğündeki yere, oradan da öndeeki kolona atlayın. Köseyi dönüp, iki duvar arasındaki ince tahtaya geçin. Bir o duvara, bir bu duvara zıplayıp kolonun üzerine çıkm. Karşıya atlayıp, dev örümceğin geldiği kısa koridoru girin ve suyun civarındaki diğer yaratıkları öldürün. Geri dönüp, uzun koridorun sonundaki dev örümcekleri öldürün. Aşağıya inen sağdadaki düzeneğe tutunun ve sizi yukarı çıkarınca arkadaki demir çubuğa atlayın. Zincir tutunup karşıya geçin, hareketli zeminin üzerindeki çubuklara asılı olarak devam edin. Önümüzdeki

balyozu tutunarak karşıya geçin, kenarlara tutunarak sağa ilerleyin ve aşağıdakı bölmeye atlayın. Hareketli zemini geçip, zincirin ortasına gelince aşağıdakı çubuğa inin. Diğer çubuğa geçip karşıya atlayın ve düzeneğe asılı olarak zemine inin. Dev örümcekleri öldürüp sol kenardaki kayayı çekin ve mekanizmanızın dönmesini sağlayın. Şimdi tekrar indiğiniz şekilde yukarı çıkıp balyozun yanına dönün ve balyozu asılı olarak karşıya geçin. Yukandaki halkaya iple tutunarak aşağıya sarkın, ama suyun olduğu zemine inmeyein. Sallanarak sağ tarafaktaki kenara tutunun. Küçük alana geçip yerdeki envanteri alın. Şimdi karşıya atlayıp dev örümceği öldürün. Öndeeki kayadan aşağıya kayarak yatay tahtanın üzerine düşün. Kolona çıkış sola doğru köseyi dönün ve karşıya atlayın. İki noktasal zemine atlayarak karşı kolona tutunun. Sağda doğru köseyi dönün ve iki duvarı kullanarak yukarıya çıkm. Suyun olduğu yere varınca iskeleti öldürüp, iple karşıya tutunun ve sallanarak sol kenara atlayın. Yukandaki tünelden diğer tarafa geçip küçük platformdan envanteri alın. Şimdi tünelden geriye dönüp karşı tarafa geçin. Şimdi tünelden geriye dönüp karşı tarafa geçin. Arkadaki halkaya tutunarak karşıya geçin ve uzun koridorun ilerleyip videoyu izleyin. Dev Yeti yaratısını öldürün ve soldaki düzeneğe tutunarak çubuklara, oradan da zincire atlayın. ilerideki balyozu tutunarak ortadaki yere geçin. Zeminin çökmeden önce sağa kaçıp, merdivenlerden çıkış ve videoyu izleyin.

7. ANDAMAN SEA

Rituals Old> Silah olarak elektroşok atabilen çekici seçin. Gemide inip düşmanlarınızı öldürün. Kargoların üzerine çıkış, düşmanları öldürerek arkadaki kırmızı helikopteri yanına gidin. Basamaklardan iki kez inin ve arkadaki kapidan içeri girin. Düşmanları öldürerek en aşağıya kadar inin ve videoyu izleyin.



8. ARCTIC SEA

Helheim> Suya dalip soldaki ilk heykelin kafasının arkasındaki kolu çekin. En arkada, sağdaki heykelin dibinden iki tane dişli çarkı alıp heykeli yerleştirin. Bu heykelin kafasındaki kolu da çekin ve kulenin sağındaki geçitten girip, sudan çıkışın. En üst tırmanın ve kırmızı parçayı alıp aşağıya inin. Tekrar suya dalıp kulenin sol tarafındaki geçitten girin. Sağ dönüp, ilerde soldan yukarı çıkm ve yandan ikinci kırmızı parçayı da alın. Şimdi aşağıya doğru yüzüp diğer tarafın üst kısmına gidin ve sudan çıkışın. En tepede tırmanın üçüncü kırmızı parçayı da alıp aşağıya inin ve suya girip bu kuleden dışarı çıkm. Heykellerin yanına varmadan, geçitten çıkar çıkmaz sol üst kısmında dördüncü kırmızı parçayı bulacaksınız. Şimdi bu iki kırmızı parçayı büyük mezar taşı gibi olan yerlere ayrı ayrı yerleştirin. Simetrik sağında kalan yerlere de diğer iki kırmızı parçayı yerleştirin. Elinde kılıcı olan üçüncü heykelin kafasının arkasındaki kolu çekin. Kırmızı parçaları yerleştirdiğiniz mezar taşlarının arasında kalan ortadaki mezar taşına gidin ve kolu çekip geçidi açın. Aralardan geçip, su yüzeyine çıkışa kadar ilerleyin. Videodan sonra kenarlara, direklere tutunarak karşısındaki kırmızı yere geçin ve diğer videoyu izleyin.

Yggdrasil> İlerleyip soldan aşağıya inin. Düşmanları öldürerek soldan ilerlemeye devam edin ve yolun sonuna gelince videoyu izleyin. Gidebileceğiniz tek yoldan kulenin bulunduğu yere kadar ilerleyip bir video daha izleyin.

Out of Time> Saldırılara dikkat ederek en alt kata inip, parlak mavi iki duvarı arkaya itin. Böylece kuleyi tutan iki tutacağı kurtarmış oldunuz. Sonra iki duvar arası atlayışları üst kata çıkm. Parlak mavi küçük dairesel kısma çekici ile vurup üçüncü tutağını da parçaladığınız videoyu izleyin. Artık hareketli platformlarla yukarı çıkış diğer taraftaki dev kare kolonun duvarına asılın. Etrafında dönüp, dev kolonun üst kısmına tırmanın. Etrafı parlak kırmızı yazılarla kaplı kapının içindeki mavi duvarı itin. Yana ilerleyip, kırmızı iki süit yazının olduğu yerdeki halkaya iple tutunarak yukarıya çıkm. Buradan hareketli platforma atlayın ve öteki tarafta bulunan parlak mavi dairesel kısma da çekici kırıp videoyu izleyin. Kenardan sarkıp bir alt kata inin. Hareketli platformları kullanarak kulenin ortasındaki dönen kısımlara atlayın. Kulenin en üst kısmına tırmanız, kuleyi tutan son tutamacın üzerinde aşağıya kayın. Mavi noktaya çekici vurup son tutamacı da parçalayın ve final videosunun tadını çıkarın. THQ



Bir orduyu doğru şekilde kuranın en önemli başlangıcı, doğru komutanı seçmektir.

DISCIPLES II GOLD

*Heroes'u örnek almış ama onun kadar özgün kalmayı
başarılı olan, emeğin kaliteli bir oyuna dönüştüğü
Disciples'i oynarken aynı eski günlerdeki gibi zamanın nasıl
geçtiğini anlayamayacaksınız.*

Heroes of Might & Magic ciddi bir bağımlılıktır. Saatlerce savaşıp, haritadaki en ufak düşmanı dahi yendikten sonra, arkadaşınızın ordusu ile karşı karşıya geldiğiniz son ve büyük kapışmanın yaşandığı an kadar eğlenceli ne olabilir ki? HoMM, oyuncuların gönülünde haklı bir saygı ve sevgi kazandı, birçok oyuncu ona benzemeye çalıştı fakat başaramadı. Ama bir gün elimize Disciples adında bir oyun geçti. Kendi adıma konuşmam gereksiz biraz kuşku ile oyuna başladığımı, ama sonra nasıl da kendimi kaptırdığımı hatırlıyorum. Disciples II Gold'u, Disciples II: Dark Prophecy ve görev paketleri Guardians of the Light, Servants of the Dark ile birlikte bu ay LEVEL okuyucularına hediye ediyoruz! Bizim kadar keyifle oynamanızı dileriz. Lafi fazla uzatmadan, sizi bu ayki oyuncumuz olan Disciples II'nin iyi ile kötüünün kıyasına birbirine ile mücadele ettiği dünyasına davet ediyorum.

Haritalar hakkında > Oyun harmasını izometrik bakış açısından görüyoruz; bu sayede HoMM oynayan arkadaşların kendilerini evlerinde gibi hissedereklerinden ve oyuna hemen isinacaklarından eminim. Ordularımızı

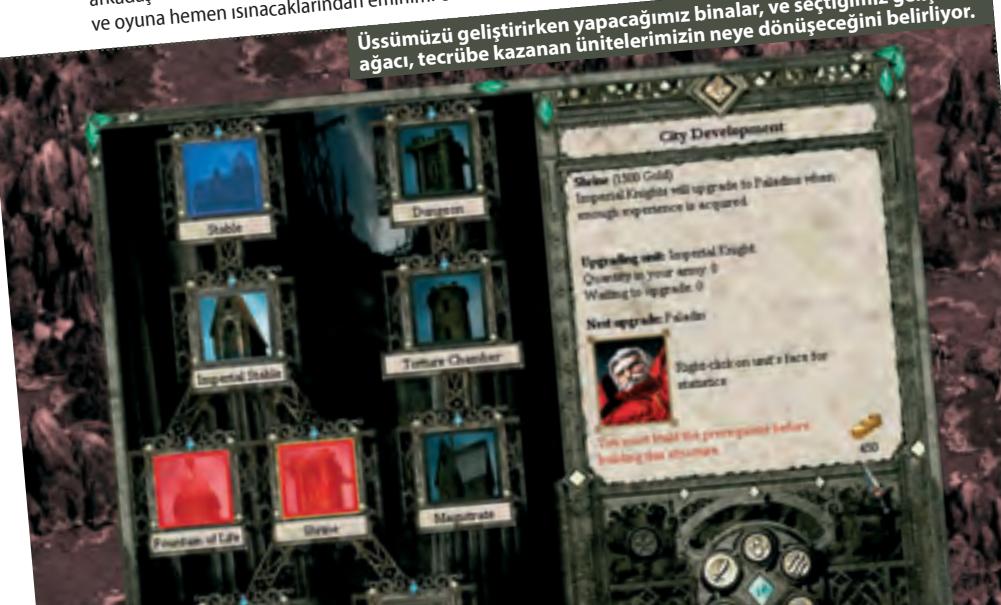
Üssümüzü geliştirirken yapacağımız binalar, ve seçeğimiz gelişim aacı, tecrübe kazanan ünitelerimizin neye dönüşeceğini belirliyor.



HoMM'la kıyasılsak, toprak ele geçirme durumu burada biraz daha ilginç. Her turdan sonra şehirlerin sınırları biraz daha genişliyor; yani kendiliğinden büyüyor. Bu sınırlar başkası tarafından ele geçirilememiş bir noktaya, örneğin bir altın madenine dayandığında, o maden sizin oluyor. Bu şekilde bütün haritayı da ele geçirilebilrsiniz. Fakat dediğim işlem çok yavaş gerçekleştiğinden, stratejik noktaları ele geçirmenin hızlı yollarına bakmak gereklidir. Her ırka ait bir asa ya da bayrak dikici ünite var; bunu kullanarak sınırlarınızı hızla genişletebilirsınız.

Savaş bölümü > Savaşlar da biraz HoMM'yu andırıyor ve onun kadar başarılı. Düşmanın ve bizim askerlerimiz, üçer bölmeli ikişer sıraya diziliyor. Doğal olarak daha zayıf olan büyük kullanıcıları ya da okçuları geri sıraya yerleştirirken, ağır zırhlıları öne koymuyoruz. Savaşlar, saldıracağınız düşmanı seçme ve tıklamadan ibaret olduğu için, oldukça çabuk ve eğlenceli şekilde gelişiyor. Saldırın tarafında sarı bir halka çarken, saldırıyla uğrayanda kırmızı bir halka beliriyor. Savaşları ister kendiniz yapabilir, ister sizin yerinize bilgisayarın oynamasına izin verebilrsiniz. Beklemekten sıkılırsanız da savaşa aniden bitirebilir ve şansınıza kimin kazandığını görebilirsiniz. Fakat bunların hiçbirini tavsiye etmiyorum; kazanmak ve eğlenmek için her savaşınız kendinizin yapmalısınız.

Disciples serisi, HoMM'a alternatif arayanlar için başarılı ve oyuncuların zamanında hep yüksek notlar almıştır. Grafiklerindeki detaylar ve fantastik atmosfer, yüksek oynanabilirlik ile birleşince ciddi şekilde bağımlılık yaratıyor. Şimdi tarafınızı seçip diğer ırkları dize getirerek eğlenceli zaman geçireceğinizi garanti ediyorum. Şahsen ben çok eski HoMM zamanlarına döndüm diyebilirim. Hadi bakalım; kılıcınız keskin, büyüleriniz etkili olsun!



Daha fazlası
LEVEL+'da...

www.level.com.tr



2008'İN EN

Geçen sene, bu aylarda, bu konuyu hazırladığımız sıralarda 2008 yılından beklediğimiz hemen tüm oyunları oynadık. Kah beğendik, kah kahrolduk, kah "Olmuş" ile "Olmamış"ın arasında kaldık. Ancak bizi şu anda sadece en iyiler ilgilendiriyor. İşte bu yılın en iyileri...

Not: Sıralamalar, dergimizde verilen puanlara göre yapılmamıştır.



iyileri

FPS

1

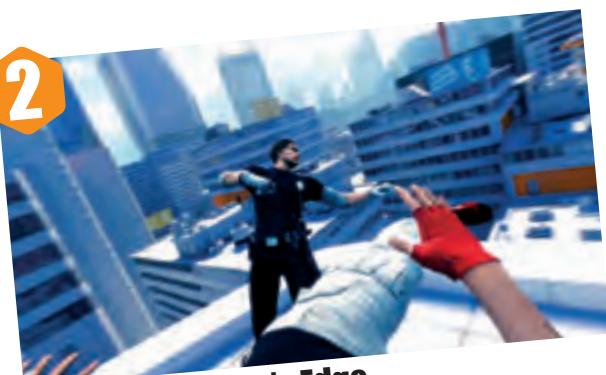


PC
Xbox 360
PS3
PS2
Wii
DS

Call of Duty: World at War

Geçen yıl, Call of Duty 4: Modern Warfare ile savaşın daha fantastik, daha "gri" ve daha soğuk haliyle içli dışlı olmuştu. Bu yıl ise World at War, savaşın sadece "gerçek"liğini gözlerimizin önüne sererek, bize İkinci Dünya Savaşı'ndan hala harikalar yaratılabildiğini gösterdi.

2



PC
Xbox 360
PS3

Mirror's Edge

Faith'in dünyasında her şey farklıydı. Kontrol / oynanış sistemi, grafikleri ve ses efektleri ile gerçek anlamda bir devrim niteliğindeydi Mirror's Edge. Faith nefes alıp verdikçe bizim kalbimiz çarptı, aşağı düştükçe bizim gözümüzden hayatımız bir film şeridi geçti.

3



PC

Crysis Warhead

İlk Crysis'ten tam olarak bir yıl sonra piyasaya çıkan Crysis Warhead, bir eklenme paketi olmasına rağmen 2008'e damgasını vurdu. Crysis'in başarısını hakkıla sürdürən Warhead, hemen hemen her alanda Crysis'i bir adım ileriye taşıdı.

TPS

1



PC
Xbox 360
PS3

Dead Space

Mirror's Edge, FPS türüne yepyeni kapılar açarken Dead Space de aynı "kapıları" TPS'ler için açtı. Tüm menüleri ve inventory'yi oyunun içine gömen ve derin bir senaryo sunan EA, aksiyon / gerilim oranını en iyi seviyede tutturarak ortaya bir şaheserin çıkışmasını sağladı.

2

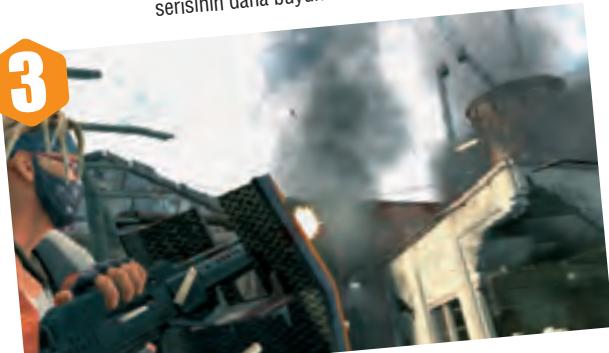


Xbox 360

Gears of War 2

"En iyiler" başlığının altında Gears of War ismini çok uzun bir süre görecel gibiyiz. İlk oyundaki fizik motoru yenilenerek ve şimdilik Xbox 360 için hazırlanan GoW2, Dead Space piyasaya çıkmasayı birincilik koltuğuna çok rahat otururdu. Dead Space gibi devrim niteliğinde bir oyunun önüne geçmesi için GoW serisinin daha büyük adımlar atması lazım.

3



PC
PS3
Xbox 360

The Club

TPS türünde bu yılın bir başka özgün yapımı The Club oldu. Shooter kavramına, "hız ve combo" öğeleri ekleyerek bize başarılı bir karışım sunan Bizarre Creations, The Club ile bambaşka bir tür ortaya koydu.

AKSİYON / ADVENTURE

PLATFORM

1

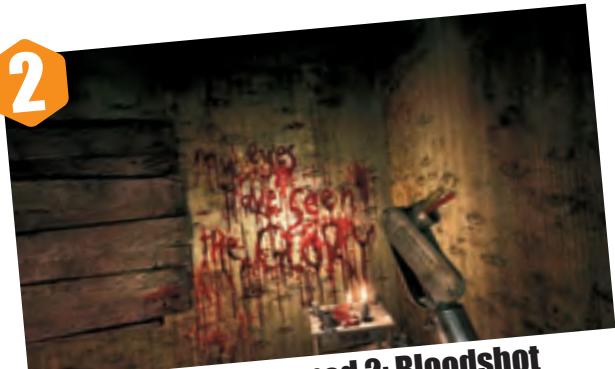


PS3

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Metal Gear Solid serisinin son oyunu olan MGS4, bu yıl PS3'ün en büyük kozu oldu. Senaryo sunumu, duygusal dakikaları ve kaliteli grafikleri ile MGS4, serisi olabileceği en iyi şekilde sonlandırdı.

2



Xbox 360
PS3

Condemned 2: Bloodshot

Condemned: Criminal Origins'i bitirdik bitireli rahat ve huzurlu uyumaya başlamıştık. Ancak ikinci oyun bu yıl piyasaya çıkarak bizde yeni travmaların, yeni psikolojik sorunların ortaya çıkmasına neden oldu. "Keske böyle bir oyuna combo sistemi eklenmeseydi" demeden de geçemiyoruz.

3



PC
Xbox 360
PS3

Grand Theft Auto IV

Hepimizin en çok hayalini kurduğu, en çok beklediği oyun GTAIV. Ancak tüm bu beklentileri karşılayamaması 2008 yılının ışığını söndürdü gözümüzde. Rockstar'ın bir an önce eski mantığına dönmesini ve bir oyunun sadece grafiklerini geliştirmenin gerileterek bu işin dönmeyeceğini anlamasını umuyoruz.

1



Xbox 360

Braid

Braid'i bu sayfalarda yer alan kutulardan birinde de ağırlayabiliyoruz ancak bu, büyük bir haksızlık olurdu. Zira her şeyin teknik özelliklerden ibaret olmadığını, 2D bir platform oyununun günümüzde nasıl bir şaheser olarak yaratılabileceğini gösterdi Braid.

2



PS3

LittleBigPlanet

LBP'ye, sadece bir platform oyunu değil aslında. Sınırsız özgürlük sunan bir simülasyon oyunu da aynı zamanda. Hayal gücünüzü sonuna kadar kullanıbilmenizi ve yarattığınız karakterler ile level'larla çok uzun bir süre iyi vakit geçirmenizi sağlayan LBP, PS3'ün 2008 bombalarından biri oldu.

3



PSP

Patapon

LocoRoco PSP'yi yeterince renklendiriyordu zaten; bir de başımıza en az LocoRoco kadar tatlı ve en az LocoRoco kadar özgün bir oyun olan Patapon çıktı. Doğru ritimleri yakalayarak minik kahramanlarınızı hareket ettirdiğiniz Patapon, PSP'nin diğer el konsollarından ne kadar üstün olduğunu kanıtladı.

PARTİ



Xbox 360
PS3
PS2
Wii

Guitar Hero: World Tour

Geçen sene sıralamayı önde kaptan Rock Band, bu yıl birinciliği Guitar Hero serisine kaptırdı. Music Studio moduyla oyunculara kendi şarkılarını yaratma imkanı veren World Tour, GH serisine bateriyi de ekleyerek rekabeti iyice kızıştırdı.



Xbox 360
PS3
PS2
Wii

Rock Band 2

İlk Rock Band'den sadece İon davul seti ve yeni şarkı listesiyle siyirlen Rock Band 2, World Tour'un getirdiği yeniliklere cevap veremedi ve bu sene ikinci olmaya mahkum oldu. Ancak şunu da belirtelim ki tüm yeniliklere rağmen Guitar Hero: World Tour'un ses kalitesi, Rock Band 2'den kötü.



PC

Audiosurf

Rock Band'in ve Guitar Hero'nun egemenliği altında olan parti / müzik oyunları dünyasında, bağımlılık yapıcı oynanış sistemi, Audiosurf'ün 2008 yılında ismini duyurmasını sağladı. Birkaç ufak teknik problem de aşılırsa Audiosurf gelecek yıl liderlik oynayabilir.

YARIŞ

1



Xbox 360
PS3

Burnout Paradise

Burnout Paradise, bu yıl piyasaya çıkan yarış oyunları arasında kapağımızı süsleme hakkını elde eden tek oyun oldu. Özellikle oynanışındaki serbestlik ve yeni, orijinal modlarıyla dikkat çeken oyun, The Ultimate Box versiyonuyla 2009 yılında PC'lerimize de konuk olacak.

2



PC
Xbox 360
PS3
DS

Race Driver: GRID

Simülasyon - arcade oranını çok başarılı bir şekilde ayıran GRID, Codemasters'in Colin McRae ve TOCA Race Driver serilerinden sonra en iyi yarış oyunu oldu. Ancak 2008 yılını, Burnout Paradise nedeniyle birinci bitiremedi.

3



Xbox 360
PS3

Midnight Club: Los Angeles

Los Angeles'in tüm görkemi ile boy gösterdiği Midnight Club: LA, 16 kişiyi destekleyen multiplayer modlarıyla 2008'in son çeyreğini "hızlı" geçirdi. Ancak Burnout Paradise ve Race Driver GRID kadar özgün özelliklere sahip olmaması nedeniyle yılı üçüncü sırada tamamladı.

RPG

1



PC
Xbox 360
PS3

Fallout 3

Fallout 3'ü bazları sıg olması ve başarısız karakter animasyonları nedeniyle yerden yere vurdu; bazları ise oyunun ileriki aşamalarında karşılaşlıklarla hoş sürprizler sayesinde yere göğe sıyrıramadı. Ancak olumsuz eleştiri yağdırın kesime rağmen oyun, bu yılın tartışmasız en iyi RPG'siydi.

2



PS2

Shin Megami Tensei: Persona 4

Persona serisi, Persona 4 ile PS2'nin "ölmeliğine" 2008'in sonunda herkese kabul ettirmeyi başardı. Gerçekçi karakterler, önceki oyuna göre daha gelişmiş sosyal ilişkiler ve keşfedilmeye açık onlarca gizleri ile Persona 4, sadece PS2'de değil tüm RPG dünyasında yıldızlaştı.

3



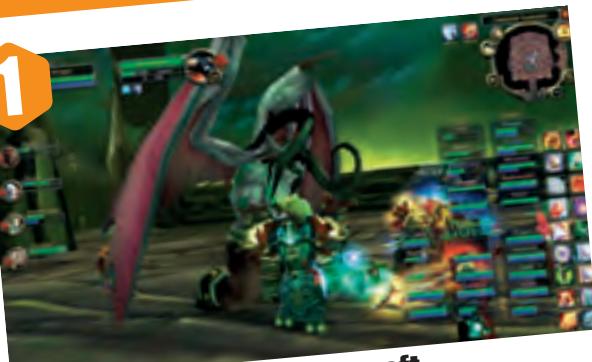
PC

Neverwinter Nights: Storm of Zehir

Ucuz bir kelime esprisiyle Neverwinter Nights: Storm of Zehir, zehir gibi bir oyndu. Eskilerin kokusu, güzel grafikler ve müziklerle buram buram burnumuza geldi. Ek paket olmasına rağmen Storm of Zehir, içeriği yeniliklerle başlı başına bir oyun tadındı ve bu yüzden diğer rakiplerini geride bırakarak ilk üçe girmeyi başardı.

MMORPG

1



PC

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Oyuncular Burning Crusade'den tam sıkılmaya başlamıştı ki Blizzard, Wrath of the Lich King ile diğer MMORPG yapımcılarına yerini kaptırmamayı bildi. Bakalım WoW, 2008'de olduğu gibi, 2009'da da popüleritesini koruyabilecek mi...

2



PC

Warhammer Online: Age of Reckoning

Electronic Arts, tüm türlerde fırtına gibi eseren MMORPG dünyasına da iddialı bir adım attı. Warhammer Online: Age of Reckoning, 2008'in son çeyreğinde, kendine özgü public quest'leri ve devasa savaşları ile online oyuncuların beğenisi kazandı.

3



PC
Xbox 360

Age of Conan: Hyborian Adventures

Orta Dünya temasından sıkılan MMORPG severler, bu yıl Age of Conan ile bambaşa bir aleme geçiş yaptılar. Ancak çok sayıda bug nedeniyle çoğu oyuncu bağımlı olduğu WoW ortamına geri döndü. Bu da AoC'nin ilk sıraya oturmasını engelledi.

ADVENTURE

1

**Jack Keane**

Efsanevi Monkey Island serisinin kalitesine çok yakın olan bir adventure oyunuyla tanışık 2008 yılında. Tipik esprileri, sürüklüyor senaryosu ve tadi damakta kalan bulmacaları ile Jack Keane, Guybrush Threepwood'dan sonra yeni nesil oyunculara çok "karakterli" bir karakter sunmuş oldu.

2

**Sam and Max Episode 205**

Son yıllarda adventure türü, Sam ve Max'ın ismi geçmeden anılmıyor resmen. Bu türü kalkındırın, ayakta tutan, yeni nesilere de aktarılmasını sağlayan Sam & Max serisinin en son oyunu What's New, Beelzebub? "2008'in En iyileri"ndeki yerini kolayca alıyor.

3

**Dracula: Origin**

Bir iki ismin tekeline bulunan adventure oyunlarında, Dracula serisi de oyuncuya kaliteli yapımlar sunmaya devam ediyor. En son 2000 yılında, Dracula: The Last Sanctuary ile karşımıza çıkan seri, bu yıl Dracula: Origin ile büyük beğeni topladı.

DÖVÜŞ

1

**Soul Calibur IV**

2008 yılı dövüş oyunlarına yaratıcılık getirdi. Bu yaratıcılığın hakkını en iyi veren Soul Calibur IV'te Star Wars karakterleri, Soul Calibur karakterleriyle buluştu. Böylelikle sadece dövüş oyunlarının takipçileri değil, Star Wars hayranları da bu işten galip çıktı.

2

**Mortal Kombat vs. DC Universe**

Soul Calibur IV'e karşı hamle geliştiren Midway, hepimizin yakından tanıdığı Superman, Batman, Catwoman gibi DC Universe karakterlerini, Mortal Kombat dünyasına taşıdı. Bu farklı dünyaların kahramanlarını bir arada görmek oldukça keyifliydi.

3

**Super Street Fighter II Turbo HD Remix**

Herkesin bir dönem biricik "sevgiliisi" olan Street Fighter II, yapımcılara halen para kazandırmaya devam ediyor. Bu yılın sonlarında piyasaya çıkan en yeni Street Fighter II (Adı bir hayli uzun.), üzerindeki cıtlığı 2008'in en iyi üçüncü dövüş oyunu oldu.

1



PC
Xbox 360
PS3
PS2
PSP
Wii

Pro Evolution Soccer 2009

Pro Evolution Soccer serisinin düşüşü sadece bir yıl sürdü. 2008 yılında hayal kırıklığı yaratan oyun, bu yıl özüne dönerek bize gerçek futbol keyfini yaşattı. Şu top sesinin yapaylığını ve lisans problemine da bir el atsa Konami, her şey mükemmel olacak.

2



PC
Xbox 360
PS3
PS2

NBA 2K9

Gecen yıl, PES2008'in başarısızlığı sayesinde ilk sıraya oturan NBA2K8'in yeni versiyonu kamera seçeneklerindeki -bizim için olumsuz olan- ufak tefek değişiklikler dışında gayet başarılıydı. Ancak PES'in geri dönüşüyle bu yıl, birincilik koltuğuna veda etmek zorunda kaldı.

3



PC
Xbox 360
PS3
PS2
PSP
Wii

FIFA 09

Görsellik ve karakter animasyonları olarak her zaman PES'in önünde olan FIFA serisi, geçen yıl oynanış sistemi olarak da PES'ten bir adım ilerleydi. Ancak Konami'nin işleri toparlamasıyla bu yıl FIFA yine PES'in altında kalma- ya mahkum oldu.

SPOR

STRATEJİ

SİMÜLASYON

1



PC

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor

Nisan ayında piyasaya sürülen ve Galactic Civilizations II'yi sonlandıran bu ek paket, o kadar iyi ve detaylı hazırlamıştı ki Endwar'ın devrimsel sesle komut sistemine rağmen strateji türünde birinciliğe layık olan oyundu.

2



Xbox 360 Tom Clancy's EndWar

PS3
PSP
DS

Endwar, sesle komut sistemi ile "yeni nesil" tanımına gerçek anlamda uyan, devrimsel bir oyundu. Özellikle strateji türünde olması, konsollarda da bütün rahatlıkla oynanabileceğini gözler önüne serdi. Tüm strateji oyunlarından, sesle komuta sistemi bekliyoruz artık.

3



PC Sid Meier's Civilization IV: Colonization

Sid Meier'in iki büyük yapımı olan Civilization ile Colonization'ın bu birlikteği, 2008 yılında tüm strateji tutkunlarını sevindirdi. İspanya'nın, İngiltere'nin, Hollanda'nın ve Fransa'nın boy gösterdiği bu tarih dersi niteliğindeki oyun sayesinde Sid Meier, bu yıldı da başarıyla kapattı.

1

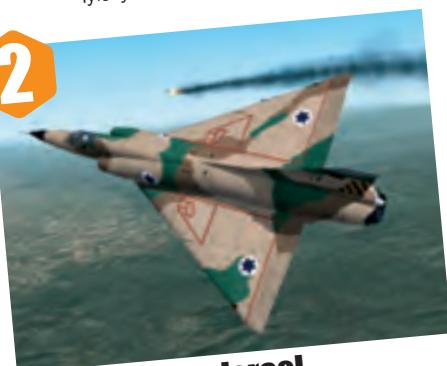


PC
DS

Spore

Will Wright'ın oyun dünyasında büyük beklentiler yaratarak piyasaya sürdüğü Spore, tavana vuran beklentileri belki karşılayamadı ve hayal kırıklığı yarattı. Ancak, 2008'de çıkan diğer simülasyon oyunlarına bakıldığında, Spore'dan daha iyi yoktu.

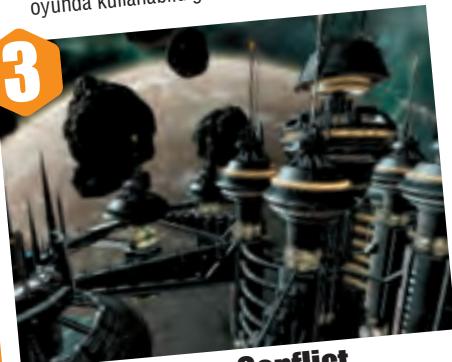
2



PC Wings over Israel

Uçuş simülasyonlarına hasret olduğumuz günlerde çıkan Wings Over Israel, yakın coğrafyamızda, eski Osmanlı topraklarında, üç modern savaşçı İsrail'in gözünden tecrübe etme imkanı sundu. Mirage IIICJ Shahak, Nesher, Kfir C2, A-4 Ahit, F-4 Kurnass, F-15 Baz, and F-16 Netz, oyunda kullanabildiğimiz uçaklar arasındaydı.

3



PC X3: Terran Conflict

X3 evreninde geçen stand-alone bir görev paketi olan Terran Conflict, uzay simülasyonları açısından kurduğumuz zamanlarda çok iyi geldi. Büyüл finalde Güneş Sistemi'ne, Dünya'ya döndük. Sadece mouse ile oynayabildiğimiz yepyeni arabirim, Dünya başta olmak üzere yeniirk ve taraflar, oyuncudan bağımsız yaşayan şirketler, 100'den çok yeni gemi ve yeni gemi sınıfları ve tonla silah ile bu oyun yeniliklerle ve içerikle dolup taştı.

JÜRİ ÖZEL ÖDÜLLERİ

İlk üçe giremeyen ancak orijinal özellikleri ve oyun dünyasına katıkları ile 2008'e adlarını yazdırın oyunlar...



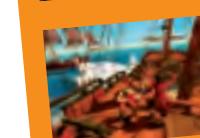
World of Goo (PC, Mac, Wii)
Puzzle türüyle platform ögelerinin harmanlandığı World of Goo, eskilerde oynadığımız "kafa çalıştırın" oyuların tadını bir kez daha almadamızı sağladı.



Echochrome (PS3, PSP)
Perspektifin sınırlarını zorlayan bu dahiyan puzzle oyunu ile oyuncuların görme / analiz etme becerilerini sınadılar.



Sins of a Solar Empire (PC)
Bu oyunun özel olduğu, kişiselikten uzak isminden belliyydi. Tahtının edilemeyecek kadar geniş dünyasında, bağımlılık yapıcı oynamış sistemi ile sizin esir alan RTS, bidden Jüri Özel Ödül almamasını bildi.



Pirates of the Burning Sea (PC)
MMORPG türü Age of Conan gibi başka bir sayı açan ve hepimizi 18. yüzyıldaki corsanlarla dolu Karayıpler'e götürün bu oyun, yenilikçi rühu ile dikkat çekti.



Fable II (Xbox 360)
Daha gelişmiş sosyal ilişki ağ ve sürükleyici hikayesiyle Fable II, RPG / aksiyon türünden çoğu oyuncuyu tatmin etti.



God of War:
Chains of Olympus (PSP)
PSP'nin sınırlarını zorlayan Chains of Olympus "Bir el konsoluna nasıl bir kadar iyi bir oyun yapılabılır?" sorusunu defalarca Ready at Dawn'a sormamıza neden oldu.

LEVEL'İN 2008 SEÇİMİ

LEVEL kadrosu bu yıl çok çalıştı, çok yoruldu. Ancak yorulduğumuzu deðindiðini hissettiren oyunlarla karşılaşmak güzeldi.



Elif
Dead Space



Fırat
Mirror's Edge



Sefik
Mirror's Edge



Ali
Fallout 3

EMRET.NET

Oyun Atölyesi'nde bu ayki konuğumuz ruakS yazılımdan Kemal Şahin. Kendisiyle ruaKS yazılım ve şirketin imzasını taşıyan Emret.net hakkında keyifli bir söyleşi gerçekleştirdik. Tamamen Türk grafikerler ve programcılar tarafından tasarlanmış olan Emret.net, browser tabanlı bir strateji oyunu.

Dileriz bu tür somut projeler yaratatan başarılı ekiplerin sayısı artar ve biz de Oyun Atölyesi'nde bunları keyifle tanıtabiliriz.

Ufuk Özden: RuakS yazılım hakkında bilgi verebilir misiniz?

Kemal Şahin: RuakS yazılım resmi olarak kurulduğu bir ay oldu. Fakat temelleri benim tarafımдан üç dört sene önce atıldı. 2005 yılında Ruax adlı oyun projemle Ritmix Creative Project 2005 birincisi oldum. Bu dönemden itibaren de internette oyun ve eğlence sektörüne girmeye karar verdim. Tabii her şey kolay olmuyor, bu hayalimi yaklaşık dört sene sonra gerçekleştirebildim. Dört sene boyunca öncelikle Ruax oyununun yapımı ve geliştirilmesiyle uğraştım. Ruax bana oyun yapımı konusunda çok büyük tecrübeler kazandırdı. Özellikle web tabanlı oyunlarda, insanların neye tepki verdiği, nelerde açık ve mantıksal hatalar olabileceği konusunda çok büyük bir deneyim kazandım. Bunun ardından Emret oyununa başladık, Emret oyununun 2008 yılının Haziran ayında projelenmesiyle de ruaKS yazılımın temelleri tamamen atıldı.

RuakS yazılım, internetin oyun ve eğlence kısmında. Bugüne kadar edindiğimiz tecrübeler sayesinde de kısa zamanda bu konuya ilgilenen kitlelere ulaşabildik ve tanındık. Amacımız internette oyun denilince Türkiye'de akla gelen kaliteli bir şirket

olmak. Bunun içinde plan ve projelerimiz hazır. Umarım her şey istediğimiz gibi olur ve bu güzel ülkede başarılı bir şirket oluruz.

RuakS ekibi olarak çok büyük değiliz; fakat dışarıdan bize proje anlamında, moderasyon anlamında gönüllü destek veren yaklaşık 10 - 15 kişi var.

UÖ: Emret.net, browser tabanlı bir strateji oyunu. Browser tabanlı oyunların sektördeki yerini nasıl değerlendirdiğiniz?

KŞ: Browser tabanlı oyunlar gün geçtikçe oyun sektöründe daha fazla yer almaya başladı. Browser tabanlı olmayan oyunlara nazaran eksileri olmasına

Oyunun görselleri Reklamotif Ajans'ın ele emeği göz nuru; alıntı değil.



rağmen, artıları da çok fazladır. En büyük eksiği tabii ki görsellik; normal bir oyundan çok daha az görsellik içeriyorlar. Son zamanlarda flash olarak belki bu eksikslik kapatılmaya çalışıyor; ama ben flash olarak hazırlanmış browser tabanlı oyunların, browser tabanlı oyun ruhunu yansıtmadıklarını düşünüyorum. Günümüz dünyasında zaman artık insanlara yetmiyor, insanlar sürekli bir koşturmaca içerisindeyler. Bu koşturmaca içinde, insanların en büyük yardımcısı internet. Web tabanlı oyunların artıları aslında burada ortaya çıkıyor. İşten, internet kafeden, evden, gittiğiniz bir arkadaş evinden hatta cep telefonundan; yani internete girebildiğiniz her yerden oynanabilir olması çok büyük bir avantaj. Ayrıca internette oynanabilen her oyun gibi, size bir sosyalleşme de sağlıyor. Yeni arkadaşlar edinebilirsiniz. Browser tabanlı oyunların ilerleyen zamanlarda daha da geniş kitlelere ulaşacağına inanıyorum.

UÖ: Emret.net projesi nasıl hazırlandı? Gelişirme ekibinden ve geliştirme sürecinde yaşanılanlardan kısaca bahsedebilir misiniz?

KŞ: Emret oyununun projesi Haziran ayında tamamlandı ve bu aydan itibaren grafikleri üzerinde çalışmaya başlandı ve programlanmasına geçildi. Grafiklerde Reklamotif Ajans ile çalıştık. Her asker, bina, oyunda görünen tüm görseller el ile çizildi. Hiçbir şekilde internetin bir yerlerinden bulunup getirilmedi. Aynı şekilde programlamasını da ruakS Yazılım olarak biz gerçekleştirdik. Yani Emret oyunu asla bir hazır script değildi. Tamamen Türk yapımı olan browser tabanlı bir oyundur. Bir oyunu programlamadan bir sürü zorluğunu oluyor. Öncelikle çok iyi bir matematiksel uyum olmalı. Bu dönemde belki de Emret oyununun en çok zaman alan tarafıydı. Her birim öyle bir uyum içinde olmalı ki her birimin bir anlamı, etkisi, kendine göre gücü olmalı. Oyunun zorluk derecesi, bıkkınılık verecek unsurlar iyi tespit edilmeli. Sanırım burada üniversitedeyken de istatistik okumamın biraz da olsun faydası olmuş olabilir.

Ardından sponsor bulmak konusunda büyük zorluklar çıktı; zaten sonuçta bulmadık. Maalesef, ülkemizde oyun denilince çok basit, çocukların zaman geçirmek için kurcaladığı bilgisayar programları gibi algılanıyor. Halbuki öyle değil. Web tabanlı oyunlarda yaş ortalaması sanıldığı gibi küçük değil. Çünkü oyunlarda bir strateji, bir plan yapıyor ve bunu uyguluyorsunuz. Tipki satrançta olduğu gibi bir sonraki hamlelerinizi iyi düşünmeniz gereklidir.

UÖ: Emret.net ve sonrası için projeleriniz var mı?

KŞ: Emret, oyun olarak ikinci projemiz. RuakS yazılım kurulum aşamasında oyun ve eğlence üzerine kuruldu. Öncelikle bu projemizin yurt dışına açılma süreci var. Bunun için gerekli altyapımızın hazırlığı bitmek üzere. Sanırım tahminimizden de önce Emret projemizi yurt dışına açabiliz. Ayrıca buradan

Yapacağınız binaların yapım sırası ve sayısı stratejinizin önemli bir parçasını oluşturuyor.



teşekkür etmek istiyorum; Türkiye'deki oyun severlerden oldukça iyi tepkiler aldı. Tabii ki eleştiriler de geliyor fakat biz bunları da not ediyoruz; sonuçta insanlar ilgi duydukları şeyleri eleştirirler.

Bundan sonraki projemiz çok farklı; belki de Ruax oyunumuz gibi Dünya'da eşi olmayan bir proje olacak. Browser tabanlı bir spor oyunu, fakat mevcut spor oyunlarından çok farklı ve çok geniş kapsamlı olacak. Henüz yapım aşamasına geçmediğimiz için detaylara giremiyorum. Fakat oyun severler beklesin; oldukça farklı bir oyunla karşılaşır olacağız. Yine bu oyunu da yurtdışına açma planlarımız var.

RuakS yazılım olarak bir de sinema filmlerine, televizyon dizilerine özel, kısa veya uzun vadeli oyunlar yapmak için adımlarımız var. Dünya'da bu tür oyunlar oldukça rağbet görüyor. Yeşil Çam'a da gayet güzel uyarlanabilir. Hatta şu an vizyonda olan filmler için oldukça güzel projelerimiz var; ama biraz geç kaldıktı. Umarım öümüzdeki günlerde bu tür görüşmelerden iyi sonuçlar alırız. Bu da Türk oyun sektörünün büyümESİNE ve oyun oynayan kitlenin genişlemESİNE oldukça yardımcı olacaktır diye düşünüyorum.

UÖ: Türk oyun sektörünün durumunu nasıl değerlendirdiğiniz var? Oyun geliştirme sürecinde yer almak isteyen ekiplere tavsiyeleriniz neler?

KŞ: Türkiye'de oyun sektörü için iyi demek hayalcilikten öteye gidemez. Bir iki kaliteli grup dışında zaten bu işlerle profesyonel anlamda uğraşan yok. Uğraşanlara da destek kısıtlı. Az önce de belirttiğim gibi sponsor bulmak çok çok zor. Sponsor olmayınca oyun belki yapılmıyor; fakat geliştirme ve pazarlama eksik kalınca proje bir süre sonra yok olup gidiyor. Bu konuda başından geçen bir anı var. Ritmix Creative Project yarışmasını kazandığında henüz üniversitedeydim. Yarışmayı kazandığımı duyuncu üniversitemdeki hocalara sunup yapmam

istendi. Sunumu yaptıktan sonra dışarı çıktıığında çok yakın bir arkadaşımın şahit olduğu bir olay var. Bir asistan sunum yaptığım hocalardan birine; "Konusu neymiş, nasıl kazanmış?" diye soruyor. Hoca da "Ben de bir şey sandım, meğer oyunmuş" diyor. İşte aslında bu küçük olay bile oyun alanında ne durumlarda olduğumuzu, insanların oyunlara bakışlarını gösteriyor. Hele de bu kişi bir üniversite hocası olunca insan biraz düşünüyor.

Fakat çevrenin görüşlerinden etkilenen biri olmadım. Yeni oyun geliştirecek olan veya bu yola girmeyi düşünenlere de tavsiyem bu olabilir. Fikirlerinizi kendinize saklayın, ne kadar mükemmel fikirleriniz olsa da, illa insanların burun kırıracığı yanları olacak ve sizin moraliniz bozulacaktır. Hatta o kadar etkilenebilirsiniz ki belki de çok iyi olabilecek bir proje daha projelendirme aşamasında yok olup gidebilir. Ben projelerimi bitirmeden birine anlatmam. İçime sinecek bir biçimde projeyi tamamladıktan sonra birkaç kişiye anlatır ve yapımına geçerim.

Maalesef ülkemizde yoğun bir yabancı hayranlığı var. Yabancı bir oyunun yaptığı hatalar çok grotebatmazken, yerli bir oyun olarak yaptığınız her adım çok fazla göze batıyor. Bunu özellikle ilk projemizde çok yaşadık. Tabii ki Türk yapımı diye de her şey görmezden gelinmeyecektir. Fakat en azından kaliteli yapılan işlere, emeklerinden dolayı saygı göstermek bile Türk oyun yapımcılarını daha fazla motive edecektir. Bu da parayla bile alınamayacak kadar değerlidir.

Bize oyunları hakkında bilgi verdikleri, oyun yapmak isteyenlere tavsiyelerde bulundukları için RuakS yazılım çalışanlarına teşekkür ediyor, çalışma sırasında başarılar diliyoruz.

www.emret.net

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın.

Projelerinizi bize yazın, tanıtalım:

atolye@level.com.tr





73

INSERT COIN

SHANG TSUNG

MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat’ı keşfetmeden önce, jetonlarımı sonsuza kadar Street Fighter 2 için harcayacağımı zannediyordum. Ancak her şey beklediğimden farklı gelişti.

Eğer kan olmasaydı..." diyor yapımçı Ed Boon; "Sanırım oyun bu kadar büyük bir başarı elde edemezdi." Aslında bu ifade Boon'un mütevaziliğinin bir kanıtı olarak görülebilir. Zira Mortal Kombat (MK) başarısını içeriği absürtlik derecesine varan vahşet kadar, dövüş oyunlarına yeni bir soluk getiren hızı ve teknikе dayalı oynanış sistemine borçlu. Yine de içeriğindeki şiddetin, dönemin "steril" aksiyon oyunlarının arasından sıyrılmamasında büyük bir payının olduğunu yadsıyamayız.

MK'nın bir efsaneye dönüşmesindeki ön adımları daha iyi takip edebilmek için, 1992 yılına kısa bir ziyarette bulunmamız gerekiyor. Söz konusu tarihte; ev konsollarının günümüz popüleritesinden oldukça uzakta olduğu bir dönemde, oyun sektörünün kalbi arcade salonlarında atıyordu. Amerikan oyun endüstrisinin yaşadığı krizin ardından, piyasada dominant bir role sahip olan Japon firmalarının hükmettiği arcade cangılında, Amerikan firmalarının etiketleriyle çıkan yapımların pek çoğu silinip gitmeye mahkum görünecekti. Japon oyun devi Capcom'un Street Fighter 2'si, çıkış tarihinin üzerinden henuz bir yıl dahi geçmeden

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- # Johnny Cage karakterini canlandıran Daniel Pesina, başka bir oyunun tanıtım lansmanında Cage'in kostümüyle poz verdiği için işten çıkarıldı.
- # Mortal Kombat, gizli bir karakter (Reptile) içeren ilk karşılıklı dövüş oyunu.
- # Mortal Kombat, rakibinizi, bir süre yere düşürmeden çeşitli vuruşlarla havada tutarak dövmeye devam edebildiğiniz ilk oyundu.
- # Mortal Kombat, aynı karakterin sadece kostümünün renginin değiştirilerek (Reptile, Scorpion, Sub-zero) farklı karakterlerin yaratıldığı ilk - ve belki de tek - dövüş oyunu.

rakipsiz bir efsane halini almıştı. Bu dönemde Williams' firması ile ortak olarak çalışan Midway, genellikle arcade oyunlarının farklı bölgeler için piyasaya sürülecek olan versiyonlarını hazırlıyordu. Williams' ile olan ortaklılık oldukça karlı görünmüyordu; ancak bu ortaklığın nihai zirvesi, Williams' bünyesinde çalışan Ed Boon'un ve John Tobias'ın bir araya gelerek Midway için bir oyun tasarlamaya karar vermeleriyle gerçekleşecekti.

Boon ve Tobias, kendi oyunlarını yapmak için kolları sıvadıklarında, dijital ortama aktarılmış karakterlerden oluşan oyunları piyasada boy göstermeye başlamıştı. Bu yöntem; gerçek aktörlerin, (Belki de dublöllerin demeliyiz.) oyundaki karakterlerinin hareketlerini yeşil bir perdenin önünde gerçekleştirmeleri ve bu yolla elde edilen animasyonları, çizim teknigiyle hazırlanmış sprite mekanların üzerinde oynatılması prensibi üzerine kuruluydu. Kan Sporu filminden oldukça etkilenen Boon ve Tobias, oyuncuların dijitize edilmiş bir Jean-Claude Van Damme'ı yönetecekleri bir oyun yapmak istediler. Ancak Van Damme'in başka bir oyun firmasıyla, hiçbir

zaman piyasaya çıkamayacak olan bir oyun için antlaşması vardı. Bunun üzerine, Boon ve Tobias, konsepti biraz değiştirerek, özgün ve fantastik bir senaryoya sahip, kung-fu filmlerinin etkileyici kareografilerini hızlı ve teknikin zafer getirdiği bir oynanışla birleştirdiği Mortal Kombat'ı yaptılar.

Oyuncularla buluştuğu anda, içeriğindeki vahşetin de hatrı sayılır yardımıyla, MK yapımcılarının dahi öngöremediği bir biçimde popüler oldu. Yalnızca kazananın yapmaya hak kazandığı "fatality" hamleleri dahi tek başına bir efsane halini alacaktı. Hasımlarının vücut parçalarını, oldukça yaratıcı ve abartılı biçimlerde tıharip eden karakterlerin kontrolleri temelde basit olmalarına karşın tecrübe ve iyi zamanlama gerektiriyordu. MK, ayrıca bir blok tuşuna sahip olan ilk oyundu. Ancak blok yapmanızı karşın yediğiniz her darbe bir miktar sağlığınıza götürüyordu. Bu özellik, blok hareketini stratejik açıdan önemli bir hale getiriyordu. Siz savunma halindeyken size yaklaşan rakibinize, iyi bir zamanlamayla aparkat vurabiliyordınız. Ancak tecrübeli bir rakip sizden önce davranışarak, gardınızı düşürdüğünüz anda sizi tutup fırlatabilirdi. Aynı hamleler farklı karakterler tarafından yapıldığında farklı hasarlar verebiliyordu. Buna benzer pek çok karşı-atak şansı ve hızlı oynanış sistemi, MK'ye özenle yerleştirilmişti. Ayrıca dövüş oyunlarında karakterlerin özel hareketlerini yapabilmek için, joystick'le daireler çizmenin bir standart halini aldığı dönemde, MK tamamen tuş kombinasyonlarıyla yapılan özel hareketler içeriyordu.

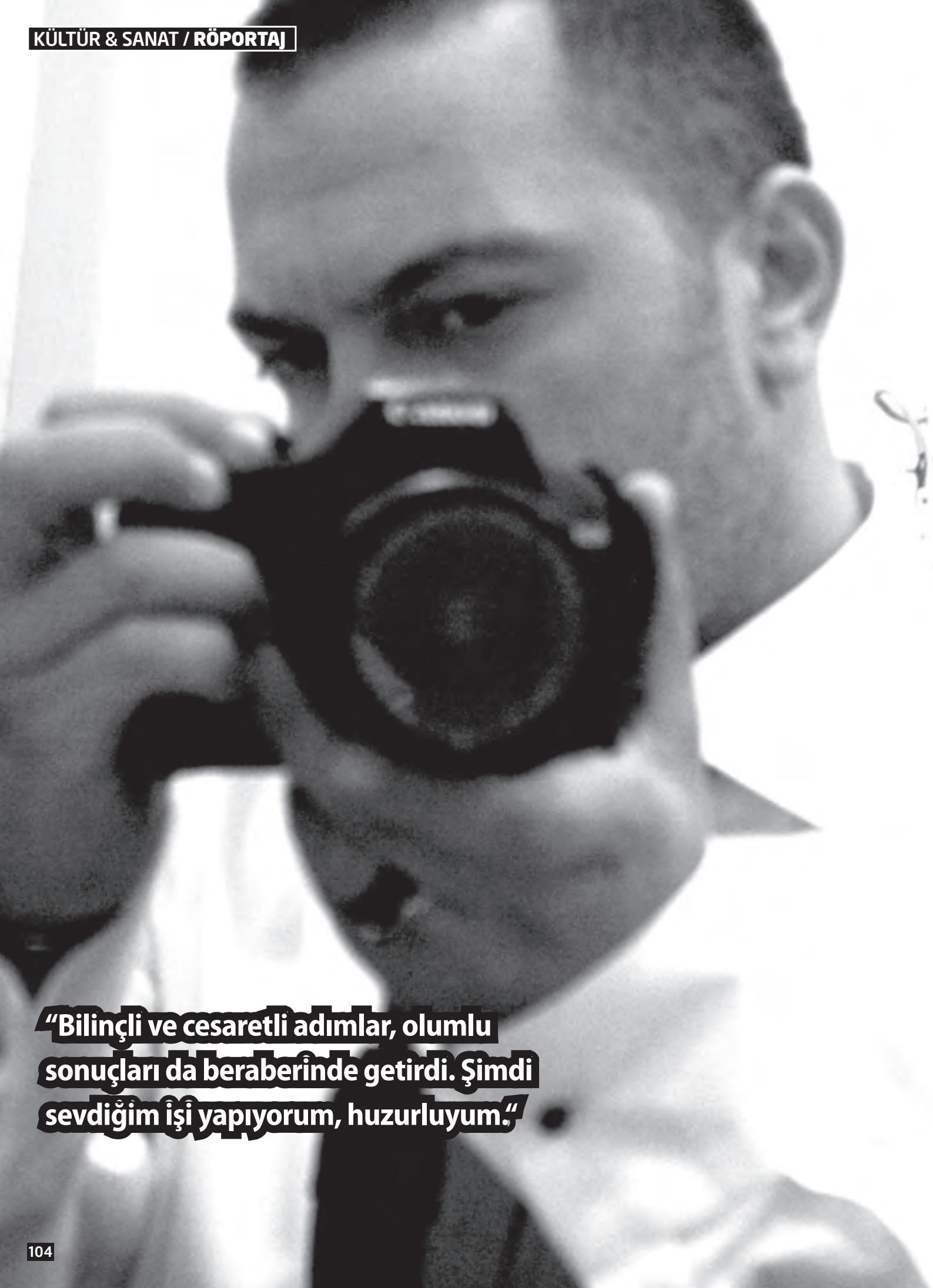
MK, rekabetin oldukça şiddetli bir biçimde yaşandığı dövüş oyunları piyasasının unutulmaz dövüşçülerinden biri olarak, inişli - çıkışlı kariyerini devam ettiriyor. Eğer evime bir arcade kabini ve tek bir oyun kartuşu alacak olsaydım, bu sanırım MK olurdu.





C E Y H U N Y İ L M A Z

Türkiye'de modern radyoculuk tarihinin önemli figürlerinden biri... Televizyon dünyasının yenilikçi, haşarı, ele avuca sığmaz, korkusuz çocuğu... Minik afacanların "Ruhi" ağabeyi... Sorgulayan, yazan, okuyan, araştıran, dinleyen, dinleten bir adam... Yolun açık olsun Ceyhun Yılmaz... O çocuksu heyecanını hiç kaybetmemen dileğiyle... ☺



"Bilinçli ve cesaretli adımlar, olumlu sonuçları da beraberinde getirdi. Şimdi sevdiğim işi yapıyorum, huzurluyum."



u söyleyi, 17.12.2008 Çarşamba günü, Akadlar'da bulunan Ceyhun Yılmaz'ın ajansı Yüzdeyüz'ün, şirin bahçesinde gerçekleştirdik. Saat: 15:20 sularında başlayan sohbetimiz, yaklaşık bir saat sürdü. Keyifli okumalar...

Doruk Akyıldız: Medya dünyasına girizgahınızı, 90'lı yılların ortasında spor muhabiriyle yapıyorsunuz. Peşisira 99 yılında, geniş kitlelerce tanınmanızın ayak olacak radyo programcılığı geliyor. Futbol muhabiriğinden radyoculuğa ve dolayısıyla, "ünlü Ceyhun Yılmaz'a uzanan sürecinin hikayesi ile başyalalım.

Ceyhun Yılmaz: Çocukluk dönemlerimden bu yana sanata -özellikle de tiyatroya- yoğun ve aslında o yıllarda çok da anlaşılmadığım bir ilgim söz konusuydu. Dolayısıyla da, unutulmaz oyunculuk performanslarının sergilendiği Deve Kuşu Kabare'yi izlerken hissettiğim mutluluğun, yaşadığım o döymüş keyfin, şu anda bulduğum konumun, bir anlama başlangıç noktası olduğunu söylemek, pek de yanlış olmaz kanısındayım. Ardından üniversite yılları geldi; İktisat Fakültesinde bir yıl okuduktan sonra, öğrenim gördüğüm uzmanlık alanının, benim için bir ideal olamayacağımı fark ederek, okulu ikinci sınıfı bıraktım. Bu dönemde iletişim ya da sanat dünyasında varolma isteği, ailemle paylaştığımda ise güçlü bir tepkiyle karşılaştım. O senelerde Türkiye'de yaşayan insanlardaki yaygın kanaat, sanatın herhangi bir dalyıyla uğraşan insanların, geleceklerini en azından madde anlama tehlkiye attıkları doğrultusundaydı. Bu realist sayılabecek yaklaşımın, doğal olarak etkisinde olan aileminde, biraz önce dile getirdiğim anlaşış dolayısıyla bana destek olmadığını söyleyebilirim... Medya dünyasına ilk adım atışım ise, söylediğim gibi futbol muhabiriyle oldu. Bu işe başlamama önyak olan kişi ise, şu an milli takımlar teknik direktörü olan Fatih Terim'dir. Sonrasında, muhabir olarak başladığım televizyon dünyasının mutfağındaki kariyerimi, elime geçen fırsatları iyi kullanarak, TGRT kanalında spor müdür yardımcılığına kadar taşıdım. Tam da bu yıllarda, hayatında bir kırılma noktası yaşadığımı söylemek yerinde olur sanırım. Şöyle ki, adı geçen kanalın spor servisi yönetici konumundayım, maddi anlama iyi kazanıyorum, kanalın benimle ilgili geleceğe dair planları var; ne var ki ben çok mutlu değilim. Yaptığım iş beni manevi anlamda tatmin etmiyordu. Ben de çalıştığım kurumdaki tüm maddi avantajları bir yana bırakıp, radyoculuk yapmaya karar verdim. Neredeyse para almadan bir iki yıl bu işe devam ettim. Fakat sevdiğim iş yaptığım için mutluydum. Peşisira Best Fm'de yaptığım bu program, insanların ilgisini çekti ve büyük beğeni kazandı. Geniş kitlelerce takip edilen bir yararı haline dönüştü. İzleyen yıllarda da, televizyon programı, oyunculuk ve şiir kitapları geldi. Nihai olarak bu röportajı okuyacak olan genç arkadaşlara şunu söyleyebilirim; iş değiştirirken önemli bir risk almıştim. Ancak bilincili ve cesareti adımlar, olumlu sonuçları da beraberinde getirdi. Şimdi sevdiğim işi yapıyorum, huzurluyum.

DA: Yine 90'lı yılların hemen başında, Türkiye yeni bir kavramla tanıtı; özel radyo ve televizyon yayıcılığı... TRT'nin tek tip, renksiz ve özellikle de bürokrasi ile sarmallanmış yayın anlayışına kıyasla, özel radyo ve televizyon kanalları yayın politikalarını, daha çok eğlenceye dayalı bir düzlemede sürdürmeyi eğlediler. Bu bağlamda daha önce Kadir Çöpdemir'le gerçekleştirdiğimiz röportajda, kendisine yönelikliğim sorunun bir benzerini size de sormak istiyorum. Tek kanallı yayıcılık halen devam ediyor olsaydı, kariyerinizin bugünkü haliyle varolması mümkün olabilirdi mi? Ya da ne gibi farklılıklar söz konusu olurdu? Bu konuda neler söylemek istersiniz...

CY: Ben gerçekçi bir adam olduğumu düşünüyorum. Bu minvalde, şu an TRT'de program sunucusu yapan biri olarak, açık yüreklikle şunu söyleyebilirim; eğer günümüzde tek kanallı yapı devam ediyor olsaydı, ben ve

benim gibiler TRT'nin kapısından dahi içeri giremeyebilirdi. Çünkü bu işe başlamadan önce beslenebileceğimiz tek bir meca olacaktı. Belki de birçok gelişmenin, yeniliğin farkında olamayacaktı. Feyz aldığımız, etkilendiğimiz işleri dinlememiş, seyretmemiş olacaktı. Bunun yanı sıra, TRT'de tek kanallı sistemde, örnek alınması gereken, oldukça başarılı işlere imza atmış bir kurum. Fakat devlet kurumu olması münasebetiyle, bir takım prensipleri var, vardı... Özel yayıcılığın başlangıcı ise, bizlere birçok alternatif sundu; başka dünyaları keşfetmemize olanak sağladı. Ben 90'lı yıllarda, özel radyo ve televizyon kanallarındaki yenilikçi işleri takip ederek, bu iş yapmaya karar verdim. Tek kanallı sistem mevcudiyetini devam ettiriyor olsaydı, kuvvetle muhtemel çok farklı bir iş sahasında çalışıyo olacaktım.

DA: İcra ettiğiniz birçok işin dışında, yaklaşık 10 yıldır radyo programcılığı yapan ve bu alanda çarpıcı işlere imza atmış biri olarak; 10 yıl öncesi ile günümüzdeki radyoculuk anlayışı arasında ne gibi farklılıklar gözlemliyorsunuz. Bir ilerlemeden söz etmek mümkün mü?

CY: Radyo sektöründe, 10 yıl öncesine kıyasla bir tükenişin, eriyişin ya da çöküşün varlığından dem vurmak çok da anlamsız bir serzeniş olmaz. Radyo programcılığında benden önceki jenerasyonun ve keza benim jenerasyonumun etkileyici, ezber bozan, özgün işler yaptığına diley getirmeliyim. Ne var ki, son yıllarda radyoculuk yapan arkadaşların birçoğu yaratıcılıktan yoksun işler yapıyorlar. Kendilerini geliştirmek adına gereklen çabayı göstermedikleri kanaatindayım. Ek olarak ülkemizde radyoculukta bakış açısından da sağlam olduğu düşünmüyorum. İnsanlar sürekli televizyon izliyorlar; radyo yayınlarını sürekli takip eden insan sayısı, yok denecek kadar az. Mp3'ler, iPod'lar vs gibi yeni çıkan teknolojik ürünlerin birçoğunda radyo özelliği bulunmuyor. Radyo dinleyicilerinin birçoğu, trafik sıkışıklığında radyodan gelen sesle kulak veren kitle... Oysa ki radyo dinlemek gelişmiş dünya ülkelerinde bir gelenektir. Geçmiş yıllarda Türkiye'de de durum çağdaş ülkelerdekinden farklı değildi. Son tahlilde, olmasa gereken de budur düşüncesindayım. Medeniyetin besiği olan ülkelerde radyocular sokakta yürümekte güçlük çeker; çünkü oralarда yapılan programlar saygı bütünüyle hak eden işlerdir ve dinleyici de güçlü programlar yapabilmek adına gösterilen emeği, karşılığını sonuna kadar verir... Ne yazık ki ülkemizdeki radyoculuk mantallitesinin, hem programcılar, hem de dinleyiciler açısından, panaromik bir değerlendirmesi yapıldığında ortaya çıkan sonucun, güçlenmekten, güçlenmekten ziyade, ölenemez bir "erozyon" olduğu rahatlıkla görülebilir.

DA: Radyo dünyasının yanı sıra, televizyonda da ses getiren işler yapınız. Buna en önemlisi hiç şüphesiz, "Ceyhun Yılmaz Show"du. Benzerlerine göre oldukça orijinal, anlamlı ve keyifli bir işti. Öyle sanıyorum ki, sizin de kendinizi en etkin biçimde ifade edebildiğiniz, dolayısıyla da yapmaktan keyif aldiğiniz bir program olduğu söylenebilir Ceyhun Yılmaz Show'un... Neden bitti? Ek olarak yakın gelecekte benzer bir program yapmak, planlarınız dahilinde mi?

CY: Evet haklısınız; gerçekten yapmaktan büyük zevk aldığım bir programdı. Cine 5 ekranlarında hafta içi her gün yayınlanmak üzere, 165 bölüm devam etti. Deyim yerindeyse eğer, oldukça "sıkı" bir izleyici kitlesi vardı. Neden bittiğine gelecek olursak; o dönemde Cine 5, yayın tarihinin en zor dönemlerini yaşıyordu. Bir takım maddi sorunlar, kanalı çıkıştı olmayan bir yola sokmuştu. Gelen konuklara ikram edilecek çay, kahveyi, keki bile temin edebilmekte güçlük çekiyordu, adı geçen kuruluş. Kimi zaman bu söylediğini malzemeleri kendi evimden bile getirdiğini hatırlıyorum. Netice olarak da beklenen son gerçekleşti ve kanalın maddi olanakları tüketildiğinden program sona erdi... Başka bir televizyon kanalında yeniden hayatı geçirmeyi düşündüğüm bir proje "Ceyhun Yılmaz Show"... Ne var ki kanalların perspektifinden bakıldığına, hafta içi her gün canlı bir

televizyon programı yapmak, oldukça büyük bir maliyet kalemi; bu nedenle böyle programlara bütçe ayrılmaktan kaçınıyorlar. Benim açımdan "Ceyhun Yılmaz Show", her daim cebimde taşıdığım, geliştirdiğim, güncellediğim bir televizyon projesi. Bir başka anlamda da, zihnimde tüm enstrümanları güncellştirilmiş, fakat öz yapısında bir değişiklik olmamış ve uygun bir kanal bulunduğuunda, hemen hayatı geçirebileceğim bir produksiyon....

DA: Ve oyunculuk... Hayat Bilgisi isimli televizyon dramasında, televizyon izleyicilerinin hafızalarına kazınan "Ruhi" karakteri ve ardından gelen uzun metrajlar... Renkli bir televizyon dizisi karakteri olan "Ruhi"ye hayat verdikten sonra, Rifat Ilgaz'ın ölümsüz eseri olan Hababam Sınıfı'nın, sinema uyarlamasının modern çevriminde yer almazı. Adı geçen film, birçok sinema eleştirmeni tarafından yerdən yere vuruldu. Filmin kadrosunda yer almış bir oyuncu olarak, bu konuda neler söylemek istersiniz...

CY: "Hababam Sınıfı" filminin yeniden çevriminde oynamak, benim için klasikleşmiş bir filme saygı durusu niteliği taşıyordu; teklifi de bu nedenle kabul ettim. Dile getirdiğin gibi, sinema eleştirmenleri tarafından övgüyle söz edilen bir film olmadı. Ancak, oldukça önemli bir işe başarısı yakaladı. Bir filmin, başarısını gişede yakaladığı rakamlarla ölçmek, muhakkak ki sağılıklı bir yöntem değil. Bunun yanı sıra ben bu filmlerde, başrol üstlenmedim; konu oyuncu olarak yer aldım. Daha açık bir ifadeyle şöyle anlatılabilir; Hababam Sınıfı'nın sinemaya yeniden uyarlamasında, rol almaktan dolayı bir pişmanlık yaşamıyorum. Burada bir凹aya açarak şunu da dile getirmeliyim, eğer bu filmin kadrosunda yer almazımdı da, derin bir üzüntü yaşamazdım açıkçası... Hayat Bilgisi isimli dizide canlandırdığım "Ruhi" karakteri, benim için özeldir. Gani Müjde'nin formlaştırıldığı bu karakterin, komedyen kimliğimin beyaz cama başarılı bir yansımışi olduğu düşüncesindeyim. Gani Müjde'nin yarattığı bu televizyon dizisi tiplemesini, kendimden birçok şey katarak, başka bir boyuta taşdım. Benim oyunculuk kariyerimde, her daim referans olarak gösterebileceğim en önemli figürdür "Ruhi"...

DA: Yayımlanmış üç adet şiir kitabı var. Kendinizi şiir yazan bir adam olarak mı, yoksa bir şair olarak mı isimlendirmeyi tercih ediyorsunuz? Bunun yanı sıra şiir yazmak sizin için ne ifade ediyor?

CY: Şiir yazmak benim için nefes almak gibi; bambaşa dünyaların kapılarını araladığım hissediyorum yazarken... Şiir yazan adam, sadece kendi benliğine dair, daha açık bir anlatım biçimiley; kendisine ait duyguları kağıda döker. Şair ise, yalnızca kendi iç çatışmalarını, aşkı, mutluluğunu, kederinin kaleme alan kişi değildir. Şair, yaşadıklarının beraberinde yaşamadıklarını da yazabilendir. Başka birinin aşkı da, kederini de ya da herhangi bir nesnenin güzelliğini de... Benim yaptığım radyo programları, televizyon şovları, oyunculuk performansları on yıllar sonra hatırlanır mı bilemiyorum; lakin yazdığım şiirlerin bundan on yıllar sonra da okunacağına dair inancımı ifade etmekte bir sakınca görmüyorum.

DA: Sanıyorum ki oyuncularla ilgili konuşmanın zamanı geldi...

CY: PES serisini oynuyorum. Her zaman Inter Milan'ı seçerim; zaten siki bir taraftarımım bu takımlı. Devamlı kazanmalarını isterim, kazanamadıklarında da üzürlüm; geçmişen gelen bir tutku bu... Ancak Pes konusunda çok başarılı olduğumu da söylemeyeceğim. Bilgisayar oyuncularını seviyorum ama maalesef pek zaman ayıramıyorum uzun yıllardır... Atarı salonlarında bir oyun oynardık; bir uçakvardı, devamlı yakıt alıp yola devam ederdi hanı, denizin üzerinde uçan, bir uçaktı bu...

DA: River Raid...

CY: Evet ya, River Raid... Ne müthiş oyndu, benim için unutulmaz bir klasiktir. Arada sırada GTA oynuyorum, ama çok amatörce... Ek olarak yeni nesil telefonlardaki oyullara da zaman ayırdığım oluyor... ☺

SİNEMA

CITY OF EMBER

Gökyüzünün ne olduğunu unutmuş bir insanlık, 241 yıldır yeraltında yaşamakta olan bir halk... 200 yıl önce bilim adamları, mühendisler ve mimarlardan oluşan bir konsey yaratmış bu yeraltı şehrinin. Tek aydınlatma kaynakları, şehrin her yerine yayılmış olan jeneratörlerden gelen enerjiyle yanın lambalar. Fakat bu enerji kaynağı yavaş yavaş tükenmekte, bu da şehirdeki yiyecek stoklarının ve insanların hayatlarını sürdürmelerini sağlayan her şeyin yavaşça tükenmesine neden olmaktadır. Ember şehrinin insanları yavaşça yaklaşan karanlığın içine ilerlerken içlerinden iki cesur genç, Lina ve Doon şehrin gizemini ve saklı tarihini açığa çıkaracak, belki de insanların geleceğini değiştirecek bir yolculuğa çıkmak üzereler. Zamana karşı yarışacakları bu yolculukta amaçları, şehrin asıl kurucularının kayıp mirası olan metal kutuya erişmek ve şehirdeki insanları sonsuzu kadar sürecek olan karanlıktan korumak. City of Ember oldukça ilginç senaryosuyla ve akılda kalan karakterleriyle izlemeye değer, fantastik bir film. MERİC

TÜRKİYE'DEKİ ADI SİHİRLİ ŞEHİR YAPIM ABD SÜRE 101 dk YÖNETMEN Francis Lawrence OYUNCULAR Will Smith, Alice Braga, Charlie Tahan



KİTAP

GILBERT SINOUÉ

TANRİ'NIN SESSİZLİĞİ DOĞAN KİTAPÇILIK

Gafızla karşı karşıya kaldım... Ve fetvaya... Ve rabillerin lanetiyle..." diyor yazar Gilbert Sinoué kitabıń kapaǵında. Aslında "polisiye - fantastik - gerilim" olarak nitelendirebileceğimiz bu kitapta her şey bir cinayete başlıyor. Yazar Clariśsa Gray İskoçya'da inzivaya çekilmiş, yeni kitabıń ilk sayfalarını oluşturmaya başlamışken, gecenin bir yarısı evinin salonunun ortasında, boğazı kesilmiş kanlar içinde yatan bir adamlı karşılaşıyor. Bu kişiń cebinden çıkan not, onu sürükleyici ve gerilim dolu bir macera yürüklüyor. Bu öyle bir macera ki işin içinde cinayete kurban giden melekler, Cebrai'lın not defteri, mistisizm ve Kabala var. Bir solukta okunabilme kapasitesi oldukça yüksek olan bu romanı elinize alırken iki kere düşün

derim, çünkü beyinizi zorlayan, zihninizde derin izler bırakacak bir macera bekliyor sizi. MERİC



WEB

GIRL GENIUS

MACERA! ROMANTİZM! ÇILGIN BİLİM!

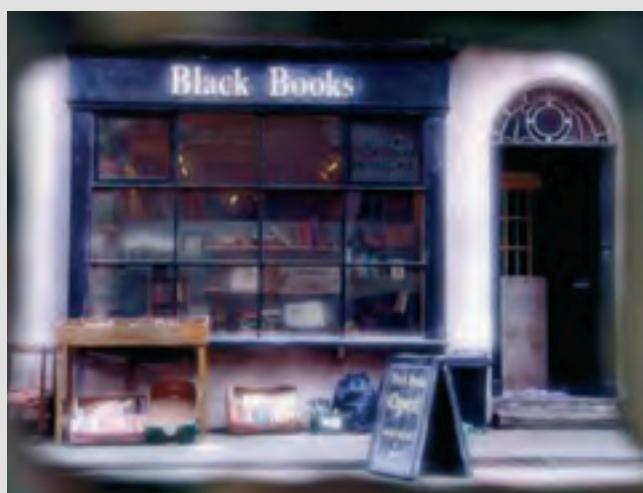
Obir spark! O bir Heterodyne varisi! O bir sarışın dahi! Üstüne üstlük çok eğlenceli! Karşınızda Agatha! 2002'den beri www.girlgeniusonline.com adresinde yayınlanan "Girl Genius" adlı karikatürün baş karakteri kendisi. Phil ve Kaja Foglio tarafından yaratılan Girl Genius karikatür serisi, alternatif



bir evrende geçen bir steam-punk macerası. Çok yetenekli ama henüz bu yeteneğinin farkına varamamış bir bilim insanı, mükemmel deha Agatha Clay'in komik ve sürükleyici maceraları anlatılıyor. Spark adı verilen ve çilgin bilim adamı olarak tabir edebileceğimiz bir soyun son temsilcisi olan Agatha, üniversitede kendi halinde ve başarısız bir öğrenci iken birdenbire tüm şehrin aranan insanı haline geliyor ve macera ilerledikçe içinde gizli olan Heterodyne kanının farkına varıyor. "Görece sakin" bir hayat sürerken, şehri ele geçiren Baron Wulfenbach'ın hedefi haline gelen yetenekli spark Agatha'nın serüvenleri altı yıldır devam ediyor ve hala daha bir sonraki bölümü merak içinde beklemenize neden oluyor. MERİC

TAVAN ARASI

BLACK BOOKS



Bernard Black, Black Books adlı kitap dükkanının sahibidir. Müşterileri sevmez, İrlandalıdır ve haliyle içkiyi çok sever, sabah 10 buçukta uyanması neredeyse bir mucizedir, arka arkaya sigara yakar, dünya üzerindeki tek arkadaşı, yan tarftaki Nifty Gifty adlı hediye dükkanının sahibi Fran'dır. Bernard o kadar "ilgili" bir dükkan sahibidir ki, canı sıkılıncı duvarda asılı du-



ran süpürgeyi eline alır ve dükkandaki müşterileri bağırarak kovalar: "Tamam yeter artık saat 14:45! Dükkan kapandı! Hadi bakalım sizi işe yaramazlar, çıkış evinize gidin!". Buraya kadar anlatılanlar size garip geldiyse daha bekleyin. Çünkü Bernard'ın muhasebecisi, polisler tarafından aranan bir kaçak haline gelince, kendi vergi formlarını doldurmaktan aciz Bernard saçma sapan ve komik bir takım olaylar serisi sonucunda muhasebeci Manny ile tanışıyor ve onu karambolde nasıl olduğunu kendi de anlamadan işe alıyor. Manny'nin hikayesi ileambaşka, stresli bir insانken, yanlışlıkla yuttuğu "Sukünət" adlı minyatür bir kitabın bünyesine karışmasıyla (!) bir sükünet abidesine dönünen, görece normal (!) bir muhasebeci. İlk bölümün ilk saniyesinden itibaren kahkahalarla izleyeceğiniz Black Books, sadece üç sezon ve her sezonda altı bölüm bulunmakta. Dizi bittiğinden sonra keşke gerisi gelseyi diye dönünmeniz olası. MERİC

DVD

SPIDERWICK CHRONICLES

Okadar katı bir gerçeklik ki yaşadığımız, hayatımızın bir noktasından itibaren başlıyoruz "görme" yeteneğimizi kaybetmeye. Çocukluk günlerinin o hayal dolu günleri, büyüğükे yerini yavaş yavaş siyah - beyaz bir hayat gailesine bırakıyor. Bazalarımız direnmeye çalışıyor "yetişkinlik" denen o acısız çarkları arasında kaybolmamak için ama nafile... Yine katılıyoruz "sistem"in o ışık hızıyla akan nehrinde sürüklenmeye. İlkiz kardeşler Jared ve Simon da işte böyle zor bir gerçekliğin içinde bulmuşlarsı bir anda kendilerini. Ebeveynleri boşanmış ve anneleri, diğer kız kardeşleri Mallory'yi de yanına alarak Spiderwick kasabasında köhne bir eve taşınma kararı almış. İlkiz kardeşler bu eski ve ürkütücü evde çok sıkılacaklarını, hayatlarının zindana döneceğini düşünürken, birdenbire hiç de akıllarına gelmeyen bir hayal aleminin içinde bulunuyorlar kendilerini. Neden mi? Çünkü meğer bu eski ev, büyük halalarına aitmiş ve bu halanın babası bir araştırmacıymış. Ne konuda araştırma yapıyormuş? Periler hakkında! Koca bir kitap yazmış perilerle ilgili ve bu kitabı tüm gözlerden uzak tutmak için, perilerin sırlarını kimse öğrenmesin diye, saklanmış kapalı sandıklardan birinin içine. Sonra ne mi olmuş? Onu da izleyince görürsünüz, masalın sonunu başından anlatmak olmaz.

Spiderwick Chronicles son yıllarda çekilmiş en güzel fantastik filmlerden biri. Arşivinizde mutlaka bulundurun. MERİÇ



TÜRKİYE'DEKİ ADI Spiderwick Günceleri YAPIM ABD SÜRE 107 dk YÖNETMEN Mark Waters OYUNCULAR Freddie Highmore, Mary-Louise Parker, Nick Nolte

ALBÜM

NIGHTMARE REVISITED

Marilyn Manson diyor ki, "This is Halloween!". Ardından All American Rejects, Jack's Lament ile Jack'in hüzünü, arayışını dile getiriyor kendi yorumunu katarak. Korn "Sandy Claws'u kaçırma" çalışıyor, DeVotchka albümü adım atarken yanınızda oluyor, RJD2 Noel öncesine elektronik bir bakış açısı getiriyor...

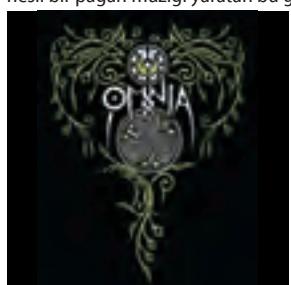


Tim Burton'un şaheseri Nightmare Before Christmas'ı geçen yıllar eskitemiyor. Aksine, bugün ilk çıktıktı zamandan çok daha popüler! Ve birçok farklı sanatçının çalışmasıyla başka bir boyuta taşınmış durumda. Filmin soundtrack albümü zaten inanılmaz güzelliktedi, şimdi her parça ünlü bir grubabaşkıcıya ayrılmış ve ortaya farklı, ama Nightmare Before Christmas'ın atmosferine uygun bir ziyafet çıkmış. Kesinlikle dinleyin; dinlemeden uyumayın. TUNA

ALBÜM

OMNIA - PAGAN FOLK

Deme ki neymiş? Neo-pagan folk dinlemek istediğimizde ilk aklımıza gelmesi gereken grup Omnia imiş. İnsan 30 yaşına merdiven dayamış bile olsa, böyle değerli bilgileri bünyeye alabiliyor bazen. Omnia'nın müzikinde hiçbir elektronik aygit müdahalesi yok, tamamen akustik. İrlanda, eski Britanya, İskoçya ve Afganistan müziğini karıştırarak yeni nesil bir pagan müziği yaratınan grubun her albümü birbirinden güzel



ama pagan folk albümü ayrı bir yere sahip hayranlarının gönlünde. Tüm konserlerinde eski kelt kültürünü yansitan kostümler ve yüzlerinde keltlere özgü dövmeler çizilmiş halde sahneye çıkan grubun bu albümünde en öne çıkan parçalar: coşturna kapasitesi yüksek Teutates, sıcak yaz gecelerinin sessizliğini anlatan Lughnasad ve hareketli tinisiyla "Hah şöyledi!" dedirten Dil Gaya. MERİÇ

ALBÜM

AYREON - 01011001

Arjen A. Lucassen'in kurduğu bir grup olan Ayreon, sanki bambuşka bir gezegen. Grubun tarzını açıklamak için "Rock metal'dır; yok yok, progressive metal'dır; folk'tur!" şeklinde kendimizi kasarak tek bir müzik tarzına sıkıştırmaya çalışmanın manası yok. Albüm boyunca, metalden, rock opera tarzına, oradan folka ve yine rock'a doğru geçişler mevcut. Elektronik



bir müzik gibi girerken, şarkı birden metale dönüyor, sonra yavaşlıyor, sonra tekrar hızlanıyor ve bunu öyle güzel yapıyor ki sizi hiç rahatsız etmiyor. Dikkat çeken şarkılar: Age of Shadows, Comatose, Waking Dreams, River of Time. Deneyimli müzik tarzlarının gittikçe yaygınlaştığı zamanımızda, bunun farklı örnekleri içinde en güzel albüm bence Ayreon'un bu albümü, dinlemeden geçmeyin derim. MERİÇ

ALBÜM

FAUN - RENAISSANCE

Orta Çağ ve kadim zamanların müzikerini günümüze taşıyan bir grup Faun. Renaissance ise o dikkat çekici albümü. Kelt harpi, keman, Japon Taiko davulları, çeşitli flütler, gayda, darbuka gibi çeşitli müzik aletleriyle yaratıkları şarkıları, insana ilham veriyor. Satyros ve Das Tor ile kendinizi sessiz bir ormanın ortasında, bir görünüp bir kaybolan perilerin peşindeymiş gibi hayal ederken, Sirene ile



Yunan mitolojisinin efsanevi sirenlerinin arasında kaybolmuş gibi hissediyorsunuz. Zaten Faun, eski Yunan ve Roma mitolojilerinde ormanların kuytu yerlerinde yaşayan, satır adı da verilen bir tür sihirli yaratık. Periler, kadim zamanlar, eski sanatlar derken albüm bitiveriyor ve tekrar baştan dinlemek için eliniz gidiyor çal düğmesine. MERİÇ

Bleach'in üçüncü filmi, Bleach Fade to Black: I Call Your Name (İsimler üz, animeler baki kalır.) şu sıralar izleyicisiyle buluşmuş olmalı. İzleyicisi diyorum zira Bleach'le alakası olmayan birisi bu filmden pek de fazla bir şey anlamayacaktır.

Henüz bu uzun metrajlı animeyi izlemedim ama

Casshern Sins'e göz atmayı ihmal etmedim. Fena değilmiş; şu sıralar aranıyorsanız, aradığınız bu olabilir. Chaos Head'den henüz bir şey anlamadım fakat ona da isınacağımı düşünmekteyim. "Komedydir, iyidir" dediğim Kyou no Go no ni ise beklediği veremedi; bu seride sanırım devam etmeyeceğim. (Beni dinleme niyetindeyseniz siz de etmeyin.)

Bu ay pek fazla anime yayına girmediği için, yine elimizdeki birikimlerden yiyoruz. Aslına bakarsanız bu güzel bir fırsat, eminim sizin elinizde de izlenmeyi bekleyen tonla seri vardır. Yoksa başlayın Bleach'e, sürsün gitsin hayatınız ekran başında. Kah eğlenecek, kah sıkılacak, sonra durup yine eğleneceksiniz; bundan kuşkunuz olmasın. ☺ TUNA

UZAYIN DERİNLİKLERİNE, VAJRA'NIN PEŞİNDE...

MACROSS FRONTIER

|| Genius Party izleyeyim, Detroit Metal City'ye bakayım, sanat dostu olayım" derken aksiyonu bol animelerden uzak kalmışım meğerse. İmdadıma yetişen isim Aras oldu ve yanındaki Macross Frontier tüm sezon bölümleriyle beni fazlasıyla mutlu etti saj olsun.



Macross'un 25. yılını kutlama vesilesiyle hazırlanan, muhteviyatında anime teknolojilerinin (Bilgisayar kullanımı, bilgisayarla renklendirme, mükemmel sesslendirme vb.) tümünü barındıran ve izlerken sizi başka diyaloglara götürmen Macross Frontier'i fazlasıyla sevdigimi sanırımla anlımsınızdır.

Tamam, Vajra adlı uzayı irkın peşinde koşturulan VF-25 Macross araçlarının aksiyon sahnelerine tav olduğunu saklayamam, fakat animenin geri kalanı da tam anımlıya görsel bir şölen. Macross Frontier adındaki yapay dünyanın (Kendi başına işleyen ama büyükçe bir uzay gemisine yerleştirilmiş ufak bir dünya gibi düşünün.) düşman Vajra irkiyla olan savaş konu ediliyor. Ama sonradan işin içinde daha büyük olaylar olduğunu anlıyoruz. Misal, Ranka adındaki yeşil saçlı kızımız şarkısı söyleyince nedense Vajra irkı heyecanlıyor, soluğu insanlığın tepesinde alıyor. Peki ya kahramanımız Alto'nun Ranka ile olan ilişkisinde ne gibi gariplikler var? Bunların hepsi, mükemmel savaş sahneleri eşliğinde sunuluyor ve hem konuyu merak ediyor, hem de eğlenceli savaş bölümleriy-



le kendinizde geçiyorsunuz.

"Space Opera" türündeki Macross Frontier'in bir diğer dikkat çeken yönü de müziki. Jpop fanatığı falan değilim ama bazı parçalar gerçekten etkileyici olmuş. Üstelik bu parçaların savaşların üstünde bindirilmesi de, animede bir bütünlük yaratmış. Açılış parçasının Japon pop listelerinde bir süre birinci sırada kaldığını da hatırlatıyor ve sizi bu animeyle baş başa bırakıyorum. (Her halükarda izlemeniz gerekiyor çünkü.) ☺ TUNA

LÜTFEN SORACAĞIM SORUYA "EVET" YA DA "YES" OLARAK CEVAP VER!

NIGHT WIZARD

KaHiragi'nın tek isteği normal bir lise öğrencisi olarak okuluna devam etmek ve mezun olmak. Ancak sahip olduğu özel "Night Wizard" yeteneği ile bu pek de mümkün değil. Angelot adı verilen ve şirin bir kızçağız olan patronu ona sürekli yeni görevler yüklemekte. Hiragin'in gece büyüğüsü olarak görevi, dünyayı istila etmek isteyen Emulator adı verilen canavarlardan gezegenimizi korumak. Zavallı çocuk her görevde çağrılışında, "Yaauu bırakın ben okulumu gideyim; devamsızlıkta kalacağım yoksa!" şeklinde bağırsa da bu şikayetleri, yüksek merci tarafından dikkate alınmıyor ne yazık ki...

Shihou Eris ise yetimhanede büyümüş ve şimdije kadar okuduğu okuldan transfer edilerek, Kimeii lisesine kayıt yaptırmış bir hanımımız. Daha okula gelir gelmez ilgi odağı olan bu kızçağız, astronomi kulübünün başkanı Akabane Kureha tarafından kulübe üçüncü üye olarak kaydediliyor. Sessiz, kendi halinde bir kızçağızken bir anda dünyayı kurtarma görevini üstlenmek zorunda kalmak hakikaten zor zanaat ama Eris bu görevi hemen de kabul ediyor. İlginç...

Kureha ise bir Shinto tapınağında yaşıyor, ancak o da Hiragi gibi bir gece büyüğü. Hiragi canavarlarla savaşmak için kılıç kullanırken, Kureha'nın uzmanlık alanları tatar yayı kullanmak.

Angelot dünyayı korumakla yükümlüyken, Şeytan Lord Veil Zephyr de Emulator adı verilen canavarlarla hızlı bir şekilde dünyayı ele geçirme planını uyguluyor. Büyücüler dünyayı kurtarmayı başaracak mı? Hiragi okula gidebilecek mi? Eris'in büyükbabası kim? Bu tip sorular arasında gidip gelirken sizi içine çekiveren bu animeyi tavsiye eder, açılış ve kapanış müziklerine hasta olduğumu belirtir, huzurlarınızdan ayrılmır. ☺ MERİC



LEVEL'DA YENİ YIL FIRSATI SİZLER İÇİN DEVAM EDİYOR!

LEVEL'DAN
YENİ YIL
FIRSAT!!

~~78.00~~ TL
yerine

45.00 TL



ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

YENİ YIL FIRSATINI KAÇIRMADINIZ!

Roleplay Günlükleri

Fallout oynamaya sarmışken, bu ay karanlık gelecek üzerine gidiyoruz. Yine İTİÜ BKFT'den İlker'le harala gürele muhabbetini ettikten sonra bir gaz yazdık, siz de katkıda bulunabilirsiniz. Ama önce bir Dark Future'a bakalım.

Karanlık Gelecek



MUTFAK ROBOTUNUN HACKER OLDUĞU AN İYİ AKŞAMLAR
okur. Aralık 2008 itibarıyle halen Fifth Element filmindeki gibi uçan arabalarımız olmasa da, hala yemek yemediğimizde acıksak da, kendimizi yerlerimizin çırpı kırılmasına tıbbi müdahale gereksinimi duymadan, kırmızı saplı lrazola yıldız tornavida çözüm üremesek de hayal kurabiliyoruz. Niye bu kadar karamsar ve agresif bir giriş yaptım acaba? Bu durumda... Hakiller sanırım. (Hain DM sıritisi.)



(Göz ucuyla İlker'e bakar.) Fifth Element'teki gibi uçan arabalarımız olsa, trafik yine Türk şoförlerine emanet olacağının gelecekle ilgili büyük beklenmeler yok. Bayram trafiğinde vereceğimiz zayıflatınanın fazla; oturduğumuz gökdelenin penceresinden içeri bir araba dalar, o vakit hayallere de kaçamayız. Yıldız tornavida gelince, PC oyuncusunun en büyük dostudur!

Bu karamsarlığın sebebi Ali değil tabii ki. Geçmişe doğru şöyle bir uzandığımızda bilimkurgu edebiyatının inanılmaz gelişimine tanık oluruz. Jules Verne, Arthur C. Clarke, H.G. Wells ve Isaac Asimov gibi hemen hafızamızda yüzeyle çıkan isimlerin yanı sıra, bu edebiyat dalına katkıda bulunmuş diğer yazarların haricinde, birçok ünlü ismin de katkıda bulunduğu ucu açık, geliştirilmeye ve değiştirilmeye yönelik bir türdür. Yazar olmayıp yine de bize Alien karakterini kazandıran HR Giger'da buradan animsatmadan geçmek ayıp olur; zaten bayram günü gidip o karakteri yaratan ellerini öpüp parasını alamadık... Neyse...

Giger'in elinden Alien öpüyor; ağız açılıp içinden kafa çıkıyor, tutup öpüyor. Giger, "Berhedar ol evladım." diyor mu, orasını bilemiyorum ama Alien'dan güzel ekmeğini yendi, o belli; neredeyse bütün bilimkurgu evrenlerinde ona benzer karakterde bir yaratık bulmak mümkün. Biomechanoid'ler olsun, organik tasarımlar olsun, bunlarda en büyük pay şüphesiz üstad Giger'in.

KONUMUZ: BİLİMKURGU Eminim çoğu sizin televidyonda -bir defa da olسا- Terminator'ü izlemiştir. (Yeni sezona da başladığınız CNBC-e'de.) Biraz daha orta yaşı olan okurlarımız Mad Max'ı hatırlayacaklardır. Robocop var onun haricinde ve Total Recall, Matrix, Cube, Dune diye devam eder. Hepsindeki asıl olay insanlığın makineleşmesidir. Gelecek için düşünülen en karamsar düşünce, insanlığın değer olusunu yitirmesi ve büyük şirketlerin insanlığı ele geçirerek adına mikroçipler üretmesi, doğal kaynakları istila etmesi ve bunun gibi konulardan güç alır. Yikiilmiş, yok olmuş bir dünya, kalıntılar arasından yüzüne vuran işiti takip eden bir asıl kahraman ve onun yaratıcılığının eseri bir gelecek. Simsiyah bir geleceğin tanımını yapan oyunlara hoş geldiniz. Devam etmek için herhangi bir tuşa basınız.

Büyük kırmızı tuşa basar, termonükleer başlıklı kızlar silolarından fırlar...

"Cyberpunk tarzı" olarak adlandırılan bu tür oyular, -daha çok- çıkar amaçlı büyük şirket (Robocop'taki OCP benzeri.) savaşlarını ve gelecekte büyük güçlerin asimile

FANTASTİK DÖRTLÜ



Ayın Filmi: Alien serisi



Ayın Kitabı: Net Force: En Ölümcul Oyun - Tom Clancy



Ayın Oyunu: System Shock serisi



Ayın Şarkısı: Depeche Mode - Sister of Night

etmeye çalıştığı küçük grupların ası ruhunu size yansıtır. Sol kolunu söküp yerine roket atar takabilen, bacaklarını metal iskelete çevirebilen, parmaklarına fener, dinleyici, optik göz ve data aparatı gibi eklentiler yapabilen, kısacası kendini tepeyen tırnağa değiştirmeye imkan sağlayan Cyberpunk sisteminde, oyuncu kendini ciddi anlamda bir filmin içinde gibi hissedер. İnsanların kırılgan vücutlarını sıvı fikirleri korur. Kalemin kılıçtan daha keskin olduğunu bu oyunlarda görürüz. Çünkü size "ben gazeteciym" diye yaklaşan biri varsa, bilin ki kaleminde zehirli bir madde vardır ve boynunuza enjekte edip sizi kaçırmayı düşünüyor.

Paranoaya diye bir şey yoktur, onların hepsi gerçek!

KONULU RPG Gazlı oyuncu topluluğunun rahat durmadığı bir başka nokta da Cyberpunk tarzı oyunlardaki geniş senaryo ve konsept yelpazesidir. Çölde geçen zombie avlatanından (Deadlands) tutun da, var olan sistemlerin bile "remaster" edildiği, sistemi içindeki oyuncunun sevmemiği (Oyuncu nankördür; LEVEL basın, bunu da yazın!) ayrıntıların çıkarıldığı ve daha hafif bir sistem haline getirildiği setler de mevcuttur. Cyberpunk adı altında birçok kural kitabı görebilirsiniz. İtiraf ediyorum, CP2020'yi kafamda konsepte uymadığı için bırakıp kendim CP çakması bir sistem (Adı niye "Delusion" saniyordunuz.) yarattım.

Yazdım efenim, yazma mı?

Bir de Fallout gibi dayanılmaz şahane bir oyunun arka planında, üzerine düşeni fazlasıyla yapan GURPS sistemi var. Bunu niye diğer sistemlerden ayırdım. Çünkü GURPS, her an her şeye mükemmel bir şekilde uygun bir yapıya sahip. Hani bir zamanlar Beyaz Show'da senarist bir amcamız vardı, hatırlarsınız belki. Ortama "Abi, mükemmel bir senaryo yazdım; sistem ne olsun sence?" diyen her gence korkmadan GURPS sistemini önerebilirsiniz. Hem roleplay, hem de powerplay'e yönelik olarak düzenlenebilmesiyle bilimkurgu oyunlarının sistemleri arasında belki de en dengeli GURPS.

GURPS hastaları var; Fallout'un S.P.E.C.I.A.L. sisteminin temellerini öğrenince ben de o saflara katıldım. İki tavla zarıyla pek masraf yapmaksızın ne kadar eğlenebilirsiniz, keşfedin.

Karanlık geleceğin yüzünde geçen kurgusal oyuna dair denebilecek sözler tabii ki bunlara sınırlı değil; kaldı ki LEVEL özel sayısı çıkarsa bile o sayıya bütün oyuları, sistemleri, çalışmaları şiddetlendireceğiz. Devrelerinize asırı yüklenmemek için size yavaş yavaş bu bilgileri yükleyeceğiz. LEVEL Roleplay Günlükleri, mevcut yüklemenizi yaparken lütfen ağ bağlantınızı ve elektriğini kesmeyiniz.

Not: Türkiye Bilişim Derneği Bilişim Dergisi Bilimkurgu Öyü Yarışması'nın üçüncü sü Beki'nin Çocukları öyküsü ile MetalTR.net yazarı Selin Arapkırlı röportajı da sizde, Roleplay Günlükleri'nde yer alacak. Gelecek ay kadar kendinize iyi bakın!

Gelecek ay görüşmek üzere, bize yazın! agungor@level.com.tr

DÜZELTME

Geçen ayki köşeşi İlker "RazoRBlades" Karaş ile birlikte hazırlamıştık ama ismi çıkmamış, sadece mahlası olmuş. Kendisinden ve sizlerden özür dileyip düzelttiğim yorum arkadaşlar.

DARK FUTURE

Dark Future, genel bir tema ismi olmanın yanı sıra 1988'de Games Workshop'un geliştirdiği minyatür savaş oyundan adıdır. Alternatif bir gerçeklikte, A.B.D. başta olmak üzere bütün ülkeler çöküş halindedir; hatta fizik yasaları çökmektedir! Pratikte dev şirketlerin kontrolünde olan dünyada teknoloji had safhadadır. Sanctioned Ops isimli güvenlik güçleri, yollar ve otobanlarda devriye gezmeye yakaladıkları serserileri ittifat etmektedirler. Oyuncular da ya kanun adamı, ya kanundişi olarak ileri teknoloji araçlarıyla hayatı kırma mücadeleleri verirler. Cyberpunk bir rol yapma oyunu olarak başlayan proje, Judge Dredd'in oyun sisteminden mekanikleri alarak araba yarışları için kullanılan sistem ile birleşmesiyle tam anımlıyla Mad Max'e dönmüştür. İşin komik tarafı, oyuncunun geleceği gelecek; 1995!

HABER

"World of Warcraft'ın Burning Legion isimli sunucusunda hayat bulmuş olan guild'ımız Nerd, WoW oynarken eğlenceyi ön planda tutan, bununla birlikte profesyonel derecede WoW oynamak isteyen herkese kapilarını açmış bulunmaktadır. İlgilinen arkadaşlarımız' nerd.guildomatic.com adresinden başvuru yaparak bize ulaşabilirler." - Nerd The Guild

KAFADA YAHARI

2008 Oyun Listesi

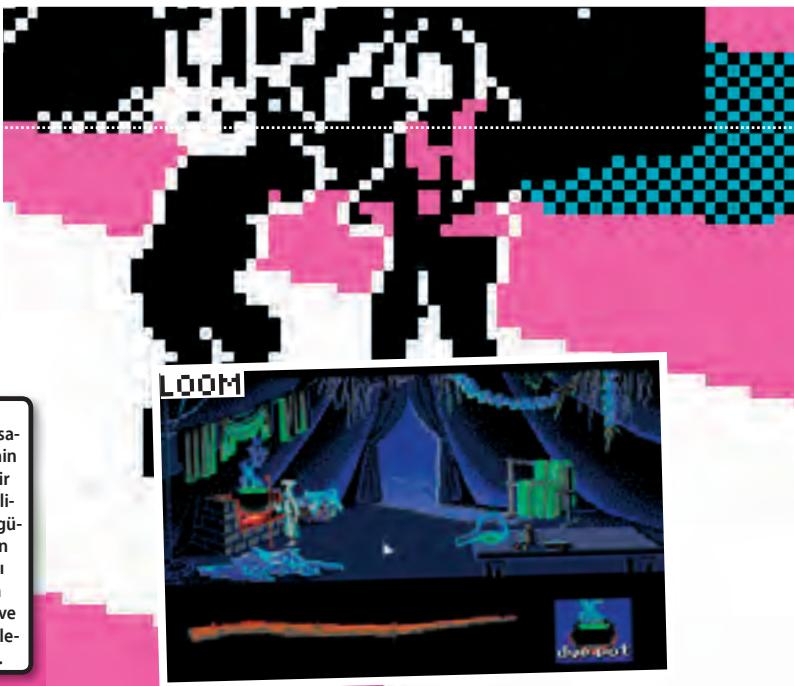
Yeni yıla girerken pek çokumuz bir önceki yılın muhasebesini yapar. Bizim gibi akıl genellikle geçmişte olan nostaljik oyuncular için de durum farklı değildir. Geçen yıl hangi oyunları oynadığınızı hatırlayabiliyor musunuz? En sevdığınız oyunlar hangileriydi? En büyük hayal kırıklıklarınız hangileriydi? Eğer

akliniza birkaç oyun geliyorsa, bir e-mail ile gönderebilirsiniz. Ben de kendi listemi hazırladım. Künnyedeki mail adresine sizin de göndereceğiniz listelerle birleştirip; önümüzdeki ay "Birinci Uluslararası Geleneksel Bir Yıl Daha Böyle Geçti Oyun Listesi"ni yayinallyalımlı diyorum.

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

OUTRUN ONLINE GELİYOR

Bu sayfaları okuyorsanız, OutRun'u hatırladığınızı varsayıyorum. Eski güzel günlerinin unutulmaz oyunu OutRun bir kez daha geliyor, hem de online olarak! Sega geçenlerde güzel haberi açıkladı ve oyunun 2009 başında hazır olacağını açıkladı. En son 2006 yılında yeni bir OutRun görmüştük ve bu yeni oyunun üç yıllık beklemeye degeceğini umuyoruz.



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay yine takoz bilgisayarlar için birbirinden güzel oyunlar seçtiğim. The Last Ninja gibi unutulmaz oyunların yanı sıra Silpheed gibi direkten dönümüş oyular da bu sayfalarda yer buldu. Evet, bir kez daha sira takoz bilgisayarlarımıza göre oyunları tekrar hatırlamaya geldi.

LOOM**YIL** 1990**TÜR** Adventure**YAPIM** Lucasfilm**DAĞITIM** Lucasfilm

1980'lerin sonları adventure türü için, birbirinden ilgi çekici oyunları sayesinde ibrenin Sierra tarafına dönmeye başladığı yıllarda. Yine aynı yıllarda Lucasfilm kendi adventure oyunlarıyla Sierra'ya karşılık veriyordu ve iki firma arasında adventure türü için önemli bir rekabet yaşanıyordu. Loom, ibreyi yine Lucasfilm'e doğru çeviren oyundan biri oldu.

Lucasfilm, oyunda daha önce de başarısını kanıtlamış olan SCUMM adventure motorunu kullanıyordu. Ama Loom'da ara yüzü daha da geliştirmiş ve "sihirli" yenilikler katmıştı. Pek çok adventure oyunu için çok önemli olan eşyaların, büyülü güçler sayesinde manipüle edebiliyor olması pek çok oyuncu için son derece değişik ve ilgi çekiciydi.

Oyunda 17 yaşındaki genç Bobbin Threadbare karakterini yönetiyorsunuz. Oldukça sıra dışı bir konusu olan oyunda Bobbin yeteneklerini ve kaderini keşfetmek için yardımcı olmalısınız.

SILPHEED**YIL** 1988**TÜR** Adventure**YAPIM** Game Arts**DAĞITIM** Sierra On-Line

Eski oyuncular için Silpheed kolay kolay unutulmayacak bir oyun. Eğer siz o dönenme yetişebilmis şanslı oyunculardan biriyorsunuz, zamanı için devrimsel sayılabilen niteliklere sahip bu oyunu, kendi vaktinde görme şansına sahip olan azınlıktasınız demektir. Vektörel üç boyutlu grafikleri, dijital ses ve müzikleri ile teknolojik anlamda çığır açan Silpheed, Game Arts'in en iyi oyunlarından biri olarak kabul ediliyor. Oyunun son derece başarılı müziklerinin, bugün bile pek çok kişi tarafından hatırlanması ta olduğundan eminiz.

20 farklı bölüm boyunca kovalamacaya ve it

dalaşına sahne olan uçsuz bucaksız uzay boşluğunda, ortaEGA saçılan power-up'ları toplayarak geminizi geliştiriliyorsunuz. Bu power-up'ların gözüği kullanıp tüketilen şeyler olmamaları. Her birini bir sonraki bölüme taşıyabilir ve her level'da bir öncekinden daha güçlü olabilirsiniz. Tabii ki amacınız, en sonunda kötülerin kötüsü Xacalite'in karşısına çıkmak ve onu yenebilmek.

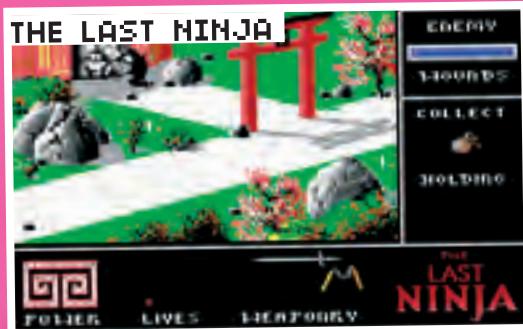
CONTRA**YIL** 1988**TÜR** Aksiyon**YAPIM** Konami**DAĞITIM** Konami

Contra'yı hatırlayanların bir kısmı bu oyunu PC'de değil, arcade makinelерinde hatırlayacaklardır. Öncelikli olarak arcade salonlarında boy gösteren Konami'nin ünlü oyundan, PC uyarlaması biraz daha sonra hazırlan-

mıştı. Fakat PC'de neredeyse arcade makinelerinden bile büyük ilgi görmeyi başırdı. Aslında bunun sebebi, dışarıdan bakıldığından Contra'nın, diğer benzeri aksiyon oyundan farksız gibi görünmemesiydi. Ancak oyunun başında çok jeton harcanıyor ya da alıp evlerindeki PC'de rahat rahat oynayanlar, Contra'nın basit görünüşünün altındaki derinliği görebiliyorlardı.

Oyunda dünyaya düşen ufak bir meteonor, aslında görüldüğü kadar basit olmayan hikayesi konu alınıyor. Meteonor düştüğü ada, Red Falcon adlı bir grup tarafından işgal edilince, işin iç yüzü anlaşılıyor. Yeni Zelanda'nın sadece 20 km uzağındaki bu küçük ada, kötü niyetli uzaylıların Dünya'yı ele geçirmek için çıkartma yapacakları nokta. Tabii ki buna izin verip vermeme sizin elinizde. Dünyanın en iyi komandolarından biri olan Bill

SILPHEED



Rizer'ı yöneterek, arkadaşınız Lance Bean ile beraber uzaylıları durdurmalısınız. İşin güzel yanı Lance'i diğer bir oyuncu tarafından kontrol ederse, oyunu iki kişi aynı anda oynayabiliyorsunuz.

DIGGER

YIL 1983

TÜR Arcade

YAPIM Windmill Software

DAĞITIM Windmill Software

Eğer Windmill Software ismi sizin için pek bir şey ifade etmiyorsa merak etmeyin; yalnız değilsiniz. Sadece 1982 ve 1984 yılları arasında faaliyet göstermiş olan Kanadalı bu oyun yapım firması, ne yazık ki çok büyük oyunlara imza atamadı. Topu topu yedi oyun geliştiren ve piyasaya süren firmanın en ünlü oyunu Digger. Digger'in dışında Styx ve Moonbugs da bahse değer oyunlar.

Firmanın yaptığı tartışmasız en başarılı oyun olan Digger, yakından tanıdığınızı tahmin ettiğimiz Boulder Dash oyununu bir benzeri ve hatta atası sayılabilir; çünkü Boulder Dash bir sonraki yıl piyasaya çıkmıştı. Tahmin edebileceğiniz gibi Digger'da yapmanız gereken, özel aracınız ile yeraltında tüneller kazarak,

değerli mücevher ve altınları toplamak. Tabii ki kazdiğiniz yerde, mücevherlerin altında kalmamaya özen göstermeniz gerekiyor. Üstelik yeraltında yalnız da değilsiniz; açığınız yollardan sizi takip edecek düşmanlardan da sakınmanız gerekiyor.

THE LAST NINJA

YIL 1988

TÜR Arcade

YAPIM System 3

DAĞITIM Activision

Günümüzde pek çok oyuncu, üç boyutlu olmayan oyuların burun kıvırıyor. Bu oyuncuların çoğu 80'leredeki veya 90'lardaki oyunları hiç görmedikleri için, üç boyutlu olmayan oyunları, eksik veya kötü zannediyorlar. Aslında üçüncü boyut sevdası bundan 20 yıl öncesinde de vardı fakat o zamanlar oyulara üçüncü boyutu katabilecek teknoloji yoktu. Pek çok yapımı bu boyut atlama konusunda donanımı değil, yaratıcılıklarını kullanmak zorunda kalıyorlardı. The Last Ninja da, işte bu sebepten ötürü izometrik bakış açısı kullanmıştı. Hatta oyunun en önemli özelliklerinden biri, piyasada izometrik bakış açısını kullanan ilk oyunlardan birisi

olmasıydı.

1987'de Commodore 64'te piyasaya çıkan oyun, yakaladığı büyük başarıının ardından büyük umutlarla bir yıl sonrasında PC'ye uyarlandı. Her ne kadar uyarlama oldukça başarılı oldusuda, PC kullanıcıları ne yazık ki The Last Ninja'ya yeterli ilgiyi göstermediler ve PC uyarlaması ticari anlamda başarısız oldu. Bunda muhtemelen Commodore 64'teki son derece başarılı müzikerin, PC versiyonunda aynı kalitede olmaması rol oynadı; çünkü o dönemin PC'lerinin ses işleme kabiliyetleri, Commodore 64 ile kıyaslandığında oldukça zayıf kalıyordu. Ama kim ne derse desin, The Last Ninja kendi türünde çığır açan bir oyun olarak hatırlanacak.

WIZBALL

YIL 1987

TÜR Aksyon

YAPIM Sensible Software

DAĞITIM OCEAN

Oyun tarihine baktığınızda, konusu ilginç olan pek çok oyun bulabilirsiniz; ama bunların çok azı başarılı olabilmiştir. Wizball'un bu anlamda bir istisna olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. İlk

-ENEMY-

YARDIM AMAÇLI OYUN



1985 yılında Sector Wars adlı bir oyun yapım aşamasındaydı. Hatta oyun, son ekranı hariç tamamlanmıştı ki, oyun dünyasını vuran kriz bu 8-Bit Atari oyununu da vurdu ve proje yarılmış kaldı. Yıllar sonra oyunun geliştiricileri, bir kenarda duran oyunu yeniden ele aldılar ve yakında ücretsiz indirilmeye açacaklar. Gönüllü bağışları da "Cystic Fibrosis" hastalığına sahip çocuklara aktaracaklar. Siz de oyunu edinmek ve hatta yardımcı olmak isterseniz, www.sectorwars.co.uk adresinden detaylara ulaşabilirsiniz.

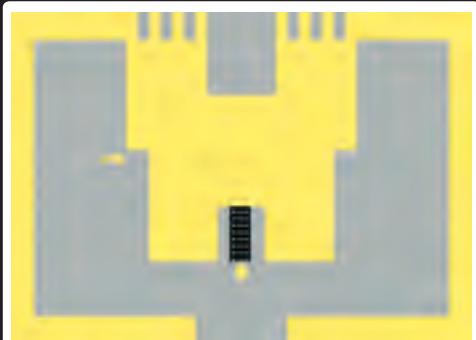
olarak Commodore 64 için piyasaya sürülmüş olan Wizball, beklenenlerin de ötesinde bir başarı yakaladı ve çok kısa sürede popüler oldu. Oyunun popüleritesini nakite çevirmek isteyen yapımcılar, Wizball'ın PC sürümünü de hazırladılar. Fakat başlangıçta oyun çalıştırın diye değil, gerçekten iş dünyası için düşünülmüş olan PC'ler, Wizball'un hakkını veremediler. Oyun diğer bir başarısız PC uyarlaması olarak tarihe geçti.

Buna rağmen, son derece özgün bir konuya ve oynamışa sahip olan Wizball, imkanınız varsa takoz bilgisayarınızda kesinlikle denemeniz gereken bir oyun. Fantastik bir konuya sahip olan oyun, Wizworld dünyasında geçiyor. Kötü bir güç tarafından Wizworld'de yer alan tüm renklerin emilmeye başlaması, dünyadaki tüm neşenin de beraberinde tükenmesine yol açıyor. Sizin kontrol ettiğiniz karakter olan Wiz ise bu duruma bir son vermeye kararlı. Değişen Wizworld'de, daha rahat hareket edebilmek için bir topa dönüştük, Wizball haline gelen karakterinizin, kötülükle savaşında yardımınıza ihtiyacı var.



KAFĀ AYARI

ITUNES'DA MACERA ZAMANI



Wii ile zirve yapan eski oyunları yeniden keşfetme merakı, sonunda Apple'a da bulaştı. Atari 2600 günlerinden hatırlayabileceğiniz Adventure adlı oyun, artık iPhone ve iPod Touch'da oynanabilecek. Peter Hirschberg'in katkılarıyla uyarlanan oyun, iTunes sitesinden indirilebiliyor. Tabi ki grafikler eskiye göre biraz daha iyi...



İşte sadece 35 x 16 piksellik bir çözünürlüğe sahip olan EDSAC bilgisayarı.

→ OYUNLARIN TARİHİ 2

Geçtiğimiz ay oyunların bilgisayar öncesi tarihine göz atmıştık. Milattan çok önce başlayan oyunların tarihi, matbaa gibi zamanı için "ileri teknolojiler" sayesinde büyük bir ivme kazanmıştır. Teknoloji gelişikçe oyular da gelişmeye başladı. İşte hikayenin devamı...

Bilgisayarlar geliyor > 1930'lu yıllarda kutu oyunları, özellikle batıda pek çok eve girmeyi başarmıştı. Bu sayede ailenin tüm üyeleri bir arada sosyal bir faaliyette bulunabiliyor ve bundan keyif alıyordu. Onlar masa başında oyunlarını oynarken, bilim adamları çok daha farklı şeylerle uğraşıyordu. Onların derdi, zor hesaplamaları ve işlemleri insanlardan daha iyi ve otomatik olarak yapacak cihazlar geliştirmekti. 1941 yılında hemen hemen eş zamanlı olarak, Alman ve Amerikan bilim adamları iki cihaz geliştirdi. Almanlar adı Z3 olan, Amerikalılar ise adı Atanasoff-Berry Computer olan birer bilgisayar geliştirmiştir. O zamanlar bu cihazların, bilim adamları dışındaki geniş kitleleri heyecanlandırdıklarını

söylemek mümkün değildi. Fakat evlerinde Monopoly oynayanlar, eğer bu cihazların geleceği tamamen değiştirecek olan bilgisayarların, ilk gerçekten çalışan örnekleri olduğunu bileyebilseverdi, belki onlar da heyecana ortak olabilirlerdi.

Tüplü oyunlar > Bu ilk bilgisayarlar, tabi ki günümüzdeki cihazlarla karşılaşırılamayacak kadar sınırlı yeteneklere sahipti; ama o zamanlar için önemli işler başarıyordu. Bilim adamlarının işlerini kolaylaştırın ilk bilgisayarlar, kısa zamanda geliştirilmeye ve yetenekleri arttırmaya başlandı. 1947 yılına gelindiğinde, Cathode Ray Tube (CRT) yani katot işni tüpü teknolojisi halen gelişmekteydi. CRT tanımı pek çok bilgisayar kullanıcısına tanıdık gelecektir. Günümüzdeki LCD'lerden önce monitörler ve televizyonlar, CRT

teknolojisini kullanıyorlardı. CRT diğer bir deyişle bildiğimiz tüplü televizyonlarda kullanılan teknolojidir. O yıllarda ABD'deki evlerin sadece -yaklaşık olarak-%0,5'inde televizyon vardı; ama özellikle bilimsel laboratuvarlarda, CRT üzerinde çalışmalar devam ediyordu. Her ne kadar bilim adamları dışarıdan bakınca fazlasıyla ciddi bir izlenim uyandırsalar da, onların da birer insan olması ve canlarının sıklıkla olması gerçeği, oyun dünyasının geleceğinin büyük ölçüde değişmesine neden oldu. 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann adlı iki bilim adamı, çalışmaktan oldukları DuMont Laboratuvarlarında çok sıkıldılar. Bütün gün CRT üzerinde çalışmalar

yapıyorlar ve arada sırada eğlennenmenin onları da hakkı olduğunu düşünüyorlardı. Bu sırada CRT üzerinde oynanabilecek bir oyun geliştirmeye karar verdiler ve dünyanın ilk video oyunu olarak kabul edilebilecek, bir İkinci Dünya Savaşı füze simülasyonu geliştirdiler. CRT ekran üzerindeki noktacıkları hareket ettirerek, hedefi vurmaya çalışmak için cihaz üzerine birkaç düğme eklediler. Oyun tamamen analog olduğu için gerçek anlamda bir video oyunu olduğunu söylemek mümkün değil; fakat temellerini attığı kesin. Goldsmith ve Mann da bunun farkına varabilmişlerdi ve oyunun patentini almak için başvurdular. 14 Aralık 1948 tarihinde ellerinde "Katot İşni Tüpü Eğlence Cihazı"nın patentini tutuyorlardı.

35 x 16 pikselde ilk oyun > Fakat o zamanki imkanlar, CRT teknolojisi ile üretilmiş bu oyunun pazarlanması için pek de yeterli değildi. Goldsmith ve Mann, akıllılık edip

Atanasoff-Berry bilgisayarı artık sadece müzelerde görülebiliyor.

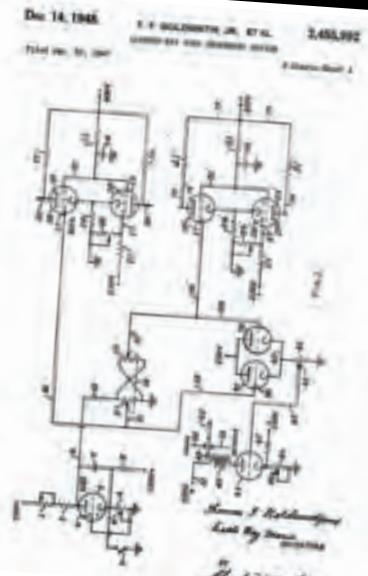


Bilgisayardaki ilk SOS oyunu.

SEGA'NIN ESKI OYUNLARI NETE DÜSTÜ



Oyun severlere Sega'dan güzel bir haber var. Sega'da ufak bir proje olarak başlayan PlaySega, tahminlerin ötesine geçti ve geniş bir web sitesi haline geldi. Site, Sega'nın pek çok oyununu Flash tabanlı olarak ücretsiz olarak oynamanıza olanak tanıyor. Farklı kategorilere ayrılmış oyunlar içerisinde pek çok eski klasik oyuna rastlayabilirsiniz. Oyunlara göz gezdirmek için www.playsega.co.uk adresini ziyaret edebilirsiniz.



Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann'ın 1948'de alabildikleri patent.

ellerindeki patente güvenerek istifa etmediler ve DuMont'taki işlerine devam ettiler. Sonraki birkaç yıl, video oyun dünyası için pek de hareketli geçmedi. Fakat teknoloji ilerlemeye devam ediyordu; CRT son derece popüler hale gelmiş ve televizyonlar yaygınlaşmıştı. ABD'de birkaç yıl önce evlerde nadiren görülen televizyonlar yaygınlaşmış ve neredeyse her iki evden birinde bulunuyordu. Bu sırada Cambridge Üniversitesi'nde doktora tezi vermekte olan Alexander S. Douglas, üniversitenin kendisine sunduğu imkan sayesinde, bir bilgisayara erişim imkanı olan şanslı bir öğrenciydi. Doktora tezinin konusunu bilgisayar ve insan etkileşimi olarak belirlemiştir. Bu konu o zamanlar için oldukça yenilikçi bir yaklaşımıydı çünkü o dönemde bu farklı iki türün etkileşimi, yok denecik kadar azdı. Genellikle insanlar bilgisayara bir kısım veri girer, işin geri kalanını bilgisayar yapar ve sonucu teslim ederdi. Douglas bunun daha fazlasının mümkün olabileceğine inanıyordu. Bugünkü ekran çözünürlüklerinin yanında inanılmayacak kadar düşük olsa da, o zaman kullanıldığı bilgisayar

35 x 16 piksellik bir çözünürlüğe sahipti. Douglas bu ekranın tümünü kullanarak, doktora tezine etkileşimi ispatlayacak bir örnek ekledi. OXO adını verdiği örnek; SOS veya "Tic Tac Toe" olarak bilinen oyunun, bilgisayara karşı oynanabilecek şekilde geliştirilmiş bir haliydi. EDSAC bilgisayarı, yüklenmiş olan algoritmaları kullanıyor ve bir sonraki en iyi hamleyi matematisel olarak hesaplıyordu. 1952 yılında tamamladığı tezi başarılı oldu.

Japonya'ya taşınma modası> Bu olaylardan birkaç yıl öncesinde, Hawaï'de üç girişimci Standart Games adlı bir firma kurdular. Ürettikleri bozuk para ile çalışan eğlence cihazlarını ABD askeri üslerine satmayı planlıyorlardı. Planlar başarılı oldu ve ürünlerini büyük ilgi gördü. En büyük müşterileri ABD ordusu olduğu için, daha sonraları şirketin adını Service Games olarak değiştirdiler. 1951 yılında, kurucu ortaklardan olan Martin Bromely, pazarı genişletmek

icin şirketi Japonya'ya taşımın çok iyi bir fikir olacağını düşündü. Diğer iki ortağı da bu çığın fikre destek verince, Service Games Tokyo'ya taşındı. 1952 yılının Mayıs ayında "Service Games of Japan" adını tescil ettilerler.

1954 yılında, ABD ordusuna mensup, Japonya ve Kore'de görev almış David Rosen adlı 20 yaşında bir adam, askerlikten ayrılmaya karar verdi; ama eve dönmeye pek de hevesli değildi. Çok sevdigi Japonya'da kalmaya karar verdi; fakat damarlarında dolaşan girişimcilik ruhu onu, günlerini güneş altındaki bir hamakta geçirmekten alıkoydu. Japonya'daki ABD askeri üssünde askerlerin günlerinin ne kadar sıkıcı geçtiğini en iyi bilenlerden biri olan Rosen, buraya Amerika'da popüler olan müzik kutuları ve bozuk para ile çalışan, anında fotoğraf kulübeleri makinelerini getirmeye karar vererek, Rosen Enterprise adlı şirketi kurdu. Aynı zamanda Japonya'dan ABD'ye sanat eserleri de ihrac etti. Girişimi büyük başarıya ulaştı. Rosen kelimenin tam

anlamıyla paraya para demiyordu. Daha sonra, 1965 yılında benzer işlerle uğraşan Rosen Enterprise ve Service Games, güçlerini birleştirmeye karar vererek SEGA'yi kurdular. Rosen şirketin patronu oldu ve bu görevini 1996 yılına kadar sürdürdü.

Bu esnada Amerika'da...> 1947'de Goldsmith Jr. ve Mann'ın geliştirdikleri ilk oyun dışında, Amerika'da uzun süre başka bir gelişme olmamıştı. Bu durum 1958 yılına kadar devam etti. 1958 yılında Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda çalışmaktak olan William Higinbotham, laboratuvarın her yıl düzenlenen halka açık ziyaret günü için bir sürpriz hazırlamakla meşguldü. Sir gibi sakladığı sürprize, ABD Enerji Bakanlığı'ndan destek almayı bile başarabilmişti. Tahmin edebileceğiniz gibi Higinbotham'ın sürprizi bir oyundu. Hem de iki kişilik bir oyundu...

Önümüzdeki ay: Higinbotham'ın oyununun detayları ve geçen ay söz verdigimiz, fakat yer kalmadığı için önemizdeki aya devreden Ralph H. Baer'in hayalleri...

"Ven, Vidi, Vici"
Geldim, gördüm, yendim...
Hem de 10dk. gibi kısa bir sürede...
Neden mi bahsediyorum?
Resident Evil 5'in geçtiğimiz Aralık
ayında çıkan demosundan tabiki...

Kendimi saatler sürecek olan bir oyun
temposuna hazırlamışken herşeyin bu
kadar çabuk bitivermesi, Capcom'un
oyuncuların ağıza bir parmak bal çalıp
kavanozu geri çekmesi gibi birşey
aslında... Tadi damakta bırakın bu
kısa demo istahimi oldukça kabarttı.
Şimdi oyunun çıkış tarihine kadar
(13 Mart 2009) nasıl dayanacağım
bilemiyorum. "Sayılı gün şabuk geçer"
diyip lafi da fazla uzatmadan şu DEMO
yu bir inceleyelim bekalım.

Neler var, neler yok?...



Demoda oynanabilir 2 bölüm var. Rastgele birini seçip
starta bastım. Açılış videosu girecek diye bekledim,
hatta kontrol cihazını kucagina alıp sandalyede biraz
yayıldım. Chris Redfield'i ekranda, omuz hızı kamerasından
gördüğümde ise şaşırdım. Açılış videosu gitmeden
başlamıştı oyun. Derin bir nefes alıp hemen topar-
landım ve güzel bir partnerim Sheva Alomar'la
birlikte yürümeye başladım. Yürüken sunu fark ettim.
Chris, geçen zaman içerisinde body building yapmış
belli, RE:4'teki Leon'a kıyasla, kaslı vücutu neredeyse
ekranın yarısını kaplıyordu. Aksiyona dalmadan önce
sote bir yerde durup karakterleri incelemeye başladım.

Yalnız ben durunca karakterlerde durup beklemeye pozisyonuna geçtiler hemen... Chris havada tuttuğu silahını
indirdi, Sheva ellerini beline koyp yere bakmaya başladı.
Gerçekçilik adına yapılmış güzel bir detayı bu. Silahını
Sheva'ya doğrulttuğumda ise önümüzden çekiliş yanımızda
pozisyon aldı hemen. Dedim güzel. "Çatışmalarda bana
ayak bağı olmayacak, böylelikle onu yanlışlıkla vurma
riskim minimuma inecék" derken 2 el ateş ettim fakat o
ölmedi. Kurşunlar Sheva'nın içinden geçti. Oysa RE:4'te
az mı vurmadık Ashlee'yi. Koruyacağım diye kendimizi
az mı siper etmedik... Şimdi ama böyle değil. Kendini
en az bizim kadar koruyabilecek bir ortağımız var ve
kurşunlar içinden geçiriyor. Harika...
Bu özelliliği zombillerde de gösterirse super olur diye
düşündüm ama öyle olmadı tabii. Kafaya baltayı yiyrince
ölüverdi hemen... Bu vuramama işini sevmedim pek.



Sheva neden sürekli yanındaydı peki?...



Nedeni şu olabilir.
Hattaarsanız RE:3'te gördiğimiz her
yere isıtlanabilen bir sandığımız
vardı. RE:4'te ise görünmez bir bond
çantamız... RE:5'te ise Sheva...
Bence mantıklı zira lasıya bilgiligimiz
kadar mühimmamız var artık. Silah
ve cephe ne sıkıntısı çektiğimiz anlarda
Sheva devreye giriyor. Şeffaf bir
envanter ekranı açıp onunla mühim
mat alışveriş yapabiliyoruz ve bunu
yaparken de oyun durmuyor, devam
ediyor... Zombilere açık hedef olma
mak için bu alışverişin zamanını iyili
ayarlamalısınız zira envanter ekranı
açıkken hareket edemiyorsunuz.
Tamam oyun devam ediyor ama siz
duruyorsunuz. Kaçmak yada karşı
saldırmak için ekranı kapatmak
gerekiyor ki bazen kapatamadan
kafanıza odunu yemiş oluyorsunuz.
Sevmediğim bir diğer özellik de
bu oldu...

Ben dergiye gelmeden Şefik dynamis demoyu. Kontrol
ayarlarını değiştirdim "TYPE C" tuş dizilişiyle dynamis en
son. Ben başına oturdugunda bu C Tipi kontrollü karak-
teri hareket ettirmekte oldukça zorlandım. Hatta aksiyon
girdiğimde parmaklarım birbirine dolandı, ölüyordum az
kaşın. Oyunda A'dan D'ye 4 çeşit kontrol seçeneği var.
Chris'in hareketlerinin ağır olduğundan yakınan arkadaş-
lara tavsiyem klasik RE kontrolüdür yanı Type A...



Left (L) analogia yürüyor, geri gidiyor, sağa ve sola
dönüyoruz. Aynı zamanda nişan almayı da buradan
hallettigimiz için bu bize extra zaman kazandırıyor.
Right (R) analogia ise sağa, sola hızlı bakıp, baktığımız
yöne hızlı silah çekebiliyoruz. Geri+Koşma tuşu yaptığı
mizde ise geriye hızlı dönüyoruz (Quick Turn). Elliniz
bulnaları yapmaya alıştırdığınızda çok daha seri ve hızlı
oynadığınızı fark edeceksiniz.



Ayrıca bu "nişan alıken yürüyememek, yürüken ates
edememek" konusuna da fazla takılmamak lazım. Bunları
yapamamak, size zombilerle çatışırken bir dezavantaj.
sağlıyor kesinlikle. Asıl olay seçtiğiniz kontrol sistemi
ile en hızlı nasıl oynamanızı bulmak... Örneğin Firat
Akyıldız analog kolda FPS oynamaya alışkin olduğundan
D tipi kontrollü oynadı demoyu. Şefik C tipiyle...
Ben A tipi... Elliniz hangisine yatkınsa o tip kontrollü hız
kazanıyorsunuz. Ama benim size tavsiyem kesinlikle
TYPE A'dır.

Envanter ekranı ve kontrollere alıştıktan sonra çatışmaya girebiliyordum artık. Tam o esnada oyunun başında beklediğim video ortasında giriverdi. Kasabının meydanında, işyankar bir adamın infazı gerçekleşmek üzereydi. Sheva İleri atıldı, "dur" dedim. Sayıca çok kalabalıklardı. Onu kurtarmaya çalışmak olmemiz aniamına geliyordu. Derken infaz gerçekleşti. Tuna Şentuna'nın "Baltalı İlah" adını verdiği korkunç cellat, dev balta sini adamın kafasına geçirmiştir.



Zavallı adam... Bir insan böyle ölmeyi hak etmiyordu. Ayrıca bu ne Vahşetti böyle? Neden insanlar çıldırmış gibi davranıyorlardı?... Diye olayı gözlemlerken infaza onay veren provokatör herif bizi fark etti. Kalabalık o anda galeyan'a gelip bize doğru koşmaya başladılar. Kapana kışımıştık. Hemen kapı ve pencerenin önüne rafli dolapları çekip kapattım. Pencereden etrafımızı sararan zombilere şansızca ateş ettim. Sonra barikatları kırpıp içeri girdi ve şenlik başladı. Demoda en zorlandığım bölüm burası oldu ama bir şekilde hayatı kalmayı başardım (-dik). Diğer bölüm nispeten daha kolaydı.



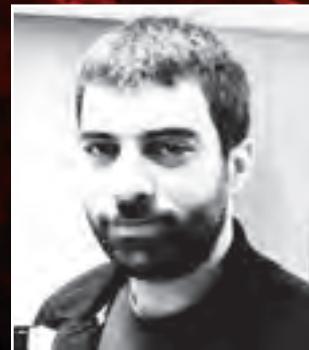
Zombiler uzağınızda ise koşarak yanınıza gelip saldırıyorlar. Yakın mesafede ise ağır hareket ederek gerilişi gayet güzel veriyorlar. Yapay zekaları çok iyi olmamasına rağmen sayıca çok olmaları ve topluluk halinde saldırımıları bu açığı kapatıyor... Üzerine bir de baltalı İlah, testerelli katil gibi (yahu Tuna dilime doladın bunları da) boss'lar da eklenince zorlanıyorsunuz çok... Ben RE:4'ten antrenmanlı olduğum için ölmedium hiç demoyu oynarken ama Sheva öldü. Baltayı böğürüne yiyip ölüme noktasına gelince ekranда alarm vermeye başladı. Yanına gidip onu iyileştirmem gerektiğini anlayana kadar zaten yere yiğiliverdim... Böyle bir talihsızlık yaşadık yanı. Neyse...



Öyle böyle derken bitirdim demoyu. Birkac kez hem de... Oynadığım kadarıyla iyi görünüyor, bakalım tam sürümü nasıl olacak? 13 Mart'a kadar bekleyip göreceğiz...



Idiots and Angels



Filmekimi’ni dolu dolu yaşamışken bu yıl beşincisi gerçekleştirilen İstanbul Animasyon Festivali’ni de boş geçmemedim tabii ki. 24 - 30 Kasım tarihleri arasında Pera Müzesi’nde gerçekleştirilen festivalde tek bir filme gitme şansım oldu ancak belki de en iyi yapımı gittiğimi söyleyebilirim.

Bill Plympton ve ekibi tarafından hazırlanan bu uzun metraj animasyonda oldukça ilginç bir konu işleniyor. Angel adındaki

bir adamın ruhuyla olan savaşını konu alan film, karakterin dibe vurmuş halinin sergilendiğiyle açılıyor. Bencil, kaba ve çökmüş bir adam olan Angel’ın duyguları müthiş bir görsellikle sunuluyor filmde. Sürekli olarak Bart’ın Bar’ına takılan Angel, bir süre sonra tuhaf bir özelliği olduğunu keşfedin bundan rahatsız oluyor. Kurtulmak istediği bu özelliğin ele geçirdiği ana karakter, sonunda karşı koymalarının boş olduğunu fark edip kaderine teslim oluyor. Sonrasında her şeyin mutlu bir sona

bağlanacağı karmaşık olaylar gelişiyor.

Bugüne kadar birçok kısa ve uzun metraj animasyon filmine imza atan Bill Plympton ve ekibi tarafından hazırlanan Idiots and Angels, görselliği ve karanlık atmosferi ile beni kendine bağlarken müzikleriyle de kulağında güzel izler bıraktı. Bu vesileyle animasyon filmlerine daha fazla eğilmem gerektiğini düşünüyorum ve zaman kaybetmeden araştırmaya başlıyorum. rocko@level.com.tr





İSSİZ ADAM'IN DEVAMI

Sinemalarımıza giren ve bayağı da ses getiren İssız Adam filmini seyretmişsinizdir. Çağan Irmak'ın yönettiği bu film, bence yıllar geçtikçe çizgisini daha da geliştiren Türk Sineması'nın en güzel örneklerinden birisiydi. Peki, filmin devamında ne olduğunu öğrenmek ister misiniz? O zaman bu yazımı okumaya devam edin. Yalnız eğer filmi henüz izlemediyseniz, bu yazının filmin sonu dahil olmak üzere, filmle ilgili birçok bilgi içerdiğini şimdiden söyleyeyim. Filmi seyretmediyseniz bu yazımı okumayın. Bu arada, uzun süredir kadın erkek ilişkileri konusunda yazmadığım için şikayet eden okuyucularımı da bir nebze sevindirmiş olurum.

Peki, filmin devamında ne olduğunu öğrenmek ister misiniz? O zaman bu yazımı okumaya devam edin. Yalnız eğer filmi henüz izlemediyseniz, bu yazının filmin sonu dahil olmak üzere, filmle ilgili birçok bilgi içerdiğini şimdiden söyleyeyim

Kazık yiye> Bildiğiniz gibi filmin kahramanı olan erkek, hayatının en büyük salaklığını yapar ve hayatının aşından kaçar. Çünkü o hep kadınlardan kaçmaya programlamıştır. Peki ya Ada'nın başına ne gelir? Ada terk edildikten sonra, karşısına çıkan en düzgün adamları bile harcamaya başlar. Çünkü artı hiçbir erkeğe güvenmemektedir. Onun değerini bileyecək ve onu gerçeketek sevecek "gerçek" adamlar çıkar karşısına. Üstelik de tam kalbinin en çok kirildiği andan sonra. Ama o kadar ürkmüş, o kadar korkmuştur ki bu adamların hiçbirine güvenemez. Bu yüzden belki de sevilmesi en çok hak eden, gerçek erkekler birbir silinir gider hayatından. Üstelik o adamların hiçbir suçu da yoktur. Tek sucları gerçekten kalplerini verecek kadar cesur olabilmeleridir. Ada, böyle böyle terapi olurken; kırılmayı hak etmeyen tüm bu adamlara aynı hastalık bulaşır. "Kalbini verdin mi fena halde kırılabilirsin, bu yüzden dikkat et". İşte bu bulaşıcı hastalık yüzünden herkes birbirinden korkmaya ve güvenmemeye başlar. Oysa hiç kimsenin bir suçu yoktur. Ama hatalar çok büyütülür, pireler deve olur ve bu böyle sürer gider. Aslında hatayı yapan sen değilsindir; bir önceki öküzdür. Ama sen de erkek olduğunda hep aynı familyanın içeresine katarlar seni; "Erkek değil mi, yapar" yaftası üstünden hiç kalkmaz. Roller değişmiştir ve aynı salaklı Ada ve benzeri kızlar yapmaya başlar; adamlar da aynı kaliba girerler. Kalbini ver ve sonra karşısındaki anlamsızca, hiçbir sebep yokken kaçın; sen de kafana yorganı çekip hızırarak saatlerce "Neden?!"

diye ağladığını kal. İşte bunlar Ada'nın ve onun benzeri kızların erkeklerle ya da aynı şey başına gelen erkeklerin diğer kızlara uyguladığı şeydir. Sonrası mı? Sonrası tipki filmdeki gibi de olabilir, veya daha farklı gelişir. Ama o bir gün mutlaka karşıya çıkar ve artık her şey için coook geçir.

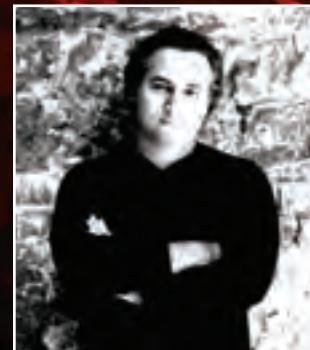
Sinemadaki kız> Tüm bu yazdıklarım, eminim ki birçoğunuza başına gelmiştir ya da gelecektir. Aşka cesur olmanın bedelini ödeyenler bunu iyi bilir. Tipki sinemada aynı sıranın başında arkadaşıyla beraber filme gelip, üzüntüden böğüre böğüre ağlayan kız gibi. Ben filmi yarılm bir gülmsemeyle seyrettim. Çünkü bu filmi yıllar önce görmüştüm; hatta içinde yaşamıştım. Sonra ne mi oldu? Hayatımın kadınıyla tanıştım ve evlendim. Şimdi de çok mutluyum. Ama bu, geçmişte olanların dışına çıkip da, uzaktan baktığında gördüklerimi yazmama engel değil. Film bittiğinde eşime dönüp aynen şu cümleyi kurdum. "Eee,

elindekinin değerini bilmezsen, bu olur. Elindekinin ne kadar değerli olduğunu bileyceksin ve onu bulduğum zaman da hiç bırakmayacaksın." O da filmin finalinden dolayı gözlerinin kenarında biriken minik damlaları silerek, beni onayladı. Ama sanırım sinemadaki kızın bunu anlaması için daha birkaç yıl geçmesi gerekecekti. Çünkü o hala geçmişte yaşıyor. akmenek@level.com.tr

Aşk hayatı böyle bir şey değildir. Aslında her ikiniz de nakavt olursunuz. Ama bunu hemen fark eden biriniz olur; öteki sonradan düşer.



Anlamını Kaybetmiş Zaferlerin Sahipleri Derneği



Merhaba sevgili LEVEL okuru. Biliyorum hepiniz geleceğe umutla bakan, her oyunda zafer kazanmaya alışmış, zıpkın gibi delikanlılarınız. Sizleri umarım ilerde hiç tanışmayacağınız bir dernekten de haberdar etmek istiyorum: Anlamını kaybetmiş zaferlerin sahipleri Derneği.

Nedir bu dernek?

Belki "Geç gelen adalet adalet değildir" ile belki de "Gerçekle Yüzleştirme Dairesi, Hayal Kırma Masası" ile ilişkilendirilecek bir

-Umutlarınız varsa ve tüm olumsuzluklara rağmen hala umut edebildiğiniz için kendinizi başarılı sanıyorsanız...

dernek tanımına ve tüzügüne sahiptir. Ancak şüphesiz, muzaffer bir edayla gözleri parlayan insanların değil; yorgun ve yenilmiş bir ruh haliley, omuzları çökmüş üyelerin göze çarpacağı bir dernektir bu.

Peki, siz bu derneğin üyesi olmadığını mı düşünüyorsunuz?

- Dün peşinden koştugunuñ kızın tuzağına düşüp, evlilik defterine imza attıktan sonra bugün; onun duygusu hizmetçisi

olarak her gün evden işe kaçacağınız saat dört gözle bekliyor ve akşamları ayaklarınız geri geri giderken, eve gitmek üzere yola çıkmışken, başınıza, belinize, omurlarına ağrılar giriyor, bedeniniz, ruhunuz, beyiniz iflas zilleri çalışıyorsa...

- Gençken kurduğunuz hayalleri gerçekleştirmek için harcadığınız 10 - 20 - 30 yıl sonunda, komşunun şımarık oğlunun hayatı başladığı noktaya, siz otuz yıl sonra daha yeni ulaştığınızı fark ediyorsanız...

- Umutlarınız varsa ve tüm olumsuzluklara rağmen hala umut edebildiğiniz için kendinizi başarılı sanıyorsanız...

- Hala süper kahramanlara inanıyor, sadece güçlünün hayatı kaldıgı ve hayatı kalmak için gücü yok ettiği vahşi düzenin geçmişte kaldığını düşünüp; yeterince bilgiye, eğitime, doğal zenginliğe sahip olmadıkları için fakir ülkelerde aşıltan ölen çocukların görmeksizin, insanoğlunun, vahşi içgüdülerine karşı zafer kazanıp, medenileştiğini düşünüyorsanız...

- Ve bir de şunu da eklemeden edemeyeceğim, vejetaryen olup da bir canının siz doyasınız diye gözlerinin içine bakılarak acımadan kesilip, yok edilmesini engellememiş olduğunuz için, hayvan katliamına karşı küçük de olsa bir zafer kazandığınızı hissedip; o mutlulukla evinizde beslediğiniz kedinize marketten aldığıñız o, "hayvanların yok edilerek hazırlandığı" mamayı verip tüylerini okşarken; herkesin

vejetaryen olması gerektiğini düşünüp kendinizle övünüyorsanız...

Haberiniz olsun, siz de bu derneğin doğal üyesiniz. 

cem@level.com.tr



Kolpa Oyunlar...



Bilgisayar oyunları, aslında genel olarak iki kategoriye ayrılır. Bunların ilkı sadece bilgisayarlar için tasarlanan oyunlardır. İkinci tür ise günümüzde "arcade makineleri" olarak bilinen, jetonlu oyun konsollarının adaptasyonlarındır. 80'lerde arcade makinelere, genelde "Coin-up" deniyordu. Hepimizin çocukluğunda oynadığı ya da şu anda klasik olarak bildiği birçok oyun, aslında ilk kez bu arcade makinelereinde çıkmıştır. Mesela Street Fighter, Green Beret, Operation Wolf, Arkanoid..

Oyun salonlarında yüzlerce jeton yutan bu oyunları, bilgisayarlarımıza doya doya oynamak için uzun zaman beklerdik. Oyun salonlarında popüler olan bu oyunlar, hemen ev bilgisayarları için yapılmazdı. Çünkü onlar, jeton yutarak ceplerimizi boşaltmak için yaratılmış canavarlardı. O dönemde oyun salonunda yaşanan bir dolu macera vardı. Sevgili arkadaşım "Sadece Kaan" bu hikayeleri bazen çiziyor. Tadından da yenmiyor bu arada hikayeler. :)

Ev bilgisayarları için bu adaptasyonlar yapılınca peynir ekmek gibi satardı. Gerçi Commodore 64 ve Sinclair Spectrum için yapılan versiyonlar, arcade makinelere pek yaklaşamasa da, son dönemlerde Amiga için yapılan adaptasyonlarスーパーでした。Mesela Outrun, Rainbow Island ve Street Fighter.

Arcade makinelерinden alınan grafik ve yazılım kodları, hangi bilgisayar için yapılacaksa bir daha derlenirdi. Büyük paralar harcanan reklam kampanyaları ile bu oyunlar piyasaya sürüldü. İşte bu noktada kolpa oyunlarının ne olduğunu anlayacaksınız.

Kolpa oyunlar, arcade makinelere, olan oyunların, ev bilgisayarları için aynen yapılması olayıdır; benzer oyunların yapılarak piyasaya sürülmüşdür. Tabii ki herhangi bir telif ödenmeden! Tabii ki bu oyunlar birebir yapılmaz; bazı değişikliklerle ve farklı isimlerle piyasaya sürüldü. Bu olay Amiga bilgisayarlarda çok kez yapıldı. Ben size bu oyunların en çok satanlarını ve ilginç hikayelerini anlatacağım. Bu oyunları genelde Alman yazılım evleri yapardı. Oyun salonlarında iyi para getiren ve çok oynanan oyunları takibe alan ekip, hemen benzer oyunları yapar, piyasaya sürerdi. İşin ilginç tarafı, bu yazılım ekipleri genelde "Demo Scene"den geldikleri için çok iyi adaptasyonlar yaparlardı. Programcılık bilgileri standart dışı olan bu ekpler, programlama olayında oldukça üst seviyedeydiler. Bu ekplerin yaptığı oyunların, grafikleri ve oynanabilirlikleri oldukça iyi olurdu.

Şimdi bu kolpalardan belki sizin de deliller gibi oynadığınız ve çok satanları tanıyalım. İlginç

detaylarını da öğrenelim.

GREAT GIANA SISTERS

Orijinali: SUPER MARIO BROTHERS

Adındaki komik değişim, ilk dikkat çeken şey; Mario kardeşler bir anda Giana kız kardeşler olmuş. Mario mantarı yiyince büyündü, burada ise agresifleşen, Punk'laşan bir kız kahramanımız var. Oyun stili yine aynı; sağa doğru ilerleyen bir platform, Jump'n Run denilen klasik oyun işte. Mario Brothers gibi arka plan grafiklerinden yoksun olmasına rağmen, hızı ve oynanabilirliği yüzünden oldukça başarılı bir kopyadır. Özellikle müzikleri oldukça başarılıdır. Bu oyunun en ilginç tarafı ise Great Giana Sisters yapıldıktan sonra Amiga için doğru düzgün bir "Mario Brothers" oyunu yapılmamasıdır. Acaba bundan daha iyisi yapılmaz diyerek mi yapılmadı? Bilemiyorum.

KATAKIS

Orijinali: R-TYPE

R-Type'in oyun salonlarında firtınalar estirdiği dönemde, Almanya'dan Factor5 adlı yazılım ekibi oyunun bir klonunu yapmak için çalışmaya başlar. Oyun biter ama oyunun ismi konusunda büyük bir kargaşa yaşarlar. Sonunda bir kapı zilinde gördükleri, "Katakisis" soy isimli bir doktordan oyunun ismini bulurlar. Katakis kadar iyi bir satış ve başarı grafiği yakalar ki ekip, R-Type'in orijinal adaptasyonunu yapmak üzere işi kaparlar. Kolpa bir oyundan yasal oyun piyasasına büyük bir giriş yaparlar. Daha sonra "Turrican" serisi ile büyük başarı yakalayan ekip, şuna andan Lucas Games bünyesinde Amerika'da faaliyet gösteren, büyük bir yazılım evine dönüşür. Bu arada "Katakis" in "Denaris" adıyla da piyasaya sürüldüğünü hatırlatalım. Factor5'in resmi sitesinde Amiga emülatoru için "Katakis" ve "R-Type" in ücretsiz indirilebileceğini de hatırlatalım. Eski yaşamak isteyenler, buradan oyunları indirip oynayabilirler: www.factor5.com

hatırlatalım. Factor5'in resmi sitesinde Amiga emülatoru için "Katakis" ve "R-Type" in ücretsiz indirilebileceğini de hatırlatalım. Eski yaşamak isteyenler, buradan oyunları indirip oynayabilirler: www.factor5.com

OOPS UP

Orijinali: PANG

1990 yılında piyasaya sürülen "Oops Up" aslında bir arcade klasiği olan "Pang" in kopyası. Farklı ülkelerde maceradan maceraya koşan kahramanımız, bu oyunda uzaya zipline balonlarla savaşır duruyor. Farklılık yakalamak için o günlerde oldukça popüler olan Snap'in "Oops Up" parçası da Sample edilerek oyuna eklenmiş. Oyunda bolca "Oops Up side your head" sözlerini duyduk. Benzer bir olayı Xenon 2'yi yapan Bitmap Brothers da yapmıştır. Bomb The Bass grubunun "Megablast" isimli parçasını oyunda kullanmıştır. Oyun genel olarak Pang'dan çok daha iyi yazılmış ve oynanabilirlik daha da arttırmıştı.

Belki daha sayfalarca, bu yasal olarak çikarılmış kopya oyunları yazılabilir, ama ilk akla gelenler bunlar. Bu arada eski oyunlar hakkında bilgi, bolca ekran görüntüsü vs almak istiyorsanız, www.mobygames.com adresine bakabilirsiniz. Gelecek aya kadar hoşçakalın. turbo@level.com.tr <http://turbo-s2k.deviantart.com>



İllüzyon...

Caddeler, sokaklar alev yanıyor, mağazaların vitrinleri yerle yekşan olmuş; park halindeki otomobillerin görüntüsü, araba mezarlığında kilerden farksız; yüzü maskeli insanlar her yanı kuşatmış, okullar öğrenciler tarafından işgal edilmiş, "kuralıksızlık" kural olmuş, hukuslu hiçbir hükmün esemesi okunmaz olmuş. Kaos, binlerce yıllık bir kenti sarıp sarmalamış, teslim almış, kuşatmış... Uyumaz olmuş Atina, uyuyamaz olmuş Yunanistan...

Bir genç adam öldürümüş, kolluk kuvvetlerinin kafasız bir görevlisinin, silahından çıkan kurşuna... Tarih: 6 Aralık 2008'miş, bu genç adının adı: Aleksis Grigoropoulos'muş, yaşı 15'miş. Toprağı bol olsun, huzur içinde uysun...

Sözünü ettığım talihsiz ölüm, bir Avrupa başkentini savaş alanına çevirdi. İnsanlar sokaklara dökündü, ilk paragrafta bahsettiğim vaka-

Bu minvalde, komşumuz Yunanistan'da yaşanan kaosa da, bir önceki cümlede söz ettiğim perspektiften bakmanın, sağlıklı bir analiz yapabilmek adına doğru olacağı kanısını taşıyorum.

Öte yandan son günlerde sosyal çevremde, Atina'da doğan ve günler geçtikçe Yunanistan'ın bütününe yayılan bu kargaşasal - kaotik harekete, sempati ile bakan insanların konuşmalarını duydükça ve yazılı basında, mevzubahis olayların ülkemizde yaşayan insanlar için emsal teşkil etmesi gerektiğine ilişkin bir dolu tümceden oluşan, sözde aydınların köşe yazılarını okudukça irkiliyorum, kanım donuyor... 15 yaşındaki bir gencin ölümüyle sonuçlanan, insanı kahreden bu hadiseye gösterilecek bireysel reaksiyonu, demokratik bir organizasyonla tüme vardırmak; bir başka anlamda toplumsallaştırmak muhakkak ki, çağdaşlığın ve medeniyetin gereğidir. Keza bir hayata mal olan bu adlı vakanın tüm sorumlularının en ağır şekilde cezalandırılmasının bir gereklilik olduğu gibi... Ancak dile getirdiğim üzere, tüm bunlar demokratik teamüllere uygun bir yol haritasıyla organize edilmelidir. En azından hukukun üstünlüğünne inanan toplumlarda içinden durum böyledir.

Yunan halkı bir polis memurunun silahın dan çıkan kurşuna hayatını kaybeden Aleksis için meydanları doldurmaktı haklıdır ama şekil olarak söylemeye olmamalıdır



sis için meydanları doldurmaktı haklıdır ama şekil olarak söylemeye olmamalıdır. Özel mülkiyete zarar vererek olmamalıydı, "genç adamın" ölümüne hiç bir şekilde dahil olmayan insanların arabalarını yakarak, mağazalarını yağmalayarak olmamalıydı, suçsuz insanların maddi birikimlerini böylesine hiçe sayarak olmamalıydı, küçük çocukları ağlatarak olmamalıydı, insanları yaralararak olmamalıydı, sokakları ve caddeleri ateşe vererek olmamalıydı.

İşte kimi köşe yazılarında, üst paragrafta yazdiğim tepkiler meşru kılınmaya, sempatik gösterilmeye çalışılıyor. Okuduğunun bir illüzyondan ibaret olmasını dilerdim, ne var ki değil.

Yunan halkın göstergesi gereken toplumsal reaksiyon, milyonlarca insanın sokağa çıkıp, ellerinde pankartlarla, el fenerleriyle, belki gözlerinde yaşalarla, belki de şarkilar söyleyerek yürümeleri ve günlerce hatta aylarca bu onurlu protestoyu tekrarlamalarıydı. Ne yazık ki onlar, farklı bir yol seçti bu kez... Oysaki bilinçli ve aydın bir toplumsal iradenin karşısında durabilecek hiç bir güç ve kurum olmayacağı -olamayacağını- idrak etmiş olmalıydı.

Sözünü ettığım nedenlerden ötürü, Atina'daki bu saldırgan ve yoz tepkiyi, şiddetle kınıyorum. Biliyoruz ki Avrupa'nın çeşitli başkentlerinde de, bir anlamda "has-talık" söylemle bu eylemlere destek vermek amacıyla gösteriler yapılmış. Bir başka anlamda, suçsuz insanların arabalarını, evlerini yakanlara destek olmak içi... Avrupa halkları, devletin kurumlarına verecek tepkiyle, suçsuz vatandaşların özel mallarının yağmalanmasını birbirine karıştırmayacak kadar entelektüel do-nanıma haizdir. Bu nedenle, yaşananları "geçici bir durum ya da gaflet hali" olarak adlandırmıyorum.

Asıl beni korkutan ise, yazımada da daha önce dile getirdiğim gibi, ülkemizdeki bir takım köşe yazarlarının, Türkiye'de yaşayan insanlar, Yunanistan'da yaşananları, örnek bir örgütlenme olarak yansıtmayı çabası ve dolayısıyla bu örgütlenmeyi "biçim" olarak mitleştirmeye hizmet eden cümleleri... Genç arkadaşlarımız adına üzüldüyorum, korkuyorum. Çünkü, onları fasit bir dairenin içine çekmeye çalışan "kohnemi zihiyet", halen bu topraklarda hüküm sürüyor... Kahroluyorum...

Ve bu akıl tutulmasının bir önce sona ermesini dileyerek yazımı noktalıyorum. doruk@level.com.tr



Still Alive...

Artık sessizliğini bozduğun anları çok iyi biliyorum. Ne zaman isyan etsen bir şeylere sesini yükseltiyorsun; sesin sinirden titriyor. Benden başka kimse o titremeyi fark edebileceğini sanmıyorum.

En çok ölümle karşı karşıya olan ve bu durumda çaresizliklerini, korkularını her şekilde belli edenlere isyan ediyorsun. Kaç defa, "Biri kafana silahı dayamışsa ondan önce sen basmaya çalış teteğe. Öldürmek isteyen, öldürmeye razı olanı öldürmekten zevk alamayacağını düşününecektir" dediğini duydum. "Ayrıca kimse olsun, ölmeye koşulsuz razı olanı öldürmeye cesareti yoktur..." diye de devam ettin çoğu zaman. Peki, öyle bir anda "umursamamak" lafta olduğu kadar kolay olabilir mi? Ben, sen yanında olduğun için çok şanslıyım belki ama hayatı boyunca siğ bir sessizlikle yaşayanlar bunu başarabilirler mi? Hiç

Hiçbir şeyi umursamadığın o güç gösterilerinde de umursamazlığına karşı savaşıyorum. Çünkü ben, karşısındaki senin umursamamanı, umursamama ihtimalini göz önünde bulunduruyorum

yaşamadıkları bir an için duygularını, düşüncelerini ve hareketlerini çalar saat kuracasına kurabılırler mi? Sanmıyorum...

Neden diğer insanların zayıflıkları, kendi zayıflıklarından daha çok rahatsız ediyor seni? Neden sesinin titrediği durumlar, kendi sergilediğin acizlikler

olmuyor? "Benim acizliğim, senin acizliğin..."

Ben, senin gibi değilim; kendin acizliklerimi artık -sana bulaştırmadan- sahipleniyorum. Hiçbir şeyi umursamadığın o güç gösterilerinde de umursamazlığına karşı savaşıyorum. Çünkü ben, karşısındaki senin umursamamanı, umursamama ihtimalini göz önünde bulunduruyorum. Unuttun mu? Riskleri alan sensin; ben değil.

İşte bu yüzden sen ondan nefret ederken, ben onu çok sevdim. Onun, her şeye rağmen hayatı bu kadar sıkı tutunmasını, çevresindekilerin bir bir, hayatı kalmak için "umursamama"yı seçtiler halde "sistem"e teslim olmamasını sevdim. Pes etmenin çok daha kolay bir seçenek olduğunu bilmesine rağmen yılmamasını sevdim. İmkansızı, olağan bir şemye gibi görüp uygulamasını sevdim. Senin / benim gibi egoist olmamasını, başkasının paçاسını kurtarmayı kendi canının önüne koyabilmesini sevdim.

Alınmanı istemem ama senin yerine onun yanında olmasını çok isterdim. Alınmaz mısın? Tabii ya, ölümü umursamayan buna alınır mı hiç...

Sadece şunu bil o zaman; seni yok etmek isteyenlerin şevkini ölmeyi kabul ederek kırabilsin belki. Ama kendine olan saygınlığı, hayatı kalmak için nefesini sonuna kadar harcayarak muhafaza edebilirsın. Bir daha içini isyan etme isteği kaplarsa, titrek sesini kendine sakla. Bu bana yeter. 

elif@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

inbox@level.com.tr

Mr. White: Cem Şancı

Mr. Orange: Şefik Akkoç

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

HALF-LIFE 2 ÜZERİNE...

1. Nasilsınız?

Joe: İyiyiz hamd olsun.

Mr. Brown: Bütün bayram çalıştığımız için mutsuzuz ama ne yapalım.

Mr. Pink: Kötü insanların biz Alp.

Mr. Orange: Çok yorgunum be Ata'm.

2. Oyunlardan n'aber?

Joe: Hala "Mirror's Edge" diyorum.

Mr. Brown: E, bütün bayram ne yaptık sence?

Mr. Pink: Oyunlar da kötü! (Bu olmadı.)

Mr. Orange: Yepyeni bir sistem aldım; bu yüzden tüm yeni oyunlara açığım.

Eddie: Yine başladık oyun kitliği.

3. "İyi FPS" lafi geçtiğinde HL2'yi es geçmeye başlamışsınız. Bu oyunun günahı ne?

Joe: Külliyen yalan!

Mr. Pink: Öyle bir şey yapmadık.

Sadece üstünden biraz zaman geçti, unutuyoruz. (Team Fortress 2'ye devam!)

Mr. Orange: Ben de unuttum onu ya. Yeni sistem kurmuşken yeniden kurayım bari.

4. Bu Episode çıkış tarihleri arası neden bu kadar uzun?

Mr. Pink: Çünkü Valve'in başka projeleri var.

5. EP3'te beklediğiniz en sıra dışı olay nedir?

Mr. Orange: Benim pek beklenmem yok açıkçası.

Üçüncü bölümüm de oynayacak ve Valve'in sistem dostu motoruna bir kez daha hayran kalıp rafa kaldıracağım.

6. Eli'ın cenazesini nereye kaldırdılar?

Mr. Brown: Zincirlikuyu Mezarlığı'nda çiçek gibi bir kabristan yaptılar; git bi' capala sula arada hayırına.

7. Gordon'a ne zaman bir adet dil takacaklar? Konuşamayan bilim adamı olur mu kardeşim?!

Joe: Bilim, konuşmak değil; hizmet etmektir Alp...

Mr. Brown: Gordon sensin zaten. Bütün oyun

boyunca istediği kadar konuşmakta da serbestsin.

Sen oyunda kimi yönettiğini düşünüyordun ki?

Kalin sağlıcakla.

Alp Özgünay

BABA BANA PS3 ALSANA

Mr. White: Bana Xbox 360 alacak zengin kız arıyorum.

Biz bilgisayar manyaklarının yaşam kaynağı LEVEL yazarları! Bu mail'i saat tam 03:11'de yazmaktadır. Sekiz büyük saatdir bilgisayar başındayım ve gözlerim bilgisayara bakmaktan Diablo şeytanına döndü neredeyse. P.O.S.T.A.L'a düşmeden önce sorulara başlayayım. (Hep aynı klişe laf.)

1. 16 yaşındayım; yalan söylemeyeşim hiç Amiga veya Commodore (Umarım doğru yazmışım) çünkü ekranı bulanık görüyorum.) oynamadım. Sizler bunları mutlaka oynamışsınızuzdur. Peki, imkanınız olsa o zamanlara dönmek ister miydiniz?

Mr. Brown: Hayır. Onlar o zaman güzeldi. Çünkü onlar ilkti ve ilklerin keyfi başka olur. Fakat tipki青年のいのちのよみがえり sameşinin ilerlemesi ve her yaşın başka bir keyif olması gibi teknoloji ilerledikçe oyunlardan alınan keyif de değişti. Fakat ilk oyunlarını o konsollarda oynasaydın sen de şimdiki oyunları daha çok severdin.

Mr. Pink: Ben de dönmek istemem. Grafik kölesiym zaten; piksel falan çekemem artık.

Mr. Orange: Mr. Pink'e ve Mr. Brown'a katılıyorum. Her şey zamanında güzeldi. Gerçi hala -emülatörler sayesinde- nostalji seansları düzenliyorum kendi kendime ama toptan taşınmaya gerek yok geçmiş.

Eddie: Ben katılmıyorum hiçbirine; o dönemde belki

teknik imkanlar çok kısıtlıydı ama bu kısıntı yapımcıların en uç noktada yaratıcı olmalarını sağlıyordu. 3D yaygınlaştırıldığından beri beynimizi zorlayan oyunlarla karşılaşamaz olduk.

Joe: Eddie'ye katılıyorum. (Oh be, "katılmak" ne güzel lafmış öyle; Kopyala & Yapıtır'dan sonraki en iyi icat!)

2. Acaba LEVEL Ligi'nde kazanana ödül veriyor musunuz?

Mr. White: Her ay üç maaş ikramiye var.

Mr. Orange: Sussana be! Kazanana ödül vermeyeceğimi açık etme! Bak, Eddie ilk sezonun şampiyonu oldu ama ona ödül falan yok.

Eddie: Ne ödüllü?! Dayak yemediğime şükrediyorum.

Joe: Kazanan dergide sabahlama şansı elde ediyor.

3. LEVEL nasıl kuruldu acaba? Yani arkadaş grubu olarak toplantı "Hadi dergi yapalım!" diyerek mi? Yoksa gökten vahiy olarak mıindi?

Mr. Brown: Bu soruya en güzel cevabı Berker Gündör verirdi ama o şimdi dergide olmadığına göre en eski olarak ben vereyim. Bir gün "Haydi oyun dergisi çıkartıyoruz" deniyor ve iki - üç günde mi ne (Berker'in anlattıklarından hatırladığım kadarıyla anlatıyorum.) gece-gündüz demeden farklı isimler altında tüm dergiyi gene Berker yazıyor. Böylelikle ilk dergi çıkıyor. Fakat daha Berker'in bir masası ve sandalyesi bile yok. Sonra masa - sandalye, bilgisayar derken yavaş yavaş kadro genişliyor ve bu günlere geliniyor.

Mr. Orange: Ne kadar güzeldir ki Berker'in övgüyle anabildiği, bahsedebildiği ve paslaştığı bir şekilde yaşıyoruz çocuğum.

4. Max Payne'in filmini izlediniz mi? İzlediyseniz beğendiniz mi?

Mr. Pink: Çok korkunç çok; koşarak kaç!

Mr. Orange: İyiidi be! Ben sevdim.

Joe: İzledim; facia olduğunu düşünmüyorum. Oyun filmleri arasında sonlarda değil en azından. Ama daha iyisi olabilir mi? Olur. Her zaman olur.

5. Çok çok erken sorulmuş bir soru olacak ama 150. sayı için bizleri bir sürpriz bekliyor mu acaba?

Mr. Pink: Tabii ki!

Eddie: Vay be; 150. sayıya mı yaklaşıyoruz... Biri zamanı durdursun.

6. Aranızda Prison Break'i izleyen var mı?

Mr. Pink: Ben değil.

Mr. Orange: CNBC-e'de ilk gösterilmeye başlandığı sezon

iki - üç bölüm izlemiştim ama televizyondan uzaklaşınca takip edemez oldum.

7. Battle Realms oyununu duydunuz mu? Bence bir strateji oyununda ancak bu kadar iyi müzik kullanılabilir. Oynamanlar bilir zaten.

Mr. Blonde: Zamanında incelemesini bile yazmıştım, hey gidi hey.

Sorularınız beş puan; istediğiniz sorudan başlayabilirsiniz. Size oyular dışında da sorular sormak istedim. Umarım mail'im yayımlanır yayımlanmazsa da canınız sağ olsun. Kendinize iyi bakın, LEVEL ahalisi! Sevgilerimle, saygılarımla...

Onur Baytemur

PC OYUNCULUĞU ÖLÜYOR MU?

Merhaba sayın LEVEL yazarları, Ben 32 yaşında bir öğretmenim ve oyun oynamayı gerçekten seven bir insanım. El atarlarından günümüze kadar hemen her türlü oyun platformunda tecrübeim var. İlk olarak Tom's Adventure adlı bir el atarım vardı. Daha sonra Atari, Spectrum gibi platformlarda oyunlar oynadım. C64 ve Amiga 500 ile çağ atlattım. Emilyn Hughes Soccer (Umarım doğru hatırlamışdım.)

Mr. Brown: Evet, doğru hatırlıyorsunuz ve oyun dün gibi akımda.

Another World, Flashback,

Mr. Orange: Ne oyundu ya...

Monkey Island gibi sayısız sanat eserini oynama zevkine eriştim. Daha sonra PC'lerin doğuşuna şahit oldum. Çift renkli ekranlarda oyunlar oynadım. Aslına bakarsanız "Kökten bir PC oyuncusuyum" diyebilirim. Konsollara bir türlü isinamadım. Hala eskisi kadar olmasa da oyun oynamaktan zevk alırım. Hatta bu sebepten dolayı, bu yaz PC'mi elden geçirdim ve yaklaşık 10 yıldır da PC sahibiyim. Ama son zamanlardaki gelişmeleri kaygı ile takip ediyorum. Sanırım gerçekten PC'ler yavaş yavaş bir oyun platformu olmaktadır kiçikler ve sanki oyun firmaları da bizi

PC'den soğutmak için elinden geleni yapıyor. Bunu başarıyorlar da çünkü artık PC'de oyun oynamaktan eskisi kadar zevk alamıyorum. Sürücü güncellemeleri, çakışmalar (Hem de saçma sapan çakışmalar.), minimum sistem ihtiyaçları gibi birçok şey insanı "Ben oyun mu oynuyorum, yoksa bilgisayarda yüksek lisans mı yapıyorum?" diye düşündürüyor. Oyun oynamak basit bir şey olmalı; fazla kafa yormamalısınız. Sonuçta ben eğlenmek için, kafamı dağıtmak için oyun oynuyorum ama PC'de maalesef işler böyle olmuyor. Orijinal oyun da, kopya oyun da alan biriyim. Ama son zamanlarda orijinal oyun alan insanlar bile acayıp sorunlarla boğuşuyor. Örnek: Mass Effect'in orijinalini aldım ve sürekli "General Protection Error" hatası yüzünden oyunu oynamıyorum ki kendi sitesinde dahi bu dertten şikayetçi olan birçok insan mevcut. Ya da Fallout 3 mesela; oyunu başlatamayanlar, oyundan sürekli exe hataları ile karşılaşanlar... Ki bunlar oyunun orijinalini satın alan insanlar. Oyunu başlatmak için K-lite codec paketini kurmak gerekiyormuş mesela; bu tarz saçma sapan çakışmalar yüzünden emek verilmiş ama yeterince test edilmemiş veya edilmek istenmemiş oyunlar yüzünden PC oyunculuğu olmese de geriye doğru gidiyor. Bir sene öncesine kadar bu tarz sorunlar çok yaygın değildi ama son yıllarda çıkan oyunların yüzde sekseni sorunlu piyasaya çıktı. Sanki bunda bir kasıt var gibi; evet, bazı firmalar oyunu bilerek kusurlu çkartıyor olabilir kopyacılığa karşı ama bu sadece oyuncuları firmalardan soğutuyor. Yabancı forumlarda birçok oyuncu şikayetlerini! bu firmalar sunuyor. Ya da şu anda piyasada olmayan bir konfigürasyona göre oyun piyasaya çkartmak. Bu da zaman zaman karımıza çikan bir durum. Sonuç olarak ben oyun oynamak istiyorum; 10 bilinmeyen denklem çözmek istemiyorum. Bu rahatsızlık sadece konsollara özel olmamalı. Saygılarımla.

Mehmet Mol

Mr. White: Burada Microsoft'a daha stabil ve kullanıcı dostu sistemler

çıkarmak için büyük görev düşüyor.

Mr. Orange: Ben de PC'de oyun oynamak için bin bir tanrı engel aşılması gerekliliğinden sıkıldım ama ısrarla da PC'de oyun oynamaya karıyorum. Sanırım aradan geçen uzun yıllar, aramızda garip bir bağ oluşturdu ve bir şekilde terk edemiyorum. Daha geçen hafta yepyeni bir sistem aldım ve GTA IV oynarken %100 performans alamamak canımı sıktı. Neysse ki bu konudaki bir numaralı sorumlu Rockstar. (Hemen bir bahane bulduk bile.)

Mr. Blonde: Çok haklısınız, çok güzel yazmışsınız ancak sorunsuz oyun oynamak için konsol alıyorsunuz diyelim. PS3'e oyun çıkmıyor adam gibi, Xbox 360 derseniz, tasarım sorunları yüzünden yandır alet. Bir şekilde, yine en iyi seçim PC cümlü esnek bir platform. Mühendis gibi uğraşıyorsunuz ama o da muhabbetle meze oluyor.

Size Robert M. Pirsig'in "Zen ve Motosiklet Bakım Sanatı" kitabı tavsiye ediyorum. Şahsen bir oyun beni çok uğraştırırısa onu bir kenara atıp yatıyorum; açıp kitap okuyorum.

Joe: Verdiğiniz örnekler benzer örnekler ben de veriyorum sürekli; biz mühendis değiliz.

Mühendis olsak dahi eve iş getirmek istemeyiz. Oyun, oyundur. Keyif vermelii. Uğraştırmamalı. Yanlış anlaşılması; bu sözleri çok eski bir PC'ci sarf ediyor. Az açılış disketleriyle boot etmedik x86'ımızı. Ama işte... O dönem uğraşmak için enerjim ve zamanım vardı. Çocuktuk sonuçta. Ama simdi bu enerjiyi ve zamanı bulamıyorum. Bulmak zorunda da değilim zaten. Dedim ya, altı üstü oyun oynayacağım; sistemimde hangi DirectX versiyonunun kurulu olduğuna kafa yormak istemiyorum. Ya da buna bağlı olarak çıkan sorunlara... Tabii ki

ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Saat 19.15 olmuş. E, ben artık ineyim hacı."

2. "Hocam site ne oldu?"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiş? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ah yine yanına para almayı unutmuşum yahu!"

Kahve içmeye indiğimizde Şefik'in uzun bir süre benimsediği replik.

2. "Vallahı yarın sabaha yazı hazır!"

Ali'nin, ofisin sicağına dayanamayarak yazılılarını yazamaması sonucunda tekrarladığı cümle.

NOT: Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren okurumuz Mustafa Başaran oldu. Kendisine hediyesi yollanacaktır.

• **işimiz gereği her sistemle takip mesafemiz eşit; o ayrı. Toparlamak gerekirse; PC'ler acil bir "oyun çözüm paketi"ne ihtiyaç duyuyor.** Artık kurulum tamamen devreden çıkarılmalı, yazılımların tamamı tek başlık altında toplanmalı ve aşırı sistem ihtiyaçları bitmeli. Aksi halde PC oyunculuğunun geleceği tehlkiye girebilir.

MERHABA LEVEL AİLESİ

Selamlar millet. Nasilsınız? İyisindir inşallah. Mr. White: Allah'a şükür iyiyiz yavrum. Amon Amarth konserinden geldim ve saçmalama derecem epeyce yüksek. Neyse, uzatmadan sorulara geçeyim de siz de kurtulun benden. 1. Neden Elif Abla saçlarını bir kerede tüm renklere boyayıp rahatlıyor?

Mr. Brown: Eddie taksit takşit değişiyor. Size kendini alıştırma...

Mr. Pink: Gökuşağı renkli saçları sahip olsun diye sun. Sana hak vermemel elde değil.

Mr. Orange: Saç renginin ne önemi var? Önemli olan, insanın iç rengi...

Eddie: Geçen gün bu fikrini gerçekten denedim ama başarılı olamadım; tutmadı boyası.

2. Neden söyle garip bir fotoğraf çekip (LEVEL ailesinin) kapağa koymuyorsunuz? Bunu gören insanlar dergiyi alır ona bağlı olarak siz de mutlu olursunuz ve geliriniz artar. Siz mutlu olunca bizi mutlu edecek şeyler yaparsınız. Biz mutlu olunca siz gene mutlu olursunuz ve satışlar yükselsel ve böylece bir besin zinciri oluşturmuş oluruz. Kötü bir fikir mi bu?

Mr. Pink: Normal halimiz bile bir garipken, daha da garip bir fotoğrafı kapağa basıp neden tüm dünyayı dehşetin ve korkunun kucağına bırakalım ki?

Mr. Orange: Bu mutluluk önerisi bana şu ünlü dörtlüğü hatırlattı: Hayat sevince güzel, Sevince tatlı günler, Bir kuşu kelebeği, Bir taşı sevin yeter.

Joe: Ne, kapağa mı? Yakma bizi Tayhan!

3. Sizle çalışabilmek için ne yapmalıyız? Ya da sadece oyun oynamak için gelebilir miyiz?

Mr. Pink: Bizimle çalışmak için saçlarını Eddie'nin önereceği iki renge boyamalısın. Ofise gelip oyun oynamayı başarmak için de aşağıdakileri devesa güvenlikten geçen lazım ki bordo bereli değilsen bunu hiç düşünme.

Mr. Orange: Bizimle çalışabilmek için gereken kriterleri Joe'dan öğrenebilirsiniz.

4. Altı yaşıdan beri bilgisayar kullanıyorum ve ilk oyundum Age of Empires. Acaba AoE4 ne zaman çıkar?

Mr. Pink: En erken 2010.

Mr. Orange: Öyle bir proje var mı yahu?

5. Neden?

Mr. Pink: Ne duymak istediğini bir bilsem...

Mr. Orange: Bence vereceğimiz muhtemel çıkış tarihi cevabını kastediyor.

Eddie: Güzel, her şeyi sorgula evladım.

6. Daha daha neler yapıyorsunuz?

Mr. Pink: Nani mo shimasen

Tayhan-kun.

Mr. Orange: Site yapıyorum ben; LEVEL Online. Bu satırları okuyup da yeni sitemize bakmayan var mı hala!

7. Sizin de canınız sıkıldı mı?

Joe: Ne haddimiz...

Mr. Pink: Yok canım.

Eddie: Sıkılmaya zaman kalmıyor.

8. Headbang ve pogoyu aşırı derecede yaptım; sizce boyun ağrım ne zaman geçer?

Mr. Brown: İki - üç gün ağır, sonra gerer. Tecrübeyle sabittir.

Mr. Pink: Yapma öyle şeyler; hiç yakışıyor mu?!

Mr. Blonde: Headbange devam et; ağrı limitini aşınca yemyeşil kırlara ulaşacaksın.

Eddie: Kötü kokulu bi' krem vardı; onu kullanmazsan işin zor.

9. Bu kadar güzel bir dergi hazırlamanın

sırrı nedir?

Mr. Brown: İşini sevmek.

Mr. Pink: İşini bilmek.

Mr. White: Hiç durmaksızın çalışmak, çalışmak ve çalışmak tabii ki. "Okurumuza yazı mı yetiştirmek, yoksa gözlerimizden akan uykuya mı teslim olmak?" sorusu ile karşılaşlığımızda, bir daima okurumuza yazı yetiştirmeyi tercih ettik mesela. Bu saygının karşılığını da yıllardır en çok satan dergi olarak aldık.

Mr. Orange: Çalışmak, çalışmak, çalışmak... Programlı ve günü gününe çalışıldığı zaman başırmayacak şey yoktur.

Eddie: Bizim sırrımız gerçekten planlama sanırırm. Hiçbir şekilde yayımlıyor ve disiplini elden bırakmıyoruz.

10. Kafaniza göre iki ya da üç tane oyundan misiniz strateji ağırlıklı?

Mr. Pink: Alex Kidd, Texas Hold'em, Misket.

Mr. White: Eve Online.

Mr. Orange: Command & Conquer: Red Alert 3, Rise of Nations, Star Wars: Galactic Battlegrounds.

11. Çok fazla mı soru sordum? Saçmaladığım için özür diliyorum ama rahatladım.

Sizi sevmemin nedeni çok doğal olmanız.

Mr. White: Canımsın. Ayrıca sevgilim olan Alev'i seviyorum. Mr. White: Peki bizden çok mu seviyorsun, az mı seviyorsun? Ben olsam 10 yıldır benimle olan dergimi daha çok severdim. Bu kadar yeter herhalde.

Sonunda Türkiye bile öğrendi artık laf edemez. Sevgilim de bu dergiyi takip ediyor; sırı görmesi için yayınlaranza teşekkürlerim sizinle. Mr. Brown: Süper adamsın tebrik ederim. Bu romantizm sayesinde sanırırm Alev'den bir öpücüklük koparabilirsins. Bence hak ettin.

Dip Not: Virgül tuşum bozuk, Mr. White: Emin misin? dolayısıyla hiç virgül koyamadım. Mr. White: Ah Tayhan ah... Göz göre göre yiyorsun bizi sanırırm. Yazım hatalarım da varsa kusura bakmayın boynum çok kötü arıyar Mr. White: Olur öyle, üzülmeye bakamıyorum bilgisayara. Mutluluğu yüzünden eksik etmeyein.

Tayhan Genç

POSTACI

Selam sevgili LEVEL ahalisi...

Öncelikle hepинizi böyle muhteşem bir dergi çıkaryor olduğunuz için ayakta alkışlıyorum Mr. White: Teşekkür ederim sevgili Uğur. Biz de senin gibi güzel insanlara her ay keyif ve bilgi vermenin bir borç olduğunu hatırlayarak, 10 yıldır sizin için çalışıyorum, gecemizi gündüzümüze katarak size daha güzel bir dergi ulaştırmak için çalışıyorum. Derginizin sloganı "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi" ama bence siz sadece oyun değil aynı zamanda bir kültür & sanat dergisidiniz. Mr. White: Mutlaka... Eddie:

Bizim de amacımız bu zaten; salt, takoz bir oyun dergisi yerine kültüre, sanata doyan karma bir dergi hazırlamak.

Yüksek miktarlarda satmanızın da asıl nedeni bu bence. Sadece oyulara yer vermemeniz ve dergiye kendinizden bir şeyler katıyar olabileceğiniz. Bu bennim size ilk mail'im. Derginizi yaklaşık beş senedir aralıksız almama rağmen hangi akla hizmet daha önce mail atmadığımı inanın ben de bilmiyorum. Mr. White: Hoş geldin o zaman dostum. Beni beş yıldır okuyan biri benim için dostтур, dosttan ötedir. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Ben tam bir God of War fanatığıyım. Seslendirmeler daha iyi, senaryo daha güzel olamaz bence. Oyunu bitir bitir; yine de sıkılmıyorum. Herkes gibi üçüncü oyunu bekliyorum ama maalesef bir PS3'üm yok. Sizce God of War 3'ün başka bir platforma çıkma olasılığı var mıdır?

Mr. Pink: Oyunu Sony Computer Entertainment hazırladığı için başka bir konsola çıkmaya ihtiyacımız sifira yakın.

Mr. Orange: Ben de pek ihtiyacım vermiyorum. Zaten Sony'nin elinde God of War, Metal Gear Solid ve Uncharted dışında marka kalmamışken GoW'u feda edemez.

2. Daha önce de sizden poster isteyenler olmuştu. Siz de bu konuya sıkı bakışınızı ve düşüneceğinizi söylemişiniz. Son durum nedir bu konuda? (Eğer poster vermeye başlar-sanız ilk poster bir Kratos posteri olursa gerçekten çok makbule geçer.)

Mr. White: Ekran için çok güzel masaüstü posterleri var DVD'mizde.

3. Diablo kopyası olsa da Sacred diye bir oyun vardı. Beni RPG türüyle tanıştıran oyundur; bende apayı bir yeri vardır. Onu da verdiniz oyular listesine eklemeye ne dersiniz?

Mr. Pink: Ekledik bile.

4. Ne tür müziklerden hoşlandığınızı ve kimleri dinlediğinizi merak ediyorum.

Mr. Brown: Heavy metal ve hard rock. Türkçe olarak bir tek Nev dinlerim.

Mr. Pink: Psychedelic dark trance. Atıyorum.

Mr. Orange: Rock, post-rock, alternative rock... Oasis, The Album Leaf, God is an Astronaut, Moby, Radiohead, Stephen Malkmus, The Beatles...

Joe: Rock / metal... Metallica, Pink Floyd, Black Sabbath vs...

Eddie: Post rock, math rock, trip hop.

5. Sizce Türkiye'de vergiler düşük olsa ve gelir düzeyi yüksek olsa orijinal oyular yaklaşık ne kadar olurdu?

Mr. Pink: 42.8 YTL.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KÜTÜ

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat mesesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayılmasına olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



Mr. Orange: Arttırıyor ve "50 YTL"
diyorum. Var mı artıran?

Sorularım bu kadar. Umarım dergide yayımlanır. Kendinize çok çok iyi bakın. Hoşça kalın.
Uğur Berk Dumantepe

STRATEJİ FOREVER

Selamlar olsun size ey LEVEL ahalisi. Mr. White: Merhaba canım. Nasılsınız? Mr. White: İyiyim. Derginizi pek uzun süredir okumasam da (Sanırım 134. sayıldan beri takip ediyorum siz.) gönüllü abone oldum derginize. Her ayın ilk haftasında gidip alıyorum. Üye olmayı düşünüyorum. Neyse daha çok sıkmadan sizi, sorularına geçeyim.

1. World of Starcraft dedikoduları var. Blizzard böyle bir şey yapacak mı? Yoksa bizi iyice android mi yapmak istiyorlar?

Mr. Pink: Blizzard'ın ne zaman, ne yapacağı hâl belli olmaz. "Kuvvetle muhemedel" diyorum.

Mr. Blonde: Masaüstü RPG oyununu bile çıkartıklarına göre online bir oyun da gelir bence.

2. Red Alert 3'e bayıldım. Özellikle multiplayer oynayınca çok zevkli oluyor. Ama şu ortağımıza da olmasa her şey daha iyi olurdu. Neden böyle bir şey eklemişler acaba? Yeni bir şey yapmış olmak için mi sadece?

Mr. Blonde: Oyunu arkadaşımızla beraber oynayabilelim diye koymuşlar. Yine de haklısan, yazıcı ben de söylediğim bu ortak gereksiz olmuş diye.

3. Warcraft filmi hakkında bilginiz var mı? Ben "300" filminin çekildiği yönteme çekileceğini duymuştum. Doğru mudur?

Mr. Orange: IMDB kayıtlarına göre 2009 yılında vizyon'a gireceği söylenen ve hikayesini Chris Metzen'in (Oyunun da senaristi oluyor kendisi.) yazdığı bir proje var.

4. Verdığınız FlatOut oyunu harika ama ben en çok The Suffering'i sevmiştüm. Acaba ona benzer oyunlar veya güzel strateji oyunları vermişiniz?

Mr. Pink: Disciples 2 Gold ve iki görev paketi verdik bu ay. Heroes of Might and Magic tadında, pek güzel bir strateji oyunudur.

Mr. Blonde: Disciples'in hastasıyım, muhteşem bir oyun.

Eddie: Ne oynardım zamanında. Hey gidi hey...

Mr. Orange: Daha neler vereceğiz neler...

5. Sadece Kaan'ın ellerine sağlık, çok güzel çizmiş sizi. Özellikle Mr. Orange çok güzel olmuş.

Mr. Pink: Gerçekten Mr. Orange'a bakıp "güzel" diyebildin mi? Hmm...

Mr. Orange: Kışkırmaya, herhalde en güzel beni resmedecek! Bir hayli Dark Side havası var ama olsun...

6. N-Gage nedir? N73'te N-Gage göstermişsiniz. N73'te N-Gage var mı? Yoksa yüklenemeliyor mu? Telefonumun markası Nokia, modeli 5700 Xpress Music. Acaba kendi telefonuma da bu oyunları yükleyebilir miyim?

Mr. Orange: N-Gage, Nokia'nın N serisi telefonları için hazırladığı

bir yazılım. Bu yazılım sayesinde N-Gage platformu için hazırlanan oyunları telefonda oynamak mümkün. Hangi Nokia modellerinin N-Gage oyunlarını oynatabildiğini öğrenmek için www.n-gage.com adresine girebilirsin.

Sorularım bu kadar. Birkaç kez kontrol ettim ama Türkçe hatası yok galiba. Umarım yayımlarınız dergide. Hepiniz kolay gelsin.
Furkan Barut

BU BİR BAŞLANGIÇ

Merhaba LEVEL!

Ben derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Bu ikinci mesajım; birincisini adımı yazmadan yollamışım Mr. Blonde: Notları okuyorum, bir de adını yazmadan arkadaşımız var... ve yayımlamamışınız. Bu sefer yazdım. Size merak ettiğim birkaç soruyu sormak istiyorum.

1. Bana güzel FPS ve RPG oyunları tavsiye eder misiniz?

Mr. Pink: Sırf tavsiye köşemiz yok diye bizi burada sıkıştırıyor musunuz... Tılkiler siz! Güzel FPS:

CoD: World at War, güzel RPG

NwN2: Storm of Zehir.

Mr. Orange: Kesinlikle Call of Duty: World at War'u öneriyorum.

2. Ben online oyunları çok seviyorum; bana aylık para ödemeyen bir online oyun tavsiye eder misiniz?

Mr. Brown: Parasız bir kaliteli online oyun olacağına ve bu oyunun paralı olanlarla boy

ölçüsebileceğine inanıyorum. O yüzden hayır. Biri beni utandırsa da çok mutlu olacağım. Ama madem sordun bir seferlik para ödeip satın aldıktan sonra aylık para ödemende oynayabileceğin tek kaliteli oyun Guild Wars'dır.

3. Ben büyüğünde LEVEL'a editör olmak istiyorum. Bu iş çok mu zor?

Mr. Pink: Biraz.

Mr. Orange: Biraz!

4. Siz ne zaman tatilé çıkyorsunuz?

Mr. Pink: Çıkamayan birilerini tanıyorum. İsim verme..öhm.. Eddie... yeyim.

Mr. Orange: "Tatile çıkmak" gibi bir tamlama yok sözümüzde ancak her ay sonu, dergiyi bitirir bitirmez ortalama beş günlük kafa dinleme dönmemiz oluyor. (Şunu artırsak be?)

Mr. Blonde: İş bitince, iş biterse...

Joe: Valla ben bu sayıyı verince yokum!

5. Bu Türkiye ne zaman oyun sektörüne önem verecek?

Mr. Pink: Ne zaman kendine gelirse.

Mr. Orange: Türkiye'den bir

Şampiyonlar Ligi şampiyonu çıkışma ihtimali kadar ihtimal veriyorum.

Mr. Blonde: Türk insanı silkinip kendine gelince geri kalan her şey gibi oyun sektörü de önem kazanacak.

Allah'tan size kolaylık vermesini diliyorum. Sorularımı yayımlar ya da cevap verirseniz çok memnun olurum.
Ercan Keskin

SORU SORMA SANATI

Sevgili LEVEL, Rakamların da gösterdiği gibi sizden iyisi yok. Gerçekten harika bir kadronuz var. Her biriniz başka güzelsiniz. Size bazı sorular sormak istiyorum.

Joe: Teşekkürler. Eksik olma.

1. Bir konsol satın almak istiyorum ama kararsızım. Yüzlerce kez cevaplamışınızdır ama ben yine de soruyam: Xbox 360 mı, PS3 mü? Ve neden?

Mr. Pink: Xbox 360. Hem 65 nm çiplere de geçiliyor; 3K sorunu da ortadan kalkacak gibi gözüküyor. PS3'ün kit oyun arşivi onu tercih etmeye büyük bir engel olabilir.

Mr. Orange: PS3'ün, PS3 almayı gerektirecek ekstra bir özelliği yok bence.

Mr. Blonde: Konsol alma PC al; ille de konsol alacaksan Xbox 360 al.

2. Ben çok sıkı bir FPS hastasıyım. Yeni çıkacak FPS'lerden bana hangilerini önerebilir misiniz?

Mr. Orange: Call of Duty: World at War.

Mr. Blonde: Crysis Warhead.

3. Gears of War 2 ve Battlefield: Bad Company PC'ye çıkacak mı?

Mr. Pink: Gears of War 2 büyük ihtimalle çıkacak ama Battlefield için bunu söyleyemem.

Mr. Orange: İlk Gears of War oyununun çıktığını düşünürsek ikinci oyun için de ihtimal yüksek ama Battlefield için aynı şeyi söylemem ben de.

4. Lord of the Rings: Conquest adında yeni bir Yüzüklerin Efendisi oyunu çıkacakmış. Bu oyun hakkında ne tür bilgiler var?

Mr. Orange: Bu ay içinde -PC, PS3 ve Xbox 360 için- piyasaya çıkışmasını beklediğimiz, aksiyon türünde bir oyun. (Ne kısa özetledim ama.)

5. Mirror's Edge'i henüz oynamam şansım olmadı. Bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?

Mr. Pink: Ben iyi şeyler düşünmüyorum. Eskiden Eddie beni destekliyordu ama o da Faith fanatığı oldu gitti... Yalnızım.

Mr. Orange: Bence çok iyi bir oyun ve atmosferi müthiş. Mr. Pink'e bakma sen.

Eddie: Oyunun ilk birkaç bölümünde kafamda not "7" civarındaydı. Fakat ilerleyen bölümlerde kendimi öyle bir kaptırdım ki mekan tasarımlarına ve senaryoya; bu notun çok erken verilmiş bir not olduğunu anladım. Faith rullleeezz!

Sorularım bu kadar. Yayımlarınız çok mutlu olurum. Kendinize iyi bakın; artık N-GAGE'ı bırakın.

Berkay Kekül

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

sevgili editörler size tek bir sorum var şu fallout 2 de ilk bölümü nası geçez

Kerem Demircan

İlk bölüm geçilmiyor; oyun bug'lu.

meraba level ben 10 yaşındayım :]

max Payne hayranıym

kadın hayranıym(güzelse)

fenerbahçe hayranıym

para hayranıym

size de hayran oluyummu???

Berkcan Şimşek

Olmazsan seviniriz.

mailimin noktasına dokunmayın, "noktasına dokunmadan" diyorsunuz bare yalan söylemeyin.

Cenberk Karaoglanoğlu

I like to walk bare foot.

1. si Haziran sayısı ne zaman elime geber?

2. si Temmuz sayısı ne zaman elime geber?

ve evet 3. sü Ağustos sayısı ne zaman elime geber?

Serhat Yılmaz

Senin yüzünden o sayıları çıkarmaktan vazgeçtik.

O.B.A. OFISTE BU AY

by Ali and others

→ OBA OBA
NEFIS MAŁARNA
OBA LEZET HER SÖPORA
relaxin

yöymuv

Ofiste bu ay
fikir calistik
yöymuv comur elenewdik
başarımda bile calistik

LEVEL
ONLINE!

GAYHAI
HAI

Level online
Sefili cok gecide

Fırat Online

Leviop

Sif
Sife
Sifa

Lumbur
Lumbur
Elif



dabi dabi
rubu
d-pop!

Murad hast o oldu
düzeltili, grafit yedi
(-Hoceli hastayim hocam)

BÜFSNAADAI

Pobo
elde

Sadece Koan

nemi ouvver bojino
olusturucu
ben ile on doktora
licencije on yar
sevijere bildi

K.O.
Ko legende
ezem!

Tavsanı - pardor
babegi olan mutlu
Burok kigisi?

Bu yılmezi
taskih, takis, tonis
olarak lice agirlesak

hangi doğrudur?
Bab - Ali de taski
de berlemis
mi ayri



Tashih
Tashih
Tashih
Tashih
Ali
ticisi
(German
style)



Tavşan Karşılık
soft Level
soft Level
Yazılım
Must
tercih

LEVEL

Level yaric
Tavşan Karşılık
Tavşan Karşılık
Yazılım
Must
tercih

bu ay boyad
sar pikked
yetitildi

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

tercih

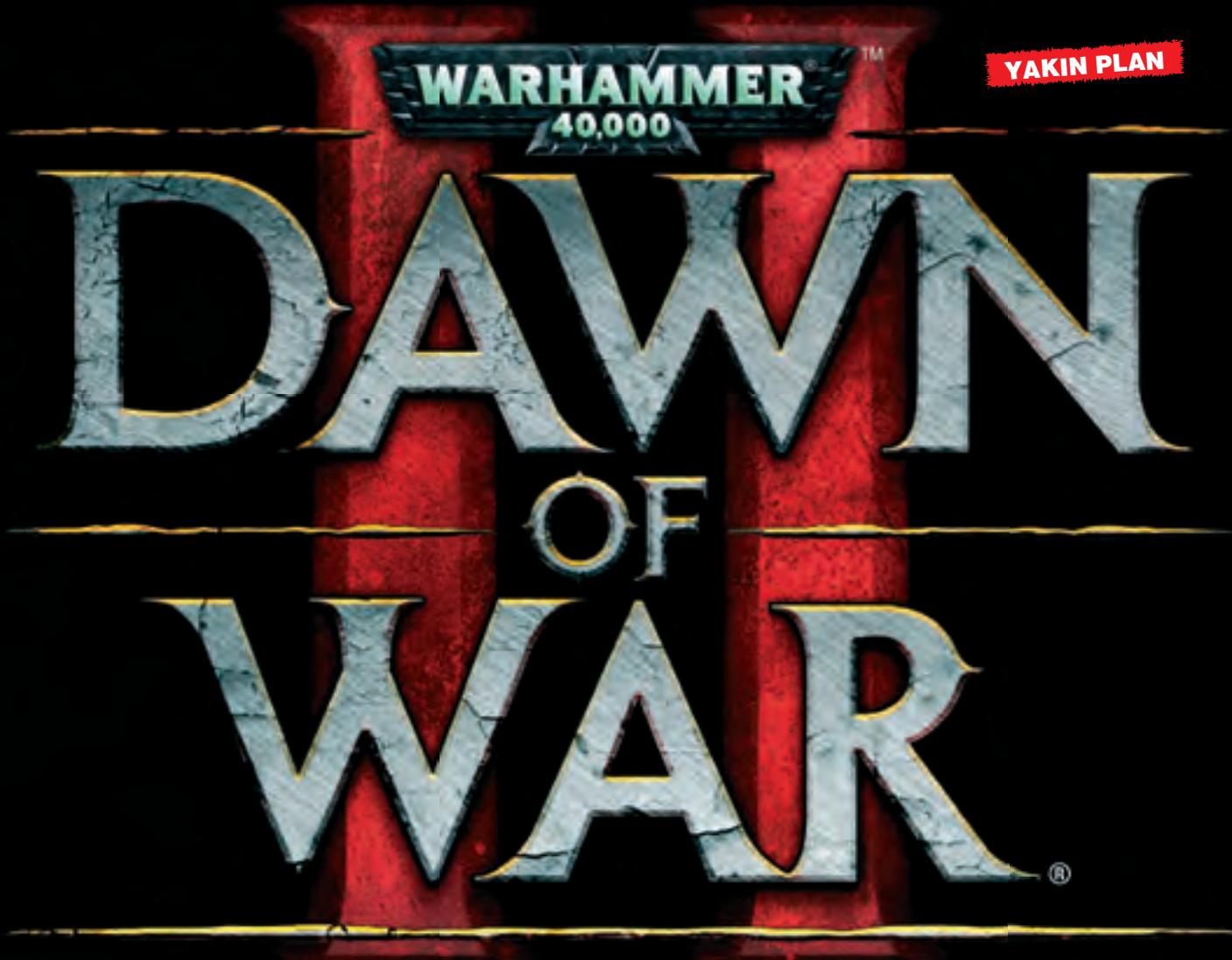
tercih

tercih

tercih

tercih

tercih



The logo for Warhammer 40,000: Dawn of War. It features the 'WARHAMMER 40,000' brand name at the top left, with 'WARHAMMER' in white and '40,000' in yellow. To the right is a red banner with the word 'YAKIN PLAN' in white. The main title 'DAWN OF WAR' is written in large, stylized, metallic blue letters with a gold outline, set against a dark red background.

WARHAMMERTM 40,000

YAKIN PLAN

DAWN OF WAR[®]

DAKKA DAKKA MORE DAKKA!!! WAAAGH!!!

SONRAKİ LEVEL
1 ŞUBAT'TA BAYİLERDE

LORD OF THE RINGS: CONQUEST
MIRROR'S EDGE / SAINTS ROW 2

EXTREME DE ADA YELİ EXTREME

Cenk Bey sizin bir sazan olduğunuz konusu...

- Evet, fevkalade önemli bir mevzu; değinmeniz beni sevindirdi.
- Yani siz gerçekten de...
- Sazanımdır evet.
- Yani sürekli lafın orta yerine...
 - Dalmış yaparım evet; aynen belirttiğiniz gibi.
 - Ama, oysa...
 - Fakat...
 - Biz biliyoruz ki, siz fazla konuşmayı sevmez ve hatta...
 - Kısa konuşmayı seve. Evet Erdem Bey.
 - Hmm, gerçekten de tam bir...
 - Sazan aksu

Sazan atlayan bir hayvandır, atlaklığa atlayası gelir; ayrıca sazan ince bebe yakışır...

olayı yeah.

- Peki fazla konuşmayan biri olarak, nasıl oluyor da...
- Sazan olarak addediliyorum değil mi?
- Evet ve de nasıl oluyor da orta yerinden daldığınız lafın...
- Devamını getirdiğimde, tam da sizin söyleyeceğiniz şeyi bilmiş oluyorum diyeceksiniz.
- Bakın işte şimdî de...
- Bildim evet, bunun nasıl olabildiğini soruyorsunuz.
- Cevap...
- "Verecek miyim" demek istiyorsunuz.
- Evet. Verecek...
- Miyim diye yineliyorsunuz.
- E...
- Hadi

yanıtlaşana demeye getiriyorsunuz.

- Ya...
- Ni.
- A...
- Ma bu kadarı da fazla dediniz.
- Pe...
- Ki, sazan denen kişi her şeye orta yerinden dalar, ama genelde tufaya düşer. Siz nasıl oluyor da, hep - Söylenecek şeyin doğrusunu biliyorsunuz, demek istiyorsunuz.
- O...
- Zaman bu sazanlık değildir, demek istiyorsunuz.
- P...
- Es dediniz.
- Ne...
- Yse sizinle konuşulmaz, yıkılın karşından diyorsunuz; ama doğru konuşun kırarım ağınızı burnunu...
- Ke...
- Şke konuşabilsem de kırsanız diyeceksiniz biliyorum.
- O...
- "Ha" dediniz. Terbiyeli olun.
- Dre...
- Zniyajnid biznit diyeceksiniz. Rusça'nızın da orta yerine dalabilirim bilesiniz.

YENİ YIL HESAPLAMA METODLARI

Sevgili okurlarımız, bu ay yine inanılması çok güüb bir konuğumuz mevcut: sevgili Cenk Bey.

- NEEE?
- Bakın kendisi bile inanamadı.
- Bir an gerçekten de afalladım Erdem Bey.
- İşte sizi konuk etmek suretiyle, bizzat sizi bile şaşırttı.
- Gerçekten de çok şaşırdım. Sizden böyle bir başarı beklemiyordum doğrusu.
- Sağ olun Cenk Bey, ama bu bir şey değil. Önümüzdeki ay, sizi bambaşka bir konuda, yine konuk etmeyi düşünüyorum.
- Yok artık, siz tam bir beceriksizsinizdir Erdem Bey. Beni yazınca konuk monuk alamazsınız.
- Göreceksizez Cenk Bey... Önümüzdeki ay burada kendinizi gördüğünüzdeki yüz ifadenizi, çok merak ettim şu an.
- Siz kendi yüz ifadenizi merak edin Erdem Bey.
- Hayır Cenk Bey, inat değil mi, sizin yüz ifadenizi merak ediyorum.
- Çok inatçısunız.
- Sağ olun.
- Bir konumuz var mı, yoksa böyle sayfalar dolusu saçmalamak suretiyle, bu ayı yazımı kotarmak gibi bir h?
- Aslında fena fikir değil ama bir konumuz var Cenk Bey.

- Tüh!

- Konumuz yeni yıl Cenk Bey.
- İnsanı etkilememi iyi biliyorsunuz.
- Nedir yeni yıl Cenk Bey?
- İçinde bulunan yıla bir eklemek suretiyle bulunan yıla, yeni yıl denir Erdem Bey ve yeni yıla girildiği andan itibaren de yeni yıl olmaktadır.
- O halde bu yılı yeni yıl, 2009 değil.
- Tabii ki değil Erdem Bey; o geçen yılın yeni yılıydı. Artık 2009'da olduğumuza göre bu yılın yeni yılı $2009+1=2010$ olarak bulunabilir.
- Aslında çok da basitmiş.
- Sizin için bile basit sayılabilen bir işlem Erdem Bey. Yani soru diye sorduğunuz şeye bakın.
- Bakım? Aaa evet. Rezalet gerçekten. Değiştirebilir miyim sorumu?
- Olmaz Erdem Bey.
- Niye ki?
- Bu kadar yazılı silelim mi yani?
- Silin Cenk Bey.
- Tamam, peki, Erdem Bey. Yukarıda benim "Tüh" dediğim satırдан, buraya kadar hepsini siliyorum.
- Çok naziksınız.
- Yok artık, daha neler!

Yeni yılı güler yüze karşılayan bir adet Cenk Bey.





GELECEĞİNİZE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİİNDE YATIRIM YAPIN

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası
geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



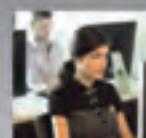
YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARIYER EĞİTİMLERİ

- » Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- » Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- » Web ve Grafik Tasarım
- » Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- » Microsoft Office
- » İngilizce
- » Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- » AutoCAD ve Google Sketchup Pro
- » 3DS Max, VRay ve Photoshop
- » Revit Architecture ve Archicad
- » Inventor ve Rhino



444 33 30
www.bilgeadam.com

Erken kayıt
fırsatlarını
kaçırın!

Bilge Adam

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatsih | Fulya | Kadıköy Atolye | Kadıköy Haltağı | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

yeni

metronut

Fındığın bitmeyen enerjisi

ENERJİ
GELİYORUM
DEMEZ