

143 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

LEVEL

ARALIK 2008 - 6.50 YTL (KDV Dahil)
2008-12 - ISSN 1301-2134

CALL OF DUTY[®] WORLD AT WAR

1939'dan beri...

TAM SÜRÜM FLATOUT 2. KAPAK KONUSU MIRROR'S EDGE İLK BAKIŞ F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN > CITIES XL
RISE OF THE ARGONAUTS YAKIN PLAN STAR WARS: THE OLD REPUBLIC İNCELEME WOW: WRATH OF THE LICH KING
C & C: RED ALERT 3 > TOMB RAIDER: UNDERWORLD > TOM CLANCY'S ENDWAR > RESISTANCE 2 > GEARS OF WAR 2

MIDNIGHT CLUB: LA > NFS: UNDERCOVER REHBER DEAD SPACE DONANIM MONİTÖR REHBERİ

ANTEC SIGNATURE 850W RÖPORTAJ İZMİR ST. JOSEPH LİSESİ RAGBI TAKIMI



Jİ
ENERJİ
GEL YORUM
DEMEZ

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhün 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

Sefik 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

Ali Aksöz aaksöz@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 dorukc@level.com.tr

Erdem Uyanık erdemencen@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gocanabi@level.com.tr

Legoe Odaburda 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 Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Sami Eyidilli seyidilli@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@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

YÖNETİM YERİ:

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 36 00, **Faks:** 0 212 410 33 57

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: Yusat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılmaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@dognburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@dognburda.com

www.dognburda.com

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

Hayatımızın oyununu oynadık



Sonunda geri sayılmam bitti ve Intel GameX, yine Türk oyun sektörüne damgasını vurdu. Fuar alanını dolduran binlerce kişi hayatının oyununu oynadı. Katılımcı firmalara ve katılan herkese teşekkürler. (Gelecek ay konuya ilgili detaylı yazıyı LEVEL'da bulabilirsiniz.)

Sadece fuarda değil, dergide de hayatınızın oyununu oynadık bu ay. Call of Duty 5, WoW: Wrath of the Lich King, Mirror's Edge, Tomb Raider Underworld, Red Alert 3, Need for Speed Undercover ve diğerleri... Açıkçası bu oyular içinde en çok Mirror's Edge çekti. Şefik'in de öyle... Faith'le gökdelenlerin zirvesinde bulduk kendimizi. Ya da metro istasyonlarında... Her ne kadar Tuna'yla pek aynı fikirde olmasak da Mirror's Edge'in gerçek bir devrim olduğunu düşünüyorum. İleride Mirror's Edge'in oyun mekanı ile yapılabilecekler sınırsız. Yani proje kolaylıkla geliştirilebilir ve birçok oyuna entegre edilebilir. Böylelikle biz de bir FPS oyununda bir telin önünde durup ufka bakan makla yetinmez ve sınırsız özgürlüğe kavuşuruz.

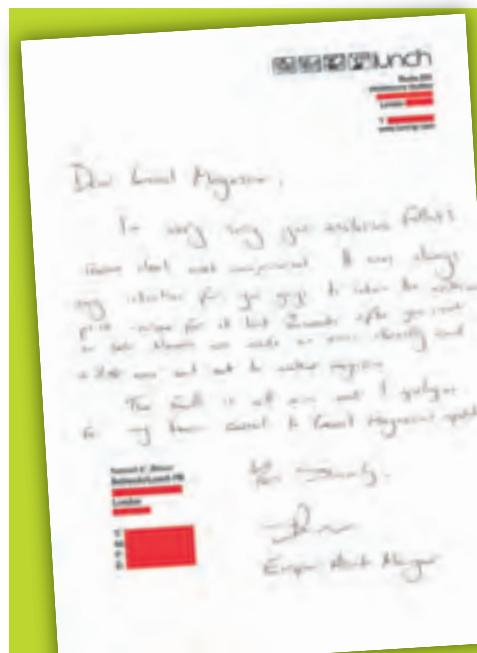
Diğer oyular da oldukça tatmin etti. Bilhassa WoW: Wrath of the Lich King, çok zamanımızı yedi. Özellikle de Burak'ın ve Tuna'nın...

Ve tabii ki LEVEL Online... Dergide kapsamlı bir tanıtımını bulacağınız yeni LEVEL Online, içerisinde de okuyacağınız gibi, gerçek bir oyun sitesi olarak hayatına başlıyor. Site her gün yoğun bir şekilde güncellenecek. Yeni LEVEL Online kadromuz, yine LEVEL'dan tanıtığınız simalardan oluşacak. Bu da siteyi güçlü kılacak olan önemli bir etken.

İlginiz için teşekkürler. Tekrar ve tekrar...

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

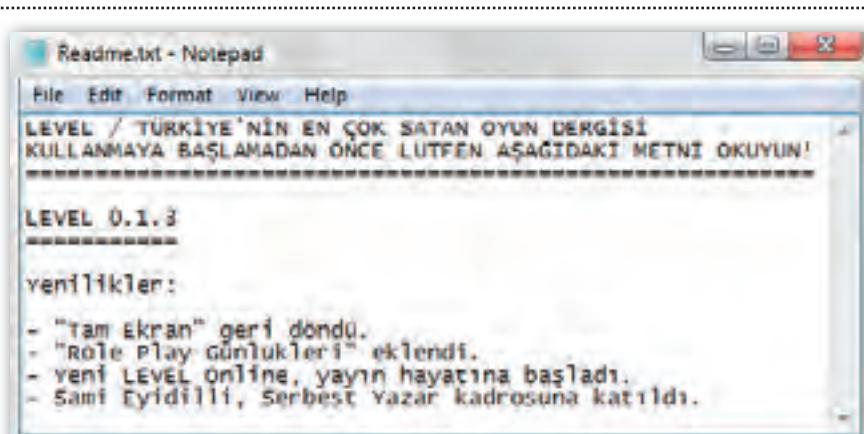


Geçen sayımızdaki Fallout 3 incelememiz ve inceleme ile ilgili gelişen olaylar hakkında Bethesda'nın soldaki özür mektubunun Türkçe'si şu şekildedir:

Sevgili LEVEL Dergisi,

Sizinle olan "exclusive" inceleme anlaşmamıza gölge düşüğü için çok özür dilerim. Başından beri ben, derginiz piyasaya çıkmadan en az iki hafta önce, sadece sizin elinize "exclusive" özel inceleme versiyonunun geçmesini istedim. Ancak maalesef şirket içinde bir hata yapıldı ve bu hata sonucu Türkiye'den başka bir dergiye daha oyun yollandı. Bu hata tamamıyla bana aittir. LEVEL Dergisi'nin itibarına gelen / gelebilecek tüm zararlar nedeniyle özür dilerim.

Saygılarımla,
 Samuel C. Brace
 European Account Manager



💡 Nasıl bulduñ Kaan'ın çizimini? Benzemiş mi sana?

💡 Bu aralar hangi diziye takılıyorsun?

**Sefik Akkoç**

💡 Mükemmel olmuş Beni zihnime bu şekilde kazıyan ve bana Dark Side'ı uygun gören Kaan'a sadece teşekkürlerimi sunmak istiyorum. Herkesi mükemmel yansıtmış ama ben... Ben bambaşka olmuşum. (Bu çizime bakıp da benden korkmayın ha.)
💡 How I Met Your Mother. Elif ve Fırat sayesinde takıldığım dizinin biteceği düşüncesi uykularımı kaçırıyor. O müzik, o Ted, o Marshall, o Barney, oooh Barney! Robin'e gicik oluyorum ama! (Bir de 24 vardı; "İzleyeceğim" deyip de bir türlü başlamadığım.)

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

💡 Bana çok benzemiş ama gözaltlarındaki torbaları anlayamadım. Herhalde sevimli bir hava mı veriyor, ne?
💡 Bu aralar hiçbir diziye takılmıyorum çünkü WoW: Wrath of the Lich King oynuyorum. Zaten ben hala Lost'un son sezonunu bitiremediğim ya!

**Tuna Şentuna**

💡 Her anladıñ beni anlatıyor. Kah arpaciğim olsun, kah gözümdeki faça olsun, gerçek bir Tuna Şentuna yaratılmış. Artık beni sadece bı çizimden hayal etmeye çalışanlar kavgadan çıkmayan, gözündeki enfeksiyonдан hiçbir şekilde kurtulamamış olan bı olarak görecek.
💡 Annem dizisinin fanatığıyım. Ve yeni favorim Aşk Yakar. Cumartesi gecelemi ise Akasya Durağı şenlendiriyor. Hayır; bunlar yalan. Heroes, Dexter, How I Met Your Mother, New Adventures of Old Christine ve Samantha Who şeklinde bir beşleyle beraberim şu an.

**Elif Akça**

💡 Tüm kapaklığımı gözler önüne seren Kaan'ın ellerine sağlık. Şaka bir yana çizimi ilk gördüğümde aflatadım; aynaya çarpılmış gibi...
💡 My Name is Earl dönemim geçti; şimdi yeni bir dönem var: How I Met Your Mother dönem. Ve diyorum ki "Bir Barney var benden içeri..."

**Cem Şancı**

💡 Benim çizimi değerlendirme kistasıñ benzeyip benzememesi değil de, bunun bana zengin ve güzel kız olarak dönüşünün nasıl olacağıdır. Posta kutuma düşen afet-ül dilber mektuplarının sayısında bir artış olursa, çizim gözümde başarılıdır.
💡 O noktada bir problemimiz var, dizi izlemeye vakit kalımyor. LEVEL'in ağır ve yoğun çalışma temposu içinde, okurlarının keyfi kaçmasın diye kendimi dizi izlemekten mahrum ediyorum. Ama şikayetçi değilim.

**Ali Güngör**

💡 Hoşuma gitti, saçımı çok beğendim; epèy benzemiş bana. Kaan taş gibi çizmiş.
💡 Stargate Atlantis ile Terminator Sarah Connor Chronicles'i takip ediyorum, yeni bölümleri gelene kadar da Two and a Half Men ile idare ediyorum.

LEVEL Ödülleri**Altın**

(9,5 - 10) Bir inceleme sayfasında bu ödüle denk gelirseñ işi gücü bırakın ve derhal incelenen oyuna dalın; aksı 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 kapacak kadar kaliteli olan oyunlar, tarafımızdan bronz madalyaya layık görülyor.

**LEVEL Damgaları****İlk Defa ve Sadece LEVEL'da**

Bu damga iki farklı anlam taşıır: Birincisi, oyuncunun "ilk bakış"ının / "inceleme"sinin / "tam çözümü"nün Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'da yayımlandığı, ikincisi ise oyuncunun 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 yayumlahdığımız oyunu tam sürüm olarak hediye ettiğimizi belirtir.

Bir Bakışta 142. Sayı**PUAN****9,6****Dead Space>**

Oyunların en şiddetli "yağlığı" geçen sayımızda, Dead Space özellikle Elif'in büyük beğenisini kazanarak, altın ödülü zorlaştırmadı.

9,5**Guitar Hero: World Tour>**

Rock Band 2'nin, davul seti dışında çarpıcı özellikler sunmaması Guitar Hero: World Tour'a yaradı. Zira oyunda bulunan Music Studio bile başı başına bir devrimdi.

9,3**Fallout 3>**

Elinizi verdiğinizde kolunuza kaptırdığınız Fallout'un "yeni nesil" evreninden çıkmamız zor oldu. Ancak biz zaten bir önceki Fallout evreninden hiç çıkmamıştık ki...

9**Civilization IV: Colonization>**

İki dev yıldızı bir araya getiren bu oyun, Sid Meier'in bir kez daha takdirimizi kazanmasını sağladı.

8,9**Fable II>**

Tuna'nın Fable tutkusunu bizleri çok şaşırttı; Fable II'yi hiç sıkılmadan oynayarak oyuna yüksek bir puan vermekten kaçınmaması da...

Müziğinle patlama sırası sende!

Hey genç! patlican.com.tr'ye girip
müziğinle patlamaya ne dersin?

- Once müzik videonu yükle, herkes oylasın.
Profesyonel jüri de severeeee...
- Hem televizyona çık, hem de
Patlican Konserleri'nde ön grup olup sahneye!
- Ayrıca hediye çeki ve binlerce kontör de cabası!
- Haydi, sen de müziğine ne kadar güvendiğini
göster herkese!



Ayrıntılı bilgi için:

patlican.com.tr



avea

**patlican**
Avea'dan
bir gençlik
patlaması



FLATOUT

TAM SÜRÜM | REHBER: 97

O ana kadar birçoğu sıradan olan yarış oyularına tav olan biz oyuncular, FlatOut'un sıra dışı ve sınır tanımaz yapısı sayesinde -belki de- en eğlenceli yarış oyularına kavuşmuştu. FlatOut'ta sadece yarışmakla kalmıyor, rakiplerimizi de saf dışı bırakarak eğlence oranını ikiye katlıyoruk. Oyunun en önemli özelliklerinden biri de sıradan yarış modları dışında eğlencelik bölümleri içermesi idi. Ciddi çarpışmalar sonrası şoförün ön camdan dışarı ucuverdiği oyuna bu "eğlencelik" bölümlerinde, gazi kökledikten sonra çarptığımız engel sonrası uçan şoförümüzü kontrol ediyor ve farklı türdeki hedeflere en iyi şekilde çarpma çalışıyoruz. Tuhafta ama bir o kadar da eğlenceli... Not: DVD arayüzünde "Kur'a tıkladıktan sonra bir süre beklemeniz gerekiyor. Daha sonra bilgisayarınıza kopyalandan kurulum dosyalarından setup.exe'ye tıklayarak oyunu kurabilirsiniz.

FLATOUT

MİNİMUM SİSTEM: 1.5 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1.1 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 1.1 GB Sabit Disk



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

YAKIN PLAN: 28

Star Wars hayranları, Star Wars Galaxies'in düşüşünden sonra yeni bir MMORPG oyuna için sabırsızlıkla beklemeye başlamışlardı. Sonunda beklenen duyuru Knights of the Old Republic'in yapımcısı olan BioWare'den geldi. Oyun hakkındaki detaylar Yakın Plan sayfalarında...

LEVEL 143

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 Nokia N-Gage LEVEL Ligi
- 18 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 20 F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
- 22 CITIES XL
- 24 RISE OF THE ARGONAUTS

YAKIN PLAN

- 28 STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

İLK BAKIŞ: 20

Japon sinemasının "korku salan küçük kız" konsepti her alanda iş yapmaya devam ediyor. İlk oyundan sonra duraklama dönemine giren F.E.A.R. serisi, Project Origin adlı devam oyunuyla geri dönerken çok daha korkutucu bir atmosfer vaat ediyor.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 32 **VIDEO: DVD**
EKSTRA: DVD

Bir oyun aradan sonra yeniden özüne, yani ikinci Dünya Savaşı konseptine geri dönen Call of Duty serisi Şefik'i tam anlamıyla büyüledi. Ofise gelen yeni bilgisayarın da desteğini yanına alan Şefik, savaş boyunca bizi duymazdan geldi.



LEVEL DVD

DEMO'LAR

- Bejeweled Twist
- Frogs in Love
- Hidden Expedition: Titanic
- Pure
- Sacred 2: Fallen Angel
- Snowy: The Bear's Adventures
- Tomb Raider: Underworld
- World of Goo

BEDAVA OYUNLAR

- Alphasix
- And Yet It Moves
- FlatOut
- Grey Matter
- I'm O.K.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

İNCELEME: 44

Red Alert serisinin yeni oyunu piyasaya çıktı. Ali de oyunu kaptığı gibi evine gidip ordularını yönetmeye başladı. Özenle aldığı ekran görüntüleriyse oyuncunun içeriği hakkında olumlu (!) izlenimlere kapılmamızı sağladı.

EKSTRALAR

- Call of Duty: World at War (Wallpaper Paketi)
- Dead Space (Wallpaper Paketi)
- Fallout 3 (Wallpaper Paketi)
- Pure (Wallpaper Paketi)
- Star Wars: The Old Republic (Wallpaper Paketi)
- Tomb Raider: Underworld (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

- Call of Duty: World at War
- Mirror's Edge
- Mortal Kombat vs. DC Universe
- Naruto: Ultimate Ninja Storm
- Need for Speed: Undercover
- Rock Band
- Sonic Unleashed
- Sonic's Ultimate Genesis Collection
- Stoked

Street Fighter IV

- The Godfather II
- Warrior Epic

FİLM FRAGMANLARI

- Monsters vs. Aliens
- Pink Panther 2

YAMALAR

- Far Cry 2 v1.01



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

İNCELEME: 38

MMORPG türünün tartışmasız lideri olan World of Warcraft, uzun bir bekleyişin ardından ek paketine kavuştu. Burak'ın büyük bir sabırsızlıkla beklediği ve ofise geldiği an bağına bastığı Wrath of the Lich King ne gibi yenilikler mi içeriyor? Burak?

MIRROR'S EDGE

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 56

VİDEO: DVD

Son yılların en iyi konsepti ve oyun yapısı ile gönlümüzü fetheden Mirror's Edge, Faith'in çatılar üzerindeki sonu gelmeyen kaçış sahneleriyle renkleniyor. Üstelik tüm bu koşuş sahnelerde en az Faith kadar panik yapıyor ve heyecanlanıyoruz. Ama Tuna heyecanlanmıyor galiba. Tuna?



PC İNCELEME

- 32 Call of Duty: World at War
- 38 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- 44 Command & Conquer: Red Alert 3
- 48 Tomb Raider: Underworld
- 52 Quantum of Solace

54 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 56 Mirror's Edge
- 62 Tom Clancy's EndWar
- 66 Resistance 2
- 70 Gears of War 2
- 72 Midnight Club: Los Angeles
- 73 Need for Speed: Undercover
- 74 BioShock
- 75 Mortal Kombat vs. DC Universe
- 76 Spider-Man: Web of Shadows



TOM CLANCY'S ENDWAR

İNCELEME: 62

Ofiste sakin bir gün, sadece klavye tuşlarından gelen sesler duyuluyor; bir de Ali'nin komutları. EndWar'ın çığır açan sesli komut sistemi sayesinde tam anlayımlı bir komutan havasına bürünü Ali, kendisine doğrulan tuhaf bakışlara aldırmış etmedi.

78 KISA KISA

80 ONLINE

82 EKSTRA

84 DONANIM

92 HİLE

94 REHBER

98 OYUN ATÖLYESİ

100 YAPIM HİKAYESİ

101 KÜLTÜR & SANAT

108 İŞGAL

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

112 KAFA AYARI

117 SADECE KAAN

118 ALTIGEN

124 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

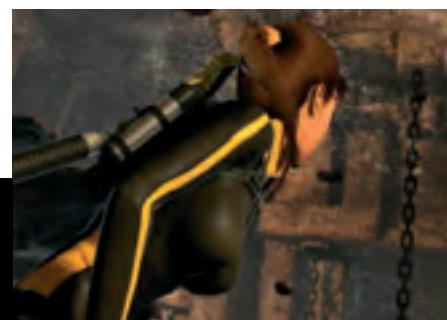
130 MÜEBBET MUHABBET



GEARS OF WAR 2

İNCELEME: 70

Xbox 360 tarihinin en başarılı oyunlarından biri olan Gears of War'un devam oyunu geldiği gün Elif ofisi terk etti ve kendisini evine kapadı. Etrafin kan gölüne döndüğü oyun boyunca tedirginliği her halinden belli olan Elif'ten son kararını açıklamasını bekliyoruz.



RESISTANCE 2

İNCELEME: 66

PlayStation 3'ün en önemli yapımlarından biri olan Resistance 2, görselliği ve teknik özellikleri ile ön plana çıkıyor. Bu klişe cümleyi kurduğum için de ofis ahalisi beni şiddetle ve esefle kınıyor.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

İNCELEME: 48 DEMO: DVD EKSTRA: DVD

Lara, "yeni nesil"de arz-ı endam etmeye devam ediyor. Hem de daha gerçekçi hareketler, daha gerçekçi bir surat ve daha gerçekçi... Öhm, evet Ufuk; ne diyorsun?

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 v6.0
- 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 v7.1.2
- TeamSpeak 2 v2.0.32.60
- uTorrent v1.7.5
- WhereIsIt? v3.84
- Winamp v5.5
- VE FAZLASI

4. HAFTA

BU HAFTA: ONE

Nokia N-Gage LEVEL Ligi tüm heyecanıyla devam ediyor ve dördüncü haftasına giriyor. Önce FIFA 08'de futbol keyfinin tadına vardık, ardından Brothers in Arms ile ikinci Dünya Savaşı atmosferini birebir yaşama şansı yakalarken savaştan en hızlı şekilde galip ayrılan kişi olmanın telaşını yaşadık, sonrasında da Space Impact ile uzay gemimize atlayarak düşmanları süretle yok etti. Bu hafta oynadığımız oyuna Nokia N-Gage için geliştirilen en yeni ve teknolojisi açısından en gelişmiş oyun: One. Klasik bir dövüş oyunu olan One'da, karşımıza rasgele çıkan rakiplere karşı dövüşme yolunu seçtik. Rakibi karşısında en iyi skoru elde eden ya da onu en kısa sürede devirene 10 puan var! O halde dövüşler başlasın ve ofisim en güçlü sakini ortaya çıksın.

OYUNCULAR

**ALİ**

Organizasyonumuza dahil olduğu günden beri şampiyonluğa ve 10 puana hasret kalan Ali, bu haftaki oyunda bir hayatı iddialydi. One'in ne kadar başarılı bir oyun olduğu konusunda benimli hemfikir olan Ali, dövüş konusunda kalıbına ve bilgilene güvenerek haftayı 10 puanla kapayacağından emindi. Bakalım bu aşırı kendine güven ona galibiyet olarak mı, yoksa utanç olarak mı geri dönecek.

**ELİF**

Tam da Nokia N-Gage Ligi'ni düzenleyeceğimiz saatlerde canı oldukça sıklıklı Elif'in. Yüzünden düşen bin parça, keyifsiz, mutsuz, üzgün... Nedenini bir türlü çözemediğim bu durumun, onun karşılaşmalardaki performansını etkilemesi beklenirdi de ne kadar hain bir insan olduğumun kanıtıydı. Eğer siz de Elif'in bu durumundan endişe ediyorsanız ona bir mail atın!

**FIRAT**

Fırat'ın bu korkutucu bakışları artık üzerimizde etkili değil maalesef. Evet Fırat, bunu sana itiraf etme vakti geldi. Hiçbirimiz senin bu ünlü ve korkutucu yan bakışlarından etkilenmiyor artık. Ya kendine başka bir bakış bul ya da üzerimizde baskı kurma çabandan vazgeç. Seni uyarıyorum! (Aslında uyarmıyor, geyik yapıyorum; biliyorsun değil mi?)

**ŞEFİK**

Yine ben, yine ben. İnsanın hazırladığı ve sunduğu bir bölümde kendisinden bahsetmesi ve kendisini tanıtması ne ilginç bir durumdur yahu! Bu ay yine iddialydim çünkü ben askerdeken liderler aramada oluşan puan farkını kapatmam gerekiyordu. Ayrıca yokluğumdan faydalanan ve içeri bir olsun ciz etmeyen ekip arkadaşlığını kınıyorum. Eninde sonunda kapanacak o fark!



"HOCAM; OYUNDAKİ İŞIK VE GÖLGE EFEKTLERİNİ FARK ETTİN Mİ?"

PUAN DURUMU

İSİM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	8	105
ŞEFİK	5+5	72
FIRAT	6	58
ALİ	10	29
TUNA	0	29
MURAT	0	21
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0



NOKIA N-GAGE LEVEL PAF LİGİ

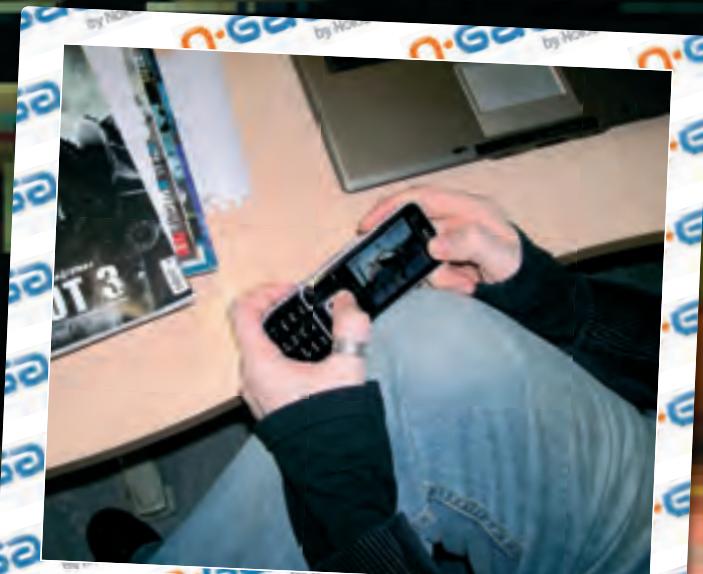
Bu ay çekmecemdeki boş DVD'lerin paketlerinin açılması gerektiğini düşündüm ve Nokia N-Gage PAF Ligi'ni lehime kullanabileceğim seytanı bir fikir geldi akıma. Bu nedenle aynı oyunu olarak "DVD paketi açmaca" oyununu yurdurdum. Elbette ki bu konuda favori bendum ama bunu kimseye söylemeden herkese birer DVD verdim. İllü olarak Fırat bir DVD aldı eline ve uzun uzun incelemeye başla. Kronometre çalıştırıldığında ise el, kol ve diş yordamıyla DVD'ye olan Fırat, paketi 21.95 saniyede açtı. Sonraki aday ise Ali'ydı ve sonu olmayan bir mücadeleye girişerek 40.21 saniyede paketi açmayı başardı. Tırnak avantajıyla beni tedirgin eden Elif'se beklenimin üzerinde bir performans sergileyerek 9.09 saniyede açtı paketi. Bir an için tedi- gin oldum ancak tecrübe konuturarak 6.04 saniyede açtım paket, Nokia N-Gage PAF Ligi'nin beş puanını haneme yazdırımı sağladı.

HAFTANIN GALİBİ

ALİ G

10 PUAN

Eveet; Ali de ligimizde 10 puan kazanan oyuncular arasındaki yerini aldı. Şampiyonlar Ligi'ndeki ilk golünü atmış ya da ilk puanını almış bir takım kadar sevindi Ali. Tebrikler! (Bir daha yok sana 10 puan!)



Sırada Fırat vardı. Her ay olduğu gibi klasik bir pozunu çektim Fırat'ın; masasında, bacak bacak üstüne atmış, elinde yüzüğü, sırtında ceketi, bir performans sergilemedi Fırat. Öyle ki rakibine direnmemesine rağmen 3 - 1 mağlup oldu ve Ali'nın 10 puanı öndeği bir engel daha ortadan kalktı. Eliif!



Dedim ya, Elif üzgün ve mutsuz görünüyordu diye. Bu durum cidden oyununa da yansısı ve karşısına kolay bir rakip gelmesine rağmen maçı kaybetti. Aslında büyük çaba sarf etti ve rakibinin sırtını iki kez yere vurmaya başardı ancak mücadeleyi 3 - 2 kaybederek tüm umutlarını yok etti. Ama ona kızmıyorum çünkü o üzgün, o mutsuz...

n-GAGE

by Nokia

Geçen ay olduğu gibi bu ay da Nokia N-Gage için hazırlanan oyunlardan bazılarını tanıtabağım size. Üstelik bu oyunlar arasında oldukça yeni ve bu ayki Nokia N-Gage LEVEL Ligi'ne de konuk olan bir yapım var.
Buyurun... -ŞEFİK AKKOÇ



ONE

Tekme tokat dalarım!

Evet, karşımızda Nokia N-Gage'in en yeni ve belki de bu nedenle en iyi oyunu duruyor. Aslında "belki de" demek yanlış olur çünkü bu konuda kesin kararımı vermiş bulunmaktayım; One, Nokia N-Gage'in geleceğinin ne kadar parlak olduğuna dair ipuçları veriyor. Bu noktaya kadar yazdıklarımı biraz daha açmak adına sonraki paragrafa geçiyorum; haberiniz ola.

Digital Legends, mobil oyunlar geliştiren bir firma ve bu konuda bir hayli iddialı. Öyle ki hazırladıkları oyunlarda, "mobil platform" teknolojisini zorlayan çalışmalar yapıyorlar. One için de aynı şey geçerli; Klasik bir dövüş oyunu olan One'in teknik özellikleri göz kamaştırıyor. Şöyledi ki, One'da ışık, fizik ve gölgé seçenekleri mevcut. Yani iki boyutlu olup da üç boyutluymuş gibi lanse edilen grafiklerden daha fazlasına sahip olan bir oyun.

Oyunun kontrol sisteminin bir hayatı basit ve oynanabilirliğin üst seviyede olduğunu belirtmeliyim; dört yön ve birer yumruk & tekme tuşuyla farklı hareketler sergilemek mümkün. (Tuş sayısının az olması, telefonu yatay pozisyon'a getirerek oyunu rahatça oynamamızı mümkün kılmaktır.) Yön tuşlarıyla standart hamleler yaparken tuşlara ikişer kez bastığımızda etkili hamleler yapabiliyoruz. Örneğin iki kez sol, yukarı ya da aşağı yön tuşuna basarak rakibinden kaçabiliyor, sağ yön tuşuna bastığımızda ise rakibimizin üstüne atlayabiliyoruz. Zorlu rakiplerle karşılaşırken kaçış hamleleri yapmak en akılçıl yöntem çünkü düşmanınıza paldır küldür dalarak ayakta kalmanız ve dövüşü kazanmanız zor. Bu noktada animasyonlara da dikkat çekmek istiyorum: Karakterlerin hamleleri fazlaıyla gerçekçi. Bunun en önemli nedeni ise animasyon geliştirme aşamasında gerçek dövüş sanatları ustalarıyla işbirliği yapılarak motion capture teknolojisinin kullanılması.

One'in bir diğer önemli özelliği ise karakterimizi kişiselleştirebilmemiz. Karakterimizin saçını, ayakkabısını veya dövüş tekniklerini zamanla değiştirmek mümkün. Böylece karakterimizden sıkılmıyor ve farklı şeyler deneyerek oyunu "taze" kalmasını sağlayabiliyoruz.

Son olarak, oyunun N-Gage Arena ve Bluetooth desteğine sahip olduğunu ve multiplayer olarak oynanabildiğini belirteyim.

YAPIM DIGITAL LEGENDS

DAĞITIM NOKIA PUBLISHING

TÜR DÖVÜŞ

OYUNCU SAYISI 1 - 2

N-GAGE ARENA DESTEĞİ BLUETOOTH

GAMING, GAME EXTRA, RANKINGS



BOUNCE BOING VOYAGE

"Artık önmü görebiliyorum!"

Nokia telefonlarının en eski oyunlarından biridir Bounce. Hatırlarım üniversitede okuduğum yıllarda Nokia telefonu olan bir arkadaşım oynardı bu oyunu. Kırmızı renkteki zıplayan bir top ile platformlar boyunca ilerlemeye çalışırı. Kendisi şu an askerde; kimbilir nerelerden zıplamaya çalışıyordu Mehmetçik. (Adı Mehmet'ti.)

Oyunu bir ormanda başlıyoruz; kısa süre içinde kontrollere alıp önemizdeki engelleri tek tek aşmamız ve engelleri aşabilmek için form değiştirebiliyoruz. (Hatırlarsınız, PC için piyasaya sürülen Gish de benzer bir oynanışa sahipti.)

Basit bir oyun olsa da bölüm tasarımlarıyla dikkat çeken, eğlenceli bir yapıp Bounce. Arada eski üniversite arkadaşımı da anmış oldum, fena mı?

YAPIM ROVIO DAĞITIM NOKIA PUBLISHING
TÜRK PLATFORM OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS



CAFÉ SOLITAIRE

En popüler ofis oyunu!

Solitaire, bilgisayar karşısında çalışanların en çok oynadığı oyunlar arasında gelir. (Bizi saymayın!) Yaptığı işten sıkılan insanların anlık kaçış yollarından biridir bu oyun. Hatta zaman zaman iş saatinden çalar. İşte bu oyun artık daha tehlikeli çünkü cep telefonlarımızda!

12 farklı Solitaire oyununu bir araya toplayan Café Solitaire, yarattığınız karakter ile arkadaşlarınızla iletişime geçmenize de olanak tanıyor. Üstelik başarı sağladıkça çeşitli ödüller kazanıyor ve karakterimize yeni kıyafetler alabiliyoruz. Eh, bu kadar özellik de bu tip bir oyun için fazlasıyla yeterli. Artık bilgisayar başında çalışmayanların da bir kaçış yolu var!

YAPIM DIGITAL CHOCOLATE DAĞITIM DIGITAL CHOCOLATE
TÜRK PUZZLE OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ YOK

BROTHERS IN ARMS

Tarihin en çok para kazandıran savaşı

İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan bıkmadığımı ve bundan sonra da bıkmayacağımı daha önce de açıklamıştım. Bu nedenle Call of Duty serisinin son oyunu ile İkinci Dünya Savaşı'nı dönüş yapması beni sevindirdi. Bir diğer önemli İkinci Dünya Savaşı konulu seri olan Brothers in Arms da her zaman favorilerim arasında yer aldı. Şimdi, Nokia N-Gage LEVEL Ligi'nde de yer verdigimiz bu oyunu inceleyelim.

Brothers in Arms'ın Nokia N-Gage versiyonunda Normandiya dahil olmak üzere 14 bölüm yer alıyor. Bu 14 bölümde İkinci Dünya Savaşı boyunca meydana gelen çeşitli çatışmalara katılıyor ve tarihi yeniden yaşıyoruz. Oyunun diğer platformlardaki versiyonlarının aksine third person görüş sistemi sayesinde de çatışmalarda herhangi bir zorluk çekmiyoruz.

Görsel açıdan da gayet başarılı olan Brothers in Arms'ın tek eksisi, çizgisel bir gidişi olması.

YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT
TÜRK AKSİYON / ADVENTURE OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS



DIRK DAGGER AND THE FALLEN IDOL

"Kamerayı bana doğru çevirin"

Nokia N-Gage'in en iyi oyunlarından biri olan Dirk Dagger and the Fallen Idol, ilk başta görselliği ile beğenimi kazandı. Çizim grafiklere sahip olan oyun iki boyutlu ve oldukça renkli. Bu özelliğle klasik adventure oyunlarıyla aynı sınıfa sokulabilecek olan Fallen Idol'ın en önemli özelliklerinden biri ise "telefonun kamerasını kullanma" seçeneği. Ekranda dolşamak için yön tuşlarını kullanabileceğimiz gibi kamera desteğini açıp telefonu çevirmemiz de yeterli oluyor. Oynanabilirliğine dair bu özellik, oyunu unsurları bir araya geldiğinde Nokia N-Gage'in en eğlenceli oyunu çıkıyor ortaya.

YAPIM JADESTONE DAĞITIM NOKIA PUBLISHING
TÜRK ADVENTURE OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ YOK

KENDİ MÜZİK DÜNYANI YARAT!

YENİLENEN TTNETMUZIK.COM.TR'YI TIKLA,
YÜZ BİNLERCE ŞARKIYI ÜCRETSİZ VE SINIRSIZ DINLE.
DİLESEN CD'YE YAZ YA DA
PORTATİF MÜZİK ÇALARINA AKTAR.
HADİ DURMA, KENDİ MÜZİK DÜNYANI YARAT!





LEVEL ONLINE

Yillardır değişmeyen ve epey eskiyen LEVEL Online'dan sıkılmışınız, değil mi? Ne yalan söyleyelim, biz de sıkılmıştık. Sitemizdeki en yeni bölüm olan LEVEL Forumları'nın bile yaşanmaya başladığını görünce yeni LEVEL Online için kolları sıvayıp işe koyulduk ve eskisiye kıyaslanamayacak bir proje çıktı ortaya. Gelin, yayın hayatına yeni başlayan yeni LEVEL Online'ı daha yakından tanıyalım. ☺



ANA SAYFA

İşte yeni LEVEL Online'ın ana sayfası! Dünyadaki önemli oyun sitelerini mercek altına alan ekibimiz, ilk olarak, önemli haberlerin yer aldığı bir bölüm düşündü girişe. Böylece en önemli haberler ve yazılar yeni LEVEL Online'da yer buldu kendine. Şimdi kadrayı biraz daha genişletip diğer bölmelere göz atalım.

HABERLER

En çok satan oyunlar
10.11.08

Bethesda'dan özür mektubu
05.11.08

Guitar Hero: Metallica geliyor!
28.10.08

Oasis de Guitar Hero'da!
27.10.08

Spore Creepy & Cute Parts
19.08

HABER
Hemen sağ tarafta yer alan "Son Haberler" bölümü sayesinde oyun dünyasındaki son gelişmeleri anbean takip edebilirsiniz. Bu bölüme her gün en az 10 haber girelcek. Eh, gelişmeleri yakından takip etmek gerek, değil mi?

KATKI SAĞLAYIN!

LEVEL Online sadece LEVEL Dergisi ve LEVEL Online kadrosu tarafından beslenen bir platform olmaktadır. siz de yazacağınız oyun incelemelerini bize göndererek yeni LEVEL Online'da boy gösterebilirsiniz. Editörlerimiz tarafından değerlendirilecek olan yazılar, sınıflı geçerse, "inceleme" bölümündeki "Okur" alt kategorisinde yer alacak ve tüm LEVEL Online ziyaretçileri tarafından okunabilecek.

SON VİDEOLAR

Alan Wake
Çıkış tarihi hala belli olmayan Alan Wake'ten heyecan verici bir video.

Alan Wake
Çıkış tarihi hala belli olmayan Alan Wake'ten heyecan verici bir video.

VIDEO
Yeni LEVEL Online'da oyun videoları için de yeriniz var. Bu bölümde oyunlar için yayınlanan son videoları takip edebilirsiniz.

BEKLENEHİ OYUNLAR



11 Mirror's Edge
Electronic Arts
PS3

GERİ SAYIM

Oyunların çıkış tarihleri oyuncuların en çok merak ettikleri şeyleinden biridir. Biz de bunu gözeterek sitemize en çok beklenen oyunların çıkış tarihlerinin yer aldığı bir bölüm ekledik: Geri Sayım. Bu bölüm her hafta güncelleyerek merakınızı gidereceğiz.

SΟΙ HİLELER

- SimCity
- Vietcong
- Zoo Tycoon
- FIFA 09
- NBA 2K9

REHBER

Oyunlarda takılıp kalmaktan ve sınırlı olmaktan bıktınız mı? O zaman sizi "Rehber" bölümümüze alalım. Bu bölümde oyunların tam çözüm ve hilelerine yer vererek sakin bir yaşam sürmenize katkı sağlamak istiyoruz. Hileleri de unutmadık tabii ki. Oyuncuların internet ortamında en çok aradıkları şey hilelerdir. Biz de düzenli olarak güncelleyeceğimiz "Hile" bölümü ile bu açığınızı bastırmaya çalışacağız.



En Çok Satan Oyunlar (2 - 8 Kasım)

Gears of War 2

FIFA 09

Call of Duty: Black Ops

EN ÇOK SATAN OYUNLAR

Hangi oyun kaç satıyor, oyuncular hangi oyunları tercih ediyorlar? Merakınızı gidermek istiyorsanz bu bölüm takip edin. Önceden Resmi PlayStation 2 Dergisi'ne de veri sağlayan ELSPA'nın düzenli olarak yayınındığı satış rakamlarına bundan sonra LEVEL Online'dan ulaşabileceksiniz.

ÖDÜL ZAMANI!

LEVEL Forumları'nda zaman zaman yarışmalar düzenleyeceğiz ve hem LEVEL Dergisi okurlarına, hem de LEVEL Online ziyaretçilerine ödüller dağıtacağız. Fırsatları kaçırmamak ve ödül kazanmak için gözünüzü LEVEL Online'dan ayırmayın!

DİĞER

LEVEL+

LEVEL Dergisi'nden taşanlar "LEVEL+" bölümünde...

RÖPORTAJ

LEVEL'da keyifle okuduğunuz röportajlara LEVEL Online'dan da ulaşabileceksiniz artık. Bugüne kadar Kadir Çöpdemir'den Hidayet Türkoğlu'na kadar birçok önemli röportaja imza atan LEVEL'in röportaj arşivi LEVEL Online'da.

DOWNLOAD

LEVEL Ligi fotoğrafları, tarafımızdan hazırlanan wallpaperlar, Sadece Kaan'ın çizimleri ve LEVEL'a özel birçok dosya "Download" bölümünde yer alacak.

ABONE

Yeni LEVEL Online'da LEVEL Dergisi için bir Abonelik bölümü de yer alıyor. Bu bölümde girip formu doldurarak LEVEL aboneliği için başvuru yapabilirsiniz.

DONANIM
Recep Baltaş'ın donanım incelemelerine bundan sonra LEVEL Online'dan da ulaşabileceksiniz. Üstelik, sadece dergideki incelemeler değil, LEVEL Online'a özel incelemeler de yer alacak "Donanım" bölümümüzde.

ÜRÜÜ TESTLERİ



İNCELEME
"İnceleme" bölümümüze girdiğinizde hem LEVEL Online'a özel, hem LEVEL Dergisi'nde yer alan, hem de sizlerden gelen incelemelere ulaşabileceksiniz. Ayrıca yapımcılar tarafından yayınlanan demo'lar hakkındaki değerlendirmeler de bu bölümde yer alacak.
Not: Okur İnceleme bölümü hakkında LEVEL Online'da... detaylar yakında LEVEL Online'da...



LEVEL FORUMLARI
Ve karşınıza, herkesin merakla beklediği yeni LEVEL Forumları! Sade bir tasarım kullandığımız LEVEL Forumları'nda her konuda paylaşımında bulunabilirsiniz. Üstelik, eski LEVEL Forumları'nda yer almayan "karma" ve "konu aboneliği" gibi detaylar da forumumuzun verimliliğini artıracak.





Cesur ve Dizel! Dacia Sandero



3YIL
GARANTİ
veya 100 000 km

DACIA
GROUPE RENAULT

www.yenisandero.com | **Büyük düşün, küçük öde**

Dacia Sandero'nun artık dizeli de var. Modern, konforlu ve sağlam Dacia Sandero şimdi hem dizel, hem de iyi bir otomobilten beklediğiniz tüm özellikleri gerçekçi fiyatlarla sunacak kadar cesur. Büyük düşün, küçük öde.







RESIDENT EVIL 5

YAPIM Capcom

DAĞITIM Capcom

TÜR Aksiyon

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Mart 2009

WEB www.residentevil.com

Aylar önce, Resident Evil 5'in ilk videosunu izlediğimizde hepimizin ağızı bir karış açık kalmıştı. Özellikle düşmanların saldıruları ve atmosfer akıl almad derecede gerçekçi duruyordu. Ancak her yayımlanan yeni videoda, oyunun çizdiği yüksek performans yavaş yavaş düştü. "Oyun gibi durmuyor, her şey gerçeğe çok yakın" şeklinde yorumlar yaptığımız Resident Evil 5, -su an sizin de yayımlanan bu son ekran görüntüsünden anlayacağınız üzere- "oyun" gibi duruyor artık. Hatta bu sahne bana dört yıl öncesinin bombası GTA: San Andreas'ı hatırlattı. Capcom'un elindekiler bunlarsa oyunun çıkış tarihini biraz daha erteleyip bize ilk videodaki kaliteyi sunsun. Resident Evil 5'i Yalancı Çoban semalarında görmeyi istemeyiz ne de olsa...

(Not: Split-Screen gitti, Tam Ekran geri döndü. Yaşasın kocaman ekran görüntüleri!)

YAPIM Monolith Productions
DAĞITIM Warner Bros Interactive
TÜR FPS
PLATFORM PC, Xbox 360, PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 10 Şubat 2009
WEB www.projectorigincommunity.com



ALMA İLE İKİNCİ RANDEVUMUZ

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

Günümüzün içi gibi baktığınız, kaptırınca tasının her santimetrekaresini aşkla yıkadığınız arabanızı hiç satmak zorunda kaldınız mı? Üzücü bir durum olduğunu tahmin edersiniz. Peki ya arabanızın yeni sahibinin, metal, plastik ve estetiğin birlleşimi olan göz ağrınıza son derece hoyerat davrandığını görseniz? Kaportası çizikler içerisinde kalan aracın içi de Meksika'daki, tüm yolcuların istisnasız

olarak tavukla bindiği köhne otobüsler kadar keşmekeş ve bakımsız bir halalsa? "İç yanması" böyle bir şey olsa gerek. Yaşanan ayrılıktan sonra Monolith'deki ekip de ayen bunları hissetmiş olmalı. F.E.A.R. ne kadar iyiise, Time Gate Studios eseri ek paketler de o kadar vasatti. Monolith'ın söz konusu ek paketler için; "Bu oyunlara bakarak insanları nasıl korkutmaya çalışmamamız gerektiğini öğrendik." şeklindeki ironik alayı da, durumu özetler niteliktedi. Neyse ki Monolith F.E.A.R.'ın manevi devamı için çalışmalarla başlamıştı. İsim hakları konusunda yaşanan anlaşmazlık yüzünden Project Origin olarak adlandırılan yapım, söz konusu sorunun mutlu sonla nihayete ermesiyle birlikte F.E.A.R.'a kavuştu ve F.E.A.R. 2: Project Origin olarak yeniden adlandırıldı.

AYDINLIK TARAF

- ✖ Daha yoğun aksiyon
- ✖ Geliştirilmiş yapay zeka
- ✖ Mech Suit'ler
- ✖ Umut vaad eden multiplayer

KARANLIK TARAF

- ✖ Gerilim öğeleri arka planda kalabilir
- ✖ Grafikler zaman zaman "yaşını" belli edebilir



Bu görüntülere gittikçe alışlığımız için bir süre sonra bizi hiçbir oyun korkutamayacak.

ALMA WADE

F.E.A.R.'ın ürkütücü maskotu olan Alma'nın hikayesi aslında bir tür dram. Harlon Wade'in kızı olan Alma, psik yetenekleri yüzünden, henüz 15 yaşındayken Project Origin için deney ortamına alınır. Project Origin'in amacı: Klon askerlerden oluşan elit birlikleri, psik güçleriyle yönetecek komutanlar yaratmaktır. Alma, yapay yöntemlerle iki kez gebe bırakılarak, F.E.A.R. Point Man (ana karakterimiz) ve Paxton Fettel'i doğurur. Harlon Wade'in söylediklerine göre, Fettel'in doğumundan sonra Komadaki Alma, yaşam destek ünitesinden çıkarılmış ve altı gün sonra ölmüştür. F.E.A.R. 2'de hem çocuk, hem de yetişkin haliley görevceğimiz Alma'nın amacı ise halen belirsiz.

F.E.A.R. DAN SONRA

F.E.A.R. 2: Project Origin, ilk oyuncunun sonunda gerçekleşen olayların devamını konu alıyor. Gökyüzünün bulutlarıyla kaplandığı bir şehirde, eskisinden daha yoğun aksiyona sahip bir macera yaşayacağız. Neyse ki (!) Alma da halen yanımızda olacak.

müne kavuşmuş. Ancak bu, onunla flört edebileceğimiz anlamına gelmiyor. Alma her zamankinden daha da korkunç. Hayatta kalmaya çalışmaktan arta kalan zamanlarda, Alma'nın ürkütücü siluetiyle muhatter olmamız gerekecek. F.E.A.R. 2'nin açık alanlarda geçecek olması, oyuncunun kapalı atmosferini bozmayacak. Patlamaların etkisiyle yükselen duman ve toz yüzünden gökyüzü, çok az güneş ışığının geçmesine izin veren bir tabakaya kaplanmıştır. Hatta bu hoş atmosfer, yapımcıların kapalı koridorlar ve ofislerde nazaran daha etkileyici bir dünya tasarlamlarına imkan tanıyor. Korku öğelerini asla elden bırakmayan Monolith, bunulla birlikte F.E.A.R. 2'nin daha yoğun aksiyon içereceğini belirtiyorlar. Zaten açık alanlarda geçen bir F.E.A.R.

yapmaya karar vermelerinin başlıca nedenlerinden biri de buydu. F.E.A.R. 2'de, daha büyük düşman gruplarına karşı, daha büyük mücadeleler verecek ve şehirde sağlam kalan üç - beş yapıyı da biz yok edeceğiz. Bir diğer değişiklik de sağlık paketleri yerine, zamanla dolan sağlık sisteminin gelmesi. Monolith, ekranın sol alt köşesinde küçük bir kutuda yazan rakamı takip etme zorluluğunu oynanışı sekteye ugrayyttiğini düşünüyor. Sanırım çok yakında, sağlık paketlerini de nostaljik oyun muhabbetlerinin bir ögesi olarak

Yine aynı fizik motorunun marifetyle, patlamaların hemen dibindeki büyük porselen vazonun etkilenmemesi düşündürücü.



F.E.A.R. 2'de ilk oyundakine göre çok daha fazla kan dökülecek.

Bİ'Sİ DİCEM

Umarım Mech savaşları güçlü bir fizik motoruyla birleştiğinde beklediğiniz kadar eğlenceli olur.



durumlarda çeşitli objeleri tekmeleyip devirerek siper alabilecek, yakın dövüşte tekme ve yumruklarımızla hasımlarımızı alt edebileceğiz. F.E.A.R. 2'de silahımızı omzumuza dayayarak, düşmanlarımızı daha yakından görerek nişan alarak nokta atışları yapabileceğiz.

Mech Suit> Oyunuzun bir diğer yeni özelliği Mech Suit'ler olacak. Lost Planet'teki mech'leri andırın bu makinelerin birine bindığınızda kesinlikle inmek istemeyeceksiniz. Yıkıcı bir ateş gücü ve ağır bir zırha sahip olan mech'ler, ağır makineli tüfekler ve füzeatarlar birlikte gelecek. Bir mech içindeyken tek dikkat etmemiz gereken şeyler ağır zırhına rağmen mümkün mertebe az hasar almayı sağlamak ve silahlarımızın isimmasını takip etmek olacak. Tahmin edeceğiniz üzere, biz Mech Suit'le ortaklılığı dağlıktan düşmanlarımızda karşımıza pijamalıyla çıkmayacak. Onlar da en yakında mech'e atlayarak bizi karşılaşmaya gelecekler. Böylece mech savaşları F.E.A.R. 2'nin yoğun aksiyonuna yeni bir tat katacak.

F.E.A.R. 2, ilk oyunda kullanılan grafik motorunun geliştirilmiş bir sürümünü kullanacak. Açıkçası Crysis'teki gibi etkileyici bir poligon bombardımanıyla karşılaşmacaç. Ancak F.E.A.R. 2, bu açığını incelikle tasarlanmış mekanlar ve içereceği yoğun aksiyonla kapatacak. Üstelik ilk F.E.A.R'a göre daha sistem dostu olacağını da söyleyebiliriz. Ayrıca oyunun fizik motorundan beklenilerimiz mütevazi olmak zorunda değil. Roketleriniz yıklılabilen bina ve araç enkazları, fizik motorunu da bir silah olarak kullanmamızı mümkün kılacak.

F.E.A.R. 2'nin bir multiplayer modu olacak, ancak detaylar henüz belli değil; multiplayer'in başarısını yad ederek bu konudaki umutlarımıza yüksek tutabiliriz. Bu arada Monolith, oyunun multiplayer modunu ücretsiz bir yan ürün olarak geliştirmeyi düşündüğünü belirtiyor.

Şimdiden F.E.A.R. 2 ile olarak edindiğimiz izlenimler oldukça olumlu. Kesin kararı vermek için, biraz daha sabretmemiz gerekiyor. ☺

Fizik motorunun marifetiyle birlikte patlamadan etkilenen objelerin etrafına dağılmaları etkileyici看起来。

F.E.A.R. ismi yeniden emin ellerde. Monolith, gerilim ve aksiyonu kendi tarzıyla ikinci kez birleştirmeye hazırlıyor. Tek soru F.E.A.R. 2'nin iyi bir oyun mu, yoksa çok iyi bir oyun mu olacağı...

ELEMENTAL: WAR OF MAGIC ||||| Master of Magic'e dönüş

Stardock'ın ürettiği strateji oyunlarının her biri gerçekten "strateji" türünü tüm özellikleriyle yansitan yapımlar oldu lakin Stardock sürekli uzay çağını konu alarak büyülerin, ejderhaların esiri olmuş oyuncuları hice saydı. Aslında bu oyuncu kitesini de göz önünde bulundurduklarının ortaya çıkış ise Elemental: War of Magic ile oldu. Fantastik bir dünyayı konu alacak olan oyunun en büyük özelliği, eşi benzeri bulunmayan, dünyanın en iyi oyunlarından biri olan Master of Magic'in ruhunu yansıtacak olması.



Bir strateji oyunu olmasına rağmen sağlam bir senaryosu da bulunacak olan oyunda bir kahramanın, ulaşması gereken hedefe ilerlemesine yardımcı olacağız. Yalnız, sizinle birlikte diğer kahramanlar da kendi görevlerini tamamlamaya çalışacağı için acele etmemiz gerekecek. İlk yılın temsilcisi insanır, kötüluğun ve karanlığın hükümdarı Fallen ve oyuncuların kontrolüne verilmesi düşünülmeyen, politik İrk Beast'ler (Ejderhasından Hydra'sına, her türlü garip yaratık burada olacak.) arasındaki büyük savaşlarını konu alacak olan, Stardock'ın yeni şaheser adayı, 2010'a kadar aramızda olmayacağı fakat Haziran ayında herkese açık olan beta'sına katılabileceğiz.

KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS ||||| Pegasus'un üstündeki prenses

Sessiz sedasız piyasaya düşen King's Bounty: The Legend, yüksek puanlar almasına ve son derece kaliteli bir oyun olmasına rağmen pek fazla dikkat çekmedi. Oyunu keşfedenler ise halen başından kalkabilmis değil. Rus asılı oyun firması Katauri de oyunun başarılı olmasını üzerine bir ekleni paketi üzerinde çalışmaya başladı, adını da Armored Princess koydu. Prensesin böyle bir isime sahip olmasının nedeniye, evcil bir ejderha ve zaman zaman bir Pegasus'a dönünen bir atın eşliğinde yolculuk ediyor olması. Ünlü bir şövalye olan Paul Gilbert'i bulmak üzere harekete geçen Prenses, birçok yeni düşmanla karşılaşacak ve yepeni karakterlerle tanışacak. Kitalar arasında hızlı dolaşım imkanı, achievement'ları yerine getirerek ulaşılabilen madalyalar, kiralanabilecek askerler, 50. seviyeye kadar ilerleme olanağı, yeni bir Pangolin yarışı, yeni boss'lar, büyüler, yetenekler ve yeni bir oyun motoru, Armored Princess ile birlikte gelecek özellikler arasında. Eğer King's Bounty'yi beğendiyseniz, bu oyunu da akılınızın bir köşesinde bulundurun. Oyunun, orijinal King's Bounty: The Legend oyununa ihtiyaç duyacağınızı da hatırlatırız.



MICROSOFT TÜRKİYE |||||

Kıbrıs Basın Toplantısı 2008

Kıbrıs'ta 26 Ekim'de düzenlenen Microsoft Türkiye Basın Toplantısı'nda, Live Mesh hakkında katılımcılar detaylı bilgi verildi. Bu yeni teknoloji sayesinde kullanıcılar herhangi bir bilgisayara bağlı kalmadan, istedikleri yerden dosyalarına ulaşabiliyor. Live Desktop'tan yararlanarak Live Mesh kurulu olan bilgisayarlarınızın arasındaki klasörlerin senkronize olmasını sağlıyor. Live Desktop, internet üzerindeki Windows PC'ni, 5 GB alanla birlikte bütün senkronize dosyalarınızı bir arada görebileceğiniz bir alandır. Bilgisayarlarınızda Mesh çubuğu sayesinde dosyalarınızı idare edebilir, kullanıcıları ekleyebilir ve kimin, hangi klasöre erişimi olduğunu belirleyebilirsiniz. Ayrıca klasörlere mesaj girebilir, kullanıcılarla Windows Live Messenger aracılığıyla konuşabilirsiniz. Şu an Beta aşamasında olan uygulamaya www.mesh.com adresinden ulaşabilirsiniz.





BEN YAPTIM. BEN YAŞAYACAĞIM!

Cities XL

Satırlarımı okuyan sevgili şehir planlamacıları adayları. Bundan yaklaşık 20 yıl önce, 1989 yılında, Will Wright'in kariyerinin -o dönemde içinden- önemli projesi piyasaya çıkar; SimCity. Bu oyun bir şehir yaratma, düzenleme, planlama ve yönetme oyudur. Aslında bir oyun olmasının yanında simülasyon da sayılmaktadır. Kuşbakışı gördüğümüz bir haritada evler, işyerleri,

Cities XL'da Amerikan ve Avrupa mimarisinin en güncel ve modern örneklerini gözleme şansımız olacak

yollar ve daha birçok şey yapabiliyor, yönettiğimiz şehrin sakinlerini belli bir düzen içinde rahat ettirmeye çalışıyordu. Bundan sonrasında popüler bir oyunun serise dönüşmesi ve yıllar içinde çok daha kapsamlı versiyonlarının



DÜŞÜK SİSTEM

Monte Cristo'nun en çok üzerinde durduğu konulardan biri, oyunun düşük seviyedeki sistemlerde çalışabilecek olması. Tüm grafik detaylarını dilediğimizce kapatıp açabileceğiz.

piyasaya sürülmesi ile devam etti.

Serinin en çok oynadığım oyunu olan SimCity 4, grafik detaylarını yükselttiğimde sistemi kasmasına ve zaman zaman oynamaz hale gelmesine rağmen büyük keyif vermişti bana. Bu dönemde piyasaya çıkan ve SimCity serisine rakip olma potansiyeline sahip City Life ise hiç dikkatimi çekmemiş, gözümün bir anlık kayısında da zihnimde kendine yer edememişti. Şimdiye City Life'ın daha kapsamlı, daha gösterişli ve daha sık bir versiyonunu sabırsızlıkla beklemektedim. Çünkü SimCity serisinin son oyunu, bitmek bilmeyen kabulcılara sürükledi beni. Belki de tek çıkış yolu Cities XL olacak ve yeniden kendi şehrimi yapacak, bu şehri istedigim şekilde gezip istediğim gibi

yaşayacağım!

Biraz yeşillik fena olmaz Oyunun ekran görüntülerini ve videolarını izledikten sonra kapıldığım ilk izlenim şu ki Cities XL, görsel kaliteyi SimCity 4'ün bıraktığı yerden alıp ileriye taşıyor. Benim için tam bir hayal kırıklığıdı SimCity Societies. Cities XL ise oldukça geniş ve detaylı bir alanı hem uzaktan, hem de yakından muhteşem bir görsellikle sunuyor oyuncuya. Bu durumun videolardan fark edilmeyecek dezavantajı ise yüksek sistem gereksinimi olacaktır

CITY LIFE



Monte Cristo'nun Cities XL'dan önceki projesi olan ve 2006 yılında piyasaya sürülen City Life, yine aynı türde, bir şehir planlama oyunuydu. Mükemmel bir oyun olmasa da oldukça başarılı olan ve beğenisi toplayan City Life'i anmanın sebebi ise "Cities XL'in başarılı olması" beklenimi yükseltmen bir oyun olması. Ancak Cities XL'in, City Life'in bir devamı olduğunu düşünmeyin çünkü bu kez çok daha detaylı ve kompleks bir proje var karşımızda.

AYDINLIK TARAF

- ✖ Görsellik üst düzeyde
- ✖ Tam anlamlı yaşayan bir şehrimiz olacak
- ✖ Multiplayer modu ilgi çekici olabilir

KARANLIK TARAF

- ✖ Görsellik, sistem ihtiyacı olarak geri dönebilir
- ✖ Şehrin dengeleri tam anlamlı oturtulamayabilir

İşte modern mimariye sahip, gelişmiş ve aynı zamanda beton yükseli bir şehir.

Halk ne yapıyor,
nerelere gidiyor; takip
etmek zevkli olacaktır.



elbette. Ancak Monte Cristo, oyunu başarılı bir şekilde optimize etmeyi başarsa sistem ihtiyacı makul bir seviyeye çekilebilir sanırırm.

Cities XL'da Amerikan ve Avrupa mimarisinin en güncel ve modern örneklerini gözleme şansımız olacak. Oyunda yaratacağımız şehirlerin her bir detayı, modern mimari örnekleriyle dolu olacak. Üstelik öylesine büyük bir alanda çalışma şansımız olacak ki şehrin yoğunluğunun dışında vadi, dağ, kanyon ve plage gibi bölgelere de yer açabileceğiz gönül rahatlığıyla. (Bu dünyaya bir İstanbul bile fazla; yeni beton yığınları yaratmanıza izin vermiyor!) SimCity 4'ün ek paket ile geliştirdiği ulaşım konusu Cities XL'in önemli kalemlerinden biri. Karayolları, köprüler ve tüneller arasında kuracağımız bağlantılar sayesinde ferah ve problemsiz bir ulaşım ağı sağlamak mümkün olacak.

SimCity serisinde yaşadığım ve birçoğunuza da yaşadığını düşündüğüm problem "açık" sanırırm. Kaynakları düzgün bir şekilde kullanıp şehrimi kademeli olarak geliştirmeye alışmadım bir türlü. En kısa yoldan para kazanmak (Genelde vergileri yükseltirdim.) ve tüm paramı yeni binalara harcamaktan alamazdım kendimi. Cities XL'da ise bu politikanın kisa sürede koltuğumu tehdit edeceğini eminim. Ekonomi konusunda başarılı bir süreç yürütmem ve kaynakları iyi kullan-

mak önem arz edecektir.

Şehrimizi bir güzel kurup, her şeyi istediğimiz gibi yapıp, bir de dengeleri oturttuğumuzda geriye tek bir şey kalacak, o da şehrimizin nasıl yaşadığını keyifle izlemek. Yapımcıların üzerinden durduğu konulardan biri de şehrin ve halkın gerçekçi yaşamışlığını. Şehrimizde yaşayan insanlar büyüyecekler, eğitim alacaklar, büyük adam olacaklar ve sağlık problemleriyle karşılaşabilecekler; tüm bu detaylar da bizim takip etmemiz gereken şeyler olacak. Öyle "Planladım, inşa ettim, gerisi beni ilgilendirmez." demek yok.

Uluslararası ilişkiler Cities XL'in türé kattığı en büyük yenilik, opsiyonel bir seçenek olan multiplayer özelliğidir. Oyunu sahip olan ve dünyanın dört bir yanında kendi şehirlerini inşa eden oyuncular, oyunun online modu sayesinde iletişim kurup şehirleri arasında bağlantı kurabilecekler. Multiplayer seçeneği için "opsiyonel" dememin nedeni işin içine "ücret" konusunun girecek olması. Cities XL'ı tek başınıza oynayacaksanız oyunu bir kere satır alır ve işinize bakarsınız ancak dünyaya açılmak istiyorsanız -su an için planlandığı üzere- aylık olarak ücret ödemeniz gerecek. Bu durum, multiplayer seçeneğinin oldukça kapsamlı bir seçenek olacağı konusunda fikir sahibi olmama neden oldu. Bakalım.

Beş buçuk yıl ekonometri okudum, yıllardır oyun piyasasının içindeyim ama içimdeki "şehir planlamacı" kimliğini de bastırmak istemiyorum. Neysse ki SimCity'den sonra Cities XL diye bir oyun da piyasaya çıkacak ve ben de bilincimdeki bu kimliği tatmin etme şansı bulacağım. ☺

Detaylı ve dev gibi bir şehir yaratmak, dengeleri korumak ve huzur içinde yaşayan halkı seyretemek; istediğim, beklediğim ve hayal kırıklığına uğramak istemediğim bir oyun olarak not ediyorum Cities XL'ı.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Futbolda çoğu zaman büyük takımlar kazanır; maddi güç, önemli ve yıldız oyunculara, aklı ve yenilikçi teknik direktörlere sahip takımlar. Ama zaman zaman da futbolun bu denli popüler olmasını ve sevilmesini sağlayan durumlar ortaya çıkar; sürprizler...

Bu yıl Avrupa'daki önemli futbol ülkelerinin liglerini takip edenler iki büyük sürprize tanıklık ettiler. İlk olarak İngiltere'deki Hull City'ye dikkat çekmek isterim. Hull City, bu yıl yükseldiği Premier League'de büyük bir çıkış yakaladı ve ilk dokuz maçta 20 puan toplayarak ligin üst basamaklarına tırmandı. Açıktıça İngiltere'de bu tip örnekler görmeye, daha doğrusu rakiplerine nazaran zayıf olan takımların dönemlik başılarına alıcıyız. Çünkü İngiltere'deki futbol yapısı ve kültürü, herhangi bir takımı kendiliğinden yukarıya taşıyabilecek olgunlukta. Ne var ki ulaşılabilen en üst nokta, yani Premier League şampiyonluğu her yıl güçlü takımlardan birinin olmakta. Bu hikayenin kahramanı olan Hull City de dokuz haftalık çıkışını sürdürmeyerek Chelsea'ye 3 - 0 yenildi. Yine de bu maçın hemen ardından kaybettikleri Manchester United karşılaşmasının 4 - 3'lük skoru, geleceğe dair bir ışık bıraktı. Acaba siz bu satırları okuduğunuz sırada Hull City mağlubiyet serisine devam mı etti, yoksa başarısını sürdürerek ilk beş sırada kalmayı başarabildi mi...

2008 - 2009 sezonunun ikinci önemli hikayesi ise Hull City'ninkinden çok daha etkileyici. Yıllardır izlemekten haz etmediğim ve anlaşılması bir şekilde sıkıcı bulduğum Bundesliga, bu sezon lige yükselen Hoffenheim'in başarı öyküsü sayesinde renklendi bir anda. Tarihinde ilk kez Bundesliga heyecanı yaşayan Hoffenheim, aslında 3000 nüfuslu bir kasabanın futboldaki temsilcisi konumunda. Küçük bir kasabadan çıkan ve maddi olarak rakiplerle baş edecek seviyede olmayan Hoffenheim'in, Bundesliga'da sergilediği performansı değerlendirirken söylenebilecek tek bir olumsuz cümle olamaz. Aslında bu mucize takımın tam anlamıyla yokluk içinde olduğunu söylemek doğru olmayı bilir. Alman işadamlarından Dietmar Hopp'un destegini arkasına alan takım, kavuştuğu bu maddi olağan günlük başarılar için kullanmaktan ziyade geleceğe yatırım yapmayı uygun görüyor. Büyümek isteyen her kulübün yapması gereken ve mantıklı olan şey de bu değil mi? Sonuçta, yıldız oyunculara sahip olmayan ancak geleceğe güvenle bakan bir kulübün, bu güvenceli arkasında hissedilen futbolcularla Bundesliga'nın zirvesine oturmasını ayakta alkışlamalıyız. Bu yazıyı yazdığım güne kadar 11 maça çıkan Hoffenheim, elde ettiği 25 puanla ligin zirvesinde. Aldıkları iki mağlubiyetin Werder Bremen ve Bayer Leverkusen gibi iki güçlü takıma karşı olması da normal karşılaşan mal. Takımın kaydettiği 31 golün 14'ünde imzası bulunan Vedad Ibisevic de dikkatle takip edilmesi gereken bir futbolcu. Dört sezon önce Paris Saint-Germain takımında sadece birkaç maç forma giyme şansı yakalayan golcü, kariyerinin zirvesine çokmış durumda.

Dev gibi bir futbol sektörü, beş büyük futbol ligi ve iki sürpriz futbol takımı. Bir sezonda bu kadarı bile fazla belki de ama neden daha fazlası olmasın ki...

Legoe Odaburda
lodaburda@level.com.tr





AŞKI İÇİN TANRILARIN GAZABI İLE
YÜZLEŞMEYİ GöZE ALAN BİR ADAM!

Rise of the Argonauts

Romalar, Yunanlılar, arada bir de Misiriler... Tarihte bunlar kadar, hatta bunlardan da öneği bir sürü medeniyet varken Batılı oyun firmaları dönüp dolaşıp bu üç uygarlık hakkında oyunlar yapıyor. Bu geleneğe uyan son oyunlardan biri de Rise of the Argonauts. Iolcus Kralı Jason ve onun rüya takımının (Hercules, Atalanta, Achilles, Pan), Argo adlı gemiyle Altın Post arayışına çıktıktları macerayı konu alıyor oyun; yolculuklarını yaptıkları gemiden dolayı da bu takımına "Argonauts" deniyor.

Bizimkisi bir aşk hikayesi > Oyunun hikayesi hazırlımlarınca gerçeğe ne derece sadık kalınmış, kestiremiyorum. Fakat normalde Jason, üvey amcasından hakkı olan tahtını geri alabilme için mücadele ediyor. Herhalde bu mücadele bitmiş ve Jason da Iolcus Kralı olmuş ki çocukluk aşkı Alceme ile evleniyor. Ancak tam da düğün devam ederken bir suikastçı, attığı zehirli okla Alceme'yi vuruyor ve Jason'ın büyük aşkı ölüyor. Jason da yillardır beklediği gerdek gecesinin mundar olması yüzünden deliye dönüyordu doğal olarak ve Alceme'ye yeniden hayat verebilmek için Altın Post'u arayacağı maceraya

YAPIM Liquid Entertainment

DAĞITIM Codemasters

TÜR Aksiyon / RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

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

AYDINLIK TARAF

- Diyalogların hikayenin gidişatını değiştirebilecek olması
- Yunan Mitolojisi'nin atmosferinden faydalananmış olması
- Kaderimize göre değişen dövüş teknikleri

KARANLIK TARAF

- ✖ Takımı ne şekilde yöneteceğimizin bilinmemesi

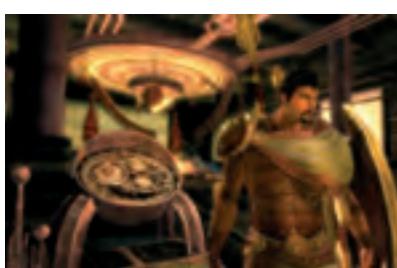
atılıyor.

Jason, bu zorlu görevde tek başına çökmemi tabii ki. Düğüne katılan ve gelinin katilini yakalayan Hercules, takıma ilk katılanlardan. Hercules'ın özelliği, tanrıların ona bahsettiği fizik gücü ile düşmanlara "düşman olmanın ne kadar kötü olduğunu" hatırlatmak. Atalanta, takımın tek bayan üyesi ve inanılmaz bir hızla kullandığı yayından çıkan oklara düşmanlarının cevap verebilmesi neredeyse imkansız. Ayrıca simya ilminden faydalananak okların ucuna zehir ve çeşitli karışımalar sürebiliyor. Atalanta ve Hercules asıl hikayedeye yer alan karakterler fakat yapımcı firmanın kendince eklediği iki isim daha var; Achilles ve Pan. Achilles, dünyada yapabileceğini her şeyi yaptığı için ismini tarihi kazıယak bir olaya ihtiyaç duyuyor ve Altın Post'u arama yolculuğunun bunu sağlayacağına iniyor. Pan ise Delphi Tapınağı'nda oturmuş, yardımca muhtaç olanlara akıl fikir veriyor (Gerçek Pan ile cidden zit.), Jason'ın zorlu görevini duyduğu zaman amacını gönülden destekliyor ve grubu katılıyor. Pan'ın özelliği ise saldırısı ve iyileştirme büyüğü yapabilmesi. Şöyledir baktığımızda Jason, Achilles ve Hercules gibi üç yakın dövüş

KILIÇ KALKAN



Jason'ın en önemli silahlarından biri, baba ya-digarı kalkanı. Bu devasa kalkan ile kendini koruyarak kalabalık bir düşman grubunun arasına -bowling topu misali- dalabılabilirsiniz. Jason, silah olarak mızrak ya da gürz kullanabiliyor. Mızrak ile çok seri saldırılar yapabiliyor, gürz ile biraz daha yavaş ama düşmanın kalkanını dahi parçalayacak kuvvette vurabiliyor.



İLAHİ DESTEK

Yapımcılar, tanrılar ile diyalogumuza çok fazla dikkat etmemiz gerektiğini ve bazı durumlarda bazı tanrıların yardımına kesinlikle ihtiyaç duyacağımızı söylüyorlar. Onların verdikleri özel görevleri yerine getirerek ekstra özellikler açabiliyoruz.

savaşçısı, bir okçu ve bir de büyüğü olduğunu görüyoruz grubumuzda. (Klasik bir RPG grubu sayılır.)

Kararlar ve kaderiniz > Yapımcılar, oyunu tek düzlemlikten kurtarmak için, vereceğimiz kararların oyunun gidişatını önemli ölçüde değiştireceğini iddiyalı sözlerle belirtiyorlar. Eşimizi kurtarıp kurtaramayacağımız, karşımıza çıkacak olan kişiler ve takım arkadaşlarımızın bize vereceği tepkiler, aldığımız kararlara göre değişecek. Kararlarımıza da karşımıza çıkan kişilerle girdiğimiz diyaloglara göre vereceğiz ve vereceğimiz yanıtlar geleceğimiş şekillendirilecek. Dahası, tanrıların bizim amacımıza olan bakış açısını değiştirebilir, bu şekilde yeni güçler kazanma şansı bile yakalayabiliriz. Kararımız ne olursa olsun, Jason'ın şu söyleye, kafayı bu görevi yerine getirmekle bozduğu anlaşılıyor: "Tanrılar yanında ya da karşısında olsun, intikamımı alacağım."

Videolarдан takip ettigimiz üzere grafikler gayet iyi görünüyor ama karakterlerin konuşmaları ve duygularını ifade ettiğleri için aynı şeyi söylemeyeceğim. Öte yandan kaderimiz ve savaş takıtlarımız arasındaki bağı, aynı hareketleri yaparak adam kesmek yerine farklı davranışlar sergilemeye yönlendirilebilir bizi.

Hikayeye baktığınız zaman "asıl" hikayenin değiştirilmiş olması rahatsız edici gelebilir ama bunu Jason'ın alternatif bir geleceği olarak değerlendirerseniz, hikaye tam da mitolojilerdeki aşk ve fedakarlık eksenin etrafında dönüyor. Rise of the Argonauts, umut veren oyunlardan biri ve gördüğü kadaryla bu umudu boşça kırmayacak gibi. Bir Mass Effect olmasa da zevkle oynayabileceğimiz bir oyun olacağının kesin.

Mitolojik öğeleri içinde barındıran, görsel olarak büyülüyici ve atmosferiyle etkileyici olacak bir oyna benzeyen. Ancak aklimızda birçok soru işaretti de yok değil.

Alceme'nin ölümünden sonra Jason, aşkıını tekrar diriltilemek için zor bir karar alıp Altın Post'u aramaya çalışıyor.





Yeni yılda ona
en iyisini armağan edin!



2009'a girerken sevdiklerinizi **Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojili** dizüstü bilgisayarlarla sevindirin. Onlara dünyanın en yeni ve en iyi dizüstü bilgisayar teknolojisini armağan edin.

Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojili dizüstü bilgisayarlar tüm teknomarketler ve online satış sitelerinde.

©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC

ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft	
Steel Fury: Kharkov 1942	Simülasyon	O-Studio	

OCAK

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
CSI: New York	Adventure	Ubisoft	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition	
War Leaders: Clash of Nations	Strateji	Enigma Software Prod.	

ŞUBAT

Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment	
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms	
Demigod	RPG	Gas Powered Games	
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly	
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions	
Men of War	Strateji	Best Way	
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon	The Collective	
The Godfather II	Aksiyon	EA Games	
The Sims 3	Simülasyon	EA Games	

MART

Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCSoft	
Anno 1404	Strateji	Ubisoft	
Dragon Age: Origins	RPG	Bioware	
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios	
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont	
NecroVision	FPS	The Farm 51	

PS2

ARALIK			
Ar Tonelico 2	RPG	Banpresto	
Dragon Ball Z: Infinite World	Dövüş	Namco Bandai	
Kingdom Hearts RE: Chain of Memories	RPG	Square Enix	
Shin Megami Tensei: Persona 4	RPG	Banpresto	
The Tale of Despereaux	Aksiyon	Brash Entertainment	
Yamaha Supercross	Yarış	Belli değil	

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	

ŞUBAT

Coraline	Adventure	Papaya Studio	
Martial Arts: Capoeira Fighters	Dövüş	Twelve Interactive	

PS3

ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft	
WET	Aksiyon	A2M [Artificial Mind and Movement]	

OCAK

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition	

ŞUBAT

Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment	
Battle Fantasia	Dövüş	Arc System Work	
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ	

PS3

ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft	
WET	Aksiyon	A2M [Artificial Mind and Movement]	

MART

Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle	
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom	
To End All Wars	FPS	Kuju Ent.	
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ	

XBOX 360

ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft	

WET

Aksiyon	A2M [Artificial Mind and Movement]	
---------	------------------------------------	--

OCAK

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
RACE Pro	Yarış	SimBin	

ŞUBAT

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	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron	
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom	
The Godfather II	Aksiyon	EA Games	

MART

Dungeone Hero	RPG	Firefly Studios	
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle	
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom	
Star Ocean: The Last Hope	RPG	Tri-Ace	
To End All Wars	FPS	Kuju Ent.	
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ	

PSP

ARALIK			
Air Conflicts: Aces of World War II	Simülasyon	Belli değil	

OCAK

Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Dragon's Lair	Aksiyon	United Coders	
Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis Portable	RPG	Gust	
Star Ocean: Second Evolution	RPG	Square Enix	

ŞUBAT

Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	Collision Studios	
Petz Saddle Club	Simülasyon	Belli değil	

PRİNCE OF PERSIA

Prinny: Can I Really Be the Hero?	Aksiyon	Nippon Ichi Software	
-----------------------------------	---------	----------------------	--

MART

Phantasy Star Portable	RPG	Alfa System	
------------------------	-----	-------------	--

GOTHIC 4



Gothic 4'ün çıkış tarihi 2009'un sonları olarak belirlendi. Bu kötü haberin ardından ise Gothic 3'ün yaratıcısı Piranha Bytes, 5 Aralık'ta bir Gothic 3 ekleni paketi, Forsaken Gods'ı piyasaya sürecğini açıklayarak gönüllere su serpti.

HABER
FAZLASI

WHEEL OF TIME

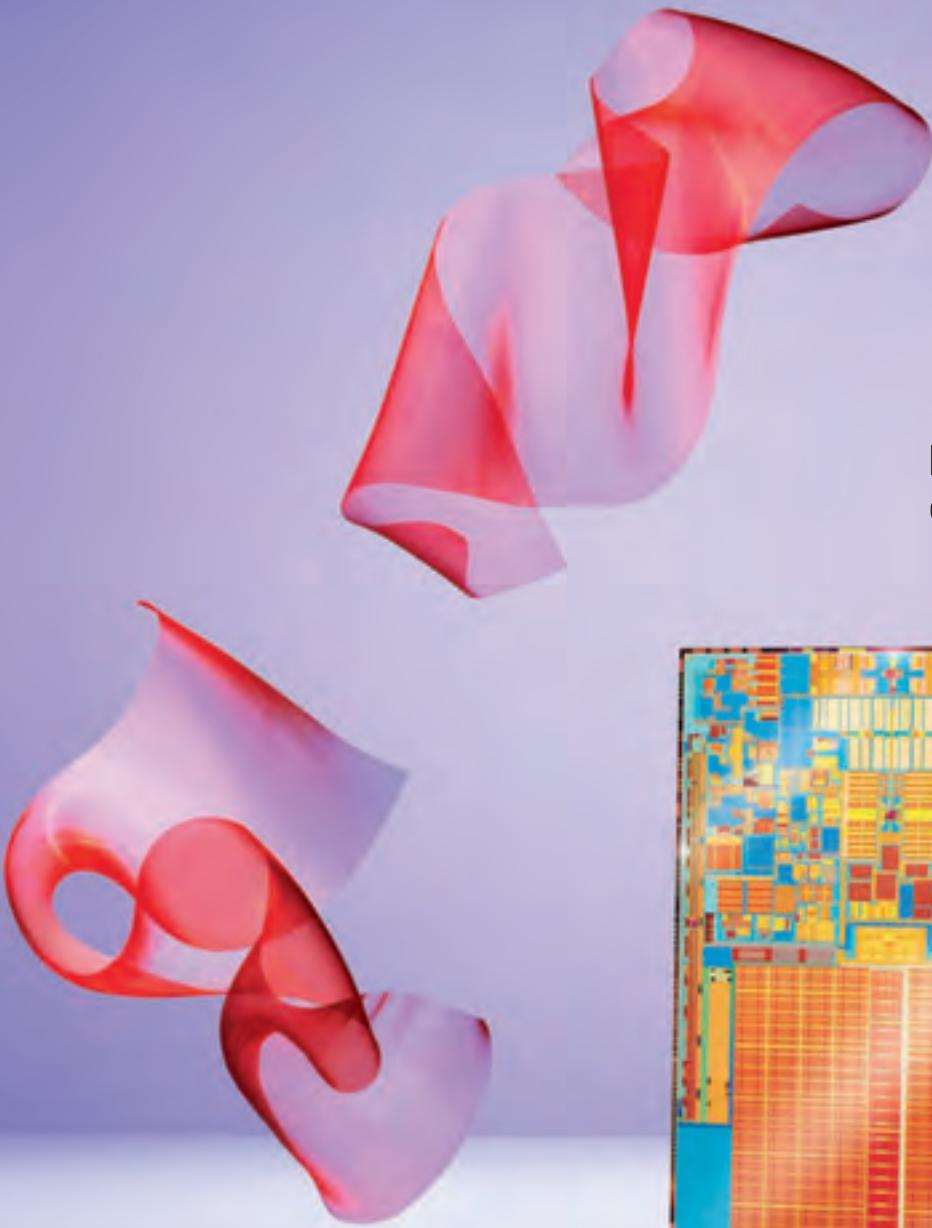


Robert Jordan'ın ünlü serisi, Wheel of Time filme ve elbette ki oyuna dönüştürüyor. İçinde Asya ve Avrupa mitolojilerinden esintiler bulunan, büyüğe ve fantezinin yoğun olarak hissedildiği seri, Red Eagle Entertainment tarafından oyuna dönüştürülecek.

COMPANY OF HEROES



Bahar ayında piyasaya çıkması beklenen Tales of Valor, şu ana kadar oynamadığınız büyük şeylek kaçırdığınız bir strateji oyunu olan Company of Heroes'un ikinci ekleni paketi. Oyunda üç yeni campaign bölümü, yeni haritalar, yeni üniteler ve savaşlarda daha fazla taktik olanağı sağlayan "direct fire" adında bir özellik bulunacak.



Dizüstü bilgisayarlar şimdi
daha hafif ve daha güçlü...
Elbette benim sayemde.



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

En iyi performans, pil ömrü ve kablosuz bağlantı özelliklerini mi ariyorsunuz?
Dizüstü bilgisayarınızda yeni Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi olduğundan emin olun.
DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDIR.

Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.



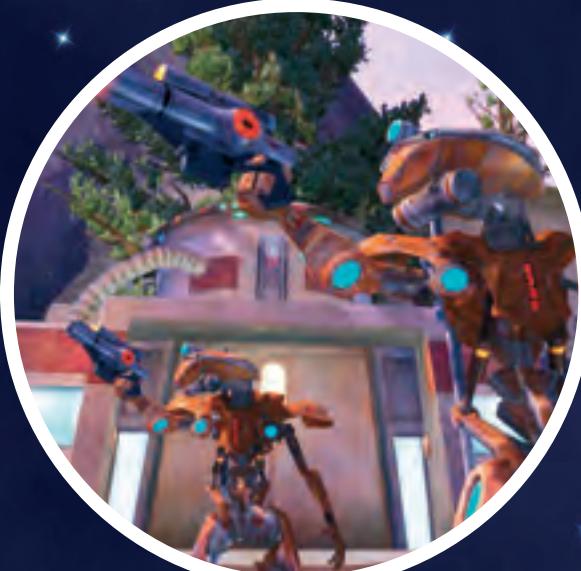


STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Korriban'ın küllerinden doğan Sith İmparatorluğu, Tython'a çekilmiş olan Jedi'lara karşı üstünlük sağlamış, savaşın kaderini değiştirecek binlerce yeni yetme asker savaştaki yerini almıştı. Bunlardan bir tanesi de şu an bu satırları okuyan ve gelecekte onu nelerin beklediğini merak eden The Old Republic oyuncusundan başkası değildi... ☺

yapım Bioware Auction / LucasArts
dağıtım LucasArts / Bioware
platform PC
Çıkış tarihi Belli değil
web www.swtor.com





2 0.000 yıldır barış içerisinde yaşayan bir galaksinin varlığını destekleyen Galaksi Cumhuriyeti, yüzlerce gezegeni ve yıldız sistemini bir araya getirmiş ve düzene Jedi'ların eline bırakmıştır. 20.000 yıllık barış, bir hayli uzun aslında; hatta o kadar uzun bir süre ki Sith İmparatorluğu'nun ortaya sadece 1500 yıl kadar önce çıkmış olması bir mucize sayılabilir. Sith İmparatorluğu, bildığınız -veya şu an öğreneceğiniz üzere- kötü emelleri olan, kötü emellerine alet etmek için Cumhuriyet'i seçen, binlerce yıldır patlamaya hazır bir volkan gibi Korriban gezegeninde bekleyen, sınırlı bir oluşum. Jedi Order'dan kovanılan ve gücün karanlık tarafıyla uğraşan Karanlık Jedi'ların kurduğu ve Korriban'da yaşayan Sith'leri de ayartarak git gide güçlü bir hale gelen Sith İmparatorluğu, zamanla Korriban'dan dışarı taşarak yeni bölgelere yayılmış ve karanlığı da beraberlerinde götürmüştür. O gezegen benim, bu gezegen de benim diyerek sonunda Galaksi Cumhuriyeti sınırlarına dayanmıştır Sith İmparatorluğu ve "Great Hyperspace War"un gerçekleşmesine sebebiyet vermiştir. O sıralar Sith'in başında bulunan büyük imparator Naga Sadow, Sith'i başarından başarıya götürmüştür ve fakat Jedi Order da güçsüz değildir ve savaşın seyrine değiştirerek Sith'i geldikleri yere, Korriban'a kadar yollar. Korriban'ı da yerle bir eden Cumhuriyet ve Jedi Order, Sith tehlikesine son verdiği düşünmektedir lakin büyük bir yanılı içersindedir...

Uzayın derinliklerinde saklanan Naga Sadow ve birçok yandaşı, Cumhuriyet'in gözlerinden uzak, tekrar gücünü toparlamaya çalışır. Kısa bir süre sonra, çevredeki mafya liderlerini de kendi himayesine alan Sith, Cumhuriyet'i hazırlıksız yakalar. Art arda büyük kayıplar veren Cumhuriyet, Jedi'ların yardımıyla bile ayağa kalkamaz.

Sith, mücadelede başarıyla ilerlerken, Naga Sadow beklenmedik bir hareket yaparak barış teklif eder; zaten dibe batmış olan Cumhuriyet de bu teklifi kabul eder. Barış kisvesi altında Cumhuriyet'in başkenti Coruscant'a saldıran Sith, Jedi Tapınağı başta olmak üzere birçok önemli bölgeyi yok eder ve altı Jedi Ustası'nı da öldürür.

İkinci bir barış anlaşmasıyla, Coruscant'ı rehin alarak bir kez daha teklif sunar Naga Sadow. Cumhuriyet artık dibe batmanın de ötesinde bir çöküntüyle bu anlaşmaya da izmasını atar. Anlaşmanın ağır maddeleri, insanların Cumhuriyet'e karşı olan güvenini ve ekonomiyi de sarmıştır.

Galaksiyi saran endişe, Cumhuriyet'in kendini Jedi Order'dan da soyutlamasına neden olmuş ve Jedi Order merkezini, anavatanı olan Tython'a taşımak zorunda kalmıştır. Cumhuriyet artık Jedi'la, Güç'le ilgisi olmayan özel timler geliştirmekte, İmparatorluk ise Güç'e yatkın çocukları birer Karanlık Jedi yapma yolunda geliştirmektedir.

Zaman hızla geçerken, Naga Sadow belli olmayan bir nedenden dolayı sırra kadem basmış ve yerini 12 Dark Lord'un komutasındaki bir konseye bırakmıştır. Cumhuriyet ile İmparatorluk arasındaki savaş tekrar alevlenirken barış anlaşması da hükümlü yitirmeye başlamış ve ortalık iyiden iyiye karışmıştır. Bir tarafta tekrar sağlamaya çalışan Cumhuriyet, bir tarafta ise güç delisi Dark Lord'ların emrindeki İmparatorluk... Peki siz; siz hangi tarafta olmayı secediniz?

Özgür düşünce> Sizi bilmem ama ben büyük ihtimalle İmparatorluk'a hız metedeceğim. Hizmet etmeyeceğim. İmparatorluk sarayının kapısında bile yatabilirim, o derece bir sempati... İmparatorluk tarafını seçtim diye de hemen beni bir Sith askeri yaptınız gözünüzde ama sizi tam o noktada durdurmak zorundayım. İşlerin arkasındaki firma Bioware ve bildığınız üzere bu firma klişelerden uzak hareketler yaparak oyuncuları başka

SAN'AT



Nasıl bir World of Warcraft'ta renk cümbüsü yaşıyor, bir Lineage'da Uzak Doğu sanatının örnekleri göürüyorsa, The Old Republic'te de Star Wars evrenine uygun bir görsellik hakim olacak. Tasarımcı ekibi yine de kendi tarzlarını ortayı koymayı planlıyor. Örneğin Sith'in vatanı Korriban gezegeninin ilk skeçlerinde devasa bir piramitin gölgésinde kalan bir avlu gözükmüyor. Ekip bu görseli hazırlarken, piramidin en yüksek noktasında İmparator'un oturduğunu, piramidin gölgelerinin İmparator'un Sith üzerindeki gücünü sergilediğini ve gün batımı tonlarının, Sith'in karanlık havasını yansıtacağını düşünmüştür.



Jedi gezegeni Tython üzerinde ise yıkık dökük bir bölgenin yeniden inşa edilerek tekrar yaşanabilir bir yer olusuna tanık oluyor. Görkemli ve sağlam yapılarla, Jedi'ların gücünü simgelediği Tython'da kullanılan mavi tonları da aydınılı, safliği ve Jedi'ların her zaman yeni günde birlikte yeni bir umudun doğduğu düşüncesini benimsediklerini gösteriyor.

Mekan örneklerinin dışında karakterler ve her türlü garip yaratık üzerinde de hummalı bir çalışma yürüten tasarım ekibi, hızla olmasa da emin adımlarla The Old Republic'i şekillendirmeye devam ediyor.

diyarlara götürmede son derece ustadır. İşte bu nedenledir ki bir "Light Jedi" olup yine İmparatorluk'a hizmet edebileceğim veya Karanlık tarafı tercih ederek Cumhuriyet'in görevlerini gerçekleştirebileceğim.

Ve şu an farkettim ki konuya bodoslama dalmış durumdayım ve bu büyük oyunun temeliyle ilgili hiçbir bilgi vermemişim. RPG üstadı BioWare'in son projesi olan The Old Republic, Star Wars evreninde geçen bir MMORPG. BioWare, devasa bir oyun dünyası geliştiriyor ve oyunun altı tane Knights of the Old Republic oyununa denk olacak kadar geniş olacağını belirtiyor. (Eklenen paketleri ve güncellemlerle daha da genişleyeceğinden emin gibiyim.) Senaryoyu üstteki satırlarda anlattığımı inanıyorum. Sırf senaryo ve diyaloglarla uğraşan 12 kişilik bir ekipin söz ediliyor ve bu, hiç de küçümsenecek bir rakam değil. BioWare'in her türlü oyununda, geniş bir hikaye örgüsü bulunduru hatırlarsınız. Bir KotOR'da, bir Mass Effect'te, verdığınız kararların oyunun gidişatına etkisi büyütü fakat bir MMO'da bunu gerçeğitmek zor ve BioWare da bunun farkında. Buna rağmen vereceğiniz kararlar oyun dünyasında değişikliklere yol açacak fakat bunların büyük etkilere yol açacağını düşünmek yanlış olacaktır.

Ahlak normları ve küreselleşen dünyadaki...> BioWare oynanış sistemi üzerinde henüz tüm detayları (Hatta hiçbir şeyi.) kesinleştirmediği için tekrar sınırlara ve seçtiğimiz tarafa nasıl hizmet edeceğimiz konusuna odaklanacağız.

BioWare, oyuncunun Star Wars evreninde nasıl bir tutum sergilemesi gerekiyi konusunu tamamıyla oyuncuya bırakıyor. Onceki BioWare oyunlarında "iyi" veya "kötü" taraftan birini seçmek, oyuncuya en büyük odtüleri veriyordu lakin burada "orta karar" olmak, her iki taraftan da bir şeyler elde etmenizi sağlayacak. Yoda, nasıl gerçeklikten iyice kopup Güç'ün ruhani kısmasına odaklandıysa, Darth Vader Güç'ün karanlık kısmasına yoğunlaşmış kendi hırsının kurbanı olduysa, Luke da her iki taraftan bir şeyler alarak yoluna devam etmiş ve belirli bir dengeyi tutturabildiği için büyük bir güç ulaşmıştır. BioWare da bu örnekte gerçekleştirdi aynen oynaya da yansıtma çalışıyor ve oyuncuların sadece bir tarafa yönlenmesinin önüne geçerek, üçüncü bir yol getiriyor.

Oyunun senaryosu ve ilerleyişi hakkında bir şeyler öğrendiniz; geriye kaldı PvP ve karşılaşacağımız engeller. BioWare WoW ve özellikle Warhammer Online'in PvP sisteminden çok etkilenenlerini saklamıyor. The Old Republic'te de Warhammer'daki gibi büyük savaşların olabileceğiğini ama bunun hala düşüncede aşamasında olduğunu vurguluyor. Oyuncuların birbirleriyle olanavaşlarında ise -özellikle Jedi'ların işin kılıcı savaşlarında- basit görüntüler kullanmak yerine gerçek bir işin kılıcı düllosunun gözlemlenebileceğini söylüyor.

Oyuncuların karşılaşacağı düşmanlar arasında da Star Wars evreninden tanındığınız birçok yaratığın veırkin bulunacağı ve bunların rastgele sayılarda, rastgele bir şekilde oyun dünyasına dağıtılmayacağı söyleniyor. Daha ilk seviyede bile oyuncular, bir araya gelip tek başına dolaşan bir Jawa'yı değil, kocaman bir K'lor solucanını yok etmeye uğraşacak. (Birinci seviyede böyle-

sine büyük bir yaratığı keseceksek, ileri seviyelerde nelerle karşılaşacağımızı merak ediyorum.)

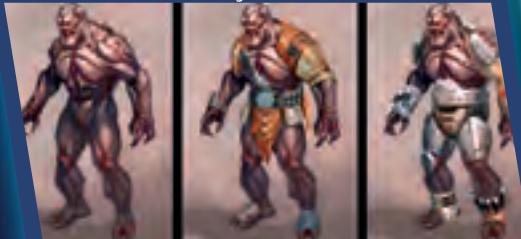
İleri seviyelerde oyuncuların nasıl birer görünümü sahip olacağı konusunda da biraz bilgi veriyor BioWare. Özellikle eşlikçiler (Bu sayfalarındaki bir kutuda konuya ilgili detayları bulabilirsiniz.) siz seviye atladıkça, onların ekipmanlarıyla ilgilenince bayağı büyük değişime uğrayacak ve sizin birer aynanız olacak. Aynı şekilde ileri seviye bir Jedi'ın, düşük seviye bir oyuncudan da görsel olarak farklı tasması ve bunun oyuncular tarafından hemen seçilebilmesi üzerine de uğraştıklarını belirtiliyor.

Şu an için sadece PC için düşündürilen The Old Republic, EA marka müdürü Frank Gibeau'dan gelen bir açıklama göre konsollar da hazırlanabilirmiştir. Warhammer Online için de konsol düşünücsesi olan EA'in bu büyük oyunu konsollardan esirgeyeceği düşünmüyorum açıkçası fakat konsol versiyonu olmasa da olur bana sorarsanız.

BioWare'in ve MMO dünyasının en büyük oyunlarından biri olmaya hazırlanan The Old Republic, şu an için bile heyecan veriyor. Oyunun arkasında RPG üstadı BioWare'in olması bir yana, Star Wars evreninde özgürce dolaşabilecek olma fikri (Star Wars Galaxies'de yaptığımız şeyi bu gruba sokmak niyetinde değilim.), istedigimiz tarafın hizmetinde bulunabileceğimiz düşünücsesi ve işin kılıcı düellolarına girebilecek olma fikri, oyun çıktıığında her şeyi bırakıp bu evrene taşınma planları yaptırtıyor insana. Güç'ün hangi tarafında olursanız olun; sizinle bu oyunda buluşacağız! ☺

Her zaman ilgiyle karşıladığımız ama çoğunlukla bizi hüsranla uğratan Star Wars yapımlarına bir yenisi eklenmiyor, eklenmeyecek. Knights of the Old Republic'in arkasındaki isim, BioWare ve LucasArts, çok iddialı bir MMO hazırlıyor; benden söylemesi.

YALNIZ DEĞİLİZ; HİÇBİRİMİZ...



MMO oyuncularının %40'ı oyunu yalnız oynamaktadır. %30'u diğer oyuncularla, %12.8'i aileleriyle, %3'ü oyuncak aylarıyla ve geriye kalan kesim ise uyuyarak bu oyun türünde yer almaktadır. Her ne kadar bir grup kurmak, o grupla kaynaşmak, raid günleri düzenlemek ve nihayetinde Alaska'da tanıttığınız o kızla evlenmek üzere planlar yapmak eğlenceli olsa da yadsınmak gereklidir. Kadar büyük bir kitle MMO'larda yalnız takılmayı sevmekte. BioWare de bu konuda bir atılım yapıyor ve The Old Republic'te, yanınızda size eşlik edecek, yapay zekanın ürünü arkadaşlar getiriyor. İnsanlar, robotlar, birbirinden farklı uzaylıırklar, dilleri minden türde ve görevde ve görev dışı aktivitelerinizde size eşlik edebilecek. Eşlikçilerinizi ustalık, sadece basit birer yapay zeka da olmayacak. Onlara ilişkilerinizi geliştirebilirsiniz, ne kadar çok bağ kurarsanız onlardan o kadar fazla fayda sağlayabileceksiniz. Bazı hareketlerinizin geri dönüşü de olamayacağı için dikkat olmanız gerekebilir; hareketlerinizden hoşlanmayan bir eşlikçi istemeyeceğinizi düşünmüyorum.

Açıklanan ilk eşlikçimiz, Dashadeırkı. Güç'e karşı dayanıklı olan bu güçlü ırk maalesef gezegenlerinden olmuş ama yılmamışlar. Dashade, bir Jedi avcısı olarak nitelendiriliyor ama diğer yetenekleri hala belirlenmiş değil. Eşlikçilerinizi nasıl kontrol edeceğimi, Dashadeırkı'nın bir üyesi bizi dinleyip dinlemeyeceği konuları da henüz belirginlik kazanmamış durumda ama eşlikçi konusu bir hayatı heyecan uyandırıcı. (Yanınızda şapka takan penguenler dolaştırmaktan çok daha iyi.)

AYDINLIK TARAF

- ⦿ Senaryo ve oyuncunun senaryodaki yerin çok iyi hazırlanıyor
- ⦿ Oyunun ardında BioWare olması amatörce hataların ve klişelerin oyununda yer almayaçagının bir göstergesi

KARANLIK TARAF

- ⦿ Önümüzdeki 10 yıl içerisinde tamamlanacak gibi geliyor zira oyunun içeriği çok geniş
- ⦿ "Senaryo, ahlaki değerler..." derken oyunu oynamaktan çok karallara odaklanmak zorunda kalabiliriz



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR



Miller ve Petrenko... İkinci Dünya Savaşı'nı farklı cephelerde yaşayan ancak aynı kaderi paylaşan iki asker... Birbirlerini asla tanımadıkları olabilirler ancak aynı amaca hizmet ettiler için, birbirini tanıyan iki insandan daha yakınlardı birbirlerine...
Onların kaderine ortak olmak için ne bekliyorsunuz?



alternatif



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Call of Duty serisi gibi ikinci Dünya Savaşı'ni konu alan Brothers in Arms: Hell's Highway, oynanış yapısı itibarıyle benzerlerinden ayrılıyor. HH'de yanındaki askerlerle savaş meydanlarında yol alırken çok daha temkinli olmaları ve silah arkadaşlarına sık sık komut verecek onları verimli bir şekilde kullanıyoruz. Aksi halde düşmanları öldürmek kadar hayatı kalmak da bir hayli zor.

Yam bir yıl önceydi, çok iyi hatırlıyorum. Askere gitmemeye sayılı günler kalmıştı ve ben de son yazılarımı yazıyorum. Canımdan çok sevdiğim ekip arkadaşımı geride bırakacak olmanın verdiği üzünlü bana verilen görevi yerine getirmeye çalışıyordum. 2007 yılının Aralık ayında payına düşen en önemli yazı ise Call of Duty: Modern Warfare'dı. Yıllarca Call of Duty ve Call of Duty 2 oynamış, üstelik her Ramazan Ayı'nda sahra kadar süren multiplayer etkinliklerine katılmıştım. Büylesine savaş tutkunu, büylesine oyna

doyamayan bir insandım. Serinin ilk iki oyunundan sonra oynadığım Modern Warfare ise görsel olarak seriyi fazlaıyla ileriye taşıırken, içimde bir burukluk yaratıyordu. Çünkü her ne kadar tarih bilgisi çok iyi olmayan biri olsam da ikinci Dünya Savaşı'na hayrandım ve bu savaşı konu almayan bir Call of Duty'ye hazır değildi bümeyim. Sonunda serinin en iyi oyununu, ekip arkadaşımı, ismini, eşimi (!) ve dostumu geride bırakarak Türk Silahlı Kuvvetleri'ne teslim oldum. Şimdiye bir yıl aradan sonra yine bir Call of Duty incelemesiyle karşınızdayım. Bu, basit bir tesadüf müdür sizce? Yazı bitsin de bu konuya düşüneyim biraz.

Kaçınıcı Dünya Savaşı?> Call of Duty serisi özüne dönerek yeniden ikinci Dünya Savaşı'ni konu alıyor bu oyunda. Üstelik bu kez savaşı çok daha detaylı ve etkileyici bir anlatımla sunmuşlar. Oyun açtığım andan itibaren beni karşılaşan videolar, dünyanın en çok para kazandıran savaşını net bir biçimde sergiledi bana. Oyna başladığımda ise ilk "bağlama" videosu ve Kiefer Sutherland'in sesi ile karşılandım. Sadece iki sezonusunu izlemiş olmama rağmen bir 24 hayranı olarak Kiefer Sutherland'e de hayran olduğumu söyleyebilirim. Bu nedenle kendisinin oyunun kilit karakterlerinden Sergeant Roebuck'i seslendirmesi, oyuna olan sevgimi ve saygımlı bir anda ikiye katladı. (Bu arada, Gary Oldman'ın da seslendirme kadrosunda yer aldığınot düşeyim.)

Er Miller olarak başladığım oyunun ilk sahnesi çaresizlik teması üzerindeydi. Gilbert Adaları'nda cereyan eden sahneler Japonlar, benimle aynı safalarda yer alan bir askeri ve beni konuşturmayı çalıştı ancak gizimi çıkarmadım. Silah arkadaşım da bu duruma tepki gösterince... Düşmanlar gerçekten acımasız sevgili okurlar. Önce suratında sigara söndürdüler, sonra



Ağaçlara tüneyen Japon askerlerine dikkat; beklemediniz bir anda beklemediniz bir kurşunla ölebilirsiniz.

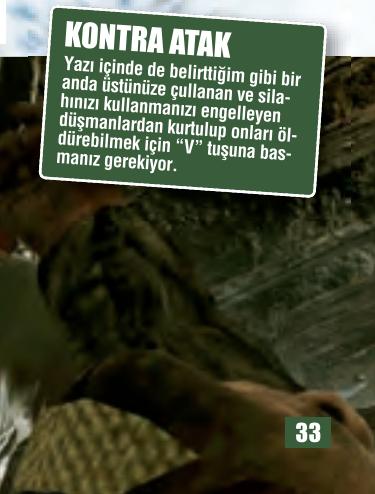


da boğazını bir hamlede kesiverdiler adamın. Sonunda sıra bana geldi, kendimi geriye atmaya çalıştım ve... Son anda yetişen Sergeant Roebuck ve adamları beni kurtardılar. Kafama bir miğfer, elimde bir tüfek tuttuşturduları an yeniden savaşın içindeydim artık. Denizin ve doğanın güzel atmosferini bir kenara bırakıp içinde bulunduğumuz durumdan ve ortamdan kurtulmamız gerekiyordu. Ancak kendilerine has savaş taktikleri olan Japonlar bizi bir hayli uğraştırdı. Sonunda kendimizi atabileceğimiz botlar bulduk ve son sürat sahile koşmaya başladık ama o da ne! Neyse ne; oyunun önemli ve çarpıcı sahnelerinden birini anlatmak olmaz. Bu noktada şunu söylemem gerekiyor ki WaW'un gidişatı içinde barındığı öyle sahneler var ki etkilenmeniz ve yerinizden hoplamamanız elde değil. Hala heyecanla hatırladığım bu sahneleri anlatmamak için zor tutuyorum kendimi ama bunu yapmamalıım; bu sahneleri habersizce ve anbean yaşamanız gerekiyor.

Ssss!> Savaş ve Amerikalılar ile Japonlar arasındaki mücadele son hızıyla devam ediyor. Bir sonraki durağımız Pala'u'nun Peleliu bölgesi. Bir çırarma operasyonundayız bu kez ve başımızda yine Sergeant Roebuck bulunuyor. Sahile dayanıyoruz,



kapakları açma zamanı ama o da ne! Bir kontra atak ve kendimi suların dibinde buluyoruz. Neyse ki kendimizi suyun yüzeyine çıkarabilecek gücümüz ve inancımız var. Silah arkadaşlarımızla bir araya geldiğimizde kilit bir rol üstlenerek savaşın devamını getirecek hamleyi yapıyoruz. Sonrasımdaysa yine çatışmalar, kanrevanı hatırladığım, yanın ya da henüz dumani tüten düşmanlar... WaW'un ön plana çıkan silahlardan birinden bahsetmem gerekiyor bu noktada: alev makinesi. Zaman zaman kurşunlar, el bombaları ya da patlayıcılar işimizi görmeyebiliyor. O halde alev makinemizi elimize alıp dehşet saçabiliriz! Zaman zaman düşmanlarımızın sakladığı delikleri ateşe vermek, hem işimizi kolaylaştırıyor, hem de garip bir hiz veriyor nedense. Düşmanların



KONTRA ATAK

Yazı içinde de belirttiğim gibi bir anda üstünüzü çullanmanız ve silahını kullanmanızı engelleyen düşmanlardan kurtulup onları öldürmek için "V" tuşuna basmanız gerekiyor.

PC İNCELEME / KAPAK KONUSU

REHBER

DEATH CARDS

Oyunun senaryo modunu oynarken gözünüzdür dört açısanız haritaların çeşitli bölgelerine yerleştirilmiş silah - miğfer oluşumları göreceksiniz. Bu oluşumlar oyunda Death Cards olarak adlandırılıyor ve bunları topladığınız takdirde cooperative modu için ekstra özellikler açabiliyorsunuz. Sizin için konuyu biraz daha detaylandırdı kartları tek tek tanıyalım.

KUPA SEKİZLİSİ

1. Kart: Thunder

Özellik: Kafalarından vurdugunuz düşmanlar patlıyor.
Görev: Semper Fi

Oyunun ilk sahnesinde içinde bulunduğum durumdan kurtulur kurtulmaz bize bir miğfer ve silah veriliyor. Bunları alır almadır ilerleyin ve karşınıza çıkan ilk kulübe girin. Oyundaki ilk Death Card bu kulübede.

SİNEK DÖRTLÜSÜ

2. Kart: Hard Headed

Özellik: Düşmanlar silahınızdan çıkan kurşunlardan daha az zarar görür.
Görev: Little Resistance

Sahile çıkışma yaptığımız bölümün sonuna doğru hava desteği almamız gereken ikinci bir an daha yapıyor. Bir binadan makineli tüfeklerle taranıyoruz ve ekipimiz bir kamyonetin arkasına sıkışıyor. Bu anda bir şekilde binaya yaklaşır duvar dibine yanastyınızda ikinci kartı bulacaksınız.

KUPA PAPAZI

3. Kart: Suicide King

Özellik: Patlayıcı özelliğini tabanca kurşunu kazanıyorsunuz.
Görev: Hard Landing

Private Miller'in senaryosunda tankları havaya uçurduğumuz bölüm. Kendimizi siper atıp yıkık bir binadan gelen saldırıyla karşı koymaya çalışıyoruz. Düşmanları temizleyip binaya yaklaşmayı başarısız soldaki kapıdan girin ve işin olduğum yere gidin.

KARO BEŞLİSİ

4. Kart: Cold Dead Hands

Özellik: Maalesef ölen düşmanlar silah dövmüyorlar. Böylelikle mühimmatınız çok kısıtlı hale geliyor.
Görev: Vendetta

Private Petrenko'nun senaryosunda Reznov'u takip ederek bir binaya giriyoruz. Reznov bu sırada bir şeyler anlatırken siz de tezgahın arkasına geçin ve dördüncü kartı alın.

JOKER

5. Kart: Sticks & Stones

Özellik: Ateşli tüm silahlardan yok oluyor.
Elimizde sadece bıçağınız kalmıyor.

Görev: Their Land, Their Blood
Çiftlik gibi bir bölgede ilerlediğimiz bölümde bir ahıra rastlıyoruz. Bu ahıra girip etrafı iyice aradığınız takdirde beşinci kartı göreceksiniz.

KUPA KIZI

6. Kart: Vampire

Özellik: Sağlığınız sadece düşmanları öldürerek artıyor.
Görev: Burn 'Em Out

Oyunun en hareketli bölmelerinden birinde hem ağaçların üstündeki sniper'larla, hem de sağдан soldan yağımur gibi yağan el bombalarına karşı korunmaya çalışırken etrafı da pür dikkat süzmemiz gerekiyor. Makineli tüfeklerin konuşlandıığı küçük odaları tek tek ziyaret edersiniz altıncı kartı bulabilirsiniz.

KARO DOKUZLUSU

7. Kart: Flak Jacket

Özellik: Düşmanlar el bombalarından daha az zarar görürler.

Bir Fallout 3'teki köpeğe bakın, bir de buna... Köpeğin boynunu kırarak canımı kurtardığım bu sahneyi Elif görmedi neye ki.



Çaresiz kaldığımız bir anda Reznov koşuyor yardımımıza.



bağırarak, acı çekerek ve bilincsizce sağa - sola koşuşturmalarını izlemekse keyfinize kalmış. Pek iç açıı sahneler değil belki ama ülkeniz için savaşıyorsanız ve size birtakım imkanlar tanınmışsa gözünüzü kırpmamalı ve gerekeni yapmalısınız.

Oyunun A.B.D. için süregelen senaryosunun devamını size bırakıp, Ruslardan bahtesmek istiyorum. WaW'un Nazilere karşı savaş verdigimiz başlangıç noktası, oyunun başlangıcından çok daha fazla etkiledi beni. Sessizlik, onlarda ölü beden ve canını kurtarmak için klini kırıdatmayan Er Petrenko; bu biziz. (Biiip!) Tüm bu gerginliğin ardından yine aksiyona dalıp Naziler birer birer avlıyorum. Amerikalı bir asker olarak alev makinesiyle tanıştıktan sonra Rus askeri olarak da sniper ile buluşma vaktim geldi. Bir yerlerden kurşun sesi geliyor ama nereden? Canıma kasteden bu pis Nazi nerede? Buldum! Eskiden karşılaşduğum Nazi askerlerine göre daha zeki, sürekli yer değiştiren ve kendini göstermeyecek bir düşman var karşısında, ama onun sonu da diğerlerinden farklı olmayacağı. Tam bu noktada ikinci kez senaryo anlatımımı kesiyorum; aksi halde şikayet maillerinizle boğuşmak zorunda kalacağım ki aman aman...

WaW'un iki farklı senaryo üzerinden oynanıyor olması ve senaryonun bu şekilde sunulması büyük keyif verdi bana. Aynı kaderi farklı cephelerde yaşayan iki askerin hikayesini birebir olarak yaşamak, oyunun atmosferine büyük katkı sağlıyor. Üstelik bu iki askerin kader ortaklıkları, sadece aynı savaşta yer almalarından ibaret değil. Hem Miller, hem de Petrenko silahsız, çaresiz ve ölümün kıyısındayken geçiyor kontrolümüze. Tabii ki

Kiefer Sutherland'in seslendirdiği Sergeant Roebuck.



SİLAH ARKADAŞLARI



World at War'un en önemli özelliklerinden birisi olan cooperative modu, aynı anda dört kişinin omuz omuza verip düşmana birlikte karşı koymasına imkan tanıyor. Kendinize üç online silah arkadaşı bulduğunuz takdirde oyunu çok daha eğlenceli bir şekilde oynamak mümkün. Öte yandan klasik multiplayer yapısında sekiz mod mevcut ve bunlar arasında da yıllardan beri aينا olduğumuz team deathmatch ve capture the flag gibi seçenekler yer alıyor.

Kiefer Sutherland ve Tommy Gun yan etkenleri sayesinde Miller'in senaryosunu oynamak daha çekici geldi bana. Ancak Petrenko'nun kaderine şahit olduğumuz başlangıç noktasının çekiciliği ve yıkık dökük şehir içindeki yaşam mücadeleisinin hakkını da vermem gerekiyor. Öte yandan senaryo boyunca oyunu renkli kılan ara sahneler de oldukça başarılı. Örneğin; Petrenko'yu kontrol ettiğimiz bir bölümde kapana kışıldığımız bir an var. Oyunun bu anı öylesine başarılı hazırlanmış ki panik içinde sağa - sola koşuşturuyor ve içinde bulunduğu bölüm durumdan kurtulmaya çalışıyor. Kurşun yağmurunun yanında, alev makineleryle içinde bulunduğu binayı kül etmeye çalışan Nazilerden



VISTA'DA CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Artık anlaşılan o ki Call of Duty serisi sağlam grafiklerle çıkmaya devam edecek ve kaliteyi düşürmeyecek. Şefik de ofisteki yeni, taş gibi bilgisayarında Vista'yla bu oyunda benim ev PC'mde kolay kolay göremeyeceğim fps'yi gördüm. Burada "fps" dediğim First Person Shooter değil

tabii ki; "frames per second" yani saniyede ekrana gelen görüntü sayısı. Oynadığımız oyunların akıcılığı bu sayının yüksekliğine bağlıdır ve 23'ten yukarı rakamlar iyidir. Bugün 1000 Dolar civarı ortalama bir oyun PC'sinde bu rakamı ve üstünü çok rahat yakalayabilirsiniz. Önceleri

ekran kartının belleğinin RAM'e yedeklenmesi vardı ama Vista SP1'de bu ortadan kaldırılmıştır daha güçsüz sistemlerde de sağlam performans sağlanır hale getirildi. Call of Duty: World at War, Vista'da bizi oldukça memnun etti; siz de edecektir.



Oyunun dramatik sahnelerinden biri...



kurtulmak isterken, bir anda bina çökmeye başlıyor ve yıkıntıların altında kalyoruz. Aynen oyunun başında olduğu gibi çaresizlik hissini yaşamaya başlamışken, son anda yardıma gelen silah arkadaşımız bizi kurtarıyor ve yolumuza devam ediyoruz.

Tommy!> Tüm kendimi tutma çabalarım sonucu senaryo anlatımını bir kez daha kesip oyunun "oyun" yönünden bahsetmem gerekiyor. WaW'un oynamış açısından önceki oyunlarla ne gibi farklar yarattığını söylememi beklemeyin çünkü pek bir fark yok. Elbette ki bunu olumsuz bir detay olarak söylemiyorum çünkü serinin ilk oyunundaki oyun mekanığı öylesine başarılı ve akıcıydı ki bir an olsun değişiklik istedigimi hatırlamıyorum. Call of Duty'nin olabilecek en basit tuş dağılımına sahip olması, oynamabilirliği en üst seviyeye çıkarıyor. Klasik yön ve silah



THE WORLD AT WAR



Call of Duty serisinin yeni oyununa da ismini veren World at War, 1973 yılında yayınlanmaya başlayan bir belgesel asılnda. (İsim verme konusunda emin değilim aslında ama ilham kaynağı olmuş olabilir.) 26 bölüm olarak hazırlanan ve 22 saatin üzerinde süreye sahip belgeselde 1933 yılından itibaren gelişen süreç ve ardından gelen ikinci Dünya Savaşı'nın önemli bölgüleri anlatılıyor. İngiliz Film Enstitüsü tarafından 2000 yılında En İyi 100 İngiliz Televizyon Programı arasında gösterilen belgesele nasıl ulaşacağımı ben de bulamadım açıkçası.

kullanımı tuşlarının dışında elimizin en çok gideceği tuş ise "G". El bombası atabilmek için bastığımız bu tuşun -önceki oyunda olduğu gibi- daha önemli bir işlevi var ki atladiğiniz takdirde ölüm kaçınılmaz oluyor. Düşmanların attığı el bombalarını geri atabilmek için de bu tuşa basmalısınız. Oyun boyunca 100 defa ölecekseniz bunun en az 50'si el bombaları yüzünden olacağı için bu detayı atlamanızı öneririm. Öte yanda "V" tuşıyla da yakın mesafeden düşmanları öldürebiliyorsunuz. Elimizdeki bir biçak ya da tüfeğimizdeki süngü bu işi görüyor. Ayrıca düşmanların bir anda üstümüze atlayıp silahımızı devre dışı bıraktığı anlarda da bu tuşa basmak hayat kurtarıyor. (Üzerimize atlayan düşmanlar arasında Nazilerin kurt köpeklere de var ki Fallout 3'teki köpeklere çok daha iyi gözüküyorlar.)

WaW'un silah yelpazesinden de bahsetmek lazım. Aslında yillardır ikinci Dünya Savaşı konulu oyunları oynayan oyuncuların bu konuda uzmanlaştığını söyleyebilirim. (Bu konuda Burak'ın da iddialı olduğunu düşünüyorum.) Özellikle Amerikan Ordusu'nun bu konuda daha zengin bir şekilde sunulduğu oyunda yillardır tek bir favorim vardır ki ↳



⇒ Görev: Relentless

Bölümün sonunda öünüze iki yol seçeneği çıkıyor: Sağdaki yol ve soldaki yol. Birlardan birini seçip ilerlediğinizde bir süre sonra, bu iki yolu birleştiren bir başka yola ulaşıyorsunuz. İşte bu yolu ortalarına doğru kartı buluyorsunuz.

MAÇA VALE

8. Kart: Body Armor

Özellik: Düşmanlar sadece kafalarından vurdüğünüzde ölüyor.

Görev: Ring of Steel

Binanın avlusuna girin ve sol tarafta doğru ilerleyin. Duvarın arkasında görevciniz mişfer, bir sonraki kartın habercisi durumunda. Gidin ve kartı alın.

MAÇA ASI

9. Kart: Undead Soldier

Özellik: Öldürüdüğünüz düşmanlarınız dırılıyorlar.

Görev: Eviction

Alman askerlerini bir bir öldürdükten sonra harabe halindeki binanın yıkık duvarlarını teker teker geride bırakın ve alt kata inebileceğiniz yeri bulun. Dokuzuncu kart alt katta bekliyor sizi.

SİNEK ONLUSU

10. Kart: Painkiller

Özellik: Co-op modunda ölen arkadaşınızı vurdüğünüzda onları hayatı döndürüyorsunuz.

Görev: Blowtorch & Corkscrew

Patikayı aştıkten sonra çanta içindeki patlayıcıyı alın ve mühimmat bulunan sığınakları patlatın. İlk sığınağı patlatıktan sonra sola doğru ilerleyin. Biraz ilerde taştan bir yapı içerisinde sallanan bir ceset ve 10. kartı göreceksiniz.

KARO ÜCLÜSÜ

11. Kart: Berserker

Özellik: Beş saniye içinde üç düşmanı vuruna kısa süreliğine Rage moduna geçiş yapıyorsunuz. Bu modda hasar görmüyor ancak hiçbir atesli silahı kullanamıyorsunuz.

Görev: Breaking Point

İlk havanı etkisiz hale getirdikten sonra merdivenleri çıkışın ve üçüncü havanın da işini bitirin. Bu noktada eğer sağınızda Shuri Kalesi'ni görüyorsanız biraz ilerde, küçük bir kulubün içine yerleştirilmiş olan 11. kartı bulabilirsiniz.

SİNEK ALTILISI

12. Kart: Paintball

Özellik: Çatışmalar sırasında kan yerine boyaya çıkarıyor.

Görev: Heart of the Reich

Bölümün hemen başında Reznov bizi sürükledikten sonra biraz da gevezelik yapıyor. Bizi ayağa kaldırap elimize bir silah tutuşturduktan sonra hemen sola doğru ilerleyin ve metro girişindeki kartı alın.

MAÇA IKİLİSİ

13. Kart: Victory

Özellik: İşte gerçek savaş modu! Friendly fire açık ve ekranındaki göstergeler sınırlı.

Görev: Downfall

Merdivenlerden yukarı çıkarak tiyatro koridorlarına gelin. İlk önce sola, sonra sağa; basamaklardan devam ettikten sonra sola ve sonra tekrar sağa dönün. Karanlık bir odaya geleceksiniz ve burada son kartı bulacaksınız. ↳

HAVA SALDIRISI

Zaman zaman piyade olarak gücünüzü yetmeyecəği anılar olacak ve bu anında yolunuza açmak için hava saldırısı desteği almanız gerekiyor. Bu sırada iyi siper almayı unutmayın çünkü elinde telsiz olan bir düşman askeri fazlaıyla dikkat çekiyor.



We need rockets on those MG's ASAP!

♦ o da Tommy Gun, yani Thompson M1A1. Askerliğim süresince bir an olusun bu silahı görebileceğimi umut etmiştim, hatta bu konuda bir ışık da doğmuştu ama... Elbette M1 Garand ve Springfield gibi klasikler yerli yerinde duruyor ve bunlara ek olarak -daha önce de söylediğim gibi- alev makinesi ile zenginleşiyor portföymüz. Rusların Mosin'i, Almanların Kar98'i ve Japonların Katana'sı da akımda kalan ilk isimler. Anlayacağınız, oyun boyunca birçok silahı görme, tanıma ve kullanma şansınız oluyor.

Savaşın bende bıraktığı izler...>
Biraz da genel ve teknik detaylara



Ormanda sakin sakin ilerlerken bir anda etrafı aydınlatan işaret fişegi, telaşa kapılmamıza neden oluyor.



değineyim artık. Nedir bunlar? Atmosferiydi, grafiğiyydi, seslendirmesiyydi... İlk olarak grafiklerden bahsetmek istiyorum; hazır ofisimize yepyen bir bilgisayar gelmişken tüm detayları üst seviyeye çektim ve gördüklerime hayran kaldım. Oyunun gürselliği müthiş ve savaş atmosferini kusursuzca hissettirdi bana. İlk bölümlerde yol aldığım ağaçlık bölge, düştüğüm tuzak ve fişekle bir anda aydınlanan ormandaki ışık hüzmeleri gözlerimi kamaştırdı. Karakterlerin modellemesi ve animasyonlar da muhteşem. Modern Warfare ile yeni nesil grafiklere geçiş yapan serinin, bundan sonra da çitayı biraz olsun aşağıya düşürmeyeceğinin garantisini budur herhalde. Ayrıca



SUBIRANI - That's our extraction point.





**Askerdeyken yatağınızı toplarken
böyle bir kırışıklık bırakmayın demeyin.**



savaşın geçtiği bölgeler de görsel açıdan mükemmel. Bölüm tasarımları konusundaysa çizgisel ilerleyişi yansıtımama çabası göze çarpıyor, ama her Call of Duty oyunu gibi WaW'da da böyle bir detay var. Olsun, ben şikayetçi değilim. Öte yandan göz - gez - arpaci kullanımı sırasında

hedefe odaklanma ve merkezden dışa doğru oluşan bulanık görüntü, işimi kolaylaştırdığı gibi gerçekçiliği de bir basamak ileriye taşıyor. Bir kamyonetin arkasına sıçınip uzaktaki bir düşmana nişan alırken, düşman ile kamyonun aynı netlikte görünmesine yıllardır sesimizi çıkarmamıştık ancak böyle bir imkan varken bundan sonra kimse bizi kandıramaz!

Yazının başlarında bahsettiğim gibi Kiefer Sutherland'in seslendirme kadrosunda yer alması beni mest eden bir detay ve bu durum, oyunun bu konudaki iddiasını da ortaya koyuyor. Sutherland'ın dışındaki karakter seslendirmeleri, diyaloglar, silah sesleri ve diğer tüm sesler de savaş atmosferine katkı sağlıyor. Bu noktada oyunun müziklerine



FORUMLARDAN ALINTILAR

Aşağıdaki yorumlar IGN'in, GameSpot'un ve GameSpy'in forumlarından alınmıştır.

- Oyun göre çarpıcı ama ben CoD'ü çok sevmiştim ve devamını bekliyordum. Yine de bir İkinci Dünya Savaşı FPS'si olarak kesinlikle harika! (Ria_enigma)
- CoD: WaW'ın multiplayer'i, CoD'ünkü kadar eğlenceli değil. Silah geliştirme seçenekleri sadece üçte biri kadar ve silah sesleri hiç de CoD'ye olduğu gibi gerçekçi değil. Eğlenceli ama büyük kardeşi kadar kalıcı olursa şarşarım. (LilSquirt)
- Nazi zombiler kulağa dehşet getiriyor! (aj_619_TNA)
- Silah geliştiricileri bence yeterli ancak kazanıldıkları sıra değişik, ayrıca zaten pompa tüfekte durbün gibi şeyler zaten saçılıyordu. Sesler CoD'teki kadar bomba değil, oyun tarzları da çok değişik ama ben ikisinde de eğleniyorum. (Vask8219)
- Arkadaşımı oynarken on dakika izledim bence oyun berbat! Baştan sonra script'lerle dolu ve çizgisel bir oyun, on yaşındaki çocuklar için ben olsa olsa iki veririm! (BarbosuEugen)
- Ölümsüz kaptan Price nerde?! İlk iki ve dördüncü oyundan sonra onu görmek için sabırsızlanıyorum! (Nic2000)

de ayrıca dikkat çekmek isterim. Savaşın gidişatına ve temposuna göre değişkenlik gösteren müzükler, atmosfer dediğimiz klişeye katkı sağlayan bir diğer faktör. (Atmosfer ve katkı sağlamak... Bu ikisine de alternatif bir şeyle bulmalı!)

Son olarak oyundaki tarih dersi faktöründen de bahsetmek istiyorum. WaW'da aldığımız görevleri neden yaptığımız ve bu noktaya nasıl geldiğimiz basit, net ve görsel açıdan özenle hazırlanmış videolar eşliğinde anlatılıyor. Videoları asla geçmemenizi öneriyorum çünkü hem verilen emege haksızlık etmiş, hem de yapımcıların bize sunduğu tarih dersini pas geçmiş olursunuz. Bugüne kadar İkinci Dünya Savaşı içerikli oyunları paldır küldür oynayıp içeriye dikkat etmeyenler, WaW sayesinde savaşın -belli bölgülerinin de olsa- gidişat hakkında fikir sahibi olabilirler.

Artık yazısı bir sonuca bağlama zamanı geldi. Bugüne kadar dikkat çekici bir falsosunu görmemişim Call of Duty serisi, İkinci Dünya Savaşı konseptine dönen yeni oyunuyla yine mest etti beni. Oyunun her yönüyle başarılı olduğunu bildirirken sizi silah arkadaşım olmaya davet ediyorum. Bana yer ve zaman verin, yeter!

**1.1
yaması**
World at War'ın piyasaya çıktıktı gün oyun için 1.1 versiyonlu bir yama yayınladı. Bu yama sayesinde oyunun mevcut hataları gideriliyor. Özellikle Mods seçenekinin aktif hale getiriliyor olması, yamaya dair önemli bir detay.

**11
oyun**
2003 yılında dünyaya gözlerini ayan Call of Duty serisi, farklı platformlarda farklı isimlere sahip olmak üzere 11 farklı oyundan oluşuyor.

**94
puan**
Serinin önceki oyunu olan ve İkinci Dünya Savaşı konseptinin dışına çıkan Modern Warfare'ea 94 puan vermişik.

**460
ekran görüntüsü**
Bu sayfaları süslemesi için en iyi görselleri hazırlamaya çalışırken aldığı ekran görüntüsü sayısı.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

ARTI Sunum, grafik, animasyon, ses, müzik, atmosfer ve daha birçok detay

YAPIM Treyarch
DAĞITIM Activision
TÜR FPS
DIĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
WEB www.callofduty.com/codww/
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 256 MB Ekran Kartı, 8 GB Sabit Disk Alanı
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 1 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı

EKSİ Zaman zaman bizi zor durumda bırakan yapay zeka, beni olmasa da bazlarını bayma ihtiyali olan içerik
"İkinci Dünya Savaşı sıkı araklı" diye çıkmayan karşıma! Ben bu savaşı da, bu savaşı konu alan oyunları da seviyorum ve böylesine kaliteli oldukları sürece sevmeye devam edeceğim.

9,5





WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

*Sosyal hayatı son vermenin ve binlerce eşya keşfedip,
yüzlerce defa zindan temizlemenin keyfini yeniden
yaşamanın zamanı gelmişti. Blizzard'a para basan
sanal köleler miyiz? Eğleniyorum, öyleyse evet! ☺*

HANGİ BÖLGEDE, NE VAR?



BOREAN TUNDRA

Level Aralığı: 68 - 72

Uçuş Noktaları:

Alliance

Valiance Keep

Fizzcrank Airstrip

Horde

Warsong Hold

Taunka'le Village

Bor'gorok Outpost

Amber Ledge

Transitus Shield

Unu'pe

Zindan: The Nexus

Level 71 - 73 The Nexus

Level 80 The Oculus

Raid: The Eye of Eternity



→ 1 yıllık, hatta belki de daha uzun zamandır bir dergi editöryüm. İtiraf ediyorum: Hayatımda ilk kez bir oyunu yazarken bu kadar çekiniyorum. Çünkü şimdiden kadar hep ilk defa benim gördüğüm şeyleri sizlere yazmıştım. Ama hayatımda ilk kez bir oyunu, benden daha fazla bilen birileri için inceleyeceğim. Hani Lich King'den bile bu kadar korkmamıştım. Hatta Illidan bunun yanında sıvırısinek saz gelir. Açıkçası oyunun Beta'sını oynamama karşın, bir karakteri 80. level yapmanın oyundan alacağım tüm keyfi öldürecekini bildiğim için böyle bir işe girişmemisti. Nasılsa oyun çıkışına uzun bir süre kendimi kampa sokarım ve her şeyi keyfini çıkarta çıkarta yaparım diye düşünüyordum. Fakat zamanın darlığı beni zombie dönüşmüş bir editör olarak karşısına çıkmama neden oldu. Merak etmeyein, oradan buradan okunanları ya da resmi açıklamaları ve dedikoduları yazmayacağım. Ne göründüsem onu anlatacağım ve önmüzdeki aylarda, özellikle level 80 sonrası oyun tecrübesiyle ilgili, ipuçlarıyla dolu, çok daha kapsamlı bir yazılarla sizleri buluşturacağım. Şimdi daha fazla yer kaybetmeden, World of Warcraft: Wrath of the Lich King'de sizin neler bekliyor hep beraber bakalım!

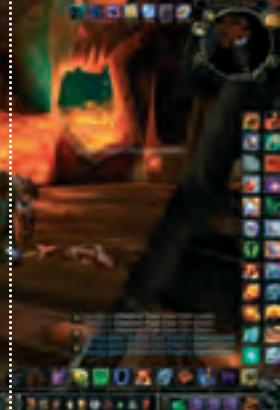
Burning Crusade sonrası> Hepimiz BC'nin içini dışına çıkartmış, hatta Blizzard'in son zamanlarda achievements sistemini oyuna dahil etmesiyle beraber oyalanacak bir şeyler bulmuştur. Hatta hazır güçlenmişken, Illidan'ı kesemeyip bir türlü oyunun sonunu göremeyen guild'lere de gün doğmuş, herkes Black Temple yapar olmuştu. Ama WotLK ile Illidan'ı da kesen Arthas'ı alt etmeye gideceğiz. Açıkçası oyunun sonu olarak gördüğüm Arthas'ı da kesersek Blizzard bir sonraki pakette neler getirecek çok merak ediyorum.

Öncelikle oyunu hala almamışsanız mutlaka paraya kiyip (nede olsa Blizzard her yıl bir paket çıkartıyor) collector's edition'larını alın. İçinden çıkarlar o kadar çeşitli ve kutusu o kadar güzel ki, ürünün fiyatı 160 kürsür YTL olsa da değer. Hatta geçenlerde gördüğüm Warhammer Online kutusunu da buna ekleyebilirsiniz. İçinden Warhammer figürü çıkıyor ki Blizzard'in da aynı hareketi yapmasını bekledim. Bu arada paketi kurunca WoW'un sabit diskinden yaklaşık olarak 15 GB'lık bir alanı kapladığını da belirtmeden geçemeyeceğim.

Northrend'de ilk dakikalar> Ben Horde oynadığım için Orgrimmar'dan Borean Tundra'daki Horde üssüne hareket et-



Yeni bölgeler hem çok soğuk, hemde çok renkli görünüyor.



tim. Dilerseniz Undercity'den Howling Fjord'a da gidebilirsiniz. Engineer ve Blacksmith eğitmenleri Howling Fjord'da diğerleri ise Borean Tundra'da bulunuyor. Bölgeye gider gitmez, özellikle de Howling Fjord'a giderseniz, yeni mimari fark ediyorsunuz. Bu bölgelerde Burning Crusade'in, hatta WoW'un geneline hakimocusedu havadan daha çok gotik bir mimari ve tasarım var. Zaten yapımcılar da yeni paketteki zırhları ve silahları bürünen birinin üzerinde bunları gördüğünüzde anında fark edebileceğinizi söylüyor. Bunun en büyük etkisi gene yeni bir sınıf olan Death Knight'in üstünde açıkça görülmektedir.

Bu bölgenin sakinleri Tauren'ından bile daha uzun boylu, Vikingler'e benzeyen bir halk. Gemilerle işgal ettikleri alanlara çöküp savaşan, ahşap köyler ve kaleler kuran bir halk. Oyunuda düşman gemiyle çıkartma yaptığından düşmanlar, bir yerde spawn olmak yerine gemilerden tek tek atılıyor ve bu sayede gerçekten işgal ediyorlar gibi bir hava yaratıyor. Bu WotLK ile gelen bir özellik ve oyundan aldığınız keyfi artırıyor. 77. level'dan önce Northend'de uatabilen binek alamaiyorsunuz. Ayrıca "bölgelerin yeni Shattrath'ı" diyeBILECEĞİMİZ Dalaran'a



da bir görev yapmadan giremiyorsunuz. Ancak sizin için bir portal açabilecek sevgili mage arkadaşınız sayesinde, içeri girip o görevi de yapabilirsiniz.

Yenilikler> Oyunda daha kendi gözlerimle görme imkanı bulamadığım birçok şey var ve onları yazıya girmiyorum. Başta da dediğim gibi gördüklerimi sizin paylaşıyorum. Öncelikle yeni zindanlardan The Nexus ve Utgarde Keep çok zor yerler değil. The Nexus, Terokkar Forest'taki zindanlara benzeyen ve küçük bir yer. Utgarde Keep ise çok orijinal ve küçük



GRIZZLY HILLS

Level Aralığı: 73 - 75

Uçuş Noktaları:

Alliance

Amberpine Lodge

Westfall Brigade Encampment

Horde

Conquest Hold

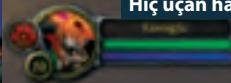
Camp Oneqwah

Zindan: Drak'Tharon Keep

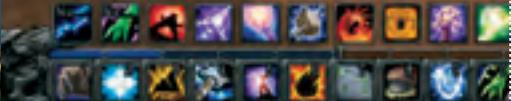
Level 74 - 76



Hic ucan halida serif yapan inek gordunuz mu?



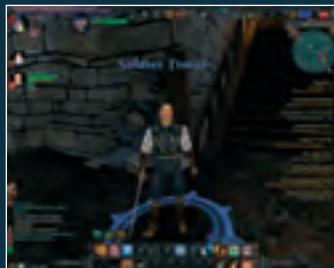
Wind Master: Terror (epic) Level: 70
Experience gained: 4000
Requirement: Wind Master's Oblivion increased by 10
[+] General [Draenor] [Wind Master] [Wind Master]
Quest: Warleader: Maelstrom (504)
[+] General [Draenor] [Wind Master]
To [Wind Master], who Open Wings bring.
Discovered Plains of Naxxramas - 100% experience gained



olmasına karşın biraz daha zor boss'ların olduğu bir zindan. Her ikisinde de boss takıtları en fazla iki aşamadan oluşuyor ve iyi bir healer ile kolayca aşılıyor.

Bu oyunda ilk bölgelerde, BC'den top-ladığınız sağlam eşyalara da sahipseniz, level atlamak çok kolay ve zindanlar hiç zorlamıyor. Zaten BC zindanlarını yapan herkesin üstü başı sağlam olduğundan, bu iki zindan size findik fistık gibi gelecektir. Heroic seviyelerini 80'e gelmeden açamadığınızdan dolayı buralarda bol bol oyalanabilirsiniz. Gene de bu zindanları normal modda defalarca bitirerek level atlamayı düşünmeyin. Sonuçta çok fazla avantaj sağlamayacak ve oyunun çoğunu gözden kaçırmanıza sebep olacaktır. Yeni alanları görmek ve oralarda görev yapmak da çok avantajlıdır. Özellikle quest ödüllerinin, BC'de saatlerini harcayarak aldiğiniz bazı mor eşyaları alt edecek derece olduğunu gördüğünüzde, questlere daha da yükleneciksizsiniz. Yine de mavi eşyalar, üstündeki morlardan daha

alternatif



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

PvP'ye dayalı yapısı ve eşsiz dünyasıyla WoW'un ne büyük rakibi olmaya aday.

Amazing Flying Carpet



Scourge Plague



DRAGONBLIGHT

Level Aralığı: 71 - 74

Uçuş Noktaları:

Alliance

Wintergarde Keep

Star's Rest

Fordragon Hold

Horde

Agmar's Hammer

Kor'kron Vanguard

Venomspite

Wyrmrest Temple

Moa'ki Harbor

Zindan: Azjol-Nerub

Level 72 - 74 Azjol-Nerub

Level 73 - 75 Ahn'kahet

Raid: Naxxramas

Raid: Chamber of the Aspects



SHOLAZAR BASIN

Level Aralığı: 75 - 78

Uçuş Noktaları:

Tarafsız

Nesingwary Base Camp

River's Heart



iyi oluyor. Belli sayıda düşman ya da yaratık kesmenizi isteyen görevler, kalabalıktan dolayı biraz zorlaşıyor. Diğer yandan, bu kalabalık sayesinde artık daha güvenli. Ne kadar NCP respawn olursa olsun bu NPC'lerin hepsi diğer oyuncular tarafından kesildiğinden, emin olun ki siz öldürücek olanlar, NPC'ler değil diğer oyuncular olacaktır. (Ahh şu rogue'lar ah...)

Oyun da iki ve hatta üç oyuncunun birden üstüne binerek gezebileceği yeni binekler var. Tabii ki bunlara sahip olmak, efsanevi servetler harcamak demek. Sanırım oyunun başlarında ancak maddi bakımdan çok sağlam guild'ler bunlara sahip olabilecektir. Bu arada oyunda yediklerimiz 15.000 sağlık, içtiğimiz ise 13.000 mana

dolduruyor. Buna göre, oyunun ilerisinde nasıl bir güç kavuşacağımızı varın sız hesaplayın.

Oyun da herkesi bir Death Knight yaratıp "level'lamak" sevdası sarmış durumda. Şu aralar hangi savaş alanına girerseniz girin yalnızca DK'ları savaşırken görebilirsiniz. Hazır 55. seviyeden bir karakter verilişken herkes onu level'lamak sevdasında. Tabii ki bu, şimdiki karakterlerinden memnun olmayanlara sunulan yeni bir avantaj olarak da öne çıkmıyor. Aynı zamanda kısa yoldan yeni bir karakter yaratıp ona, ana karakterinizden yardımcı bir meslek alabilir ve hatta günlük görevleri iki karakterle birden yapıp kazandığınız parayı ikiye katlayabilirsiniz. Önceki sayılarımızda Death Knight hakkında çok yazdım. ↳

ZULDRAK

Level Aralığı: 74 - 77

Uçuş Noktaları:

Tarafsız

Ebon Watch

Light's Breach

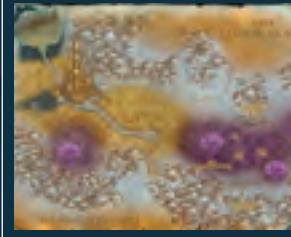
The Argent Stand

Zim'Torga

Gundrak

Zindan: Gundrak

Level 76 - 78



CRYSTALSONG FOREST

Level Aralığı: 74 - 76

Uçuş Noktaları:

Alliance

Windrunner's Overlook

Horde

Sunreaver's Command

Tarafsız

Dalaran

Wintergrasp (Açık PvP alanı)

Level Aralığı: 77 - 80

Uçuş Noktaları:**Alliance**

Valiance Landing Camp

Horde

Warsong Camp

**ICECROWN**

Level Aralığı: 77 - 80

Uçuş Noktaları:**Tarafsız**

Death's Rise

The Shadow Vault

Crusaders Pinnacle

The Argent Vanguard

**STORM PEAKS**

Level Aralığı: 76 - 80

Uçuş Noktaları:**Alliance**

Brann's Base Camp

Frosthold**Horde**

Gromarsh Crash-Site

Camp Tunkalo

Tarafsız

Ulduar

Bouldercrag's Refuge

K3

Zindan: Ulduar

Level 77 - 79 Halls of Lightning

Level 80 Halls of Stone

Dalaran

Level Aralığı: Herkese açık

Zindan: The Violet Hold

Level 75 - 77 ☺

Hatta level 58'e kadar yapabileceğiniz görevlerin tam listesini ve çözümünü de yayıldım. (Bu sayfalara konumlandırılmış kutuda bu listeyi bulabilirsiniz.) Bunu, oyun başladığınızda elinizde bir rehber olması ve görev yerlerini arayıp zaman kaybetmek yerine kısa yoldan 58 yapıp bildiğiniz alanlardan devam edebilmeniz için hazırlamıştım. Dilerim ki faydası olmuştur. Oyun da şimdiden 70 level üstü DK'lara kolaylıkla rastlayabilirsiniz.

Inscription bildiğiniz gibi yeni bir meslek ve hem scroll yaratmaya, hem de Glyph boşluklarını doldurarak, oyuncuların kendi karakterlerini özelleştirebilmeğine yarıyor. Fakat bunun yanında Blizzard bir sürpriz yaparak



Undead üsleri çok komik gözüküyor.

EĞLENCELİ ZAMANLAR

Oyunun en eğlenceli achievement'larından biri, üç dakika içinde 15 hundi öldürme görevi. Howling Fjord'da hindilerin hepsini bulabileceğiniz bir yol açı var. Ben burada bir dakika içinde 15 hundi öldürdüm ve artık hangi şehirde olursa olsun beni gören hindiler bana saldırıyorlar. Allahtan level'ları yalnızca sekiz!

engineerlara da tipki enchantment gibi zırhların üzerine takılabilen çok çeşitli alet edevat yapabilme yeteneği verdi. Üstelik bu eşyalar enchantment'ları silmiyor. Böylelikle, belki de oyunda tek para kazanamayan sınıf olan engineerler, para kazanabilir duruma geldi.

PvP için yıkılabilir surlar ve bunları yıkabileceğiniz catapult, balista, meat wagon gibi aletlerle yeni savaş alanları çok daha keyifli hale getirilmiş. Ayrıca savaş alanı, tipki Normandiya çatırtısında olduğu gibi saldıran ve savunan taraflar olarak ikiye ayrılmış durumda. Burada savunanların iki tane de topu var! Yüzlerce oyuncunun bir arada kapışabileceği Wintergrasp gibi açık bir PvP alanı tüm oyuncuların rüyası durumunda. Fakat şimdi herkes level kasmakla mesgul olduğundan bu bölge tam olarak işlevini kazanmış durumda değil. Ancak herkes 80 olduktan sonra oturacaktır. Ayrıca bu bölgede, Ally - Horde dengesinin tam kurulmadığı sunucular için sorun olacağını düşünüyorum. BC'nin Karazhan'ı gibi buranın da Naxxramas'ı var. Henüz görme imkanı olmasa da Karazhan'a çok benzeyen fakat ondan daha kolay ve hızlı şekilde farm edilmeye başlanacağı düşünülen bu zindan, birçoğunuzun tüm guild'i eşyalarla donatmak için ilk başvuracağı yerlerden birisi olacaktır.

Kısa günün karı> Oyunu bu kadar hızlı bir şekilde analiz ettikten sonra söyleyebileceğim şunlar: Blizzard Burning Crusade ile aldığı eleştirilerin hepsini son derece önemsememi ve tek tek elden geçirmiş gibi görüneceğini. Uzun bir Beta döneminden geçen paket, aynı zamanda buglarından da arındırılmış. Hala general chat'te şu görev bug gibi şikayetler duysam da, ben bir tanesini bile görmedim. Oyuna getirilen yeni tasarım, oyunu daha bir vahşileş-



tirmış gibi. Hatta bazı yerleri bana fena halde diğer devasa online oyuncular hatırlattı demeliyim. Yeni görevler çok yaratıcı olmuş ve bu defa daha büyük yaratıkların doldurduğu ya da büyük savaşların yaşandığı alanlar, ejderhalar tarafından yakılan ormanlar derken, oyun tam bir toptan savaş havasına bünyümüş. Açıktı da fazla eğlence, hedefi tam on ikiden vuran atıslarla sağlanmış ve Wrath of the Lich King çok başarılı bir ek paket olarak sunulmuş. Oyunun ilerleyen safhalarını ve 80'den sonrası gördüğümde fikrim değişir mi bilemem. Ama bildiğiniz gibi devasa online rol yapma oyuncularında hayat, bir "level atlarken" bir de "en üst seviyeye eriştiğinden sonra" olarak ikiye ayrılır. Daha 70'li level'lerin ortalarına dahi ulaşmamış bir oyuncu olarak şimdilik size bunları yazabiliyorum. Level 80'den sonra görüşmek üzere... ☺

**WORLD OF WARCRAFT:
WRATH OF THE LICH KING**

ARTI Daha etkileşimli düşmanlar, havaavaşları ve yıkılabilir PvP alanları, yeni mimari ve bu mimariye uygun eşyalar

YAPIM Blizzard
DAĞITIM Blizzard
TÜR MMORPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.worldofwarcraft.com/wrath
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MİNİMUM 1.3 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

EKSİ Şimdilik oyunun eksisi yok

**Oyunu oynadığımız kadarıyla,
ilk izlenimlerimizi yansitan
not epey yüksek. Ancak
ileride bu not yukarı
mi çıkar, aşağı mı iner
bilemiyoruz.**

9,5

Your potential. Our passion.*

Microsoft®



İlk vuran sen ol!



Games for Windows®'un en gelişmiş silahına sahip olun — Microsoft® SideWinder™ Mouse —
dünyanın ilk LCD ekrana sahip oyun faresi

- Hızlı erişim tuşu —
Tek tuşla sevdığınız oyunlara
anında ulaşın

- LCD ekran — DPI ayarını,
makroları ve fazlasını LCD
ekrandan takip edin

- Kişiselleştirilebilir — Ayarlanabilir
ağırlıklar, değiştirilebilir tabanlar,
programlanabilir tuşlar ve fazla



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Red Alert 3 çıkışmış. Peki nasıl? Yine ara videolardaki oyuncular, eğlencesine abartılı rol yapıyor, kötü aksanlarla berbat diyaloglar okuyorlar. Yine dar ve dekolte kıyafetler içinden taşan aktrisler, Dasha, Natasha, Tanya, Yuriko Omega var. Ha bir de, düşmanlarınızın üzerine paraşütü ayı atabiliyorsunuz! Alın size Red Alert 3. Şimdi fona Hell March girin çünkü yazı başlıyor!



VISTA'DA COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Red Alert serisinin son oyunu özellikle ara videolarıyla ve komik-klişe harmanı atmosferiyle oldukça eğlenceliydi. Bir de fark ediyoruz ki artık yeni nesil oyular için 1 GB RAM yetmiyor. C & C: Red Alert 2'nin sistem ihtiyaçlarını hatırlayalım, Pentium 2 - 266Mhz işlemci, 64 MB RAM ve 2 MB video RAM! Geçen sezik yılda hem donanımlar

gelişti, hem işletim sistemleri. Artık Vista zamanı ve yeni oyular için alacağınız düzgün bir sisteme Vista'nın bütün güzelliklerinden, mesela kışnak zorunda kalmadan Aero arabiriminden rahatça faydalananlıyorsunuz. Güzel bir oyun sistemi düzelim kendimize, Çift çekirdek bir işlemci, 2 GB bellek ve ortalamanın

üzerinde bir ekran kartı gereklidir. Eskiden ille de Nvidia kartları arıken ATI'nin mimarisinin değişmesiyle beraber artık bu kartları da yeşler oldum. Özellikle Vista'nın gelişen sürücü desteği ve ATI'nın yamalarıyla artık bu kartlarla hesaplı, güçlü ve Vista'da uçan sistemler kurmak gayet kolay.



a l t e r n a t i f



C&C3: TIBERIUM WARS

Command & Conquer 3: Tiberium Wars ile birlikte Kane's Wrath görev paketi, oyunculara bol bol oyun süresi ve birbirinden oldukça farklı üç taraf sunuyor: GDI, NOD ve Scrin. Kane'in karizmasını konuşturduğu oyun, RA serisine kıyasla oldukça ciddi ünitelere ve bilim kurgu içeriği bir senaryoya sahip.



Kızıl tehlike! Oyun bomba gibi bir Soviet March ile başlıyor ve gazımızı alıyoruz. Girişte anlattığım "zaman yolculuklu" hikayenin eğlenceli ara videolarından sonra, Sovyet irtibat subayı Dasha Fedorovich ile karşılaşıyoruz. Bu araya oyun için hayatı önem taşıyan çok önemli bilgileri girmeyi görev biliyorum. Ivana Milicevic, 1974 Saraybosna doğumlu bir aktris. Göründüğü tonla dizinin içinde belki on Buffy the Vampire Slayer'dan hatırlayanlar olur. Kendisi oyunun grafiklerinin önemli bir bölümünü oluşturan (Grafiklerin kalani da güzel ama onun kadar değil.) Oyunun grafikleri ortalamanın üzerinde, hatta gayet iyi ama böyle önemli bir oyunda çok daha iyi olabilirdi. Özellikle piyade gibi ufak ünitelerin grafikleri oldukça zayıf kalıyor ve seçilen ünitelerin çevresinde beliren kalın sarı çizgi, birimleri kolayca ayırt etmemize yardımcı olsa da pek hoş durmuyor. Tanklar, gemiler ve mech'ler ise gayet güzel görünüyor; bazı modeller diğerlerinden çok daha detaylı. Etkinlikler, genel grafik kalitesinin çok daha üzerinde; patlamalar, alevler, sudan yansyan elektrik efektleri ve kullanılan özel güçlerin fizik etkileri çok ama çok başarılı. Akın yapıp intihar ederek düşmana çakılan Japon uçaklarından tutun da, manyetik çekim alanına kapılıp merkeze uçan ve parçalanın tanklara kadar gerçekten etkileyiciler. Deniz savaşlarının çok önemli bir yer tuttuğu oyunda su efekleri gerçekten harika. Krisacı, grafiklerin güclü ve zayıf yanları var. Tabii ki oyunun grafik kalitesinin kullandığınız bilgisayara göre değiştiğini ama asla yüksek sistem ihtiyacı gerektirmediğini belirtlim. Ortalaması bir sisteme RA3'ü haldır haldır oynayabilirsiniz.

Oyundaki ilk durum ani, göreve başlamadan önce çıkan co-op ve solo seçenekleriyle karşılaşınca gerçekleşiyor. Alışık olduğumuz aksine, oyunun ana senaryosu tek kişilik değil ve isterseñ senaryoyu bir arkadaşınızla oynuyorsunuz. Bence gereksiz bir atraksiyon olmuş ama sevenler de olur. Arkadaşınızla multiplayer olarak kapsımdan önce senaryoyu beraber bitirmek, oyuna beraber alışmanızı sağlar. Böylece "Sen daha çok oynadin, daha iyi biliyorsun, tabii ki yenersin." gibi müzickiliğler da olmaz. Bu modu oyuna koymalarının yarattığı en büyük karın ağrısı, arkadaşınızla oynamamasınız da yanınızda yapay zekanın yönettiği bir komutan daha olması. Alışanın aksine gayet becerikli olan bu yapay zeka, oyunu rahatlaklı dengede tutuyor ancak siz bir hayli rahatlattığı için de oyunun geriliminden ve eğlencesinden kaçıyor. Ayrıca iki tarafın gelirlerinin eşit bölüşülmesi olayı var ki kaynakları siz de alsanız, müttefikiniz de alsa pek bir öne kalımıyor ve kendinizi salabiliyorsunuz. Kaynak olayındaki en büyük saçmalık, RA2'deki kaynak tarflarının kaldırılmış olması. Hızla kaynak çalıp, ekranı silip süpürüp ordu

SHOGUN EXECUTIONER

Japonların süper mech'i Shogun Executioner, bütün haritayı tek başına temizleyecek güçte bir ünite.

A J A N D A



SAYI: 135
SAYFA: 46

Red Alert (RA) serisi, Command & Conquer çatısı altında uzun zaman önce ayrılarak İkinci Dünya Savaşı'nın alternatif versiyonları üzerine gitmeye başlamıştı. "Alternatif Tarih" dersine hoş geldiniz. Ortada soğuk savaş değil, gayet sıcak bir savaş var. Amerika başta olmak üzere, müttefikler Sovyetlerle çarpışıyor ve Sovyetler yenilmek

üzere. Bıçağın kemiğe dayandıktı ve Sovyetlerin çıktığu saatlerde, Kremlin'de kalan iki lider gizli bir projenin yürütüldüğü mahzenlere iner ve profesörün israları uyarılırken rağmen zaman makinesine atlayıp 1927 yılı Brüksel'inde, Einstein'in yakınında belirirler. Profesörün "hicbir şeye dokunmayın" uyarısına rağmen Einstein'ın bir güzel kızartırlar. Böylece o günden sonraki tarih değişir. Sovyetlerin hesabına göre müttefiklerin teknolojileri geri kalacaktır. Aslında biraz öyle olur ve atom bombası asla keşfedilemez. Onun yerine ortaya çok ilginç teknolojiler ve haliyle silahlar çıkar. Philadelphia Deneyi, zamanda yolculuk, işlenme, görünmezlik, Tesla teknolojileri ve dahası, atom bombasını pek de aratmaz. Sovyetler asla çökmediği gibi herdeye Avrupa'nın tamamını ele geçirmiştir ancak tam da durumun tadını çıkaracakken kazın ayağının öyle olmadığı fark ederler. Amerika'dan atom bombası yemeyen Japon İmparatorluğu çökmemiş, hatta askeri olarak bir super güç haline gelmiştir. RA3'te seride yeni dahil edilen bu güç ve yeni teknolojiler, oyunu oldukça ilginç bir hale getirecektir.

Sululuk sevmeyenler bu oyundan uzak durabilirler. Çünkü Command & Conquer'un aksine, RA serisi gerçekliği umursamayan, eğlenceye ve gaza dayanan bir yaşam formudur. Tabii ki "ciddi değil" derken oyunun stratejik yönünü değil, kendini hiç ciddiye almamasını kastediyoruz. Tek tip üniteden bol bol basıp düşmana dan dun dalmaya kalktığınıza ne kadar gerçekçi olduğunu görürsünüz.

Sovyet helikopterleri ile hem karaya çok sağlam saldırılar yapabilir, hem de koca bir orduyu hızla nakledebilirsiniz.



**ÖZEL GÜÇLER**

"Top Secret Protocols" bölümündeki özel güçleri seçmek için önce yoğun bir şekilde çarpışarak alttaki bar'ı doldurmalısınız. Oyunun hemen camuna kapılıp bunları kullanmayı unutmayın.



Eğitimli bir ayı ve tek bir Sovyet piyadesi ile Japon İmparatorunu öldürmeniz istenseyi ne yapardınız?

HELL MARCH

Frank Klepacki, oyunu meşhur eden Hell March'ın bestecisi ve bu oyuncu için Hell March 3 isimli bir remix hazırlamakla kalmamış, oyunun müziklerinin bir kısmına da imza atmış. Red Alert 2 hayranları için heavy metal gitar ve postal sesleri, oyunun en önemli gaz unsurlarından ve merak edenler için söyleyorum: Evet, yerli yerindeler!

basabılırken, artık sınırlı sayıda madene karşılık 1/1 oranında rafineri kurmakla yetinirsiniz. Rafineri ile maden arası, "balkondan bakkala sepet sarkıtılacak" mesafede olunca, insan "mazot parasına yazık" demekten kendini alamıyor. Eskiden her rafineriye çalışan tonla kamyon koyarak hızla para kazanabiliyorduk.

Sovjetskiy Soyuz!> Oyuna vurulacak en ağır darbeleri vurduktan sonra Sovyet gazına devam edelim. RA3'te üniteler gayet güzel olmuş; her ünite ve her ünitenin özel

yeteneği çok önemli hale gelmiş. Taraflar arası farklar çok belirgin ve her birinin inceliklerini keşfetmek, denemeler yapmak çok zevkli. Ordunun temeli, askere alınıp eline keleş ve molotofkokteyl verilmiş genç piyadelerden ve sırtına roketatar ve mayın yüklenmiş haphishane mahkumlarından oluşuyor. "Rus ayısı" tabirine atıfla Sovyetlerin eğitimi savaş ayıları da var. Casusları sezen, piyadeyi bağırarak felç ya da iki pençede parçalıya eden bu ayıları düşmanlarınızın üzerine paraşütle de yaşıdırmanız mümkün. "Bullfrog" denilen amfibik asker taşıycinin arkasında insan atan bir top var. Anlayacağınız, Sovyetler biraz sırkten fırlama olmuş ama üniteler oldukça etkili. Atlayıp sırayabilen Sickles, dört ayaklı ve üç makineli tüfeği ile piyadeye ölüm saçan bir araç olmuş; üstelik oldukça ucuz. Klasik, bina ele geçiren mühendisimiz de yerli yerinde. Komandomuz Natasha, çok sağlam bir keskin nişancı olmasının yanı sıra lazer nişangahla hava saldırısı da çağırabiliyor. Tesla tank ise yok! Onun yerine karada da bacaklarını çıkarıp yürüyebilen "Stingray" isimli bir gemimiz var ve oldukça da güçlü. Ayrıca yine tesla silahlarıyla hem piyadenin, hem de zırhlıların canına okuyan Tesla Trooper'lar var. Öncesi oyunlarda yer alan ve Sovyet kara ordusunun iki ağır topu olan Apocalypse Tank ile V4 Rocket Launcher yeni oyunda da mevcut. Bu iki birimle savaş alanında katliam yaratırsınız; hele bir de tankların üzerinde Iron Curtain attığınızda tadadın yenmez oluyor. Apocalypse Tank'ler alternatif silahları ile düşmanı kendisine çekip parçalayabiliyor. Ayrıca oyunda çoğu araç, piyade ezebiliyor ama bu tank diğer araçları da ezebilecek kadar güçlü. Twinblade ise Hind-D'ye benzeyen, kara hedeflerine karşı etkili, bir tank ya da yığınla asker taşıyabilecek, çok esnek ve stratejik bir araç. Deniz kuvvetleri de karadan ve havadan geri kalmıyor; Dreadnought, roketlerle çok uzak mesafelerden çok sağlam bombardıman saldırıları yapıyor. Oyunun genelinde kara, deniz ve hava üniteleri çok esnek bir şekilde haritanın büyük kısmında yararlı oluyor ve çeşitli



Sovyetler çıkışma yaptığındı Kirov Airship'lere büyük rol düşüyor elbette. Sahil bataryaları da payılarına düşen karşılığı veriyor.



Sovyetler ile Müttefikler topyekün birbirine girmiş durumda ve Tesla Tank'ler bu görevde misafir sanatçı olarak ortaklı kavuruyor.

birimlerden oluşan, dengeli bir ordu kurmadan kazanamıyorsunuz. Sovyetler de her açıdan güçlü ve dengeli olduğu için senaryoyu rahatlıkla bitiriyorsunuz.

Freedom, liberty, apple pie!> Amerikalılar ve İngilizler müttefikleri oluşturuyor. Amerikalıların komandosu Tanya, çift silahla düşman piyadeyi hızla bıçıyor, Natasha gibi yüzerek araçlara patlayıcı yerleştiriliyor. Tanya ile küçük bir piyade ordusunu ya da donanmayı yok edebilirsiniz. Üstüne üstlük zamanı geri alabilen bir kemerli var! Özel yeteneğini kullanarak, Tanya'nın birkaç saniye önceki yerine ve sağlığını dönmesini sağlayabiliyorsunuz; hatta Sovyetlerle oynarken bir yerde canınızı bayağı yakıyor. Klasiklerden Mirage Tank de oyunda; çevresindeki üniteleri gizleyebilen ve oldukça iyi hasar veren bu tanklar pusuya için mükemmel. Klasik makineli tüfekli askerlerin yerine hantel Peacekeeper gelmesi, RA2 oyuncularını "ne gerek vardı değiştirmeye" düşüncesiyle cileden çıkaracak. Alışılmış üniteleri gecesek Cryocopter ilginç bir helikopter; yer hedeflerini dondurabiliyor ya da küçültürebiliyor ama herhangi bir silah yok. Neyse ki diğer üniteler bu haldeki düşmanları kolaylıkla harcıyor. Binaları kilitlemek için de oldukça yararlılar. Komik ünitelerden biri de sonik silahlar taşıyan ve yüksek taklalar atabilen yunuslar. RA2'deki gibi oldukça hızlı ve etkililer. Assault Destroyer, deniz üniteleri arasında, denizden ziyade karada yararlı olan bir ünite. Karaya da çökünen bu gemide "Black-Hole Armor" denilen, savunmayı artırır düşman ateşini -manyetik bir güçle- gemiye doğru çeken ve yakınındaki zayıf birimleri koruyan bir özellik mevcut. Ve tabii ki unutmamamız gereken Aircraft Carrier,

EKİBİ YENİDEN TOPLUYORUZ

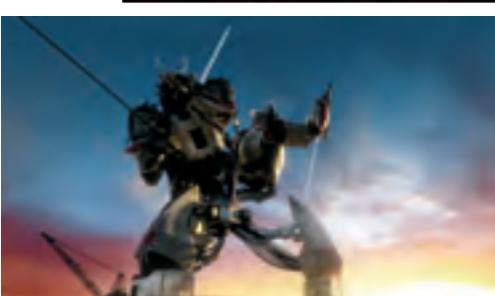
Red Alert 2'nin hikayesine ve sinematiklerine imza atan Michael Pedriana, Red Alert 3'ün aynı tadi yakalamasında büyük rol oynamış. Oyun yapımcılarının bir kısmı Westwood zamanından kalma. Nox'ta (2000) ve Red Alert 2'de (2001) çalışmış elemanlar var, hatta 3D sanatçılardan biri orijinal Command & Conquer üzerinde çalışıldan. Dune 2'nin altı programcisından biri de takımda.





TAKTİK DEHA

Sadece karadan, havadan veya denizden oyunu kazanmanız zor. Özellikle deniz üniterleri, kara hedeflerinin canına okuyor ama hava kuvvetlerine karşı da korumaları geçiriyor. Kara üniterlerinden bazıları denizde de etkili ve taraflara has açıkları kapatıyor.



bu oyunda iyice Protoss Carrier gibi çalışıyor. Drone'lar vurulsa da otomatik yenileniyor ve devamlı olarak uçak gemisinden kalkıp hedefleri tarumar ediyorlar. Blackout Missile, özel yetenekle binaları ve araçları devre dışı bırakabilese de -diğer deniz üniterleri gibi - hava saldırısına karşı korunmalı. Apollo Fighter, hava üstünlüğünü sağlamakta başarılı, hızlı bir uçak; etrafı az sayıda bulunan tecrübe kutularını toplar ya da yeterli düşman harcısınız, rütbe kazanarak daha da ölümcül hale geliyor ve biraz bekleyince oldukça hızlı bir biçimde iyileşiyorlar.

Nippon Banzai!> Onu belki Heroes'dan tanıyorsunuz, belki de Star Trek'teki efsanevi karakterinin adıyla "Hikaru Sulu" olarak biliyorsunuz. RA3'te Japon İmparatoru rolünde George Takei'yi görmek çok güzel bir sürpriz oldu. Geleneklerle sonuna kadar bağlı, Bushido'yu yaşatan ve düşmanlarına boyun eğdirtmek isteyen bir lider. Oğlu, mecha teknolojilerini hızla geliştiren ve daha modern bir yaklaşımla düşmanlarını işini

kalıcı olarak bitirmek isteyen bir komutan. İşin hikaye kısmına daha fazla dalıp keşfetme keyfinizi kaçırmamak lazım.

Japon üniterleri de eğlence açısından Sovyet ve müttifiklerin gerisinde kalmıyor. Mecha ve samuraylar üzerine kurulu, yüksek teknoloji ile gelenekler bir araya getiren bir orduları var. King Oni gibi dev robotlar ortalığı ve özellikle de zırhlıların tozunu silkelерken, Shinobi'ler ninja yıldızları, gizlilik ve wakizashi'ler ile piyadeleri mahvediyor, binalara girip sabote edebiliyorlar. Robotlar gözlerinden işin çıkarabildikleri gibi tanklara da omuz atabiliyorlar. Japon piyadeleri de deli gibi "Uryaaah!" diye bağırıp işinden katanalarını çekerek büyük bir hızla düşmana dalabiliyorlar. Tankbuster'lar ellerindeki ağır enerji silahları ve toprağa gömüllererek saklanma yetenekleri ile düşman zırhlı birlüklerine güzel sürprizler düzenleyebiliyor. Japonların en büyüğü baş aşırı, oyuncun başlarında havadan gelen ağır saldırılara karşı ucuz bir savunma üniterinin olmaması. "Mecha Tengu / Jet Tengu" olarak şekil değiştiren ve Robotech animelerini hatırlatan pilotlu robotlar bu zayıflığı biraz hafifletiyor. RA3'ün oynanışında üniterlerin özel yetenekleri ve değişen formalarını kullanmak çok önemli bir yer tutuyor. Hemen hemen her ünite için çok farklı kullanım çeşitleri bulmak, değişik



Eski dostumuz ve kabusumuz Terror Drone'lar, girdikleri tankı içeren feci şekilde parçalamaya başlıyor.

RED ALERT 3 KIZLARI



Soldan sağa Red Alert 3 kızları: Autumn Reeser, Ivana Milicevic, Kelly Hu, Jenny McCarthy, Gemma Atkinson, Vanessa Branch, Gina Carano.

13

yıl
ilk Command & Conquer oyunu piyasaya çıktıktan sonra geçen süre.

14

aktör
Birkaç figürani saymazsa ünlü isimleri de içeren onuncu sayısı.

61

ünite
21'i Müttefik, 21'i Sovyet ve 20'si Japon olmak üzere oyundaki toplam ünite sayısı.

birimlerden oluşan çok işlevli ve güçlü takımlar kurmak mümkün. Japonların komando ünitesi Yuriko Omega, klasik liseli bir Japon kız ama inanılmaz psişik güçlere sahip. Kendisi tankları, gemileri ve piyadeleri havaya savurup parçaladığı gibi uçakları yere çakıyor, çevresine şok dalgası yayarak kalabalık piyade gruplarını darmadağın ediyor. Öte yandan üzerinde yapılan deneylerden ötürü açılık (!) kafayı kırıldığını da anlıyoruz.

"Dev robot" denilince bugüne kadar rastladığım en komik ve güçlü üniterlerden biri Shogun Executioner. (Akla Lone Wolf and the Cub geliyor tabii ki.) Üç ayaklı ve üç gövdeli bu ünite, bir gökdelen boyunda ve işin katanalaryla üsleri, köprüleri ve şehirleri yıkarak ilerliyor; üç kılıçını da yere saplayıp çevrede dev boyutta yıkım yaratıyor. (Kesinlikle hastası olacaksınız!) Japonlarla ilgili ne kadar klişe versa kullanılmış ve harika olmuş.

Üniterleri ve kullanabileceğiniz stratejileri keşfetmek oldukça vaktinizi alacak. Sonuçta RA3, RA2'nın esprî anlayışını korumış ama ortaya stratejik olarak bambaşka bir oyun çıkmış. Sevip sevmemek de size kalmış; "RA2'den ne kadar farklı olmuş" diye kızsanız da büyük olasılıkla kurcalarken kendinizi kaptırıacsınız. ☺

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

ARTI Eğlenceli ve "hafif" atmosfer, sağlam müzikler, detaylı ve farklı üniter, yeniden oynanabilirlik, multiplayer keyfi

EKSİ Tek kişilik ana senaryodaki "yardımcı komutan" özelliği tempo düşürüp oyunu kolaylaştırıyor, kaynak toplama sistemi çok katı ve yavaş olmuş



YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Strateji

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.ea.com/redalert/

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3,2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

RA3, serinin önceki oyununun mizah anlayışını devam ettiren, oldukça eğlenceli ve yaratıcı bir strateji oyunu. İlginç üniterler ve çeşitli özel yetenekler sunan oyun, strateji severlerce mutlaka oynanmalı.

8,2



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Lara ile arzin merkezine seyahat...

YENİ LARA

Allison Carrol tarafından canlandırılan yeni Lara'nın, tamamı hareket yakalama teknolojisiyle kaydedilmiş yüzlerce animasyonu bulunuyor. Ayrıca örgülü saç modellinden vazgeçen Lara, atkuyruğu saçlarıyla dikkat çekiyor. (Mu?)

A J A N D A



SAYI: 139
SAYFA: 42

ilk Tomb Raider'ı gördüğümde oyunlara meraklı ve yoksul bir ortaokul öğrencisiydim. "Gördüm" diyorum zira bir Sega Saturn'ün yer aldığı vitrine oyunu ilgiyle izlemekten fazlasını yapamamıştım. (Tomb Raider'ı oynamak için yaklaşık bir yıl beklemem gerekecekti.) Aradan zaman geçti, oyunlara olan merakım ve yoksulluk baki

kaldı. Neyse ki, Tomb Raider serisi benim aksime gelişmeye devam ediyor ve serinin sekizinci eklenetiyle etkileyici bir dönüş yapmayı başarıyor.

Üçüncü oyunun ardından hızlı bir düşüse geçen seriyi Crystal Dynamics'in Tomb Raider Legend ile dirittiği malumunuzdur. Tomb Raider: Underworld (TR: U) ise Legend'i

ve Anniversary'yi başarılı birer "hit" yapan öğeleri nispeten daha cilali bir hale getirerek sunuyor. Söz konusu öğelere ve üzerlerindeki cila tabakasının kalınlığına yazının ilerleyen kısımlarında değineceğiz.

TR: U, yıllar önce kaybolan annesinin izini süren Lara'nın, babasının araştırmalarına dair gizemli bulgulara rastlamasını

konu alıyor. Maya, İngiliz ve Kuzey mitlerine konu olan "Yeraltı Dünyasının" peşine düşen Bayan Croft'un, işlerin beklenmedik bir biçimde gelişmesi sonucunda, Thor'un çekici MJöllnir'i çok geç olmadan ele geçirmesi gerekiyor. TR: U'nun senaryosunun önceki oyunlardan daha sürükleyici olduğunu söyleyebilirim. Farklı mitolojile-

VISTA'DA TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Konsol kumandaları PC'de bu tür oyunlar için de son derece faydalı oluyor. Oradan oraya atlayıp yolumuzu bulmaya çalıştığımız yorucu saatler boyunca ekranı yaklaşıp ileri doğru eğiliyoruz. Haliyle bir süre sonra sırtımız ağrıyor, oysa gamepad ile mesela Vista ile tam uyumlu güzelim Microsoft Xbox 360 gamepad'ı ile Tomb Raider: Underworld oynarken

arkamızı yaslanabiliyoruz! Ama Vista'nın avantajlarını sırı ergonomi diye geçistirmeyelim, Tomb Raider'ın yeni nesil, taş gibi grafikleri ve tabii ki Lara'yı DirectX 10 avantajıyla görüp oynamalısınız. Yeni nesil efektler ve grafikler, ekran kartınızdan tam performans almanız hep DirectX 10 sayesinde mümkün.



VAHŞİ HAYVANLARLA MÜCADELE

Kaplanlar ve büyük sürüngenlerle mücadelede asla sabit durmaya özel yetenekleri kullanmak için adrenalini göstergenizi takip edin



rin harmanlanması hem senaryoyu hem de bölüm tasarımlarını renklendiriyor. TR: U, Croft Malikanesi'nde gerçekleşen büyük bir patlama sahnesi açılıyor. Oyun "Ne oldu? Tüm mü patladı acaba?" gibi sorularınızı bu aşamada yanıtızı bırakarak sizi bir hafta öncesine götürüyor.

Yeni bir Tomb Raider, yeni bir Lara...> Lara'nın her yeni Tomb Raider oyununda görünüş açısından ufak değişiklikler geçirmesi geleneksel bir hal aldı. TR: U'da bu kuralı bozmayarak karşımıza daha atletik ve daha güçlü görünen bir Lara çıkarıyor. Elbette ki tüm değişim Lara'nın kaşlarından ibaret değil. Lara genel duruş itibarıyle çok daha canlı görünüyor ve çok daha akıcı hareket ediyor. Yakındaki düş-

manlarını sıkı tekmelerle alt edebiliyor ve aynı anda iki hedefe nişan alabiliyor. Lara yolunun üzerindeki yapraklı nazikçe itiyor, gerçekçi bir biçimde ziplayıp tutunuyor ve oldukça etkileyici yüz ifadelerine sahip. TR: U'nun Lara'sının gördüğüm en akıcı hareketlerini sahip olan oyun karakterlerinden biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

TR: U'nun bölüm tasarımları konusunda da önceki iki oyuna nazaran bir parça daha başarılı olduğunu söylemek mümkün. Akdeniz sularına yapacağınız bir dalışla başlayan ilk bölümün ardından, Tayland kıyılarını, Meksika ormanlarını ve hatta Kuzey Buz Denizi'ni ziyaret edeceksiniz. Bölümler daha karmaşık ve sizin araştırmaya teşvik edecek bir biçimde tasarlanmıştır. Öte yandan TR: U çıkmadan önce Crystal Dynamics'ın vadettiği sınırsız serbestlik bir durs olarak kalmaktan ileri gidememiş. Evet; bir sonraki adımda ne yapacağınızı kestirmek biraz daha zor. Ancak belirlenmiş olan yolların dışına çıkmıyor ve yapımcıların düşünümediği bir yol izlemeye kalkıştığınızda, yaklaşık üç metreden düşerek yerde yuvurlanan Lara'nın cansız bedeniyle karşılaşırsınız. TR: U, Legend ve Anniversary'deki platform öğelerini biraz daha eğlenceli bir biçimde sunmayı başarsa da, asıl hikmeti bulmacalar üzerine kurulmuş olan bölüm tasarımlarında saklı. Bulmacalar ne zor ne de gereğinden fazla basit. Devasa disklerden oluşan tuhaf makineleri çaresiz bir halde saatlerce kurcalamak yerine, mantığını çubuk kavrayabildiğiniz eğlenceli bulmacalar çözüyorsunuz. Zaman zaman kanganızı kullanarak fizik motorunu hesaba katmanız gereken bulmacalarla da karşılaşırsınız ancak maalesef, bunu

Croft Malikanesi'nde bir şeyle bir fena halde ters gittiğini tahmin etmek zor değil.



yapabileceğiniz yerler oldukça az.

Legend'da ve Anniversary'de ekranda görünen tuşlara doğru zamanda basmanızı gerektiren aksiyon sahneleri, TR: U'da yerini daha yaratıcı bir fikre bırakmış. Kritik anlarda oyuncu ağır çekime geçiyor ve gerçek zamanlı olarak kontrol etmeye devam ettiğiniz Lara ile yapmanız gerekeni yapıyorsunuz. Olup bitene dikkat edemeden, yalnızca ekranda belirecek olan tuş kombinasyonlarına odaklandığınız eski yöntemle karşılaşıldığında, ağır çekimde hareket etmenin daha heyecanlı ve sinematik açıdan daha etkileyici olduğunu söylemeliyim.

"YERALTı DÜNYALARI"

Tomb Raider'in adına eklenen "Underworld" yani "Yeraltındaki dünya", farklı kültürlerde farklı hikayelerle karşımıza çıkıyor.



HELHEIM

Helheim, Nors mitolojisinde yer alan dokuz dünyadan biridir. Savaşırken öldürülenlerin ruhları son büyük savaş olan Ragnarok için Valhalla'ya götürülürken, farklı sebepler yüzünden ölenler Helheim'e gider. Burası karanlık ve soğuk bir dünya olarak tasvir edilir.

Helheim, düzenbaz tanrı Loki'nın kızı olan Hel tarafından yönetilir. Helheim'i çevreleyen Gjoll nehrinden buradan ayrılmak imkansızdır. Ölülerin ruhlarını yiyen ve aç kaldığında yaşam ajanının köklerine saldıran "Hraesvelg" adındaki yaratık da Helheim'de ikamet etmektedir.



AVALON

Avalon, Kral Arthur efsanesinde sözü edilen efsanevi bir adadır. Aynı zamanda Arthur'un ünlü kılıcı Excalibur da burada dövülmüştür. Efsaneye göre Arthur, Camlann Savaşı'nda ağır bir biçimde yaralandıktan sonra Avalon'a getirilmiş ve ve ölümsüzleşerek döneceği zamanı beklemeye başlamıştır. Avalon, Arthur'un yanı sıra, elmaları ve cenneti andıran tasvirleriyle ünlüdür. 12. yüzyılda ortaya atılan bir iddiya göre; Avalon aslında İngiltere'de yer alan Glastonbury adında küçük bir kasabaydı.



XIBALBA

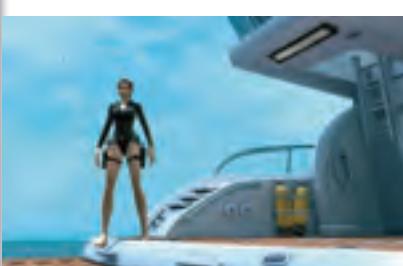
Maya mitolojisinde yer alan Xibalba, "korku yeri" anlamına gelmektedir. Yeraltında bulunduğu inanılan Xibalba, bazı mitlere göre ölen insanların ruhlarının gittiği yer iken, bazılarda göre farklı bir irkin yaşadığı lanettişehrdir. Xibalba, 12 büyük iblis tarafından yönetilir. Bu iblislerin tanrıları savaştan kötü yaratıklar olduklarını inanılmaktadır. İblisler boş vakitlerini ise insanlara hastalık ve ölüm yayarak değerlendirmektedirler.

alternatif



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Heyecan verici platform öğeleri ve Tomb Raider'da yer almayan heyecan verici savaş sistemiyle başarılı bir alternatif.





UFAK ÇIKINTILAR

Lara dik yüzeylerdeki ufkıçıklıkları tırmanıyor, eğer nereye gitmenizi kestiremiyorsanız bu çıkışları gözden kaçırmış olabilirsiniz.



TR: U ile birlikte Lara, her türlü arazi koşuluyla yol alabilen bir motosiklete kavuşuyor. Üzerinden istediğiniz zaman inebileceğiniz bu araçla, hiç ummadığınız mekanlarda yol alabiliyorsunuz. Hatta Southern Mexico'nun bir bölümünde motosikletinizin üzerinde zamana karşı yarışmanız gereken ufkıçık bölüm de mevcut. Yol tutus konusunda kesinlikle sınıfı geçen arazi motosikleti, kontroller konusunda fena halde çuvallıyor maalesef. Biraz hızlandığınızda; Mass Effect'in Mako'suna rahmet okutacak bir biçimde ziplamaya başlıyor ve kontrolü kaybediyorsunuz.

Ah şu savaşlar olmasa...> Eğer Crystal Dynamics bana Tomb Raider oyunlarından hangi öjenin kalıcı olarak çıkartılmasını istedimse sorsayıdı, cevabım kesinlikle "çatışmalar" olurdu. Önceki oyunların zayıf halkası olan çatışmalar ve dövüş / ateş etme sistemi, TR: U'daki yerini aynen koruyor maalesef. Genel olarak tüm mücadelelerde, rastgele yönlerde doğru koşup parendeler atarken ateş etme tekniğini uyguladım. Tipki önceki oyunlardaki gibi; TR: U'daki vuruş hissi gerçekten çok zayıf. Lara otomatik olarak nişan aldığından, size düşen anlamsızca ziplamak ve koşmak oluyor. Herhangi bir taktik izlemeniz kesinlikle mümkün değil. Düşmanlarınız hormonlu bir karpuzdan hallice zekiler. Bir bölümde, ormanda karşılaşlığım bir haydutun taş blokların arkasına geçtiğini gördüğümde siper aldığıni zannederek heyecanlandım. Ben bir sonraki hamlesi hesaplamaya çalışırken, blokların diğer ucundan koşarak çıktı ve açıkta durarak ateş etmeye devam etti. Yaratıklar ise en az insan düşmanlarınız kadar embesil olmalarına

karşın, çevik oldukları için sorun yaratabiliyorlar. Böyle durumlarda tekmeleriniz oldukça faydalı oluyor. Adrenalin göstergeniz dolduğunuzda ise bazı özel hareketler yapabiliyorsunuz. Bu modda ağır çekimde hareket ederken, ekrandaki hantal imleci düşmanlarınızın kafalarının üzerine getirmeye çalışıyorsunuz. İlk denemelerinizde eğlenceliymi gibi görünse de kısa sürede sıkılıyorsunuz. Sonuç olarak; savaş sahneleri yoluna çıkan zihinsel engelli düşmanları öldürüp zaman kaybettığınız sıkıcı anlar olmaktan öteye gidemiyor.

TR: U, bu nesilde görebileceğinizin en güzel grafiklere sahip oyunlardan biri. Yağmurda ıslanan, toza bulanan ve hatta terleyen Lara gerçekten de nefes kesici görünüyor. Dış ve iç mekanlar da en az Lara kadar etkileyici. Su altı bölümündeki denizanalarının tehditkar renklerini görerek ürperiyor, Kuzey Buz Denizi'nde ilerlerken

Düşmanlar için kullanılan toplam poligon sayısı Lara'nın dalgıç ceketine dahi yetmiyor.



üşüdüğünü hissediyor, nemli ve karanlık tapınaklarda dolaşırken içerideki rutubetin rahatsız edici kokusunu sizinze çektiğinizi hayal edebiliyorsunuz. İşkandırmalar ve gölgeler de bu tablolara hayat veriyor. Üstelik TR: U, PC'de oldukça etkileyici bir optimizasyona sahip. Elbette ki oyunun yoğun ve hızlı bir aksiyon içermiyor olmasının da bu küçük optimizasyon mucizesindeki payı büyük.

Kısa bir randevu...> Yeni nesille birlikte daha iyi grafiklere kavuşmuş olsak da bunun karşılıksız bir arama olmadığını anlamaya başlıyorum. Artan geliştirme maliyetleri ve emek talebi yüzünden, oyuncular gittikçe daha kısa oynanış sürelerine sahip olmaya başladı. TR: U'yu yalnızca altı saat içinde bitirmeniz mümkün. Oyunu bir kez bitirdikten sonra bölümleri yeniden ziyaret edebilir ve gizli hazineleri toplayarak galerideki yeni materyallere ulaşabilirsiniz. Yine de uzun bir tek kişilik modun vereceği hazırlı yakalamak zor olacaktır. Buna rağmen TR: U, yaşamaya değer bir macera sunuyor ve oyun yağmurunun büyük damlalarından biri olarak şemsiyemizde "pat" sesi çıkartıyor. ☺



8

Bölüm

TR Underworld, sekiz bölümden oluşuyor

32816

Poligon

Tam teçhizat haliyle Lara 32816 poligonadan oluşuyor

8.

Oyun

Underworld, Lara'nın sekizinci macerası

6

Saat

Underworld yaklaşık altı saat içinde bitiyor

TOMB RAIDER UNDERWORLD

ARTI İyi grafikler, dozu basıyla ayarlanmış platform öğeleri, tadında bulmacalar

EKSI Vasat yapay zeka, sıkıcı çatışmalar, seride yenilik getirmemesi, kısa oyun süresi

YAPIM Crystal Dynamics

DAĞITIM Eidos

TÜR Aksiyon / Adventure

DIĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii

WEB www.tomraider.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

MINIMUM 3 Ghz işlemci, 1 GB Bellek, 256 MB ekran kartı

ÖNERİLEN 2.2 Ghz Çift Çekirdekli işlemci, 2 GB Bellek, 512 MB ekran kartı

"Eğer beğeniliyorsa sakın değiştirmeye kalkışma" formülünü kulanın Underworld, önceki iki oyunun tüm eksilerini barındırıyor.

8



Fallout 3

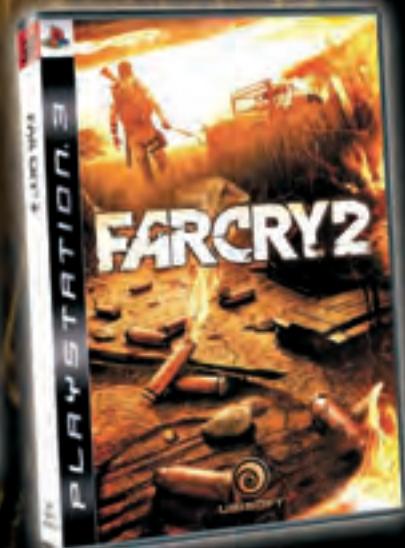
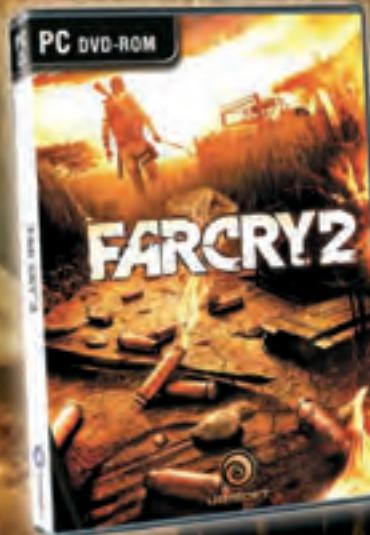


ŞİMDİ PC DVD VE PS3 VE XBOX 360'DA!

Bethesda
a ZeniMax Media company

FARCRY 2

ŞİMDİ
PC DVD VE PS3'DE!



tiglon

www.tiglon.com.tr

UBISOFT



"Abi 'El insaf' diyorum bu resme başka bir şey diyemiyorum. Düşman olsa bile o da bir insan mahlukatı."



"Hmmm... Çaktırmadan bir bakalım. Evet, sanırım convention'a yanlış kostüm ile gelmişim. 'My name is Bond' demiş miydim?"

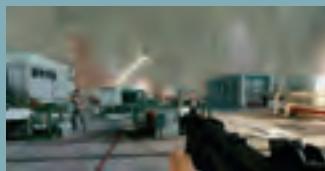
QUANTUM OF SOLACE: THE GAME

Daniel Craig'in hiç gülmeyen suratı ile James Bond...

Elimde 3,5'luk DD disketim ile 8086 işlemcili bilgisayarıma oyun almaya gidişimi ve hayatmda iyi ki tanıdım dediğim efsanevi Cihangir Abi'm (bkz: Ekşi) ile tanışmamı sanki gün gibi hatırlıyorum. Şimdi "Ne alaka James Bond?" ile diyeceksiniz. Cihangir Abi'm tam bir Bond delisi idi. Tüm serileri yemiş yutmuş, VHS kaset olarak koleksiyonunu yapmıştı. Hiç unutmadım Bond'un o eşsiz müziğini bir kasetin iki yanına üşenmeden çekmiş, aynı şarkıyı araba ile giderken saatlerce bana dinletmişti. Quantum of Solace'i oynarken aklıma bunlar geldi ve benim yüreğimde gerçek Bond olarak yer eden Cihangir Abi'me bu yazının girişini ithaf etmek istedim.

Casino Royal'den başlayalım> Bu yazıyı yazarken film gösterime girmediği için, filmi henüz izleyemedim. Fakat oyunun ismi Quantum of Solace olmasına rağmen yapımcıları, oyundaki toplam 15 bölümün sadece beşinin film ile alakalı olduğunu söyleyerek şartlıca bir açıklama yaptılar. Film ile eş bir senaryo olmaması asılın bakarsanız gayet iyi olmuş çünkü hikayenin tamamen bir olması alınacak zevki ciddi ölçüde düşürebildi. Oyun Casino Royal'ın bittiği yerden başlıyor. Bond, Mr. White'tan (Bizin Mr. White değil) intikamını almak için görevinin peşine düşüyor. Bundan sonra da kontrolü elimize alıyoruz.

ERKEKLİĞİN %90'İ ÜZERİNE...



Bu görüntüdeki gibi dört veya daha fazla düşman ile yüz yüze geldiğinizde onlara el sallamak yerine hemen bir siper bulup saklanmanız akıllıca olacaktır. İkinci yapacağınız şey etrafı patlatacak varil benzeri bir şeyler olup olmadığına bakmak olmalı. Eğer o da yoksa nişan alıp tetiğe basmaya başlayabilirsiniz.

alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Bir başka Activision oyunu olan CoD4, tabii ki Quantum of Solace'tan katbekat daha iyi bir oyun ancak eğer QoS oynayıp aynı görsellikte canınız başka bir oyun çekerse hiç çekinmeden CoD4 oynabiliyorsunuz.

Quantum of Solace "ates et, ilerle, ates et ve hiç düşünmeden ilerle" tarzında olan, FPS ve TPS'nin iç içe olduğu bir aksiyon oyunu. Bunun dışında etrafta bulunan çoğu eşyayı siper alarak ates edebilmemiz ise bariz şekilde Gears of War ve Uncharted: Drake's Fortune'u hatırlatıyor. Siper almışken, düşman atısının bitmesini ve uygun fırsatı bulunca kafamızı kaldırıp onları vurmaya çalışıyoruz.

Etrafımız bu türdeki çoğu oyunda olduğu gibi pek sarılmıyor; bu konuda yapay zeka biraz kötü, o yüzden siperler arasında hızla hareket etmenin pek bir önemi kalmıyor. Fakat karşınızda çok düşman birikmişse silahınızı kaldırarak, körlemesine ateş açabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra CoD4'teki gibi sağ tuşa basarak daha iyi nişan alabiliyoruz ama bu, görüş açımızı daraltıyor. Oyundaki çok güzel özelliklerden biri de düşmanın çok yakınına geldiğinizde yakın dönüşüne geçebilmeniz. Tek yapmanız gereken rakibin vücutunda beliren bölüme fare ile basmak, gerisini Bond kendiliğinden hallediyor.

Her yer toz, duman> Grafikler gerçekten çok iyi hazırlanmış. CoD4'ün grafik motorunun kullanılması bu oyunu kurtarmış resmen. Daniel Craig'in o hiç gülmeyen suratını oyuna eklemenin çok zor olacağını sanmıyorum ama ben ilk defa bir aktörün oyuna bu kadar iyi yansıtıldığını gördüm.

Her bölümde hareketli çatışmaların olduğu noktalar ise iyi seçilmiş. Genelde etrafta kırılan, dökülen şişe, vazo, cam gibi birçok detay oluyor ve siz çatışmaya girdiğinizde hepsi bundan etkilenebilir. Oyundaki çok az nokta gizlilik gerektiren cinsten o yüzden benim oynadığım büyük bir bölümü önüne gelen vur şeklinde geçti. Silah konusunda bir sıkıntımız olmadık için sadece çatışmadan ibaret bir oyunda monotonluk uzak tutulabilmiş. Toplam yirmi iki adet silah bulunmakta, bunlar kısaca; tabanca (Susturuğu takılabilir.), sniper tüfeği, çeşitli tüfekler (Dürbün takılabilir.), flaş / patlayıcı el bombaları gibi çeşitlere ayrılmış.

Film uyarlaması bir oyun olmasına rağmen QoS'un multiplayer mod yelpazesi tatmin edici düzeyde. Bu modlar Bond Versus, Golden Gun ve Bond Evasion olarak üçer ayrılmış. Bond Versus'ta amaç Bond'un kurulu üç bombadan ikisini etkisiz hale getirmesi ya da altı adet organizasyon elemanını öldürmesi. Golden Gun ise bildiğiniz herkes birbirine cümbüş mantığı ile ilk yüz puana ulaşan haritayı kazandığı oyun şekli. Golden Gun ile yapılan sayılar altı puan yerine geçiyor. Bond Evasion'da ise takımlar Organizasyon ve MI6 olarak ikiye ayrılıyor. MI6'da bir kişi Bond oluyor ve diğerleri yardımcıları konumunda Bond'u çıkış noktasına ulaştırmaya çalışıyor.

Oyununu oynadıktan sonra sanırım filmine de garanti gideceğim (Not: MI6'nın amblemine dikkat ettiniz mi bilmem ama orada da "Her Şeyi Gören Göz" bulunmakta). [EN](#)

QUANTUM OF SOLACE: THE GAME

ARTI Sağlam grafikler, çatışmaya tepki veren atmosfer, yakın dövüşün zekli olması

EKİ Yapay zekanın "idiot" seviyesinde olması, sürekli adam öldürüp, ilerlemekten öteye gidememesi

YAPIM Beenox

DAĞITIM Activision

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3,

Xbox 360, Wii, DS

WEB www.007thevideogame.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Yapay zekanın çok büyük rakip oluşturmaması insanı rahatsız ediyor çünkü oyun bir noktadan sonra hiç ölmeden ilerleyip, adam dövdüğünüz bir hal alıyor. Buna rağmen bu oyunu denemekte yarar var.

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

ONERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

6,5



TÜRKÇE PC OYUNLARI



Sevgili Oyunseverler!

Yıllardır hayatımıza renklendiren bilgisayar oyunlarını
Türkçe bulamamanın sıkıntısını yaşamaktaydık.
Birkaç istisna dışında neredeyse tüm oyunları
hep yabancı dillerde oynamak zorundaydık.
Oyunların verdiği hazzı gölgeleyen bu sorun
Migra çözümleriyle artık sona eriyor.

Migra, çok seveceğinizi düşündüğü Türkçe oyunlarını
siz oyunseverlerin beğenisine sunuyor.



ayrıntılı bilgi
www.migra.com.tr
adresinizde edinebilirsiniz



Migra Bilgisayar Yazılım Grafik Ticaret Ltd. Şti.

Adres: Meşrutiyet Cad. Hatay Sok. 10/14 Kızılay/ANKARA/TÜRKİYE

Tel: +90 312 424 11 36 (pbx) Fax: +90 312 424 11 38

www.migra.com.tr

e-mail: info@migra.com.tr

GERÇEĞİN AYNASI

Ne Mirror's Edge yaptı bu ay ama... Tüm ofisçe Mirror's Edge'le yatıp Faith'le kalktık. (Yersiz oldu ama pişman değilim.) Gerçek hayatı da zaten koşan bir insan olarak Mirror's Edge'de de ne yaptığım tam anlamıyla farkındaydım. Atlayıp zıplamak işimin bir parçasıydı; sanal alemden de bunu yadırgamadım ve Faith'imi alıp koştum da koştum. Yorulduğum sıralarda biraz gitar, biraz bateri çaldım ama merak etmeyin, şarkı söylemedim. (Kimseye eziyet etmemi sevmem.) Guitar Hero: World Tour, Rock Band ve Rock Band 2'yi hatmetmiş bir insana en iyi hediyelerden biriydim meğerse...

Şimdi de işin pek de hoş olmayan kısmına gelelim. Son iki - üç aydır oyun yağıyor fark ettiyiseniz ama bu noktadan sonra bir duraklama devrine giriyoruz. Elinizdeki oyunları idareli kullanmanızı tavsiye ediyor ve sizi konsol dünyasının haberleriyle baş başa bırakıyorum. END

EAT LEAD: THE RETURN OF MATT HAZARD

Oyun içinde oyun

Matt Hazard kahramanımızın ismi. Bu ismi aklınızda tutun. Matt, video oyunu dünyasında olduğundan haberdar bir karakter ve sahte bir "gerçek dünya"yla iletişim halinde. Biz ise gerçek dünyada, Matt'in bir video oyunu karakteri olarak yer aldığı bilerek oynaya yaklaşıyoruz. Sahte olan gerçek dünyanın insanları ise sadece Matt'in bir video oyunu karakteri olduğunu biliyor ama bizden habersizler çünkü biz, gerçek dünyadayız ve her şeyin farkındayız.

Karmaşık gelmiş olabilir tüm bunlar ama inanın her şey çok basit aslında. Sonuçta, 8 bit'lik oyun dünyasının kahramanı olan Matt, yıllar geçtikçe yeni oyunlarına kavuşmuş bir kahraman fakat ortada öldürecek kötü adam kalmadığında ise işsiz kalmış. Yeniden oyun dünyasına geçişini ise Wallace Wellesley adındaki adam, Matt Hazard oyunlarının dağıtıucusu Marathon Megasoft'u satın alarak gerçekleştiriyor. Sıradan bir tek-lifmiş gibi gözüken bu hareketse aslında Matt'i oyun dünyasından tamamıyla silmek için oynanan karanlık bir oyun.

Konu ilginç, karakterler enteresan. Oynanış ise biraz sıradan. Third person kamerasından kontrol ettiğimiz Matt, Megasoft'un yeni sahibi Wally'nin onu ortadan kaldırırmak üzere, daha önceki oyunlarından araklılığı düşmanlarla savıyor. Onları yenerken kendini güçlendirebileceği parçalara kavuşan Matt, bu parçalarla daha güçlü silahlara ve yeteneklere ulaşıyor.

Hikayesi ilgi çekici olan Eat Lead'in tam olarak neye benzeyeceğini şu anda kestirebilmem deşim. Oynanış sistemi sıradan görünse de bizi şaşırtacak bir şeylerle karşılaşacakmış gibi geliyor. 2009'un bahar ayında PS3 ve Xbox 360 için piyasada olması beklenen oyun, aksiyon oyunlarına meraklı kitlenin listesinde olsun.



PS3 MOTION PAD

PS3, Wii'ye mi dönüşüyor?

PS3'ün Sixaxis gamepad'ını kullanıyorsunuz. Peki bu gamepad'e ismini veren Sixaxis'ı kaç kez kullandınız? Efendim? Heavenly Sword'da okları mı kontrol ettiniz? Mirror's Edge'de dengenizi korumak için mi kullandınız? Anlıyorum. Peki, bunlar gerçekten gerekli miydi? İşte bu soruların hepsi Sony'nin de kafasını kurcalıyor olacak ki Wii'nin başarısını da göz önünde bulundurarak Amerikan Patent Bürosu'na bir takım diyagramlar yolladı. Buradan anladığımız üzere, Buzz! The Music Quiz'in kontrol cihazlarına benzeyen, PlayStation Eye'ın hareket takip sistemini kullanan bir gamepad, bir süre sonra PS3 için hazırlanmış olacak. Sony'nin oyun departmanının sırf

bu gamepad'e uygun oyunlar üreteceğini de şimdiden tahmin edebiliyoruz. Cihazın ilginç bir özelliği de iki tanesinin birleştirilerek, çift taraflı, maracas benzeri bir alete dönüşmesi ve iki ucunda birer büyük topa sahip olduğu için PS Eye'ın bu bölgeleri algılayarak daha hassas hareketlere izin vermesi.

Her ne kadar PS3, Xbox 360'ı satış rakamlarında sollasa da (Bu da nasıl oluyor anlıamış değilim.) Wii'nin tartışmasız birinciliği sürdürmekte ve Sony de bu yarışta daha fazla geride kalmak niyetinde değil. PS3 Motion Pad'ın bu durumda ne kadar etkili olacağını şu an kestiremiyorum ama ilginç ve hırslı bir atılım olduğunu da yadsıyamam.

ROCK BAND: BEATLES Got to Get You into My Life

Aslında bu oyunun ismi Rock Band: Beatles olmayacak ama Rock Band'ın yapımcısı, Harmonix oyunun arkasında. Rock Band'den tamamıyla bağımsız bir proje olan Beatles oyunu, grafiksel anlamsa olsun, oynanış açısından olsun tamamıyla farklı bir yapım. "Bu bizim için bir rüya projesi!" diyor Harmonix başkanı Alex Rigopulos. Neden böyle düşünüdükləri de zaten biliyordum zira Harmonix çalışanlarının birçoğu öyle ya da böyle müzikle iç içe olan insanlar. Ürettikleri her oyunda da bu yönlerini oyuna dahil eden yapımcılar, Beatles'a özel hazırladıkları oyunda Beatles'ın her şarkısını oyuna eklemeyeceklerini ama hisseltireceklerini söylüyor. Beatles'ın şarkılarına kronolojik olarak eşlik edebileceğimiz söyleşenirken, oyunun genel görüntüsünün tamamıyla Beatles'ın bulunduğu dönemde eşlik edeceği de belirtiliyor. Beatles'ın şarkılarına uygun bir oynanış oyunda yer alacağını da

ekliyor Harmonix ve Rock Band veya Guitar Hero ekipmanlarının oyunla uyumlu olacağını ifade ediyor. Ekstra enstrümanların satışa sunulup sunulmayacağı ise, aynı bu oyunun hangi sistemlere, ne zaman çıkacağı sorularının cevabı gibi bir muamma. Özellikle 25 - 30 yaşlarındaki insanların ilgisini çekeceğini düşündürüm. Beatles karnavalı, müzik oyuncuları arasında kendine iyi bir yer edinecektir; bundan kuşkunuz olmasın.



STREET FIGHTER IV VE TEKKEN 6

Atari salonu maceraları

Geçenlerde Ankara'nın en ünlülerinden bir tanesine gitmiş ve Street Fighter II gördüm, Cadillacs vs. Dinosaurs'un hala varlığını sürdürdüğüne şahit oldum fakat bahsi geçen oyunlardan eser yoktu; ta ki

bu yazıyı yazmadan bir saat öncesine kadar...

Street Fighter IV'ün dört makinede tüm ihtişamıyla yer aldığını görünce kalaklıdım. Oyun gerçekten mükemmel gözüküyor arkadaşlar. Grafiksel anlamsa Capcom almış başını yürümüştür. Oynanış ise o kadar akıcı ki eski Street Fighter oyunlarının kesik hareketleri, yerini daha yumuşak ve gözle hitap eden hareketlere bırakmış. Endişeye kapılmayıp; oynanış hala eskisi kadar iyi. Street Fighter Alpha gibi abartılı ve coşkulu bir oynanış sistemi yok; onun yerine SFII'nin turnuva stilini oynanışı hakim. Yeni karakterleri test etme imkanım pek olmasa da (Çok kalabalıktı.) gözlemediğim kadaryla hala Ken ve Ryu tercih ediyorum.

Tekken 6 tarafındaysa ilk gözे çarpan

HD kalitesindeki görüntüler oldu. Bildiğiniz gibi Tekken 6 ilk gerçek HD Tekken oyunu ve grafikler tek anlarda göz kamaştırıcı. Ne yalan söyleyelim, oyun ilk açıklandığı sırıldarda hiç umut verici gözükmüyordu ama Namco Bandai, yine şahane bir iş çıkartmış. Yeni karakterlerden衬衫 dostumuz Bob, görüntüsünün aksine çok hızlı ve çok enteresan hareketler yapıyor. Rus arkadaşımız Sergei Dragunov, beklenmedik hareketleriyle şaşkırtıcı bir performans sergiliyor. Favori karakterim Eddy ise bambaşa bir boyutta taşınmış; artık o kadar hızlı ki yapay zeka gard almaktan hareket yapamaz hale geliyor.

Kıcası her iki oyun da bomba gibi geliyor konsollara. Hiçbir şekilde pişman olmayacağı.



ŞEFİN LİSTESİ

Guitar Hero: World Tour gelmiş, Resistance 2 PS3'ü şenlendirmiş... Hangi oyunu oynayacağımızı şaşırdığımız bir ayı daha geride bırakırken, geçen ayki zaman hırsızlarını size sunmaktan şeref duyarım.

PS2

Crash: Mind Over Matter
PS2'ni hala rafa kaldırmadysanız ve ünlü faremisi yaratığınız Crash ile aranız iyixe, Crash: Mind Over Matter ile renkli ve eğlenceli bir platform oyundan buluştursunuz. (Ben bayanı memnun kaldım)

PS3

Resistance 2
PS3'ün bir türülü adını göze tasıyanın bombası Resistance, ikinci oyunuyla sanki şeytan bacagını kırmış gibi.

Xbox 360

Guitar Hero World Tour
Her ne kadar içerdiği çoğunu parçaya hayatımda ilk defa duyuyor olsam da GH: WT, Rock Band ekipmanlarını da kullanmama izin vererek beni bir kez daha rock alemine polladı.

PSP

Patapon 2 (Demo)
Her türlü sisteme, binbir tane oyun piyasaya çıkışında PSP'yi bu ay biraz sallaşdırılmış ama Patapon 2'nin demosunu görüncce dayanamadım, girdim yatajına demo'ya gönülüm. Pek eğlenceli zamanlar bizi bekliyor, size o kadarını söyleyeceğim.

VE DİĞER BAŞLIKLER

- Street Fighter IV'ün PS3 ve Xbox 360 için çıkış tarihi nihayet belli oldu: 20 Şubat 2009. Bir yerlerden Arcade Stick'inizi bulun ve sabırsızlıkla beklemeye devam edin.

- Suların içinde hayatı kalma mücadeleşine gireceğimiz Hydrophobia'nın da çıkış tarihi Mart 2009 olarak belirtildi. Oyun PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.

- Geçen ayki TGS 2008 dosya konumuzda bahsettiğimiz Halo 3 Recon'un ancak üç ila beş saat arasında bir oyun süresi bulunduğu ama oyunun fiyatının da buna göre düşük olacağı açıklandı.

- Resident Evil 5'in yaratıcısı Jun Takeuchi, çok yakın bir zamanda RE5'in demo'sunun yayılmasını, oyunun tam sürümü piyasaya çıktığında da indirilebilir içeriğe sahip olabileceğini belirtti. Oyunun PS3 versiyonunun "zorlulu yükleme" hadisesine maruz kalmayacağını da ekledi.

- Sly Raccoon'un ardından isim Sucker Punch'in PS3'e özel üretmeye olduğu inFamous büyük ihtimalle kısa bir oyun süresine sahip olacak zira oyunun yapımcısı, "Önemli olan miktar değil kalite" şeklinde bir açıklama yaptı.

- 14 milyona yakın kullanıcıları olan Xbox Live! servisinde geçen günlerde bir "temizleme" operasyonu gerçekleştirildi ve makinesini modifiye eden birçok Xbox Live! kullanıcı servisi kullanmaktan men edildi. Kopya Xbox 360 oyunları kullananlara uyarılr...

- Lionhead Studios'un blog'unda yer alan bir açıklamada, Albion'u (Fable II'nin geçtiği kita.) bir kez daha ziyaret etmememize neden olacak bir takım yeniliklerin oyuna getirileceği söylendi. Siz bu yazıyı okurken bu yenilikler meydana çıkmış olmalı.

- Bir Street Fighter IV haberi daha: Oyunda üç Boss ve gizli karakter, 12'si SFII karakteri, dördü SFIV'e özel yeni karakterler ve geriye kalan diğer SF oyunlarında yer alan dövüşüler olacağının ortaya çıktı.

- GTAIV'ün Xbox 360'a özel indirilebili eklenilerinin ne zaman piyasaya çıkacağı bilinmiyor. Evet, normal şartlar altında şu anda 360'larımızda yer edilmiş olması gereken bu özellikler, 2009'un herhangi bir zamanında yayına girecek.

- Red Alert 3'ün PS3 versiyonunun bu yıl içerisinde piyasada olmayacağı açıklandı; PS3 sahipleri EA'e savaş açtı.



MIRROR'S EDGE

PlayStation 3

Suçluların suçlarını itiraf etmedikleri bir şehirde kurye olarak görev yapan "koşucular", ters giden bir şeyleri zamanın ötesine taşımak isteyenlerdi aslında. Ve amaçları uğruna yüksekliği dost bilmiş, ölümü sadece bir oyun olarak görmüşlerdi...

BEN OLSAYDIM...

- # Faith'e birkaç hareket daha verirdim. Birkaç akrobatic hareketten kimseye zarar gelmez. Ve hayir; oyunun basit oynanisini bozmadan yapardim bunu, sadece renk katardim Parkour heyecanina.
- # Parkour; özgürce koşmak, engelleri özgürce aşmak ve hareketin devamlılığını sağlamak Faith'in daha uzun süre koşabileceği türde bir bölüm kurgusu yaratirdim. İki kez zipladıktan sonra beş metrelik açıklığı atlayıp da duvara toslamasına izin vermezdim.
- # Düşmanları daha karakter sahibi, daha akilli ve daha oyuna yedirilmiş bir şekilde tasarlardım; hatta onların sadece basit birkaç yumruk ve uçan tekme ile değil, yükleme ekranındaki güzel koreografilerle alt edilebilmesini sağlardım.
- # Bina tepelerinde değil ama iç mekanlarda insanların olmasını sağladım; hatta bu insanları da birer engel olarak eklerdim ki Faith -ayni Tony Jaa'nın Ong-Bak'ta yaptığı gibi- onların tepelerinden ilerleyebilsin.
- # "Runner Vision" adındaki özelliği, birkaç objeyi kırmızıya boyama tekniği olarak değil, Time Trial'daki yön gösterme şekliyle yapardım ki hiç durmadan ilerleyebileyim, hızı sonuna kadar hissedeyim.
- # Sonuç itibariyle bu oyunu Parkour'un ruhuna uygun olarak yapardım; sadece bir kışımı alıp geriye kalanını klişe FPS oynanışıyla birleştirerek değil.

"İtalyan çukuru" diyorlardı ona. Neden ismi bu, bilmiyordum ama o bir çukurdu ve yaklaşık iki büyük metre derinliyindeydi. Arkadaşlarından biri içine atladi; nasıl çıkışını bilemediği için orada kalaklıdı. Önce dümdüz koşup zipladı ve çukurun ağızına tutunmayı başardı ama kendisini yukarı çekmeyi beceremedi. Bir süre orada asılı kaldı; ayakları boşlukta sallanıyor, kah duvardan güç almaya çalışıyordu, kah bir platform olması için yalvarıyordu. Daha fazla dayanamadı ve bıraktı ellerini. Geri çekildi, çukurun diğer ucuna gitti ve tekrar koştu. Bu sefer daha iyi ziplamıştı ama yine başarılı olamadı; çukurun kenarında asılı kalmış, bekliyordu. Bir başka arkadaşım atladi. Daha atletik bir görünümü sahipti. O da bir önceki gibi çukurun diğer ucuna gitti, son hızı koştı ve aldığı hız ve ziplama yeteneğinin de artısıyla göğüsünü çukurun kenarına dayamayı başaranarak, az da olsa zorlanarak çökmeyi başardı. "Bu kadar zor olmamalı..." diye düşündüm ve ben de kendimi çukura attım. "Vaaay, Tuna da atladi, haydi bakalım!" şeklinde birtakım, sıkıntının ürünü tezahüratlar yükseldi. Koşup ziplamanın manasızlığının zaten farkındaydım ve başka bir yol denemeye karar verdim. Çukurun sonuna kadar gitmeden, orta hizalardan biraz hız aldım, köşeye doğru koşup önce sol duvara zipladım, ardından sağ duvardan tekrar hız alıp iki hamlede yukarı çıktım. Ellerimi sadece yardımcı eleana olarak kullanmıştım; ayaklarım tüm işi görmüştü.

AJANDA



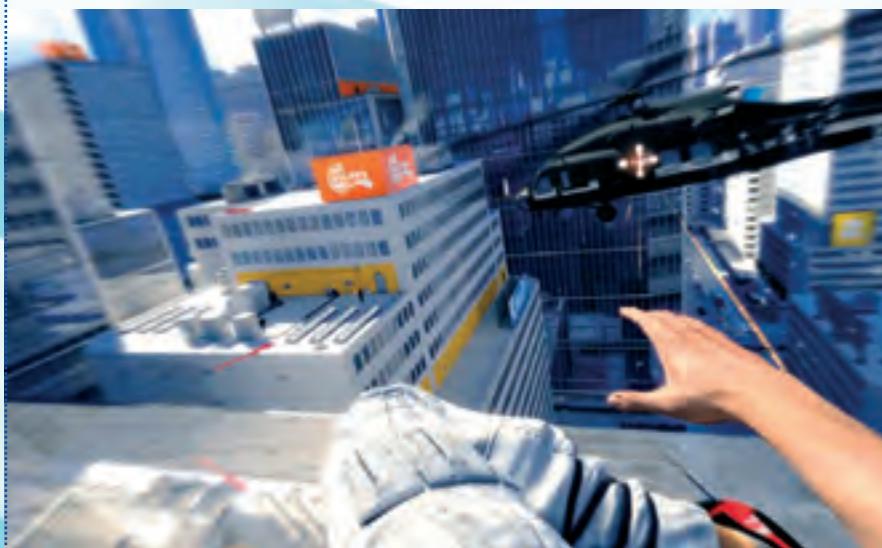
SAYI: 134
SAYFA: 28

Askerde yaşadığım bu enstantane, "Parkour" adı verilen aktivitenin önemli hareketlerinden birini barındırıyor içinde; yüksek noktalara tırmanmanın en etkili ve kolay yollarından birini. Jackie Chan'ın türlü türlü filminde kullandığı bu

Faith bu merdivenlerden yavaş çıkyor ama -kayarak- hızla inebiliyor.



Ropeburn size saldırıldığından elindeki boruyu "silah alma" tuşuya tutmaya bakın, yoksa sizi binadan fırlatıp atıyor.



hareket, Fransa doğumlu Parkour aktivitesinde ve yine Fransız ürünü bir çok filmde görülebilir.

Parkour'un ne olduğunu bu sayfalardaki kutulardan birinde anlattım zaten; o yüzden burada kendimi tekrarlamayacağım. Bilmeniz gereken ise Mirror's Edge'in, Parkour olayından esinlenmiş olması. Koşarak engelleri aşma ve hareketi, akıcılığı devam ettirme konsepti üzerine kurulmuş olan bir FPS serisinin ilk ayağı Mirror's Edge. Başrolde kahramanımız Faith (Lucy Liu'dan esinlenerek yaratılmıştır) şuradan şuraya gitmek nasip olmasın. (Bai Ling havası da aldım ben. -Şefik-) yer alıyor ve hikaye bölümünde ise Faith'in -polis memuru olan- kız kardeşi Kate'in adını temizlemeye çalışması konu ediliyor. Faith koşuyor, atlıyor, tutunuyor ve yozlaşan dünyadan daha hızlı olmaya çalışarak doğruyu bulmaya çalışıyor.

Aynasızlar! Polislerin gözünden uzak durarak, bina tepelerinde hayatını sürdürün ve aslında bildiğiniz kuryelerin çok daha hızlı ve yasadışı versiyonu olan bir kızımız Faith. Genç, güzel, tarz sahibi ve melez. (Uzak Doğu + Amerikan derim.) Polisler, genellikle onu ve onun gilleri görmezden geliyor ama her ne hikmetse Faith bizim kontrolümüzü geçtiğim (Yani oyunun başında.) polisler tüm güçlerini bize yoğunlaştırıyor. Arkamızdan SWAT timi mi koşmuyor, helikopterler mi gelmiyor; kısacası

tüm polis teşkilatı peşimize düşüyor. Çok kısa bir süre sonra Kate, başının belada olduğunu söylüyor; yanına vardığımızdaysa masasında ölü yatan bir adam ve gözleri korkuya dolu, oraya geldiğimde masadaki adamın zaten ölü olduğunu söyleyen polis memuru kardeşimiz Kate'ten başkasını bulmuyoruz. "Valla ben yapmadım ablacım ya, inan bana bhümühü.." diye haykran Kate'i teselli ediyor ve hemen ardından polislerden tekrar kaçmaya başlıyoruz. Anlıyoruz ki birileri işlenen cinayeti Kate'ın üzerine yıkma çalışmış. Hikayenin ileriki saflarlarında, dost bildiklerimizin düşman olduğunu da görüyor ve dünyanın geldiği hale bir kez daha lanet ediyoruz.

Belki böyle anlatınca heyecanlı geldi ama hikayede bir numara yok. Durumun böyle

alternatif



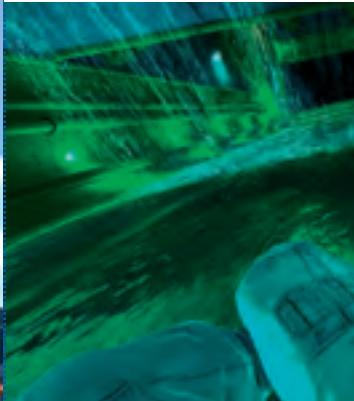
PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Mirror's Edge'e en yakın örnek, sevgili prensimizin üçüncü macerası olabildi zira Mirror's Edge, FPS alanında yepyen bir atılım. Eğer duvarlarda yürüyüp borulara tutunmak hoşunuza gittiye Prince of Persia'da da bunlardan bol bol bulunuyor.





Oyunların olmazsa olmazı kanalizasyon bölümünde Faith, 65 derecelik bu rampadan aşağıya rahatça kaya-
biliyor; kıyafetlerinin akibeti onu hiç ilgilendirmeden...



♦ olmasındaki en büyük neden de karakterlerin (Faith dahil.) biraz silik kalmış olması. Kimse pek umurunuza olmuyor çünkü oyunda daha çok, içine atıldığınız bölümde -aynen bir farenin labirentten çıkmaya çalıştığı gibi- çıkışa ulaşmaya çalışıyor ve bunu tek probleminiz haline getiriyorsunuz.

Faith'in en büyük yeteneği bir atlete taşı çıkaracak kadar hızlı koşabilmesi. Ilerdikçe daha da hızlanan Faith, bu hızını binalar arasında atlamak ve düşmanların- dan kaçmak için kullanıyor. Bölümlerde genellikle iki farklı oynanış biçimini sunuluyor: Bir noktaya ulaşmak ve ulaşan noktadan kaçmak. Mesela, B noktasına ulaşmamız isteniyor; oraya ulaştıktan hemen sonra polislerin B noktasına geldiğine dair bir haber çalınıyor kulağıımıza ve son hız o noktadan kaçmaya çalışıyoruz.

Aliştiğiniz FPS'lerden farklı bir oynanış sahibi Mirror's Edge. Hatta bu oyuna FPS demek bile istemem çünkü FPS tanımının "S" kısmı oyuna dahil edilmiş sayılmaz. (Bunu kötü anlamda söylemiyorum.)



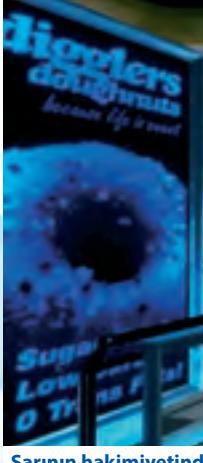
Öylesine değişik bir havası var ki Mirror's Edge'in, FPS denilince akla gelen "eğil, saklan, ateş et" konseptine uzaktan yakından yaklaşamıyor. Bir hayal dünyasında ilerlediğini hissettiyor oyun size ve bunun en büyük nedenlerinden biri de görsel yönetmenin kararları. Ana renklerin ve beyazın hakimiyetindeki Mirror's Edge dünyası, gördüğünüz hiçbir şehrde benzemiyor. Benzemiyor zira Bodrum ve Yunan adaları dışında bu kadar çok beyaz binayı -ki hepsi gökdeleninden bozma- bir arada görmüş olamazsınız. Tüm şehrin beyazın hakimiyetinde olması ve masmavi gökyüzünün, güneşin tüm parlaklığının aynen hissedilmesi gerçekten çok farklı bir hava katmış oyuna. Bir distopya belki de Mirror's Edge ve bir filme dönüştürüldüğü an "bilim kurgu" damgası yiyecek türden bir yapıp ama bu hayal dünyasının



REHBER

Oyunla ilgili yararlı ipuçlarını bu sütunda bulabilirsiniz.

- Sürekli koşmaya çalışın. Koşmak, bir yerlere takılmadan ilerlemek siz hem düşmanlarınızdan uzak tutacak, hem ateş hattından kurtaracak, hem de oyunun vermek istediği hissiyata yaklaşmanızı sağlayacaktır.
- Bir düşmanın karşılaşığınızda, düşmanın tipine göre hareket edin. Tam aksesuarı bir SWAT polisine karşı çok daha ihtiyyatlı davranışınız gereklidir, basit bir tabancayla donatılmış sıradan bir polis memuruna tekme tokat da bilirsiniz.
- Eğer düşmanınız kırmızı kırmızı yanıp söüyorsa o düşmanı ortadan kaldırın, o bölgeden daha rahat kurtulacağınız anlamına gelmektedir.
- Düşmanın silahına sahip olmak için yanına gidin ve silahının kabzasıyla size saldırarak -silahları kırmızı renge büründüğü sırada- "silah alma" tuşuna basın.
- Bir silah ele geçirdiniz diye o silahla koşup durmayın. Silah, Faith'i yavaşturan bir unsur ve lazımlı olduğunda bir düşmandan tedarik edilebiliyor.
- Polis ekiplerine doğru koşarken ucan tekme atmak için hazırlıyan ve belirli bir mesafeden zıplarak tekmemi suratlarının ortasına gümün. Alternatif olarak yerden kayarak da tekme atabilirsiniz. Bu iki hareket, normal yumruklardan daha fazla hasar veriyor.
- Bir bölgede polisler kapalı bir kapıyı kırkıya ya da kesmeye çalışıysa hızlı hareket etmeniz gerekiyor demektir. Sakın onların gelmesini bekleyip de dövüşmeye çalışmeyin.
- Eğer bir bölgede nereye gideceğinizi bilemediyseniz "yön göster" tuşuna basın. Faith, gitmeniz gereken yöne kafası çevirecektir. (Çevirmiyorsa zaten doğru yön bakıyorsunuz demektir.)
- Özellikle iç mekanlarında nereye gideceğinizi şaşırırsanız muhtemelen birkaç metre üzerindeki bir platformda yer alıyordur çıkış.
- Duvardan koşma hareketini benimseyin, ezberleyin ve bu konuda ustalaşmaya özen gösterin. İlerleyen bölgelerde Faith'in uzunca bir süre duvarda koşup zıplamasını gerektiren birçok alan bulunuyor.
- Kırmızı objeleri dikkat edin. Bu objeler, gitmeniz gereken yönü gösterdiği gibi en hızlı şekilde ilerlemenizi de sağlamaktadır. (Bazen yükseklerde fırlamanıza olanak tanıyan kırmızı bir platformu kullanmadan da ilerleyebiliyorsunuz ama kırmızı bölgeyi tercih ederseniz hız kazanırsınız.)
- Koşmak, "Reaction Time" özelliğine sahip olmanızı sağlıyor. Reaction Time ile zamanı yavaşlatıp düşmanlarınızı daha sakin bir şekilde pataklayıbiliyorsunuz. Birkaç düşmanın aynı anda karşılaşığınızda bu özelliğini kullanmaktan çekinmeyin.
- Mümkün olduğunda dövüşmekten kaçının. Düşmanları pataklamak zevkli olmadığı gibi size bir şey de katmıyor.
- "Blues are coming." gibi bir söz öbeği duyduğunuzda anlayın ki polisler bulunduguunuza yere doğru geliyorlar. Kaçmanız gerektiğini anlayın ve kırmızı renkte yanıp tutuşan polisler dışındaki ekiplere doğru koşmayın; gitmeniz gereken yön aksı istikametedir.



Sarıının hakimiyetindeki bir bölge. Aynısının mavi ve yeşil olanlarına da rastlayacaksınız.



tonu üzerine kurulmuş olmasından ileri geliyor ama bunu da kötü anlamda söylemedim; yanlış anlaşılmaşın. Aksine -biraz önceki düşüncemi destekler biçimde- bu mekanların tek bir tonda yapılmış olması da geleceğin, sert kuralar çerçevesinde olmuş bir dünyانın (Aynı Equilibrium'daki gibi.) temsilcisi gibi gözükyor. Sarı, mavi, yeşil ve kırmızı tonları, çögü kapının ardından, özellikle ofis mekanlarında sizin karşılayan renkler oluyor. Açık alanda ise kırmızı renk gördüğünüzü seviniyor, çocukların gibi (Ya da benim gibi...) şen oluyorsunuz zira bu renkteki objeler size gitmeniz gereken yolu gösteriyor.

"12. kattan 10. kata mı atlayacağım? Ov!" > Her bölümde, biraz önce de bahsettiğim gibi bir noktaya ulaşmaya çalışıyoğsunuz. Bu, polislerden kaçmaya çalışısanız da böyle, bir nesneyi teslim etmeniz gereke de böyle ve size yolunuzu gösteren bir harita eşlik etmiyor. Dolandığınız yerler de yerden en az 20 metre yükseklikte olduğu için pek fazla hata yapmak istemiyorsunuz. Parkour'un ana kurallarından biri de durmadan, hareketleri birbirine bağlayarak ilerlemek olduğu için ister istemez koşturmayı devam etmeniz gerekiyor. Bunların hepsi bir araya gelince de oan oluyor ve haldir huldu polisten kaçarken 18 metrelük açılığı atlamağa çalışıp, cama yapışan bir insanın kaldırımda parlak ve kırmızı bir iz bırakmasına tanık oluyorsunuz. Bu duruma pek fazla düşmeyin diye oyuna eklenen "Runner



grafiksel görünümü de ancak bu kadar iyi yansıtılabilir diye düşünmekteyim. Belki detaylara indiginizde, şehirde bir yaşamamışlık hissi bulunması sizin rahatsız edebilir ama bunu bir kurgunun bir kesiti olarak değerlendirdiğinizde, her şeyin 12 dakika önce kurulmuş gibi

görünmesinin normal olduğunu kanaat getireceksiniz. Dış mekanlarda beyazın buluştuğu metalik ve soluk renkler, iç mekanlarda çok daha renkli görüntülere bırakıyor yerini. "Basic Design 102" derslerini andıran tasarımlar, bir mekanın tek bir renk



Önünüzdeki bu dörtlü grubun üstüne koşmak bayağı yanlış bir hareket olacaktır; hemen aksi yöne dönün ve koşmaya başlayın.

PARKOUR VS. FREERUNNING



Fransızların dünya tanıtlıkları arasında birinci sırada Napolon, ikinci sırada Eiffel Kulesi varsa üçüncü sırada da benim için Parkour aktivitesi bulunur. (Spor demiyorum zira bu bir spor değil sayılımaz.) 1958 yılında askerlik eğitimi tamamladıktan sonra kurtarma görevlisi olarak görev'e başlayan Raymond Belle'in, atletik yeteneklerinden ötürü geliştirdiği bu aktivite, oğlu David Belle tarafından geliştirilmiştir, bir süre sonra tüm Fransa'ya yayılmış ve özellikle gençler arasında popülerlik kazanmıştır. Geçtiğimiz yıllarda birçok filmde (Bunları da bir başka kütü bulabilirsiniz.) konu edilen Parkour, özellikle herkesin, her yerde, dilediği zaman yapabileceği bir serbest hareket olsusunu. Kimine göre kendine güvenen, enerji kazanmanın bir yolu. Vücutunu ta-

nımak, hareket etmek, engellerin üstesinden gelmek; bunların hepsi Parkour'un, insanın zaten olması gereği gibi hareket etmesini konu alıyor. Varlığımızı sürdürdüğümüz dünyaya diyalog kurmak, onu hissetmek, onun esiri olmamak.

Freerunning konsepti ise Parkour'dan daha farklı bir kavram. Parkour'da bir engeli en hızlı ve en etkifl şekilde aşmak önemliyken Freerunning'de ise akrobatic hareketler de işin içine giriyor. David Belle'e göre, bir engeli aşmak için akrobatic bir hareket yapmanız gerekmeyorsa ve bunu sadece gösteriş içi yapıyorsanız bu Parkour değildir. Yamağı ekibine görese Parkour'u ve Freerunning'i birbirinden ayırmak doğru değil; ikisinde de özgürcü hareket olanağı bulunuyor ve akrobatic hareketler de sonu itibarıyle bir insanın hissettiğini yapmasından başka bir şey değil.

Kırmızı rengin size anlatmak istediği kulak verin: Boruya tırman, bayrak taşıyan boruya atla.

“Vision” özelliği -ki eğer kendinizden çok eminseniz bunu kapatabilirsiniz-, üzerinden atlamınız, geçmeniz, üzerine koşmanız ve tutunmanız gereken objeleri sizin için işaretliyor. Problem şurada ortaya çıkıyor ki bu objeler zaman zaman gözüküyor ve son hız koşarken bir bakiyorsunuz, tamamıyla yanlış yöndesiniz ve hatta bunu anladığınızda boşluğa atlamışsınız bile. Eğer Parkour olayında koşmayı kesmek, durup çevreye avalaval bakmak gibi lükslerimiz olsayıdı, bu durumdan şikayetçi olmaya bilirdim ama tam da bir tel örgüden ustalıkla atlamiş, bir çift borunun altından kayarak geçmiş, dikey olarak duran bir levhada “duvar koşusu” yapmışken bir anda durup nereye gideceğimi bulmaya çalışmak çok sınırlımı bozdı. Yönümlü bulmamı sağlayan bir tuş da bulunuyor oyunda ama bunu son hız koşarken kullanmak biraz zor oluyor. Kisacısı, Sonic Adventure'daki gibi bir saniye durmadan ilerlediğimiz, son derece eğlenceli bir oynanış yerine ağır aksak yön bulmaya çalıştığımız, arada kalmış bir oynanış bulunuyor bu oyunda ve Fırat nedense hala her şeyin çok iyi olduğunu iddia etmekte israrlı (Elif, gel Fırat'ı camdan sallandıralım iki dakika.) (Ben de Fırat'la aynı kanaatteyim;

Bu tip ince boruların üzerinde yürüken bir denge problemi çıkıyor ortaya. Yön tuşlarıyla dengenizi sağlamaya çalışın.



kolaysa beni de sallandırın camdan bakalım!)

İki duvar arasında: Dış mekanlarda derdimiz çوغunkulukla boşlukları aşmak ve dikenli tellerin üzerinden atlamak. İç mekanlardaysa dar alanlarda milimetrik hareketler yaparak engelleri aşmak önem kazanıyor. Örneğin; bir bölümde, bir platformun üzerinden koşarken, bu hareketi duvarda devam ettirip aksi yönde bir bara tutunmak için ne kadar uğraştım, şu an hatırlayamıyorum ama uzunca bir süre debebildim. Bir de bu gibi durumlarla, polis peşinideyken karşılaşlığını düşününce işler iyice sarpa sarıyo r ve ilgili bölgeyi ancak birkaç deneme gelebilirsiniz.

Polislerin oyundaki etkisi de yadsınamayacak derecede önemli. Toplama üç farklı polis tipi bulunuyor. Bunlardan ilki, son derece etkisiz olan polis memurları. Tabancalarıyla sizi vurmaktan acızlar ve birkaç yumrukta yere iniveriyorlar. “Riot Police” adındaki kasklı polislerimiz ise ellerinde pom-palı tüfek taşıyarak bayağı tehlikeli olabiliyorlar. Bunlardan iki tanesi yan yana gelince kaçmaya, tekini gördüğünüzde ise uçan tekmeyle saldırımıya bakmalıdır. SWAT timiye oyundaki en tehlikeli polis tipi. Ellerindeki makineli tüfeklerle sizi kurşun yağımrına tutuyorlar ve yumruklarına



karşı uzun süre dayanabiliyorlar.

Polislerin kırmızı renk aura'ya sahip olanları dövülebilir polis tipini oluştururken, kapıları zorlayan ve bulunduğu yeri basan polisler sizin kafanızı birkaç saniyede krabillecek, bulaşılmasası gereken grubu oluşturuyor. Zaten bu oyunda iyi bir şey varsa o da polislerden kaçış bölümleri olmuş. Polisin sizi takip ettiği, o sırada oyuna eşlik eden müziğin ritminin artması ve kafesten kaçmaya çalışan kuş misali yaşanan koşturmaca bayağı eğlenceli olmuş. Bina tepeleri ve polisten kaçma mevkuları eğlenceli sayılır fakat bazı bölümler var ki neden var olduğlarından emin değilim. Misal, kanalizasyon bölümü. “Her oyunda mutlaka bir kanalizasyon bölümü olmalıdır.” kuralına riayet etmek adına eklenmiş olan bu bölüm hem sıkıcı, hem özensiz, hem de zorlama bir ekleneti olmuş. Buna mukabil, bulunduğu bölümdeki kapıları keserek içeri sızmaya çalışan polislerden kaçtığımız ve bunu bir trenin tepesine atlayarak gerçekleştirdiğimiz bölüm, oyuna değişik bir hava katmayı başarmış. Trenin üstüne atladıkten sonra, saatte 140 km ile yol alan trene hızla yaklaşan levhalarдан kaçmaya çalıştığımız bölüm, bir başka trenin üstüne atlamamızla son buluyor ve yaşadığımız heyecanın ardından derin bir “oh” çekiyoruz.

Tek rakibim “zaman”: Dokuz bölümden oluşan oyunu bir çırıplı tamamladıktan sonra yapılacak tek bir şey kalıyor: EA’ın leaderboard’unda yükselse mücadele etmek. Bunun için Time Trials bölümünde uğraşır ve oynadığımız bölüm-

FİMLERDE “PARKOUR” HEYECANI

Mirror’s Edge’ın esinlendiği Parkour'un konu edildiği üç önemli filmi merak ediyorsanız sizi buraya alalım.



YAMAKASI (2001)

Her şeyin başladığı film bu oldu. Para bulmak için hırsızlığa soyunan atletik gençlerin Robin Hood’culuk oynadığı Yamakası, çırı açan bir film olmadı ama nasıl ki Only the Strong (Güçülerin Dünyası) Capoeira’yi dünyaya tanıttıysa Yamakası de “Parkour” adında bir şeyin varlığını haberdar olmamızı sağladı. (İnsanların damlalarla koşturmasına Parkour denildiğini söylemeyeceğimizde.) Filmin Parkour sahneleri son derece eğlenceliydi fakat kalani sıradandı. Yine de izlenir, eğlenir.



LES FILS DU VENT (2004)

Bu film Türkiye’de gösterime girdi mi, bilmiyorum. (Girdiye de ancak bir hafta durmuştur.) Zaten izlemeyi seniz de pek bir şey kaçırılmış sayılmazsınız; şayet ki Yamakası’yi izlediyseniz. Yamakası ekipinin kendini Tayland’da bulduğu filmde, Tayland mağyası ekipimizin peşine düşüyor ve bolca akrobatic hareket devreye girerek soluksoluk izlenen sahnelerin ortaya çıkışına mahal veriyor.



B13 (2009)

Luc Besson’ın yazarlık koltuğunda oturduğu, David Belle’ın ve Cyril Raffaelli’nin (Kiss of the Dragon’daki Rus kardeşlerden akrobatic olanı) başrollerini paylaştığı pek şahane bir filmdir B13. Bir nötron bombasını durdurmak üzere harekete geçen polis memuru ile bir suçlunun ortaklığını konu alan film, görebileceğiniz en şahane dövüş ve Parkour sahnelerine sahip. Geçtiğimiz ayarda televizyonda da yayınlanan filmin devamı olan B14 de 2009 yılında gösterime giriyor. Gerçekten heyecanlıyım!



Tutunduğunuz iplerin sonuna varmadan inmek elinizde ama dikkat edin de aşağıya düşmeyin.



10

saniye

Bir odaya giriyorsunuz ki kapıya omuz atan polisin sesi geliyor. O bölgeden çıkmak içinse en fazla 10 saniyeniz var. Hızlı düşünmenizin, yeteneğınızı kullanmalı ve altı metre yukarıdaki o havalandırma deligine ulaşmalısınız.

30

metre

Yerden 30 metre yükseklikteki bir vinçten diğerine ziplamak akıl kari bir iş değil ama Faith, bunu rahatlıkla başarabiliyor.

3

hareket

Duvarda koş, aksi yöne zıpla, tutun. Bu hareketi aklınıza iyi kazının çünkü bu oyunda duvarda kosmak ve hemen ardından atlama, yürümekle eş.

1

silah

Yanında sadece bir tane silah taşıyabiliyor Faith ve bu silahı da zorlulu kalmadıkça taşımamayı tercih ediyor. Sonuçta o bir koşucu; silahlarla iş yok.



FORUMLARDAN ALINTILAR

Aşağıdaki yorumları IGN'in (www.ign.com) forumlarından alınmıştır.

- Bu oyunu az önce aldım. İyi bir oyun ama özel bir şey sunmuyor. İlk beş bölümü yaklaşık bir buçuk saatte tamamladım ve ileride beni nelerin beklediğini anladım. Az sonra oyunu iade edeceğim çünkü hikaye de pek sarmadı beni. Bir tek "Reaction Time" özelliğini beğendim. (sickoffitall)
- Henüz Mirror's Edge'i oynamam fırsatı bulmadım ama kıralamayı düşünüyorum. Oyunun altı saatte bittiğini söylüyorlar ve satın almaya değerğini düşünmüyorum. (MODONE)
- Bu iyi ki bir FPS zira Faith'in o çırın yüzünü görmek istememişti hiç. Suratının oranları tamamiyla yanlış ve Uzak Doğu'lu kızların şirin ifadelerinden yoksun. (Xenophorus)
- Biraz önce oyunu bitirdim ve pek

de memnun kaldığımı söyleyemem. DICE, oyun mekanlığını iyi ayarlamış ama oyunda bir boşluk olduğunu da söylemeden geçmem. Serinin devam oyunlarının daha iyi olacağından eminim. Daha iyi bir hikaye, çevreyle daha iyi etkileşim, daha iyi ayarlanmış görevler, şehirde daha fazla hareket, daha gelişmiş iç mekan tasarımları, daha akıcı bir oynanış ve daha fazla heyecan uyandıran, düşmanların daha iyi yerleştirildiği bir kurguya gelecek oyunlarda bulacağımızı umuyorum. (Bu arkadaş hislerime tercuman olmuş,) (mdneo)

- Bu oyunun savaşmakla ilgisi yok; oyun, silahları ve FPS türünün konu alımıyor. Bu oyunu beğenmeyenlerin hepsi, oyunu bir FPS'ymiş gibi yaklaştıkları için hayal kırıklığına uğradılar. Macera olgusu üzerine kurulmuş bir yarış oyunu aslında bu. (stevo302)

lerde skor mücadeleşine giriyoruz. Time Trial'larda -kırmızı objeler yerine- yarış oyunlarındaki gibi "kontrol noktaları" bize eşlik ediyor ki bu sistem, Runner Vision sisteminden çok daha iyi olmuş. Kontrol noktaları size gitmeniz gereken yönü gösteriyor ve her zaman onların üzerinden geçmeniz gerekiyor. İki nokta arasında hangi yolu tercih ettiğiniz de size bırakılmış durumda fakat genellikle bir yolu tercih ediyorsunuz. Verilen zaman diliminde bölümü tamamladığınızda da performansınıza göre -en fazla üç, en az bir olmak üzere- üç farklı seviyede değerlendiriliyor.

riliyorsunuz. (Ben genellikle bir yıldız alabildim; beceriksizim.)

Gelelim bu oyundaki "olmamışlık" hissiyatının nelerden kaynaklandığına. "Ben olsaydım" adını verdığım kutucuktan, oyuncun negatif yönlerinden bahsettim biraz ama oradaki maddelerin yanında, yine o maddelerin doğurduğu bir sonuç olarak ortaya çıkan büyük bir sorun var. Çoğu zaman, genellikle nereye gideceğinizi bilemediğinizden saçma sapan yerlerde ölümle kucaklıyorsunuz ve oyunun kafasına göre

koyduğu kontrol noktalarından birine işinliyorsunuz. Bazi zamanlarda ise milimetrik hareketler yapmanız gerekiyor ve polis ateşi saçma bir şekilde arttığı için ölüyor ve aynı yeri tekrar oynamak zorunda kalıyorsunuz. Zaten bölüm tasarımları yüzünden -Parkour kurallarına uygun olarak- kesintisiz ilerleyemediğimiz için takılıyorduk, bir de bu tekrarlar yüzünden oyun kesintisi ugrayınca benim de tepem atmadi değil. En nefret ettiğim şey aynı yeri tekrar tekrar oynamaktır ve Mirror's Edge beni buna o kadar çok zorladı ki gamepad'ı kırırmak adına oyunu kapatıp sayısız kez havaya almaya başladım. Bir oyunun oyun süresini artırmak için hoş bir yöntem değil bence.

Mirror's Edge'den bu denli umutlu olmasam bu denli yaygara koparmazdım. Büyük ilgi duyduğum Parkour aktivitesini konu almasından tutun da görsel tarzına kadar, "benim için yaratılmış bir oyun" olarak bakıyorum. Mirror's Edge'e fakat maalesef bu olmadı. Neyse ki EA, oyunu üçe bölmeye karar aldı da ikinci oyunun çıkışından ve bu oyundaki hataların giderileğinden eminim. Sırf orijinal olması, değişik bir şeyler denemesi ve Fırat'ın baskısı vesilesiyle oyuna şu köşede yazan puanı veriyorum; yoksa daha aşagısını bir dakika düşünmeden verirdim, hem de hiç çekinmeden. ☺

Nedense şehrin her tarafı restoran halinde. Baksanız, hemen soldaki binada da bir çalışma var.



MIRROR'S EDGE

ARTI Orijinal bir konsepte sahip. Grafikler tarz sahibi. Özellikle kaçış bölümlerinde büyük heyecan yaşıyor.

YAPIM EA DICE
DAĞITIM Electronic Arts
TUR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.mirrorsedge.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSİ Oynanış olarak, örnek aldığı Parkour aktivitesinin temel kurallarını kullanmamızı olanak tanımiyor. Özellikle iç mekanlarda geçen bazı bölümler fazlaıyla sınır bozucu. Düşmanlar çok eğri durmuş.

Koşmak, ziplamak, engelleri aşmak ve tüm bunları yaparken eğlenmek...
Mirror's Edge bunları sunmak isteyen, bir yere kadar başarılı olan ve tüm eksiklerini ikinci oyunda gidermeyi hedefleyen bir yapım.

8

EVREN DEVAMLILIĞI

Oyun; Ghost Recon, H.A.W.X., Rainbow Six and Splinter Cell gibi serilerle aynı evrende geçiyor.



TOM CLANCY'S ENDWAR

Xbox 360

Stratejide devrimsel kontrol sistemi!



TEK KİŞİLİK SENARYODA GÖREVLER

- # Mission 1: Battle of Istra "Warning Signs"
- # Mission 2: Battle of JFK Space Center "Freedom's Guardian"
- # Mission 3: Battle of Rozenburg "Gas Pains"
- # Mission 4: Siege of Dukovany "Ruse de Guerre"
- # Mission 5: Siege of Copenhagen "Going for Broke"
- # Mission 6: Conquest of Copenhagen "Rotten in Denmark"
- # Mission 7: Conquest of Rovaniemi "Finishing Move"
- # Mission 8: ABD veya Avrupa: Raid on Dukovany "Opening Move"
- # Mission 8: Avrupa veya Rusya: Raid on JFK Space Center "Opening Move"
- # Mission 8: ABD veya Rusya: Raid on Rozenburg "Opening Move"
- # Mission 9: Russia: Conquest of Moscow "Retaliation Moscow"
- # Mission 9: Avrupa: Conquest of Paris "Retaliation Paris"
- # Mission 9: ABD: Conquest of Washington D.C. "Retaliation Washington D.C."

COMBAT TRANSPORT

Askerlerinizi koşturmayın; combat transport, savaş alanında piyadelerinizi hızla nakledeerek büyük fayda sağlar, hem de hava savunmanız olur.



A j A N D A



SAYI: 137
SAYFA: 12

alternatif



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Üs kurduğunuz ve ünite ürettiğiniz klasik stratejilerden hoşlanıyorsanız C & C: Red Alert 3 sizin oyununuz olabilir. (Daha ayrıntılı bilgi için PC incelememizi, sayfa 48'te okuyabilirsiniz.) Ancak oyunun klavye ve mouse için tasarlanmış ve daha sonra konsola uyarlanmış olması tabii ki Xbox 360 oyuncuları için bir dezavantaj. Ayrıca gerçekçi strateji sevener için de oyunun alayı, karikatür havası hoş olmayabilir.

Dergideki ve dünya-daki çoğu insanın aksine PES falan da sevmemiştim, benim için konsolun yegane cazibesi PC karşısında oturmaktan yoruldüğümde kablosuz kontrol ile uzanarak oyun oynamaya devam edebilmek oluyor. Fakat Tom Clancy's EndWar beni heyecanlandırdı TV karşısına dikmeyi başardı. Konsol için bir strateji oyunu bunu nasıl yapar? Sesle kumanda sistemi sayesinde! Xbox 360'ın yanında gelen mikrofonlu tekli kulaklığını kontrol koluna bağlayıp ordularına emir yağıdırarak strateji oynuyorsunuz; yok böyle bir keyif! Oyunda "VRS" denilen Voice Recognition System, yani ses tanımlama sistemi var. Bu sistem sayesinde oyuna başlarken joystick ayarları gibi gereken komutları konuşarak veriyorsunuz. İşin ilginç yanı sağda ses seviyenizi gördüğünüz barın cidden joystick ayarlarındakine benzemesi. Bu ayar esnasında nasıl emir vereceğinizin de mantığı öğrenmiş oluyorsunuz. Oyunun ses komuta sisteminin mantığı gayet basit; kim, ne, kime şeklinde sıralanıyor. "Unit one attack hostile two" dediğinizde bir numaralı slot'taki üniteniz gidip iki numaralı düşmanı saldıryor! İşte bu kadar basit. Ancak özellikle "Alpha", "One" ve "Three" kelimelerinin telaffuzunu kim, kaç şekilde yaparsa yapın, oyun bunları



kariştırma eğiliminde. Bu ayarlama esnasında oyun bizden istediği telaffuzu da örnektir verse hiç fena olmazdı. Mesela Alpha, "alfa" değil de "a-fa" şeklinde zikredildiğinde algılanıyor ama bunu keşfedene kadar deneme yaparken insan bir yandan kendi kendine gülmeye edemiyor. Ofiste oynadığım sürece dergi ahalisi haricindeki insanlar da gelip geçerken oyuna kilitlendiler. Farklı bir konsept var ki insanları çekiyor, öyle "Ha oyun oynuyor" diye geçip gidemiyorlar, oyuna devamlı bağırrıp çağırmanız kafalarına takılıyor ve durumu anlamaya çalışıyor ve soru soruyorlar. Oyun kadar oyunu anlatması da keyifli çünkü nihayet anlatacak değişik bir şeyler var! Rutini kırın bir oyun ama bakalım ne kadar kırın bir oyun?

Avrupa super güç mü? Gündürmeyein ben! Tabii ki kontrole öyle bir sardık ki daha oyunun hikayesinden sizi henüz haberdar edemedik. Tom Clancy's EndWar yakın gelecekte geçiyor. Amerika, Avrupa ve Rusya üç ana güç. Oyunda sadece dünyanının kuzey yarımküresi ve bu üç taraf var. United States of America: Joint Strike Force (ABD: Müsterek Taarruz Gücü) yani JSF, bir zamanlar Avrupa ile sağlam müttefik iken, NATO'nun çözülmesinin ardından Avrupa Federasyonu ile yolunu ayırmıştır. Evet, Avrupa Birliği



Ünite modelleri taraflara göre değişiklik gösteriyor

başarısız oluyor ve onun köklerinden, zayıf Avrupa devletlerini de dışlamış olan bir Avrupa Federasyonu ortaya çıkıyor. Amerika ile Avrupa arasında başlayan silahlanma sırasında Batı'nın favori kötü adamı Ruslar ise 2016 yılında Orta Doğu'nun yaşadığı nükleer savaştan sonra dünyanın en büyük petrol ve doğal gaz tedarikçi konumuna geliyor. Ham petrolün varil fiyatı 800 Dolar olunca, Rusya Soğuk Savaş günlerinden de güllü hale geliyor. Avrupa ve Rusya için en büyük tehdite, yönüne yakında oturtulacak olan Freedom Star isimli Amerikan askeri platformu oluyor. Terörist saldırısı gibi başlayan olaylar bu üç büyük gücü birden vurarak herkesi şaşırtıyor. Sağlam askeri donanıma sahip saldırganlar, Amerika'nın uzaydaki askeri üstünlüğünü sağlayacak olan uzay üssünü kalkıştan önce yok ediyorlar. Amerikalılar araştırmaları sonucunda olayların arkasında Avrupa Federasyonu olduğunu keşfettiğinde savaş patlıyor. Amerika'nın gizli tuttuğu ikinci Freedom Star da tam uzaya yollanacak iken, ani bir Rus saldırısı ile yok ediliyor. Herkes birbirileye savaşıyor, her türlü permutasyon deneniyor artık.

Oyunun senaryosu bu şekilde ve bu senaryonun gerçekçiliği açısından belki

Rus özel birlikleri Spetsnaz'lar, oldukça sağlam.





Güneş mi doğuyor, yoksa nuke mü patladı?



de en çok eleştirilebilecek olan tarafı, ne güney yarımküreyi ne de Çin'i barındırmaması. Hikaye anlatımının çok arka plandan olması da bir eksi tabii ki. Oyunun atmosferini daha gizemli kılسا da "Üçüncü Dünya Savaşı" olmuş artık işin gizemi mi kalmış!" diye sitem edilebilir. Oyunun arabirim ve görev aralarında çıkan haberler, komutanlarımızın görev verirken açıkça veya alttan alta anladığımız olaylar, ana senaryo ekranındaki sakinlik ve sükünet, savaş alanındaki heyecanla güzel bir zıtlık oluşturuyor. Yani atmosferini begendim ama biraz önce de dediğim gibi hikaye çok kapalı kalmış, özellikle ortada pek çok video olmadığı için pek çok oyuncu nö olup bittiğini anlamakta zorlanabilir. Senaryo bir kenara; dündündüm de, birileri bu dergiyi saklar da seneler sonra açıp bakarsa, mesela 2020 yılında...



Ordularımız gerçek gücüne, tecrübe kazanınca ve upgrade edilince ulaşıyor.

Nasıl, güler mi acaba, hala o beklediğimiz büyük savaş çıkmadı diye. Ya da ağlar mı, keşke o kadar basit olsaydı diye. Ve belki de harabelerin arasında ekmek aramaya çıkar...

Piyadesiz olmaz> Tekrar etmeyece sakınca görmüyorum: Oyunun kontrolleri süper olmuş. Sesle kumandada ufak tefek hatalar var ama sistem genellikle çatır çatır çalışıyor. Zaten bu sesle komuta sistemi Stick ile birlikte kullanıyor, sağ alt tetiğe basılı tutarken konuşup komut veriyorsunuz. Bazı şeyleri kumandalaya çok kolay ve hızlı bazlarını ise sesle daha hızlı hallediyorsunuz. (Sadice gamepad ile de oyunu oynayabilirsiniz ama çok şey kaçırsınız.) "Unit two camera" diyorsunuz hooop iki numaralı üni-



Ghost Recon serisinden Captain Scott Mitchell, Ghost Recon Advanced Warfighter 2'den sağ kurtulmakla kalmayıp JSF'de generallige kadar yükselmiştir. Rainbow Six karakterleri de European Federation komutanlıklarına yükselmıştır. Splinter Cell serisinde Sam Fisher'a teknik destek sağlayan Anna Grimsdottir ise Splinter Cell saha ajanlarının, Third Echelon'un hatta kesin olmamakla birlikte NSA'nın başına geçmiştir. NSA, Amerikan Ulusal Güvenlik Ajansı olmakla birlikte, FBI ve hatta CIA yanında süt kuzusu gibi kalmaktadır.

teyi third person kamerasına yakın bir bakış açısıyla görüyorsunuz. Kamerayı serbestçe çevirerek sağlam grafiklerin ve efektlerin tadını çıkartabiliyorsunuz.

Grafikler sanat eseri değil ama çok iyi. Modern savaşın atmosferi içerisinde piyade birliklerinin gerçekçi animasyonlarından zırhlı birliklerin ilerlemelerine, helikopterlerin sürüp gidişine kadar her şey çok iyi kotarılmış. Çatışmaların gürültüsü, sıcak atmosferi ile oyuna insan kendini çok güzel kaptırıyor.

Oyunun sesleri de çok iyi; genel çatışma seslerinin gürültüsü bir yana devamlı birimlerin tepkilerini dinleyip savaş alanında olup bitenden haberdar oluyorsunuz. Saçma bir komut verirseniz veya tanımlanmamış bir sözcük söylerseniz kibar bir hanım basitçe "Can't do that commander" (Bunu yapamam komutatım) falan diyor. İnsan kendini komuta etmeye de kaptırıyor, "All units move to lima" diyip bir gaz ilerliyorsunuz mesela. Ama sonra mikro yapmanız gerekiyor. Tek tek "Unit two attack hostile six", "Unit five attack hostile four" diye komutlar vererek klasik taş, kağıt, makas mantığıyla ünitelerin karşısında güclü oldukları düşmanlara saldırtıyorsunuz. Emirleriniz gayet güzel dinleniyor ancak geniş bir haritada üniteler yönlerini



TOM CLANCY



The Hunt for Red October, The Sum of All Fears ve tabii ki Rainbow Six gibi film haline gelen ve büyük ilgi gören kitapları yazan Tom Clancy, romanlarında yer verdiği ayrıntılı teknik detaylar ile okuyucularını büyüler. Basmakalıp casusluk romanlarından sonra Clancy romanlarının gerçekçiliği taze bir soluk gibidir. Yazar, zamanında Amerikan ordusunda görev yapmak istemiş, ancak göz muayenesinden geçmemiştir. Amerikan Cumhuriyetçisi olan Tom Clancy muhafazakar görüşü olarak biliniyor. İkiz Kuleler'e yapılan saldırından sonra insanları şartaşarak klasik bir muhafazakar aksine terör konusunda İslami savunmuştur. Bush'u ve Rumsfeld'i de eleştirmekten kaçınmayan Clancy anlaşılan Amerika'daki nadir sağıduyu insanlardan.

UPLINK'LER

Uplinkler'in çoğunu düşmanınız ele geçirdiye üstlerinizi size taklit bir nüke kullanma ve uplinkler'den birini yok etme hakkı veriyor. Siz kazanırken de düşmanınıza üstleri benzer bir yetki veriyor.



Çok da iyi bulamıyor; bu durumda işleri biraz daha detaylı yönetmeniz gerekiyor. Ama zaten komutan olarak işiniz ne?

Oyunun özellikleri oynayıp görevleri geçikçe ufak ufak açılıyor. Daha ilk görevden "Kontrolleri kaptım ben artık costüm" deseniz de daha Sitrep'in açılması, sizin oyunun gerektirdiği stratejilere ve ünite geliştirmelere hakim olmanız için birkaç görev daha gerekecektir. Bu görevleri oyunun ana senaryo ekranından, mevcut görevler arasından seçiyorsunuz. Seçenekler kısıtlı ve ana senaryoda sonuç itibarıyle görevleri bir bir bitiriyorsunuz. Görevlerde basitçe saldırıp düşmanı yok etmek, düşman saldırılara göğüs germek ve haritadaki anahtar noktaların coğunu ele geçirmek için çarpışıyorsunuz. Her görev bu üç türden birine ya da ikisine giriyor. Uplink denilen stratejik noktaları ele geçirmek için piyade kullanmanız gerekiyor. Askerleriniz içeri dolmuş ekranın sol üstünde açılan bir ekrandan da görevleceğiniz gibi içeriyi güvenle alıyor, bilgisayarları ele geçiriyorlar. Bu uplinkler yuva bağlantı noktaları, haliyle çok önemlidiler. Uydularla haberleşme sağlıyorlar, ele geçirip ordu mühendisleri ile elden geçirirseniz hava desteği sağlamaktan elektronik muharebeye seçenekleriniz açılıyor. Hava saldırınızı bir komuta puanına (Command Point) üniteleriniz tehlkiye atmadan düşman havancısı gibi

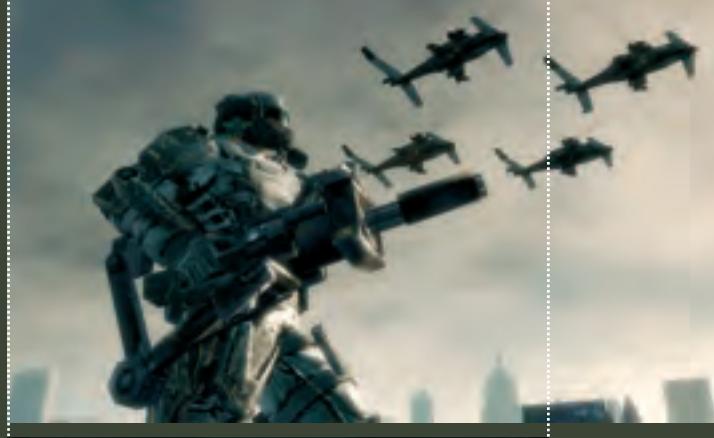
tehlili ve uzak hedefleri tahrif etmenizi sağlıyor.

Evet, şimdi gelelim oyunun ünitelerine ve kaynak yönetimine. Oyunda üs kurmak

falan yok; savaşlar genelde büyük şehirlerin caddelerinde geçiyor ve etraf çok sağlam yıkılıyor. Uplink'leri ele geçirdiğinizde ve düşman yok ettiğinizde bir miktar, normalde de zaman geçikçe azar azar puan alıyor ve bu puanlar ile takviye kuvvet çağırabiliyorsunuz. "Deploy tanks" diyeceksiniz, o görevde kumanda edebileceğiniz slot açısından hooop dört puanı dört tanktan oluşan bir birim geliyor. "Deploy riflemen" diyeceksiniz. Bu bir adamlık dört takımından oluşan bir piyade biriminiz geliyor. Bunlar

çatışmada zarar gördükçe sayı olarak azalıyor. Ama ölümeden kaçmalarını sağlayıp savaş alanından çekersiniz sonraki görevde tecrübeli ve sayısı tamamlanmış bir şekilde tekrar kullanabiliyorsunuz. Kendi başlarına da son adımları dek savaşıyorlar, bir noktada iyice sinip helikopter çağırıyor, koruma bonusu alıp kurtarılmayı bekliyorlar.

Savaşta saklanmanın yeri ve önemi: Piyadelerini ya binalara sokun ya da beton korugalar, stratejik noktalar gibi yerlerde korunacakları yerlerde savunmaya sokun; yoksa ateş altında hızla harcanırlar. Oyunun bu noktada ilginç bir sistemi var: Savaşın durumu, pozisyonu gibi koşullara göre üniteler koruma ve hasarlarına bonus'lar alıyor. Ayrıca "Taş, kağıt makas" dedik, helikopterler



7

Tür ünitesi
Oyundaki piyade, helikopter, tank gibi temel ünite tiplerinin sayısı yedi.

40

Mekan
Oyunda büyük çoğunluğu kalabalık yerleşimlerden oluşan kırk farklı harita var.

150

Upgrade
Üç tarafтан, her birinin 150 civarında satın alınabilen upgrade'leri mevcut.

40.000

Satır diyalog
Oyunda olup biten anlatan 40.000 satır diyalog bulunuyor; bu diyalogların 9.000'ü ünitelerinizin savaş esnasındaki konuşmalarından oluşuyor.



TOM CLANCY'S ENDWAR

ARTI Ses kontrolü, kısa alışma ve oyuna hakimiyet süresi, sağlam sesler ve grafikler, detaylı ünite animasyonları, etkileyici atmosfer

EKSİ Ünitelerin yol bulmadaki zayıflığı, izometrik kamera açısının kısıtlı olması, bazı sözcüklerin yanlış algılanması, hikaye anlatımının eksikliği

YAPIM Ubisoft
DAĞITIM Ubisoft
TÜR STRATEJİ
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, PSP, DS
WEB <http://endwargame.us.ubi.com>
TÜRKİYE DAGITICISI Yok

Devrimsel kontrol sistemiyle konsolları yeni nesil bir strateji türünün önünü açan EndWar'u hem stratejiseverler, hem de değil sıklıkla şeyle denemek isteyenler mutlaka oynamalı.

8,5

RESISTANCE 2



Soluksuz bir mücadele, bitmek bilmeyen aksiyon, literatüre girecek devasallıkta alanlar... İnsanlık namına direnmeye hazır mısınız?

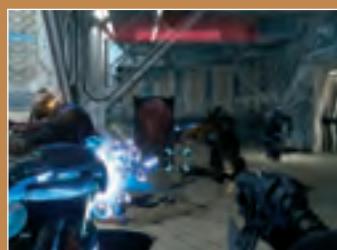
PlayStation 3



Takım halinde büyük bir Chimera'ya kolektif bir saldırısı anı. Chimera sadece gizlolanmış gibi görünüyor.



alternatif



HALO 3

Xbox 360 konsoluna has olan Halo 3, Resistance 2 ile rakip olmasına karşın, multi-platformda Resistance 2 karşısındaki müadil FPS oyunu olarak tercih edilebilir. Resistance 2 tür olarak FPS olmasına rağmen sürekli TPS türü olan "ağır abi" Gears of War 2 ile karşılaşılırdığını ancak bu karşılaşmadan her zaman Gears of War 2'nin galip çıktığını da belirtelim.

PlayStation 3 sahiplerinin "Hani bana, hani bana?" diye ağlamaklı olduğu bir dönemde Resistance 2 imdadına yetişti; ama ne yetişti! Sony bu sefer beklenenlerin ötesinde bir çaba göstererek 2008 sona ermeden "Yılın FPS Oyunu" unvanını kazanma umuduyla Resistance 2'yi oyuncularla buluşturmayı başardı. Microsoft'un konsol piyasasına ağırlığını koymaya başlamasından bu yana Sony kendi konsoluna has kaliteli yapımlar konusunda biraz pasif kaldı. Neysse ki sonunda PlayStation 3 sahiplerini de ödüllendirecek destansı bir yapıp geldi. İlk oyun Resistance: Fall of Man, PS3 için hem çıkış oyunu, hem de can simidi görevini layıkıyla yerine getirdikten iki yıl sonra, Resistance 2 ile oyuncular bu sefer daha büyük bir aksiyon girdabına sürüklüyor. Resistance 2 sizin ilk on dakikadan itibaren öyle bir sarip sarmıyor ki, neye uğradığınızı anlamadan bir de bakmısınız üç saat geçmiş. Devasa alanlarda gökdelen boyundaki

robotlara bakan için kafayı havaya kaldırırken bir düzine yaratığın hismine uğruyorsunuz. Suratınızda patlayan bombanın etkisinden kurtulmak için sağa sola koşuturup saklanacak bir delik ararken birden yukarıdan yüzlerce mermi üzerine yağmaya başlıyor ve eğlence doruklara ulaşıyor. Resistance 2, ilk oyunundan daha heyecanlı, daha hareketli ve daha keyifli bir oyun. Duke Nukem'dan veya Quake 3'ten sonra ilk defa o tadi verebilecek bir FPS ile karşılaşıyorum, bunca yıl sonra. Tamam, 2. Dünya savaşını konu alan FPS oyunlarının farklı kategorize edip ayrı tutalım, ama uzaylı ve uzaylı istilası konulu FPS'lerin hiçbirisi Resistance 2'nin sunduğu heyecanı, atmosferi ve keyifli oyun deneyimini sunmayı başaramıyor, hatta ilk oyun bile. Çünkü bu sefer yapımcılar bizi oyunun ilk dakikalarından itibaren alıp aksiyonun içine çekiyor ve oyunun sonuna kadar bizi hiç bırakmıyor. İşte bu yüzden Resistance 2 gibi oyunculara "konsol sattıran" yapımlar deniliyor.

Biz de ilk oyunu devasa sanyorduk! Resistance 2, yine alternatif geçmişte uzaylıların istilasıını sağlam görseller eşliğinde, ama maalesef zayıf bir hikaye kurgusu ile ele alıyor. Uzaylı - insan melezi "Chimera" adındaki yaratıklar bu sefer Kuzey Amerika'yi istila ederken imdadımızda yine Nathan Hale adındaki asker yetiyor. Hatırlarsanız ilk oyununda 1951 yılında uzaylılar Avrupa'yu istila etmiş ve Amerika'dan gelen özel birimdeki Nathan dışında kurtulan olmamıştı. İşte Resistance 2'nin konusu Nathan'ın bulunup tekrar Amerika'ya getirilmesi ile başlıyor. Ama dünyayı hastalkı Chimeralar'ın yaşadığı bir çöplük haline getirmeyi amaç edinen uzaylılar, Amerika'yı da istila etmeyip. Resistance 2, zaman olarak 1953 yılında geçiyor, yani ilk oyunundan iki yıl sonrası konu alıyor. Avrupa'da hayatı kalmaya çalışırken bedenine

Yıllarca unutulmayacak, hafızalara kazınan San Francisco istilası. Oyun tarihindeki eşsiz kompozisyonlardan birsi.

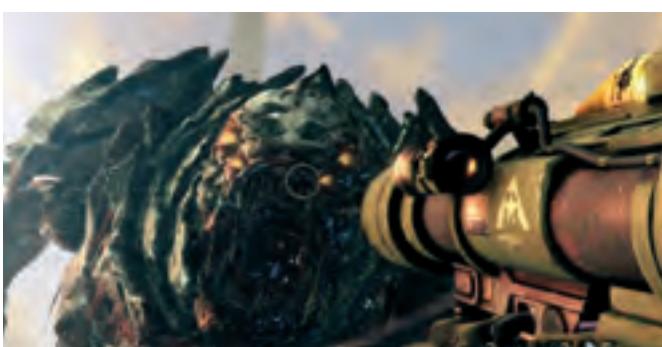
virus bulşan Nathan'ın tedavi uygulanıyor, ama zamanla bu tedavinin tam olarak etkili olmadığı ortaya çıkarıyor. Nathan bir yandan Amerika'yi uzayı istilasından kurtarmaya çalışırken, bir yandan da bedenini virus istilasından korumakla cebelleşiyor. Baştan sona kadar oyunun tek kişilik campaign modunu bitirdiğimizde bile hikayede bir takım boşlukların olduğunu ve oyun sonunda bile bazı soruların cevapsız kaldığını görüyoruz. Bazı parçaların yerine oturmasını sağlamak için co-op multiplayer modunda Nathan dışında bir karakter seçip, grup arkadaşlarınızla birlikte hikayeyi bir de başka açıdan takip etmeniz mümkün. Yine de oyunu itmeye yetecek derinlikte bir hikayeden söz edemeyiz. Sonuçta Doom 3'ün hikayesini hatırlayan var mı?

Bana "Görüşemeyiz" deme Sony'ye sadakatle dikkat çeken firma Insomniac, FPS türü olarak Resistance'tan evvel pek deneyimli olmasa da bu işi gerçekten iyi beceriyor. Resistance 2, biraz nostaljik tarzda, lineer yanı "takoz" ileyen bir FPS deneyimi sunsa da, devamlı taze mekanlar ve solusuz atraksiyon sayesinde oyuncu bunun farkına bile varmıyor. Oyun siz söyle bir sürüklüyor ki, San Francisco'daki gökyüzünü kaplayan uzay gemilerini gördüğünüz zaman, orada söyle kalakalıp hayranlıkla izliyorsunuz. Resistance 2'nin en can alıcı, en etkileyici yeri kuşkusuz Golden Gate köprüsünün başına çullanmış sayılız uzay gemisi ile karşılaşmanız andır. O anda kendinizi "Independence Day" filmindeki koca koca, uzay gemilerini görüp de afalayan vatandaşların yerine koyabiliyorsunuz. Hareketli arkada dünya öylesine gerçekçi ve sanatsal bir tablo ortaya çızyor ki insanın tasarım demeye dili varmıyor. Insomniac firması oyuncuları nereden vuracağı çok iyi biliyor. Bu destansı San Francisco'yu istila sahnesi şuan itibarıyle tüm oyuncuların beynine kazınmış ve oyun literatüründeki yerini almış vaziyette. Resistance 2, bu özelliği ile tipki Duke Nukem oyunu gibi efsaneleşerek kolay kolay unutulmayacağından eminim. En son ne zaman bir oyunda durup da "Vay be! Adamlar yapmış" dediniz ki? Böyle devasa ve etkileyici atmosfer tasarlayıp da aksiyon dozajını ilk oyna göre artırmalar ayıp olurdu zaten. Bu nedenle oyun mekanlığında ilk oyna oranla belirgin iyileşmelere gidilmiş. Bu sefer galeyana gelip bir sonraki yere ilerlemek için acele ettiğinizde öneniz farklı sürprizlerle kesiilecek. Tamam, Resistance'in ilk oyunu diğer FPS'lere göre biraz ağır kalyordu, koştuğunuza zaman bile yavaş ileyordunuz. Resistance 2 için fizik motoru değiştirilmemiği için bariz bir hızlanma fark etmeyebilirsiniz. Lakin bu sefer Nathan biraz daha akıcı hareket ediyor ve kontroller çok hızlı tepki veriyor. Yürüken yavaş ileyormuş gibi görünmenize karşın, Chimeralar'ın hızları arttığı içinavaşlar daha hızlı cereyan ediyor. Koşma moduna geçiş efekti ise biraz sert olmuş ve gözde baticı görünüyor. Bunun dışında ikinci oyunla birlikte tek kişilik modda sağlık mekanığı değiştirilmiş. İlk oyundaki dört aşamalı sağlık barı tamamen kaldırılmış ve artik sağlık paketi toplamamız gereklidir. Onun yerine yaranan kalp atışlarınız hızlandı zamanlarda ekran kızarmaya başlıyor. Size de iyileşmek için tabanları yaşılayıp toz olmak düşüyor. Heyecan unsurunu artırın bir başka keyifli yenilik ise artik bodoslama her yere dümdüz gidemiyorsunuz. Ani ölüm saçan görünmez Chimeralar ve suda pusu kuran yaratıklar sizin sürekli gaflı avlayıp sık sık ölmemenize vesile oluyor. Resistance 2'yle kolay da bir oyun değil yanı. Özellikle görünmez Chimeralar'ın sesini duyduğunda yaşadığınız endişe tipki Arnold Schwarzenegger'in Predator ile savaşması esnasında yaşadıklarına benziyor. Yeni yaratıklar ve devasa bosslar dışında elbette çok yaratıcı ve çok kullanışlı yeni silahlar da Resistance 2'ye eklenmiş. İlk oyundan transfer olan Carbine ve Bullseye gibi silahlara yeni ikincil fonksiyonlar eklenirken, Magnum gibi küçük ama ikincil fonksiyon olarak düşmanlarınızı havaya uçuran silahlar oyuncuya mest

A J A N D A



SAYI: 139
SAYFA: 14





EVLADİYELİK OYUN OLUR MU?



Sony, Resistance 2'nin oyun ömrünü uzatmak ve tekrar tekrar oynanabilirliği artırmak için elinden geleni yapmış. Zaten multiplayer modu adeta ömürlük, bükmeden usanmadan tekrar bir daha oynayabilirsiniz. Sony'nin yaptığı açıklamaya göre Resistance 2'de kapalı olan her şeyi açmak için gerekli oynama süresi 420 saat. Ortalama tek kişilik modu bitirme

süresi ise dokuz ile 11 saat arasında. Bunun dışında Offline oyun süreniz 18 ile 24 saat, üç - sekiz kişilik multiplayer modda tüm sınıfları Level 30 yapıp full upgrade etmek her sınıf için 60 - 75 saat, tüm level'ları açmak 10 - 15 saat, tüm görevler 20 - 25 saat, tek sınıfı level 30'a çıkarmak ise 30 - 40 saat sürüyor. Topladığınızda da en az 258 + dokuz saat de tek kişilik mod süre 367 saat eder. Her gün bir saat oynasanız bir yılda full çekersiniz. Sony 420 saatı yanlış hesaplamış galiba. Demin birlikte 367 hesaplamadık mı?

ediyor. Marksman gibi yarı otomatik bir sniper tüfeğinin de ikincil atış olarak elektro dalga saçması Marksman'ı favoriler arasına sokuyor. Önünüze sarı renkli bir kalkan açan, Eraser filmindeki gibi duvarların arkasındaki yaratıklara ates edebilen değişik, yenilikçi ve tamamı çift fonksiyonlu 12 adet silah Resistance 2'de yer almaktır. Başka bir yenilik olarak tüm silahları değişik stratejideki kombinasyonlarda kullanmanız amacılısınız üzerinde taşıyabileceğiniz silah sayısını iki ile sınırlamıştır. Bazın hangi iki silah kullanacağınızı karar veremediğiniz durumlarda önünüze bırakılmış silahı almanız sizin yararınıza oluyor.

Mantığı boş verin, mantıya gelin En iyi kısmı en sona sakladım. Resistance 2 oyunculara mükemmel ötesi bir multiplayer oyun deneyimi yaşatıyor. Hatta internet herkesin evine girmemiş olsayıdı, Counter Strike internet kafeler için ne anlama geldiye, Resistance 2'de PS3 kafeler için o anlama gelebilirdi. Co-op modda ekranı ikiye bölgerek offline olarak yedi devasa harita üzerinde üç farklı sınıfın birini seçerek eğlencenin dibine vuruyorsunuz. Birbirinden farklı yeteneklere sahip sınıflardan hangisini seçtiğiniz çok da bir önem arz etmiyor, çünkü her üç sınıfın da birbirine ihtiyacı

var ve zaten oyun esnasında da değiştirmeniz mümkün. İlk olarak Soldier sınıfı arkadaşlarına koruma sağlıyor, Medic sınıfı düşmana verdiği hasar sayesinde arkadaşlarının sağlığını iyileştiriyor, Special Ops sınıfı ise arkadaşlarına mermi sağlayarak bir nevi levazım görevi görüyor. Hangi sınıfı olursanız olun düşmanlarınıza zarar verdikçe deneyim puanları kazanıp level atlıyor ve bir takım kapalı envanterleri açabiliyorsunuz. Karşılıklı oynadığınız modda ise beşer kişiden altı takım insanırı ve beşer kişiden altı takım Chimeraırı olmak üzere otuzar kişi olup değişik görevler için ultra devasa alanlarda açıp keyifli görevler yapıyorsunuz. Görevler arasında bir bölgeyi korumak, bir hedefi yok etmek tarzında klişe görevler olsa da, Resistance 2'deki kocaman hatalarda savası adeta bir film sahnesinin içerişindeymişsiniz yaşıyarak oynamanın tadı bir başka. Kulağa aşina gelen deathmatch ve team deathmatch modlarının yanı sıra "Core Control" adıyla bize sunulan, bayrak kapma modları da mevcut. Her şey bir tarafta, kesinlikle en zevkli ve sizi asla sıkmayacak modlarından birisi de 60 kişi aynı anda savaşın ortasında yer almanıza olanak tanıyan skirmish modu. Üstelik bunca insana aynı anda destek vermesine rağmen, kayda değer bir takılma kesinlikle olmuyor. Sanırım yapımcılar Resistance 2'nin oyun mekanlığını biraz yavaş tutarken devasa alanlarda beş düzine insanın savuştığı anlarda takılma olma ihtimalini düşünerek böyle yapmışlar. Ben size şu kadarını söyleyeyim; Resistance 2'nin bağımlılık yaratatan multiplayer



modundan alacağınız zevki ve yaşayacağınız heyecanı şu an itibariyle başka hiçbir FPS oyunda bulamazsınız. Sadece multiplayer oynamak için bile Resistance 2 gözü kapalı alınır.

Her insanın içinde bir canavar yatar Teknik detaylarla ilk olarak grafiklerden başlayalım. Çözünürlük olarak maksimum 720p desteği olan Resistance 2'nin grafikleri optimize edilerek ilden geçirildiği için kesinlikle frame rate'te düşмелere rastlamak mümkün değil. Görüsel yönden Resistance 2 çoğu zaman duvara asmak isteyeceğiniz kadar güzel olan sanatsal tabloları andırıyor. Harkeşli arka fon ve inanılmaz detaylı tasarılanan yaratıklar size oyun oynadığınızı unutturur, film izliyormuş hissine kapılmanızı neden oluyor. Zevkli ve heyecanlı oynanış, mükemmel yakın tasarılanan görüşellerle birlesince ortaya esfanevi bir yapıp çıkıyor. Grafiklerle o kadar uğraşılmış ki, insan oynarken kusur aramaya çalışıyor. Suyu, ıskıllandırmaları, yansımaları, ormandaki yaprakları tek tek mercek altına alırken kusur bulmayı da başarıyor. Bir kamyon veya inşaat makinesi gibi bir aracın lastiği için çok özensiz kaplamalar kullanılmış. Kamyonun lastiği resmen sırrıtoru ve göz zevkinizi bozuyor. Bu derece ince emek verilen bir yapımda kötü görünen birkaç özensiz detay, pizzanın üzerinde bulunan sinek etkisi yaratıyor. Grafik ve fizik motorunun 2006'dan beri yenilenmemiş olması sonucu öldürdüğünüz yaratıklar yine et parçası gibi yerde yığılı duruyor, atış ediyorsunuz, parçalanıyor. Çevre etkileşimi ve karakterlerin yüz modellemeleri için de pek göz alıcı diymeyiz. Bir de ilk Doom oyunlarındaki gibi gidiceğiniz yeri bazen bulamıyzınız. Yapımcılar retro olsun diye böyle mekanları bilerek koymuş olabilir. Zaten o yüzlerce zombi kılıklı yaratığın (Abartıyorum tabii.) aynı anda üzerinize saldırdığı tiyatro salonu da bana Duke Nukem'deki Cinema bölümünü anımsattı. Sanırım yapımcılar arasında bir tane Duke Nukem hayranı var, ya da Duke Nukem Forever'in çıkmaması sonucu bu eksikliği yaşayan bazı FPS oyuncularının da ilgisi bu yolla çökilmek istenmiş. Çünkü dikkat ettiyiseniz Nathan'ın sesi bile tipki Duke Nukem'ím kopyası! Ses efektlerinden bahsetmişken, kesinlikle en 5.1 ses sistemle oynamanızı şiddetle tavsiye ederim. Çünkü ancak bu taktirde ses efektlerinin kusursuz olduğunu farkına varabilirsiniz. Predator kılıklı görünmez yaratığın hangi yönden size saldırdığını sinema ses sistemiyle daha iyi algılayabiliyorsunuz. Kisaca oyunun sunduğu nimetlerden tam olarak faydalananmak ve savaştı tam anlayıla yaşamak için iyi bir ses sisteminiz ve internet bağlantınız olması şart. Sonuç olarak Resistance 2'ye eklenen her yenilik olumlu. Oyun mekanığının hızlanması, sağlık sisteminin değişmesi, yaratıcı yeni silahların eklenmesi, hepsi olumlu. Resistance 2, her anlamda ilk oyundan daha başarılı. ☺

300 metre
ilk bölgelerde karşımıza çıkan devasa robot boyu tam 300 metre.

1000 limit
Deathmatch modunda en üst Frag Limi 1000 olarak ayarlanabiliyor.

60 Kişi
Skirmish modunda aynı anda 60 kişi savaşın içinde yer alabiliyor, hem de takılmadan, son derece akıcı bir oynamabiliyor.

10.000 ölü
Competitive multiplayer modunda Killing Machine Trophie'sini kazanmak için öldürmeniz gereken düşman miktarı tam 10.000.

RESISTANCE 2

ARTI Bağımlılık yapan multiplayer modları, savaşa yaşıtan atmosfer, sürekli taze kalmayı başaran devasa mekanlar, kusursuz ses efektleri, yeni eklenen yenilikçi silahlar

EKSİ Oyunu itmekte yetersiz kalan siğ hikaye, ufak görsel özensizlikler, çizgisel sayılabilen ilerleyiş

Resistance 2 kusursuz değil ama çok çok eğlenceli bir oyun. Multiplayer'da kapaşmak sizin bambaşa bir dünyanın içine çekiyor. PS3'ü olup da Resistance 2 oynamayanlar çok şey kaçırlır.

9,1



Yarı şeffaf, sarı renkli mobil kalkanınız sizde her tür darbeden korunabiliyoruz.

YAPIM Insomniac
DAĞITIM Sony Computer Entertainment
TÜRKİYE DAĞITICI Sony Türkiye
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.us.playstation.com/PS3/Games/Resistance_2

TÜRKİYE DAĞITICI Sony Türkiye



08/09
Sonbahar
Kış

ANKARA A City • Ankamall • Antares • Cepa • Forum Ankara • Optimum BURSA Carrefour • Korupark • Zafer Plaza DENİZLİ Teraspark ESKİSEHİR Espark
GAZİANTEP Gazi Muhtarpaşa Bulvarı No: 11 / F İSTANBUL Airport • Beyoğlu, İstiklal Caddesi No: 111 • Capitol • Carousel • Carrefour İçerenköy • Carrefour
Maltepe • Carrefour Vega Ümraniye • Cevahir • Fatih, Fevzipaşa Caddesi No: 51 • Galleria • Güneşli, Gülbahar Caddesi No: 22 • Metrocity • Beylikdüzü Migros
Olivium • Optimum • Viaport Pendik • Profilo • Şişli, Bomonti Birahane Sokak No: 3 İZMİR Agora • Forum Bornova • Kipa KİBRİS Atatürk Caddesi No: 122/A
Lefkoşa • Mete Adanır Caddesi Em-Tan Apt. No: 2 Girne KOCAELİ Dolphin KONYA Kule Site MERSİN Forum Mersin TRABZON Forum Trabzon



dagi.com.tr



DEV SOLUCAN

Şu ana kadar çok büyük canavarlar, devler, boss'lar gördük. Ancak hıçkırı "Bunu kesinlikle öldürmeyeceğimiz bize, şehirlerin remezi" dedirtmemisti bize. GoW2'de, şehirlerin yerin altına girmesine neden olan yaratığı görünce "büyük" lük konusundaki kavramlarımız değişti. Fakat herkesin zayıf bir noktası var değil mi...



GEARS OF WAR 2

İnsanoğlunun "tükenişe" direnişi

iri kaslar, ter, pislik, kan, adrenalin, testosteron... Marcus Fenix, böyle güzelliklerle (!) dolu olan çaresiz dünyasına bizleri geçen yıl davet etmişti. Sera gezegeninde,

insanoğlu kendi arasında savaşıp tüm güçlerini tükettiği anda Locust güçleri gezegene saldırmış ve nüfusun dörtte birini yok etmişti. Marcus ve Delta Ekibi de elinden gelen her şeyi yapmış, Anthony Carmine şehit olmuş, (olsun; o ölü ama bu sefer kardeşi bizimle. Ama... "Ama'sını siz görün.) Locustlar'ınbaşı

General RAAM'ı yenmiş, kökü kurutmak için Lightmass bombasını yerleştirmiştir. Bomba işe yaradı ancak patlama

sonucunda hem tüm Locustlar ölmeli, hem de yeraltındaki zehirli sivilar buharlaşarak zaten bir avuç kalan insan ırkına yeni bir hastalık yaydı. Bu hastalık yetmezmiş gibi, bombanın patlamasından tam altı ay sonra iki şe-

hir, gizemli bir şekilde yer altına gömüldü. Tabii ki bu gizemin altında Locustlar vardı; hem de eskisinden daha güçlü, hırslı ve "yeni" Locustlar...

Boğuk sesli kahramanım Marcus...> Daha önce söylemişimdir; bana büyük silahlar verin ve üzerine yaratıkları salın, hayatimin sonuna kadar bu şekilde yaşayabilirim. "Konsolda FPS / TPS oynanmaz" kalibini, PS2'de Black ile çöktan aşmış biri olarak ilk GoW'un kontrol ve oynanış sistemi ile atmosferi benim için -neredeysse- mükemmel oldu. (Hatta daha sonra çıkan PC versiyonunu klavye - mouse ikilisiyle oynarken, gamepad'ın verdiği hizzi alamamıştım.) Oyunun tokuluğu, grafiklerin aşmışlığı da cabasıydı.

Şimdi ikinci oyunla Sera gezegeni, daha gelişmiş grafiklerle, fizik motoruyla ve mekanlarla bir kez daha karşımızda. Görsel özelliklerle giriş yapıyorum zira sizin de oyunu oynadığınızda ilk fark edeceğiniz yenilikler görsellikle ilgili olacak. İçinde bulunduğumuz mekanlar ilk oyuna göre daha detaylı ve gerçekçi bir şekilde hazırlanmış. Bu detaya ek olarak çevre etkileşimi de artırılmış. Etrafinzdaki çoğu tahta -zaman

TAI KALISO VE DIZZY WALLIN

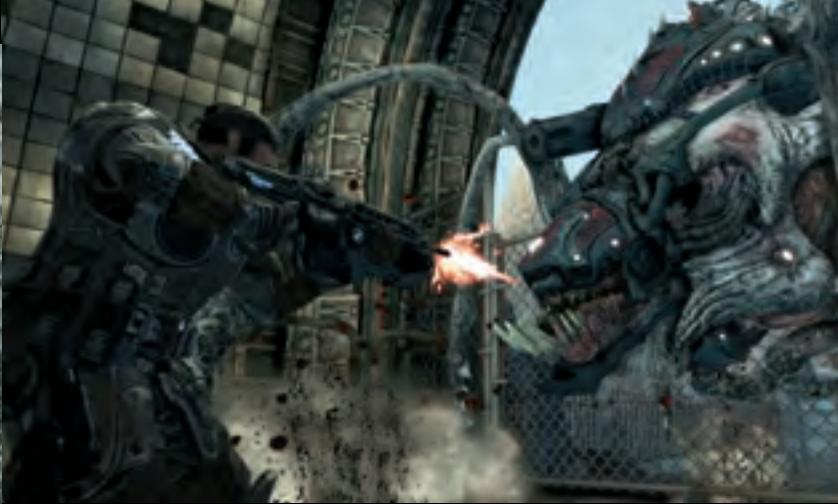


Dizzy

Çömez olmasından dolayı, yeni karakter, eski kan Ben Carmine Tai ve Dizzy kadar dikkat çekmiyor oyunda. Tai ve Dizzy değişik tarzları ve karizmalarıyla oyuna renk getiriyor. Dizzy, karısının ve çocukların güvenliğinin sağlanması karşılığında askeri birliklere katılmış. Tai ise Pendulum Savaşları'ndan bu yana Marcus'un dostu. Ancak Marcus dahil olmak üzere kimse Tai'nin iç dünyasına adım atamıyor. Bu gizemli hava ve güçlü duruş nedeniyle herkes Tai'den tabir-i caizse "tırısıyor".



Tai



A j A N D A



SAYI: 139
SAYFA: 32

zaman da beton- objeler ve yapılar kolaylıkla parçalanıyor. Haliyle bu da siper aldığınız yere dikkat etmenizi gerektiriyor. Çevre etkileşiminin artırılmasının bir başka sonucu da çevrede bulabileceğiniz çeşitli gazete kupürleri ve notlar. Bulduğunuz bu objeler, her ne kadar senaryonun sürükleşiciliğini artırmak amacıyla oyuna eklenmiş olsa da bu amaca pek hizmet etmiyor. Yani bu yenilik biraz "saplama" olmuş. Bu kadar adrenalindol olan, hızlı akan bir oyunda, kimsenin, bir son-

raklı Locust sürüsünün kanını akıtma hırsından bu notları sonuna kadar okuma sabrı göstereğini sanmıyorum. Neye...

GoW2'nin aklındaki ilk günden beri en fazla öne çıkan özelliği yenilenen fizik motoruydu. Bu gelişmeler sayesinde tüm objelerin ve karakterlerin hareketleri çeşitlendirilmiş ve daha gerçekçi hale getirilmiş. Mesela iki metre ötenizdeki bir Locust'u öldürdünüz ancak beş metre ötenizde üç tane daha düşman sizi ateş altına almış durumda ve siper alabileceğiniz hiçbir yer / obje yok. Heyecanlanmanız gereklidir; X tuşuyla öldürdüğünüz Locust'u önlüğünüzde siper alıp Ramboçuluk oynayabiliyorsunuz. Bu arada şunu da hemen arada belirtiyim; eğer öldürdüğünüzü sandığınız düşmanınız yerde sürünmeye başlamışsa bu demek oluyor ki herhangi bir takım arkadaşı, tipki sizin takım arkadaşlarınız gibi onu tekrar hayatı döndürebilir. "Takım arkadaşlarınız zaten önceki oyunda da bizi hayatı döndürebiliyor" deyişinizi duyar gibiyim. Evet, co-op modda canlı - canlı bir arkadaşınızla oynarken tabii ki sizi tekrar canlandıracaktır arkadaşlarınız ama ben tek kişilik moddan bahsediyorum. Yapay zekanın kontrolündeki takım arkadaşlarınız ağır yaralandığınızda yardımınıza koşabiliyor. Üstelik yaralandığınızda A tuşuna ard arda basarsanız yerde daha hızlı sürünen kendinizi güvenli bir yere götürülebilirsiniz. Bu yenilik, zirt pırt son checkpoint'e dönenizi engelleyerek oyuncunun akıcılığını epey artırmış.

İlk oyundan hatırlayacağınız "testere çığlığını" da GoW2'de bir adım öteye taşınmış. Elimizdeki silahlardan testere modu olanlar ile yakın mesafedeki düşmanlarınızı bir testere düelloşuna girebiliyorsunuz. Tek kişilik modda bunu takım arkadaşlarınız da yapabiliyor ayrıca. Böylelikle çok çetin geçen bir çatışmada Dom'un testeresiyle bir düelloşunu kazandığınıza şahit olduğunuzda iyice havaya giriyorsunuz.

"Tai mi? Bu bizim B.A. değil mi ya!" > GoW da, GoW2 de öncelikli olarak senaryolarına bakılacak oyular değil zira senaryo ne kadar dallanıp budalansa da sizin içinizdeki kan dökme isteği gözünüzdü döndürüyor ve "Senaryo da neymiş!?" dedirtiyor insana. Ancak Epic, buna rağmen senaryoya da özen gösteriyor. Ortaya çok yaratıcı şeyler koymasa da, özellikle GoW2 de senaryonun da oyuncuya havaya soka bilmesi ve hissederlilik için çaba sarf edilmiş. Mesela araya Dom'un özel hayatı sıkıştırılmış, yeni karakterlerden



DEAD SPACE

Dead Space'i PC'den sonra Xbox 360'ta oynanıca oyuncunun asıl tadına vardım ve şunu söylemeliyim ki bu oyuncu, Gears of War 2'yi epey zorlayacak hatta geçebilecek bir rakip.

Yaratık tasarımlarının gelişimini bu düsmandan kolayca gözlemebilirsiniz.



Bu yaratık size çok yaklaşmadan mutlaka yok edil- meli yoksa suratınızda bir patlama yaşayabilirsiniz.

Tai ile ilgili gizemli bir hava yaratılmış ve bu hava çok özel bir şekilde sonlandırılmış ("Nasıl?" diye sormayı; söylemem!), ikinci nesil Carmine'in çömezliği baharat olarak kullanılmış. Yani "Nasıl olsa oynanış sistemi süper, boş verelim senaryoyu" dememiş Epic ve ilk oyuna göre daha gelişmiş bir kurguya, daha iyi bir senaryo sunmuş. Hoş, başta da belirttiğim gibi ek senaryo öğeleri eğri durmış ve amacına ulaşmamış ama bu çok önemli değil. İsteyen detayları takip eder, isteyen etmez. Keyif meselesi...

GoW'un devam oyunu olur da silahlar ve yaratıklar çeşitlendirilmez mi?! Tabii ki çeşitlendirilir. İlk oyundan az sayıda eksiklikleri silahların ve yaratıkların çeşitliliğinin kısıtlı olmasıydı. GoW2'de ise hem yaratığa, hem de silaha dayıyoruz. Çeşitli bölgelerde kullanabileceğimiz taretler ve iki farklı çeşitteki bomba da dahil olmak üzere toplam 17 silah emrimizde. Yaratık cephesinde ise bizi Bloodmounts, Kantus, Reavers gibi yeni ve güclü Locustlar bekliyor. (Özelikle Kantus, sanki Prince of Persia evreninden fırlamış gibi duran, ilginç bir düşman.)

Multiplayer modlarındaki değişiklikler / yeniliklere de değinmek istiyorum. İlk olarak, senaryo modunu artık en fazla iki kişiyle oynayabildiğimizi söyleyeceğim ama bu bilgiyi Duna Bünduna size zaten 139. sayımızda vermiştim. O zaman duruma yorumumu getireyim; oyunu iki kişiyle oynamak çok zevkli ama iki kişiyle 90 küsür ekranda oynarken bile insan arada sırada yönünü kaybedip felegini şaşırıyor. Bu yüzden ekranın dörde bölünme imkanının ortadan kaldırılması açıkçası yerinde bir hamle olmuş. Zaten artık Horde modu var sevgili okurlar. Girin bu moda, bulun online olan arkadaşlar, ekranınız bölünmeden, yine canlı - canlı insanlarla kalabalık Locust gruplarına karşı savaşın. Yalnız haberiniz olsun, eğer online olan kimse bulamazsanız bu savaşta tek başınasınız. Horde'un dışında, ilk oyundan hatırlayacağınız Warzone, Execution ve Annex modlarının yanında Submission (Capture the Flag'in biraz daha değiştiğim hali.), Guardian (ilk oyundaki Assassination modunu geliştirmiş versiyonu.), Wingman (iki farklı takımda, yardımlaşarak hayatı kalmaya dayalı olan bir mod.) ve ilk oyuncunun sadece PC ile Mac versiyonunda olan King of the Hill modları bulunuyor.

Bir programımızın daha sonuna ge... TRT spikeri olma yolunda (Ağızından yel alsın!) emin adımlarla ilerlediğim şu günlerde, GoW2, Dead Space'in hemen ardından beni harika oynanış sistemiyle ve diğer ufkı tefek yenilikleriyle koltuğa bağladı. Allah'tan oyun kısaydı yoksa vay halime... ☺

GEAR OF WAR 2

ARTI Yeni silahlar, yaratıklar mekanları, sürükleşici atmosfer, gelişmiş grafikler ve yapay zeka

EKSİ Devam oyunu olmasına rağmen çok büyük, devrimsel yeniliklere sahip olmaması, oyuncu süresinin fazlaıyla kısa olması

YAPIM Epic Games
DAGITIM Microsoft
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB <http://gearsofwar.xbox.com>
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Bir devam oyununa göre epey küçük yenilikler barındıran bir oyuncu Gears of War 2. Ancak hemen hemen tüm bu yeniliklerin anlamlı, etkili ve işlevsel olması, var olan sağlam GoW temeli ile birlikte ortaya çok ama çok iyi bir yapılmış çıkarmış.

8 multiplayer mod

GoW2'de, üçüncü oyun için olmak üzere toplam sekiz multiplayer mod sizleri bekliyor.

6 ay

Oyun, ilk GoW'un sonundaki bombanın patlatılmasından altı ay sonrasında başlıyor.

2 yıl

GoW2, ilk oyundan tam iki yıl sonra piyasaya çıktı.

17 silah

Etraftaki taretler ve iki farklı çeşit bomba da dahil olmak üzere oyunda 17 farklı silah çeşidine karşılaşabileceğiniz.

9,5



MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Melekler için geldiydik...



Gel, gel; sen de gel. Yillardır onlarda genç adam gördük senin gibi; hepsinin senin gibi hayalleri vardı ve hiçbirinin seninki gibi araçları yoktu. Ama en azından onların ismi vardı be dostum; olsun, biz sana da "bro" deriz... Demek iyi bir sürücüsün, biliyorsun bunu önce bize kanıtlaman lazım; yoksa kendinle yarışacak yeni sürücüler, alabilecek yeni araçlar bulamazsin. Gez dolaş, hikaye bildiğin hikaye; yarış, yarış, kazandığın parayla aracını modifiye et, yarış, yarış, arada fazladan bir - iki görev bulursun belki sadece bu şehirde. Ama biliyorsun, burası Los Angeles'ın ayınısına neredeyse; bazı kaldırımlarının yeri değişmiş, bir de bazı binaların yerleri tutmuyor belki ama LA'den geliyorum diyorsan yabancılık çekmeyeceksin. Pizza Hut ve hatta Air Jordan reklamlarını da bunun içini koyduktan; ah be bro, biraz daha karizmatik olmayışsan keşke...

...Onları göremedik; günahla birer viski içtık" Sokak yarışları konsepti açıkçası beni yavaş yavaş sılmaya başlamış olsa da "Bir yarış oyunu için eldeki malzemenin, etkili bir şekilde kullanımını da yeterlidir" diye düşünüyorum.

BAŞ BELASI POLİSLER



Yayaların huzurunu bozmaya başladığınız anda polisler peşinize takılıyor ve polisler, en az sizin kadar hızlı ve trafik manevralarında sizin kadar başarılı olduları için onlardan kurtulmak zaman alıyor. Eğer kurallara uyup paşa paşa kenara çekerseniz size ceza yazmak için aracından çıkan memuru egzoz bulutu içinde bırakıp kaçabilme şansınız var. Takip sonrası yakalanmalardaysa kendinizi en yakın polis departmanından buluyorsunuz.



Burun farkı söz konusu olduğunda motosikletler hep daha şanslı oluyor ne gariptir ki.

alternatif



BURNOUT PARADISE

Burnout Paradise biraz daha "çılçılın" bir oyun olsa da, Midnight Club: LA ile aynı kulvarda yarışıyor ancak özellikle yön bulma sistemi ve gerçekçi gece - gündüz dengesiyle MC: LA biraz daha önde gibi. Multiplayer modlarının başarılılarıyla ikisi-nin ortak noktalarından yalnızca biri...

MULTI- PLAYER MODLAR

Klasik tek kişilik görevler dışında genellikle Capture the Flag modunun türevlerinden oluşan multiplayer mod yelpazesi var. Midnight Club'in; özellikle bayrağı kapıp elde olabildiğinde çok tutabilemeye yönelik olan Keep Away modu ve arkadaşlarınızla toplantılarınız günler için ideal.

yayıyorsunuz. Öyle ki bazen yarışmak için mesaj göndermem gereken yarışçılara bile yetişemedim, geriden geriden selektör yaktım onlara. (Yok artık!) Üstelik ne redeye hiç hata yapmayan bu rakiplerinizi sizi bir saniyede geride bırakırken, siz değerli beş saniyenizi arabınızı çevirip tekrar kaldırırmaya harcığorsunuz. Ayrıca kalkışlarda git işaretini verilene kadar el frenine basılı tutmanız gereği için de ilk başlarda afallıyorsunuz. (İkinci günümde ancak aklıma gelebildi her kalkışta bu kadar geride kalmamın nedeni.)

Gece gündüz döngüsü ve efektleriyle göz dolduran bu oyunda geniş bir soundtrack yelpazesi, bir de oldukça başarılı ses efektleri bulunuyor. Trafığın gün saatine göre değişmesi de güzel yedirilmiş, genel olarak aşırı zorluğu ve klasik konseptin dışına çıkamaması dışında bir hatası yok oyunun. Çökü oyunlar için de gizli birkaç mod da konulmuş; yani bu oyun olmuş be bro... ☺

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

ARTı Başarılı grafikler, gece - gündüz döngüsü, işlevsel yön bulma sistemi, eğlenceli oynanış sistemi ve multiplayer modlar

YAPIM Rockstar San Diego

DAĞITIM Rockstar Games

TÜR Yarış

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB www.rockstargames.com/midnightclubLA

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

EKSİ Klişe senaryo, tatsız polis kovalamacaları, zorluk seviyesinin dengesizliği, rakiplerine göre yetersiz araç çeşidi

Zincirleri kırmak yerine, bir halka daha eklemeye çalışmış Rockstar, başarılı da olmuş. Oynanış sistemi düzgün bir yapılmış ortaya. Bu kadar zor olmasına gerek yoktu ama gerçekten.

8,3



Oyunda sadece iki farklı modelde motosiklet var maalesef.



Böyle dalga dalga gelmelerine bakmayın; muhtemelen sadece göz korkutuyorlar şıko memurlar.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

"Yer altından çıkan, yer altına dönecektir." (Kamboçya atasözü)

Xbox 360

alternatif



MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Aslında 10 gündür bu karşılaşmaya için hazırlanıyorum; notlar alırdım, videolar izledim, saatlerce oynadım ve kesinlikle MC: LA'ın katbekat üstün olduğunu karar verdim. Neredeyse tek dezavantajı olan zorluğunu da kolaylığıyla "andrıkkavire etti" Undercover. Geriye 30 saatlik oyun süresiyle gerçekten yaşanan bir şehirde eğlenmek kaldı bize de.

azından rakip oyuncuların kullandığı hit'leri düşününce...

MC: LA'ı ilk oynadığımındaki etkinin yarısını bile veremedi Undercover. Çok net söyleyebilirim ki bu sezonun galibi Rockstar olmuştur ve NFS serisi giderek yarış oyuncularının FIFA'sına dönüştürmektedir. Zaten var olması gereken özellikleri yenilikçi gibi önmüze sunmak yerine, gerçekten köklerine inip başarılarının kaynağını aramalılar ya da bu seriyi tadında bir... Tamam, sustum. ☺

Olmuyor arkadaşım, o hava bir türlü geri gelmiyor! Yine "yillik" bir Need for Speed denemesiyle karşınızdayız. ProStreet'e facia gözüyle bakan milyonlarca oyuncunun tek umudu EA'ın, karşımıza böyle bir oyunu çikması herkes için sürpriz oldu, kötü bir sürpriz...

(Doruk burayı unutmuşsun. -

Sefik> Aslında senaryo açısından yaratıcı olmaya çalışıklarını söyleyebilirim; yine sağdece yarışıyoruz ama artık bir amacımız var. Ancak hem protagonistimiz (Korkmayın yahu, "ana karakter" dedim sadece.) dilsiz, hem de arası videoların kısa ve amatörce hazırlanmış olması oyunu baltıyor. Senaryonun yanında en önemli konu oynanış elbette. Öncelikle oyunda Midnight Club: Los Angeles'taki gibi bir trafik sistemi olmadığını bilmeniz gerekiyor, yanı 10 gün kadar önce iş çıkış saatlerinde onlarda otomobil arasında salvolar atan ben, bugün bomboş sokaklarda otomobilimi sürekli ego tatmini yaptığımda sanıyorum. Üstelik Rockstar, oyununa yayaları bile eklemişen Undercover'daki "hayalet kasaba"da tur atmak gerçekten çok can

sıkıcı. Şehirde serbestçe dolasabiliyoruz ama keşfedecek yerler olmadıktan sonra bunun ne anlamı var ha, sevgili okur?

Hadi "ProStreet"ten sonra bu bile kardır." diyerek buna göz yumduk diyledim, geriye otomobillerin fiziksel özellikleri kalıyor ki -muhtemelen- siz bu yazıyı okurken EA, yeni uçak simülasyonu oyuncularıyla Undercover'in kodlarının karıştırıldığını açıklayacak. Elbette ki beklediğim, Gran Turismo tarzı kontroller değilde ancak oyunun en başından itibaren dönüşüleri hissettirmeyen ve havada uçarcasına ilerleyen otomobilleri kullanıyoruz ne yazık ki; hatta bazen ekrandaki otomobilin benim olduğuna kendimi ikna edebilmek için yol ortasındaki taşlı yerlerden ilerledim, durum o kadar feci.

Genel olarak baktığımızda, sprint ve circuit dışında, polislerden kaçma veya onları egale etme görevleri, çevreye zarar verme görevleri, rakiplerle fark açma yarışları ve hikayenin birer parçası olan görevler var; bunlar da genellikle

bir otomobili (ç)alıp güvenli bir şekilde teslim etme üstüne kurulu. Multiplayer'da ise dikkat çekici tek modun, yıllar önce Midtown Madness 2'de kullanılmış olan Cops & Robbers olması biraz üzücü.

Grafikler açısından gayet sıradan bir oyunla karşı karşıyayız. Yaya ve pek fazla sivil araç olmadığı gözle alır, yer yer düşen frame rate'i ve başarısız otomobil dokularını da düşündürük geriye pek bir şey kalmıyor zaten; Carbon'dan sonra hiç gelişime yaşamamış sanki. Oyunun başarılı olduğu konuya ses efektleri; her otomobilden her an farklı bir ses geliyor sanki. Her ne kadar fizik motoru, hız hissini veremese de ses kalitesi sizin yarışın içine sokabilir. Yalnız müzik yelpazesini biraz başarısız buldum; en

MODİFİYE VE RPG UNSURLARI

Undercover'in modifiye ve satın alma işlemleri oldukça uzun bir süre. Şöyledi ki oyunun başında neredeyse hiçbir otomobil veya upgrade açık değil. Birkaç saat sonra ilk upgrade'leri ancak açıyzorsunuz ki ben bu süreye kadar modifiyenin yalnızca Microsoft puanlarıyla yapılacağını sanıtmam. EA, bunun yerine her yarış sonrası kazanılan RPG unsurları eklemiş ama sürücü yeteneklerinin motor gücüne etkisini bir türlü göremedim.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

ARTı Yeni olmasa da eğlenceli bazı modlar, değişik bir senaryo denemesi, mükemmel ses efektleri, uygulaması basit özel hareketler

EKSİ Otomobil fiziği, hasar modellemesi, başarısız otomobil dokuları, senaryo, ölü şehir, oyun gereğinden fazla basit

YAPIM EA

DAGITIM EA

TUR Yarış

DIĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PSP, Wii, DS

WEB www.needforspeed.com/undercover

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Tonlarca eksiği, yaşamayan şehri ve hiçbir şey ifade etmeyen senaryosu ile gayet başarısız bir oyundur; dağılabilirsiniz.

5,9



YETİMLER

Oyunda Little Sister'ları, Harvest etmek yerine kurtarınsanız yan yara ya kaynak alırsınız. Ancak gizemli bir karakter sizin ödüllendirecek durumu dengeler. Bu küçük kızlar bir zamanlar yetimhanenin sakineriydiler, artık ölülerden genetik materyal toplayan, oyunun en önemli karakterleri...



BIOSHOCK

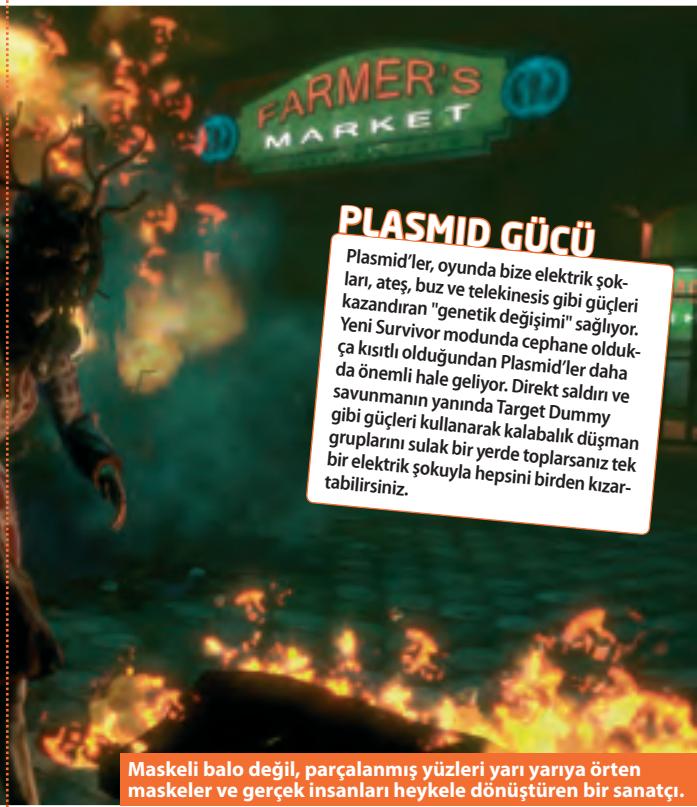
Andrew Ryan ile son randevu...

U960'lı yıllarda bir uçak yolculuğu, kazaya sona erer. Okyanusa çakılan uçaktan sağ kurtulup da demonun bittiğini, oyunun başladığını henüz algılayamamış oyuncu, gece karanlığında büyülenmiş bir şekilde batan enkazi ve alevleri izler... Okyanusun ortasında gizemli bir bina yükselir, insanı ürpertip aklına Lovecraft hikayelerini getirir. Bu bina eskiden şehrin girişyken, artık kayıp bir uygarlığın mezar taşıdır. Batışkafla aşağıya inerek, okyanusta kurulmuş bu muhteşem şehrin manzarasına, Rapture'a bakıyoruz.

Çıkar çıkmaz klasik olan oyular vardır; atmosferiyle oyuncuya dünyadan kopartan... Bioshock, System Shock serisinin manevi mirası olarak bilim kurguya gizemi, gerilimi ve aksiyonu çok güzel harmanlıyor. Oyun türünün temel özelliği bir yandan hayatı kalmaya çalışırken, diğer yandan büyük bir felaketin yaşandığı mekanda neler olup bittiğini çözmeye çalışmak. Rapture, Art Deco tarzıyla enfes zekvli tasarılanmış bir şehir. Mekan tasarımları, renklendirme, işıklendirme muhteşem. Ancak korkutucu derede boş ve etrafı yaşanmış bir felaketin izleri bizi gergin ve meraklı tutuyor. Bir şehir dolusu insan düşünün ki kapitalizmden de komünizmden de, kısacısı insanlara ne yapacaklarını söyleyen devletlerden sıklık kendilerine yeni bir uygarlık kurmuşlar! Etiğin olmadığı, genetik ve teknolojik gelişimlerin insan hayatına kontrolsüzce dahil olup bağımlılık halini aldığı bir uygarlık! İyi niyetlerle kurulmuş ancak sonunda insan doğası yüzünden korkunç bir felakete uğramış. Sağ kalan az sayıda İnsan gruplaşmış, kutuplaşmış ve mutasyona uğrayarak tanınmaz hale gelmiş ve hala şehrin cesedinde hayatı kalmak için birbirlerini parçalıyorlar.

Daha fazlası: Oyunun PC sürümü çıktı, biz de inceleyeli bir seneden fazla oldu. (Xbox 360 versiyonunu da yediğimizdir.) Ve oyun nihayet PS3 sahipleriyle de buluştu. Grafikleri Xbox 360'ı yakalasın diye oldukça uğraşılmış ve gerçekten oldukça yakın olmuş. Ben de FPS'leri PC'de oynamayı yeğleyenlerdenin ancak PS3'e çıkan Bioshock basit bir platform aktarımından ibaret değil. PC'de bulunmayan ve bulunmayacak, sadece PS3'e özel ek içerik, bol bol ek içerik vaat ediyor. Bu içerik oyunun içinde gelmiyor,

Big Daddy'lerden birini öldürdünüz ve koruduğu Little Sister ağlıyor; beğendiniz mi yaptığınızı?



PLASMID GÜCÜ

Plasmid'ler, oyunda bize elektrik şokları, ateş, buz ve telekinetic gibi güçleri kazandırın "genetik değişim" sağlıyor. Yeni Survivor modunda cephane oldukça kısıtlı olduğundan Plasmid'ler daha da önemli hale geliyor. Direkt saldırı ve savunmanın yanında Target Dummy gibi güçleri kullanarak kalabalık düşman gruplarını sulak bir yerde toplarsanız tek bir elektrik şokuyla hepsini birden kılabilirsiniz.

Maskeli balo değil, parçalanmış yüzleri yarı yarıya örtün maskeler ve gerçek insanları heykele dönüştüren bir sanatçı.



alternatif



DEAD SPACE

Sesler, müzikler ve gerilim unsurlarıyla öne çıkan Dead Space, atmosfer olarak Bioshock'la yan yana gelebilecek nadir oyulardan. Aradaki bir yıllık yaş farkı da Dead Space'in avantajına.

yapıp düşmanları tuzağa düşürmez veya gizlilik kullanımsızın memilleri sayarak oynayacaksınız. Plasmid'ler ve Tonic'lerden pek kullanmanız gerekmeyen bazıları çok yararlı hale gelmiş. Bioshock'u hiç oynamadıysanız çok şey kaçırmışınız demektir. Oynamış ve fazlaıyla kolay bulmuşsanız da PS3 sürümünü oynamayarak, tatmin edici zorluk seviyesini kaçıryorsunuz demektir.

BIOSHOCK

ARTI Enfes tasarım, sesler ve grafiklerin birleşiminden oluşan muhteşem atmosfer; yeni zorluk seviyesi ve indirilebilir bulmaca dolu bölümler

YAPIM 2K Boston
DAĞITIM 2K Games
TÜRKİYE DİGİTAL PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.2kgames.com/bioshock
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSİ Oyunu ilk kez konsola takıldığınızda kurulum için beklemek, PC'den beri düzeltilmemiş program hataları, içeriğin oyunla beraber gelmemiş indirilebilir olması

Bioshock aradan geçen bir yıldır rağmen hala enfes bir klasik. Oyun yeni eklenenlerle beraber hem kolay, hem zor oyun seven oyunculara hitap eder hale gelmiş. Mutlaka oynanmalı

8,3



KARAKTERLER

Oyunda görüp görebileceğiniz, toplam 22 karakter bulunuyor.

MORTAL KOMBAT

- # Baraka
- # Jax
- # Kano
- # Kitana
- # Liu Kang
- # Raiden
- # Scorpion
- # Shang Tsung
- # Shao Kahn
- # Sonya
- # Sub-Zero

DC UNIVERSE

- # Batman
- # Captain Marvel (Shazam)
- # Catwoman
- # Darkseid
- # Deathstroke
- # Flash
- # Green Lantern
- # Joker
- # Lex Luthor
- # Superman
- # Wonder Woman

Süperman gözlerinden işin çıkartmayacak da kim çıkartacak sorarım size okurlar?

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Wonder Woman Kanó'ya tokadı patlattığında...

Eminim söyle bir diyalog geçti Microsoft'un Xbox 360 tasarım & üretim departmanında: "Elin firması hareketi algılanan cihazlar geliştiriyor, biz burada hala eski neslin gamepad'lerini tasarlıyoruz..." Diğer eleman: "Haklısı abi; Microsoft nasıl bir hata yaptığını anlasın diye ben bu yön tuşlarını olabildiğince kötü ve kullanışız tasarlıyorum, aman sen de çaktırma... Çok eğleneceğiz!"

Hayır yanı; eğer Microsoft sınırları içerisinde birilerinin oyunculara garezi yoksa, o zaman bir şeyler gözden kaçmış demektir. Daha önce yön tuşlarını kullanarak pek az oyun oynadığınız için belki fark etmemişiñizdir, ama Xbox 360 gamepad'ı bu alanda gerçekten çok başarısız. Bunu en iyi şekilde tadacağınız oyun da maalesef MK vs. DC oluyor ve aslında zevk alarak başlayabileceğiniz bir oyun, sırı bu yüzden eziyetle başlıyor...

Öldüremiyorsan, burada ne işin var?! Öncelikle şunu belirtmek istiyorum: Mortal Kombat'ı Mortal Kombat yapan Fatality'leridir. Oyunun Avrupa (PAL) versiyonu geç çıkacağı için Amerikan (NTSC) versiyonunu test etmek durumunda kaldık. Bu da bizi "kirpılmış" Fatality'lerle buluşturdu. Bu haliyle de maalesef oyunun Fatality kısmı, çok ama çok kötü. MK karakterleri, basit, görselliği zayıf, Fatality'msı şeyler yapıyor. DC karakterleri ise, zaten ba-

rışçı oldukları için ancak Brutality yapabiliyor ve bunlar da tekme tokat rakibe saldırmaktan başka bir şey değil.

Neyse ki, önceki üç boyutlu MK'larda bulunan "dövüş stilleri" hadisesi tamamıyla ortadan kalkmış. Açıksa bu sisteme hiçbir şekilde alışamamışım ve sırı o garip isimli dövüş stillerinden uzak duracağım diye MK'dan soğumuştum. MK'nın DC ile buluşması da beni hiç sarmadı ve oyunu oynadıktan sonra bu görüşüm değişmedi, fakat en azından eski MK oyunaına sadık bir oynanış gördüm de rahatlıyorum. MK karakterlerinin tümü, eski hareketlerine ve daha fazlasına sahip; DC karakterleri ise yine özel güçlerine sadık kalarak hızlanmış birçok hareketle birlikte geliyor.

Pek fazla oyun modu seçeneğiniz olmamlığı için ya Arcade, ya da Story Mode diyerek oyna başlıyorsunuz. Hikaye modunda, sandığınız aksine bir karakteri seçip, onun hikayesini takip etmeyorsunuz. Burada taraflar önem kazandığı için MK veya DC taraflarından birini seçiyor ve ilgili tarafın karakterlerini, hikaye örgüsüne göre kontrol ederek senaryonun sizi sürüklendiği yere gidiyorsunuz. (Yüreğin götürdüğü yere git, gibi...)

alternatif



DEAD OR ALIVE 4

Cıkışının üstünden üç yıl geçmesine rağmen hala oynamabilecek kalitede bir oyun DoA4. Üstelik içinde bikinili, mini etekli bir sürü kız var! (Bu oyunun satış politikası, gerçekten bu şekilde; ben bir şeyi abartmıyorum.)

Arkada klasik bir düşmüş Daily Planet külesi görüyoruz.

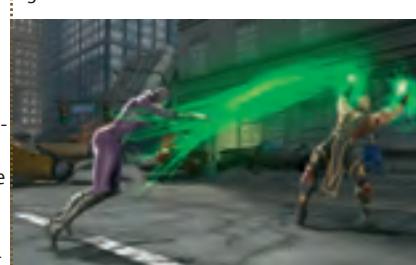
Xbox 360

ONLINE

Ülkemizden, internet üzerinden hangi oyunu oynarsanız, öyle ya da böyle bir lag problemiyle karşılaşırıñız. MK vs. DC'de ise böyle bir şey söz konusu olmuyor. Kolombiya'daki arkadaşlarınızla gülle oynaya dövüşebiliyorsunuz.

reket yapma şansı doğuyor size ve bunu da başarıyla uygularsanız, rakibinize ağır hasar verebiliyorsunuz. Test Your Might ise rakibinizi duvarlara geçirdiğiniz ve oyunun sadece üç bölümünde kullanılabilen, enteresan bir ekleni. Burada kim tuşlara rastgele daha hızlı basarsa, o daha fazla hasar veriyor.

Eğer elinizde bir arcade stick veya yön tuşları çalışan bir gamepad varsa, bu oyunun başında zaman geçireceğinizden emin olabilirsiniz. Eski MK oyunları kadar iyi olmasına imkan yok, ama yine de DC karakterlerinin o kadar da sırtmadığını ve oynanıñ eski MK'ları andırduğu için gayet iyi olduğunu belirtmeden de gitmiyorum. Evet, şimdi gidebilirim... ☺



MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

ARTı Eski MK'ların oynanış sistemine yakın olması, DC karakterlerinin hareketleri dengeli olmaması ve oyunda "sırtmaması"

EKİ Yön tuşlarıyla oynamanın eziyeti, hikaye modunun vasatlığı, arcade modunun dışında farklı oyun modlarının olmaması

YAPIM Midway Amusement Games
DAGITIM Midway Games
TÜRK Dövüş
DİĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.worldcollide.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Satış politikası olarak MK dünyasına yedirilmeye çalışılan DC karakterleri oyunda sırtmıyor fakat Fatality'lerin ve kontrollerin hazır durumu, beklediğimiz helyeciği yaşamamızı engelliyor.

7.1



Spider-Man'e koyu renkler daha çok yaşıyor.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Örümcek ağları gölgelerimizi sararken...

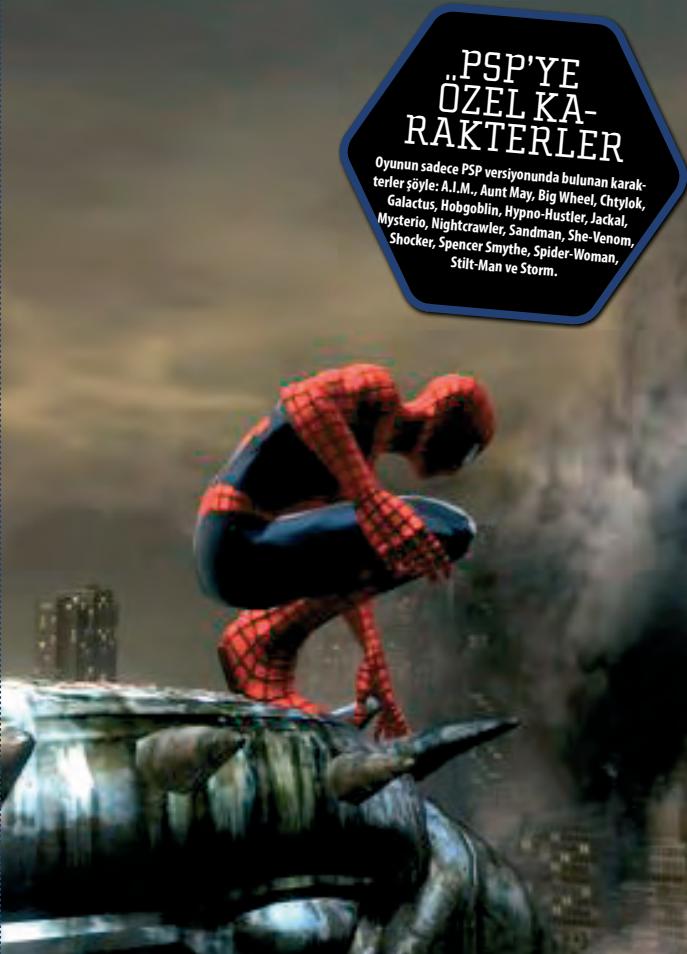
Spider-Man, son yıllarda büyük çıkışa geçen ve bu çıkış ivmesini sürdürmen bir seri. Birçoğumuz bu seride çizgi romanlardan, filmlerden veya video oyunlarından biri veya daha fazlasıyla ortak olduk. Bugüne kadar piyasaya sürülen Spider-Man oyunlarının neredeyse hiçbir de vasat diyebileceğimiz seviyede olmadı. Bu da Spider-Man oyunlarının sürekli olarak piyasada kalmasını ve sürekli olarak yeni oyunların piyasaya çıkışmasını sürekli kırdı.

Spider-Man oyunlarına gelince, ilk olarak Spider-Man 3 ile gündeme gelen ve Spider-Man serisinin en çok sevilen özelliği, oyuncunun geçtiği mekanlarda istediğiniz gibi özgürce gezebilme imkanı oldu. Devasa şehirlerin birebir sanal kopyalarında özgürce ağ sallamak ve Spider-Man'ı kontrol edebilmek, Spider-Man serisiyle alakası olmayanları bile heyecanlandırmaya yetti. Yapımcılar da bu özelliğin sevdiliğini anlamış olacakları ki, Spider-Man 3'ten sonraki oyunlarda olduğu gibi, Spider-Man: Web of Shadows (SM: WoS) da bu tür bir özelliğe bünyesinde barındırıyor. Son yıllarda çıkan oyunlarda, oynanışındaki özgürlüğün oyunlara olumlu anlamda etki etmesinin sonucu olan bu özellik sayesinde oynamabilirlik de artıyor. İster görevlerinizi yerine getirip şehri kurtarabiliken, ister seniz de Manhattan şehrinin özgürce gezebi-

liyorsunuz.

"Şehri kurtarmak" deyip de SM: WoS'un hikayesinden bahsetmeden olmaz. Oyun, New York şehrini beş ana bölgesinde biri olan New York'un ticari ve finansal merkezi olan Manhattan'da geçiyor. Manhattan kenti WoS'a aktarılmış, yani oyun gerçek bir şehrin sanal kopyasında geçiyor, bu da gerçekçiliği oldukça artırılmış. (Gercek örümcek adamın olması ve uzaydan gelmiş yaratıkların şehre saldırmasına kadar gerçekçi olabilir...) "Symbiote" adı verilen uzaydan gelen bu yaratıklar Manhattan kentini ele geçiriyor. Spider-Man'e düşen görev ise, tabii ki her zaman olduğu gibi şehri kurtarmak. Görevler esnasında, diğer Marvel karakteriyle de karşılaşmışsınız ve diğer Marvel karakterleri, bazı görevlerde size yardım ediyor. Aynı zamanda, şehirde gezerken aynı karakterle, onlar iş içinde kahramanlık yaparken de karşılaşabilirsiniz. Bunun yanı sıra, size de iyi taraf - kötü taraf seçenekleri sunulmuş. İsterseniz klasik Spider-Man olarak kahramanlığı devam edebilir, ister seniz de karalara bürünen karanlık tarafa hizmet etme imkanınız var.

Alma örümceğin ahını, dolanırsın ağına! > SM: WoS oynanış sistemi açısından oldukça rahat; PSP'de hiç zorlanmadınız. Oyunu almak da keza öyle ve alışıklandıktan sonra oyunun kontrollerine tamamıyla hakim oluyorsunuz. Grafiklere gelince, Spider-Man: Web of Shadows'un grafikleri PSP için ortalamadan üzerinde. Ancak Web of Shadows'un



PSP'YE ÖZEL KA- RAKTERLER

Oyunun sadece PSP versiyonunda bulunan karakterler söyle: A.I.M., Aunt May, Big Wheel, Cthyluk, Galactus, Hobgoblin, Hypno-Hustler, Jackal, Mysterio, Nightcrawler, Sandman, She-Venom, Shocker, Spencer Smythe, Spider-Woman, Stilt-Man ve Storm.

alternatif



MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Marvel Nemesis eski bir alternatif aslinde. 2005 yılında piyasaya sürülen bu EA oyunu, birçok kahramana ev sahipliği yapıp ve Spider-Man: Web of Shadows gibi birçok Marvel karakteriyle hoşça vakit geçirebildiğimiz bir oyundu.

risi ile haşır neşriseniz, Web of Shadows'u aldığınızda kesinlikle pişman olmayacaksınız demektir.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

ARTI Oyunun verdiği özgürlük, şehirde cirit atabilmeniz, Marvel'in oyunun PSP versiyonuna bazı özel karakterler eklemesi, karakter çeşitliliği

EKSİ Oyun süresinin yetersizliği, beklenenleri tam olarak karşılamayan grafikler

YAPIM Amaze Entertainment

DAĞITIM Activision

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, DS, Xbox 360

WEB seizecontrol.marvel.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Spider-Man: Web of Shadows, kullanımı kolay ve eğlenceli oynanış sistemi ile bazı eksiklerine rağmen PSP için güzel ve oynanabilir bir aksiyon oyunu.

7

MIKE VAUGHN



Mike Vaughn, birçok oyunda karakterlere ve Spider-Man: Web of Shadows'da da Örümcek Adam'a ses veren eğlenceli adam. Kendisine kısa ve ciddi bir mail yazdım, LEVEL Türkiye'den olduğumu, incelememde kullanmak adına Web of Shadows ile ilgili görüş bildirmesini rica ettim. Ertesi gün gelen cevap ise beklediğimden çok daha fazla samimiymi. İlk önce, oyuntarda seslendirmelerin gerçeklik adına önemli pay sahibi olduğunu ve Web of Shadows'da iyi iş çıkardıklarını vurguluyor. Sonra da Almanya'da büyündüğünü, oradaki Türklerle kaykay yaptığı, birlikte Amiga oynadıklarından bahsediyordu. Ha, bir de Amiga oynamış kadar yaşlı olduğunu belli ettiği için gülümüş ama o kadar da yaşlı gözüküğü söylememez.

OYUN SİMDİ BAŞLIYOR!...

HEYECANI VE ADRENALINI YÜKSEK, GERÇEK BİR YARIS OYUN KEYFİ,
4 ÇEKİRDEKTEN GELEN USTUN PERFORMANS VE GÖRÜNTÜ KALITESİ İLE
ÖN PLAN AÇIK CREA BİLGİSAYARLARLA HEDİYE...



**Quad-core.
Unmatched.**

GRID

A collage of three images: a red police car, a white police car, and a crime scene.

GRID, TAMAMEN GERÇEK ZAMANI ISR DÜNYADA YARIŞ KEYİ SUNUYOR.
SADECE YARIŞ BASLANGIC VE BITIS NOKTALARı ARASINDA GEÇMENYİ DÝYL,
KLASİK YARIŞ ÖÝÜNLÜLER ARASINDAN SYRİYELİ KONUSUNDASI BÜYÜK ÖNEM
TASYÝR, ÖÝUNUN EN COZ ALICI NOKTALARINDAN BİRİ SE HER ÇEST YARIŞ
TARZINI BÜNYESİNDE BARINMAYASOLUN SOKAK YARIŞLARI, DRIFT, LEGAL-
LEGALANLI YARIŞLAR OLMAK ÜZERİ DEĞİŞÝK ULKULARDE ÇESTİ YARIŞ
AKTIVITETLERİ İLE FASIL ÜYÜMLÜ YARIŞ ARAÇLARI SUNUYOR.



XQ82

4

799 \$

Intel® Core™ 2 Quad İşlemci Q8200
(2.33 GHz, 4MB, 1333MHz-FSB)

Windows Vista® Home Premium

WINDOWS VISTA - HD
4 GB DDRC2 DDR3

4GB DDR2 667
CPU P4 2.8GHz

500GB / AUSSAIA
S10 RUMI

DVD-RW DUAL
2.8GB/4.7GB AT 16X/24X 120MM

2GB (Hm) Aп H

SDMSMMC OF

Bu türkçe birlikte
**119 TL
değerinde
muhteşem
oyun hediye!**

**22" LCD
199\$**



Race Driver™ and **Race Driver** Gold™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by permission.

Citron, Citron Inside, Centrino, Centrino Logo, Clear Inside, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel VPro, Intelum, Intelum Inside, Pentium, Pentium Inside, Vista, and Vista Inside, ®, ™, and, America, Microsoft, Deployment, the Microsoft logo, and Windows are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Рекомендуется, чтобы оба члена пары Альбинон-Бонапарт учились в одном классе, чтобы избежать конфликтов.

crea

Diretta Hm: 0716 581 53 00 / www.crea.com.br

WHAT'S COOKING WITH JAMIE OLIVER

Sevgilisine çikolata hediye eden saftirik oğlan

Simdi arkadaşlar, bu yeme - içme konulu oyunu görmüşken benim aklıma bir şey takıldı. Hani biliyorsunuz, böyle çikolata reklamlarında tavlamaya çalıştığı kız çikolata veren uyruk çocukların vardır ya. Şimdi bunlara kafam takılıyor benim; sizin de bu konuyu paylaşmak istiyorum.

Kimdir bu sevgilisine çikolata hediye eden çocukların? Çikolata reklamlarında karşımıza çıkan bir tiptir. Genellikle yaşıının 15 - 25 arasında değiştiğini gördüğümüz bu saf oğlan, beğendiği kızın yanına yaklaşırlar, yaklaşırlar, yaklaşırlar; gözlerinin içine bakar, bakar, bakar... Sonra o da ne?! Cebinden bir kalıp çikolata çıkarır ve kızı verir.

Sanki kıtlıkta yaşıyoruz da çikolatalar en dandırık bakkalda bile satılmışıyor; sanki ikinci Dünya Savaşı'ndaki

Amerikan askerleri Almanlar'dan, Japonlar'dan kurtardıkları işgal altın-daki zavallı bölgelerdeki aç çocukların sevindirmek için cebinden çıkarıp da çikolatasını veriyorlar.

Soruyorum sana saf çocuk? Ne oldu? Çikolatayı verdin de öpücüük mü aldın? Aşk mı buldu? Ne oldu saftirik oğlan, ne oldu?

Son model otomobilin söyle sahil yolunda gaza basıp o güzel kızınızın saçlarını savurdun mu rüzgarda, en klas restoranlarda söyle havalı bir yemek yedirdin mi? Kakao kafalı seni! Çikolatamış, peh!

YAPIM Mutfaka yapmışlar
DAĞITIM Gıda şirketleri
PLATFORM "DS" diyorlar

-20



CELEBRITY SPORTS SHOWDOWN

Vejetaryen Kadının etobur kedi beslemesi

Simdi oyunu oynarken bu ünlüler, zengin ve güzel kadınları görünce, aklına kediler geldi. Biliyorsunuz ünlülerin hepsi kediler çok sever. Ama bir de bu ünlülerin vejetaryen oluyor, hem kedi besleyen insan nasıl olabilir; bunu hiç düşündünüz mü?

Kimsenin de kalbini kırmak istemiştim şu anda ama kırılan da kırılsın. Şimdi hanımımızın vejetaryendir. Ne tavuk, ne balık, ne kırmızı et yer. Ama bakkaldan kedi mamaşını alıp kedisine ikram etmemi de ihmäl etmez. Ve bu mamaların da içerisinde bildiğimiz et vardır. Evet et! Başka bir canlıyı öldürüp parçalayarak elde edilen et...

- E hani ne oldu başka canlıları öldürmeden beslenme mantığına.

- Ama kedi bir hayvandır; onun doğasında et yemek var. Doğanın bir parçası o.

- İyi de bu kedi, doğada avcılık yaparak et yemek durumunda. Sen onu beslemek için gidip inekleri, koynuları kessinler diye çiftçilere para veriyorsun, bu nasıl vejetaryenlik?

Şimdi yanlış anlaşmasın, vejetaryenliğe karşı değilim. Hatta bütün insanlık vejetaryen olsun, her gün binlerce hayvan insanların karnını doyurmak için katledilmesin istiyorum ama işte perhiz ve lahana turşusu arasındaki bağlantıyı takılırım çoğu

zaman.

Yalnız, buradan tüm kedi seven zengin ve güzel kadınlara çapınca bir göz kırmak, hepsine tek tek, ayrı ayrı aşık olduğumun altını çizmek isterim. Eğer canınızı sıkacak bir tek laf etmişsem, kediciklerinize et yedirmenize kulp bulup keyfinizi kaçırmışsam tek bir mesaj atın bana; sizin için dünyadaki bütün inekleri keseyim, telef edeyim. Yeter ki siz mutlu olun.

YAPIM Bilmiyorum
DAĞITIM Umursamıyorum
PLATFORM Wii

1

GAME PARTY 2

Güzelim oyunları koşarak bitiren maraton oyuncusu

Dükkânetti ettiyseniz, çevremizde çok aceleci bir oyuncu güruru var. Kimdir bunlar? Fallout 3'te de karşımıza yeniden çıkan, bir oyunu piyasaya çıkıktan sonra birkaç saat içinde, hiçbir zaman görevde, aksiyona, maceraya bulaşmadan sadece ana görevin istediği gerekleri yerine getirerek, mümkün olduğunda çatışmaya girmeden bitiren adamdır. Oyunındaki tüm düşmanları koşarak arkada bırakmak ve o güzelim yaratıklara, o oyun kahramanını öldürmek için konuldukları yerde heyecanla bekleyen düşmanlara beyin düdükletmesi

geçirtmek suretiyle oyunun son ekranına ulaşır, "oynadım bitti" demekten zevk alan bir oyuncudur. Bu arkadaşları gördükçe, kadınlarımıza acıyanız.

Evet, "Ne alaka, neden kadınları acıyrı?" diyeceksiniz ama şunun altın çizmek istiyorum sevgili zengin ve güzel kadınlar, (Burada yetişkin, güzel ve zengin LEVEL okuru güzel kadınlara sesleniyorum.) Böyle kadınlar varsa ben de seslenmek isterim zira arkadaşım yok. - Elif) bir adamın nasıl bir aşık olduğunu merak ediyorsanız, oyun oynayışına bakacaksınız. Eğer

doğrudan sonuca koşan bir oyun tarzı varsa emin olun odañdan güzel aşık olmaz. Yok, benim gibi, tüm detayların tadını çıkarmak, tüm hikayeyi okuyup seyretemek için oyunuza uzun uzun sevişen bir adam gördünüz mü, emin olabilirsiniz ki aradığınız adamı bulmuşsunuz demektir. Bu oyun incelemesini de LEVEL'in en güzel okuruna ithaf etmek istiyorum.

YAPIM Birisi yapmıştır illa ki
DAĞITIM Ne fark eder ki?
PLATFORM Wii

1



Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada ariyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bir bilgisayar istiyorsanız AMD işlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi günlük işlemlerinizi yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıştmak ve ileri düzey çoklu görevlerinizi hızlandırmak için olağanüstü güç sahiptir. Size uygun bir AMD işlemci ile akıllıca bir seçim yapın.



"Teknolojiyi Bizimle Yakalayın"



TAZGA MASTER PC

- AMD Athlon™ 64 X2 6000+ Çift Çekirdeklı İşlemci
- ATI Radeon™ X1550 Grafik Yonması
- Asus Eax1550 Silent 512MB/Htd/Ddr2 Ekran Kartı
- Windows Vista Home Basic
- Nf6100/DDR2/HT 2.0/PCI-e Anakart
- 2GB 667 MHz Pcs5300 DDR2 Cl5 Bellek
- 250GB 7200 SATA Sabit Disk
- DVD-RW 20x Siyah
- Internal All In One 3.5" Kart Okuyucu
- Klavye/Mouse Set
- Atx Lga 20+24 Pin Black-Silver Kasa

*Monitor Fiyata Dahil Değildir

479 USD+KDV

TAZGA GAMER PC

- AMD Athlon™ 64 X2 5200+ Çift Çekirdeklı İşlemci
- Windows Vista Home Premium
- Nf6100/DDR2/Ht200/PCI-e Anakart
- 2GB 667MHz Pc5300 DDR2 Bellek
- 320GB 7200 SATA Sabit Disk
- En8600gt Silent HTPD/512MB/DDR3/PCI-e Ekrان Kartı
- DVD-rw 20x Siyah
- Internal All In One 3.5" Kart Okuyucu
- Klavye/Mouse Set
- Atx Lga 20+24 Pin Black-Silver Kasa
- 2+1 Multimedya Hoparlör

*Monitor Fiyata Dahil Değildir

679 USD+KDV

TAZGA PERFECT PC

- AMD Phenom™ X3 8450 Üç Çekirdeklı İşlemci
- Windows Vista Home Premium
- AMD 770 Yonga seti /DDR2/PCI-e/SATA Anakart
- 2GB 800MHz DDR2 PC6400 Bellek
- 250GB/ 7200 SATA 8MB Sabit Disk
- EN8500GT Silent Magic 512MB DDR2/PCI-e Ekrان Kartı
- TAZGA 828A Siyah Vidasız Montaj Kasa
- DVD-rw 20X SİYAH SATA
- TAZGA TKB 1400 Multimedia Silver/Black Klavye
- S201 2.0 Hoparlör

*Monitor Fiyata Dahil Değildir

545 USD+KDV

AMD Phenom işlemcili bilgisayar almak için
www.tekmarshop.com
adresini ziyaret edin!



Tekmar & Plaza İZMİR (232) 444 63 7200 / Tekmar & Cankaya ANKARA (232) 446 92 46 / Teknik KAHRAMANLAR (232) 446 34 35 / Tekmar & Bauraklı İZMİR (232) 461 12 12
Tekmar & Batman BATMAN (488) 213 11 33-35 / DENİZLİ (256) 241 73 33 / TORBALI (232) 853 12 02-853 17 55 Dahili : 1400 / Tekmar & Mavisehir İZMİR (232) 3244285-86 /
Tekmar & Manisa MANİSA (236) 239 97 99-239 97 11 / Tekmar & Yatağan MUĞLA (252) 572 97 17 / Tekmar & URLA (232) 754 16 86 / Tekmar & Marmaris MUĞLA
(252) 412 95 46 / Tekmar & Balçova İZMİR (232) 2596859-2590339 / Tekmar & BERGAMA (232) 632 66 99 / Tekmar & Hatay İZMİR (232) 243 10 60 / Tekmar & SELÇUK
(232) 892 89 62 / Tekmar & ADANA (322) 459 35 34 / Tekmar & Beyler İZMİR (232) 482 17 88 / Tekmar & BUCU (232) 448 22 18 / Tekmar & Kemalpaşa İZMİR (232) 8739606
Tekmar & Turgutlu MANİSA (236) 314 65 66 / Tekmar & ERZURUM (442) 233 1234 / Tekmar & Yenipazar AYDIN (256) 361 44 39 / Tekmar & Bodrum MUĞLA (252) 316 55 07
Tekmar & ANTALYA (242) 248 04 00 / Tekmar & İSTANBUL (232) 446 34 35

DOĞRU SAVAŞ TAKTİKLERİ

Solda gördüğünüz Bright Wizard oyundaki en yüksek hasarı veren sınıflardan biridir. Uzaktan herhangi bir düşmanın yedi sülalesini ağlatırken, yanına bir savaşçı geldiğinde hemen ölecek kadar zayıftır. Her savaşta ağır zırhlılar ortada çarpışır, arkada iyileştiriciler ve uzaktan hasar veren birimler çalışır. Hassas nokta, ağır zırhlılara odaklanmak yerine hemen ikinci safi yere indirmektir. Bunu önce yapan takım kazanır.

WARHAMMER: AGE OF RECKONING

Savaş, her yerde savaş var; kırlarda barış içinde gezmemi unutun, WAAAGH!!!



Dergiyi elinizde aldığınızda Warhammer çokali iki ay olacak. Bu süre zarfında oyunun eksilerini ve artılarını daha net şekilde gördük. Oyun, doğası gereği PvP ağırlığını hissetti. WoW ile kıyaslamak gerekirse daha oturaklı, takip edilebilir ve dengeli bir sistemi olduğunu ispatladı. Buna rağmen PvE'yi de unutmadığını eklediği Warband zindanlarından rahatlıkla anladık. Çoğu guild, boss'lari kesmeye başlayıp, sitesinde gururla sunmaya başladı bile! Bu yazında PvP ağırlıklı bazı noktaların üzerinde durmaya çalışıp, 15 Kasım'da çekmiş olacak yeni Black Guard ve Knight of the Blazing Sun sınıflarına biraz değineceğiz.

1 - 10 LEVEL ARASI

Bu level aralığında size tavsiyem sürekli senaryolara girerek seviye atlamanızdır. Görev yapmaktansa, senaryo yaparak seviye atlamamanız bu aralıkta çok daha hızlı olacaktır. Fakat sadece senaryo (yani Battleground) yaparsanız sizin Hint fakiri gibi çiplak kalacağınız, bulunduğuğunuz bölge ve seviyeniz arasındaki farkı çok açmadan, görevleri bitirmeye de özen göstermelisiniz. Bu şekilde Tier 1'i hem çabuk, hem de kolaylıkla geçmiş olursunuz. Senaryoları bitirmenin iki büyük faydası olacaktır: Reknown Puanı ve tecrübe. Yüksek Healing ya da yüksek DPS aldiğiniz puanları önemli ölçüde etkiliyor. Bu yüzden bayrak kapmalya ya da bomba taşımalı bölgelerde bayrağı gidip alacağım diye uğraşmak yerine, bayrağı taşıyan saf oyuncumuzu korumak daha mantıklı. Çünkü bu şekilde savaşacak, Heal ya da DPS yapacaksınız ve aldiğiniz puan artacaktır. Benim asıl karakterim olan Bright Wizard, eğer karşı tarafın savaşçıları tarafından hemen öldürülmezse inanılmaz bir hasar veriyor ve bu da aldığım puanı katlamama neden oluyor. Bu seviyelerdeki Outdoor PvP'niz ise çeşitli koruma noktalarını ele geçirmekten ibaret.

10- 20 LEVEL ARASI

Artık seviye atlamanın o kadar da kolay olmadığını hissediyorsunuz. Hem görev, hem senaryo oynayarak durumu dengelememiz gereken noktaya geldik. Bu seviyeler arasında oynayabildiğimiz senaryolar da değişecek. Eskileri gidip, yenileri gelecek. Özellikle level 17'den sonra bulunduğuğunuz bölgenin bile sizi zorlamaya başlayacağını, yaratıkların seviyelerinin sizin üzerinde olduğunu ve görev kalmadığını göreceksiniz. Bu durumda yapmanız gereken, hemen diğer irkların topraklarına giderek buralarda

seviye kasmaya devam etmek. Outdoor PvP'ye kaleler eklendiğini göreceksiniz. Warband oluşturup kale kapısını kirarak içeri girmek yetmeyecek ve Keep Lord'u öldürmeniz gerekecek. Bunu da başarısızsanız, düşen sandıktan eşya alma ihtimaliniz olacak. Kale ele geçirerek dediğim gibi kolay değil, çoğu zaman iyi bir Destruction savunması yüzünden kaleyi alamadan geri çekildiğimizi söylemem lazımdır.

20 VE SONRASI

20'den sonra size özellikle şu şekilde seviye kasabılarsınız gibi bir önerim yok. Çünkü böyle bir yol yok. Görev yapacak, senaryo oynayacak ve sabırlı olacaksınız. Outdoor PvP için daha büyük ve surlarla korunan kaleler eklendiği gibi yani iki kapı kırma konusunda kalacaksınız. Public Quest'lerin sonunda çıkan Hero'lar sadece DPS ile inmeyecek, takip yapmak konusunda kalacaksınız. Yani laftan anlamayan bir grubunuz varsa, üst üste başarısız olma ihtimaliniz çok yüksektir. Unutmadan belirteyim seviye 20'hin en hoş özelliği atınıza kavuşturmanız ve soyadı seçebilmeniz. İkisini de insanların ana şehrindeki Altdorf kalesinden edinebilirsiniz. 30 ile 40 arasındaki oyuncular ise zamanlarını Tier 4 bölgesinde geçirecekler. Artık işimiz kale ya da koruma noktası almak değil. Toprakları işgal ederek ana şehrə ulaşmak, kuşatmak ve kaleyi basarak Kral'ı öldürmek.

Bu iki ay süresince gördük ki oyuncuların büyük bir kısmı Destruction oynuyor ve bu da sunucularda bariz bir dengesizlik yaratıyor. Özellikle Destruction'ın yakın dönüş savaşçılarının çok olması, Order'da insan irkında tank'ın olmaması ve insanların dwarf ya da elf ile tank oynamamak istemesi eşitsizliğe neden oldu. İşte bu yüzden iyi bir zamanlama ile Order saflarına Knight of the Blazing Sun katılıyor. Ağır zırh giyebilme özelliği bulunan bu adaletin savaşçıları, hem iyi hasar verebilecekler hem de takım arkadaşlarını savaş esnasında Commanding Shout'larla destekleyebilecekler. Böylece Order, en büyük eksiksliği olan on saflarda savaşan yeni sınıfına kavuşmuş olacak.

Dark Elf saflarından oyuna girecek Black Guard ile birlikte Destruction'ın tank sayısı ise üçe çekmiş olacak. Tam bir bilgi olmamasına rağmen BG'nin Ironbreaker'in zitti ve daha çok saldırı özgürlüğü olacağının üzerinde duruluyor. Savaş esnasında güçlerini ürettikleri "Hate" ten yanı nefretten alacaklar. Destruction saflarına bir savaşçı daha katılmış, aslında pek bir şey değişmez. Ama Order için yeni sınıf çok iyi oldu, iki tarafı dengelediler. Dilim sürücüse affola, şu sıralar daha ziyade WotLK oynayacak olsam da Warhammer'la ilgili sorunlarınızı da yazın cevaplarım. END

HERKES ÜZERİNE DÜŞENİ YAPMALI



Savaş esnasında bir grubun içindeyseñiz, her sınıfın kendi üzererine düşeni düzgün şekilde yapması çok önemli. Warhammer Online kesinlikle tek kişi ortaya atlayıp kahramanlık yapabileceğiniz bir oyun değil. Takım halinde oynuyorsan yaşarsın, kahraman olmak istiyorsan ölürsün. Kural bu kadar basit! Örneğin resimdeki gibi Dwarf Rune Priest oynatan çoğu oyuncunun, benim başında savaşçı varken bana heal atmak yerine, DPS yapmaya çalıştığını şahit oldum. DPS yapmak istiyorsanız DPS sınıfı açmalısınız.

Orklar'la cüceler her zaman olduğu gibi WAR'da da birbirlerinden nefret ediyor.



BAĞIMSIZ

World of Goo

DNA'larıyla oynanmış petrol parçacıkları



Goo'lar ve Goo olmayanlar, yani ruhsuz cisimler... World of Goo'nun tarifi bu şekilde; beğenmediyiniz bir başka oyuna ve hatta bir başka sayfaya geçebilirsiniz.

Size anlatmaya çalıştığım şu, Goo adını verdigimiz "şey"ler, genellikle siyah, zaman zaman yeşil, kırmızı ve bir takım renklerde olan, kocaman gözlere sahip ve "mihhi", "myuviyivi" diye sesler çıkarılan jöle kıvamında yaratıklar. World of Goo'da bunların dışında, sadece onları durdurmayı çalışan engeller bulunuyor. İnsanmış, demokrasimiş, yasalarmış, bu tür safsatalara yer verilmiyor. Nihayetinde amacımız, bu Goo'ları A noktasından B noktasına ulaştırmak oluyor. Belirli bir sayıda Goo'yu vakum esanslı boruya ulaştırdığımızda bölüm tamamlanıyor, bir oh çekip diğer bölüme geçiş yapıyorsunuz ve ister inanın, ister inanmayın (Bayağı bencilce bir kullanım bu.) bir bakıyorsunuz bir saatir ekranın başında, ne idüğü belirsiz bir takım cisimleri taşımaya çalışıssınız. (Aynı şeý bir alttaki oyun için de geçerli.) Goo taşıma sisteminin işleyişi aynen şöyle: Bu Goo'lar, birbirlerine bağlı topçuklar ve bir tanesini yeterli uzaklığı götürdüğünüzde, diğerleriyle bir köprü kurarak sistemi



bir adım daha ileri taşımansa olana tanıyorlar. Hiçbir şeye benzemedi, farkındayım. Daha değişik bir şekilde anlatıymı; düşünün ki bir binanın önüne iskele kuryorsunuz. Bu iskeleyi kuran işçilerden bir tanesini alıp, biraz daha yüksekçe taşıdığınıza, iskele de otomatik olarak onun bulunduğu yere doğru uzuyor. İyicene saçma oldu ama bu tanım sanki daha net. Böyle böyle iskeleyi, Goo'ları toplayan borunun olduğu noktaya kadar uzatıyorsunuz. Tabii bir inşaat iskelesi gibi sağlam olmuyor bu konstrüksyon (Mimarlık okudum.) ve devrilme tehlikesi geçiriyor. Devrilmemesi için dengeyi tutturmayı çalışıyor, Goo'ları daha dengeyi dağıtıyor ve gereken noktaya ulaşıyorsunuz. Bazı bölmelerde balonlarla, kurdugunuz köprüleri taşıtıyor, bazı bölmelerde ise gerçek bir bulmaca heyecanının içine düşüp, tek bir Goo'yubile harcamamak adına büyük planlara imza atıyorsunuz. Sonuçta da eğlenceli müziklerin eşliğinde, büyük keyif alarak oynuyorsunuz bu oyunu; daha ne ister ki insan... ☺

YAPIM 2D Boy
WEB www.2dboy.com/games.php
FİYAT 20 Dolar

9,4

Frogs in Love

Aşk insana neler yaptırtıyor yahu...

Bir erkek, bir kızla aşık olduğunda ve onunla bir yuva kurmak istediğiinde, önüne çeşitli engeller çıkar. Ortada para olmayabilir, beymiz askerliğini tamamlamamış olabilir. Kızın deli bir annesi vardır ve kaynana kıvamını çoktan yakalamıştır mesela. Ve fakat bu engellerin arasında sinek yakalama, bir su akıntısına karşı gelme, verilen örnek cisimleri doğal ortamda bulmaya çalışmak gibi garip zorluklar bulunmaz. Neden? Çünkü insanız ve kafamız çalışıyor. (Yani... Göreceli olarak.) Kurbağa dünyasında ise binbir türlü bulmacayı çözmezsen sana kız mız vermiyorlarım, bunu anladım.

Yani tabii, aslında kurbağamış, sevgilisiymiş, bunlar tefferruat. Olay, binbir türlü bulmaca oyununu bir araya getirmek ve bunu da bir hikaye örgüsüne oturtmak. Her çözülen bulmacanın puan olarak size döndüğü ve bu puanlarla amacınıza bir adım daha yaklaşmak için yeni bölgeleri açtığınız bu sistem, o kadar iyi işliyor ki, oyunun 1 saatlik demo versiyonunu hangi ara tamamladım da "Hakkınız bitti. Şimdi oyunu satın alın." ibaresi önume çıktı, hiç farkına varmadım. Oyunun başında bu kadar uzun süre oturabilmenizin en büyük nedeni de oyunun -gerçek anlamda- olabilecek tüm bulmaca

oyunlarını bir araya getirmiş olması. Zuma'sından akılda tutma oyunlarına, Guitar Hero benzeri zamanında notaya basma bölmelerinden, "ilgili kelebeğin esini bulunuz" türü eğlencelere kadar, birbirinden farklı birçok oyun, Frogs in Love'da buluşmuş durumda. İşin güzel tarafı, oyunların çoğunun türü bulmaca olsa da işin içinde kurbağalar bulunduğu için hızı dayalı oyun tipleri de oyunda yer almış. Üstelik, bir kurbağayı kontrol ettiğimiz için, bildiğimiz bulmaca oyunlarında varyasyonlara gidiilmiş. Örneğin, Zuma'nın kopyası bölümde, renkli topları farklı bölgelere atlayarak atabilmemiz sağlanmış.

Geçen ayılda Ancient Quest of Saqqarah'ı bulmaca oyunlarının lideri ilan etmiştim ama Frogs in Love'ı gördükten sonra bu fikrimden vazgeçtim. Kral öldü; yaşasın yeni kurbağal! ☺



YAPIM BoomZap
WEB www.frogsinlovegame.com
FİYAT 19.99 Dolar

9,5

BEDAVA

And Yet It Moves

Kural: Ayaklarınız yere basmayacak

Platform oyunları ikiye ayrılır. Karakterinizi sizin yönlendirdikleriniz, en yaygın türüdür. Bir de mekan üzerinde kontrolünüz bulunanlar vardır ki, işte onların nesli tükenmiştir. (Veya var olmamışlardır bile.) And Yet It Moves, bahsi geçen türün ikinci kısmına dahil bir oyundur. Toplamda iki bölümden oluşuyor ama ilk bölümünü geçmek bile başı başına bir iş. Ok tuşlarıyla kontrol ettiğimiz oyunda karakterimizi çıkış noktasına ulaşımaya çalışıyoruz ve bunu yapmak için de ok tuşlarıyla, karakterin içinde bulunduğu alanı döndürüp duruyoruz. Eğer karakterimiz çok yüksektен düşerse, Mirror's Edge'in kahramanı Faith gibi parçalara ayrılmış vefat ediyor. Bunun olmaması için hızlı olmalı ve mekanı en etkili biçimde döndürerek, karakterin yüksektenden düşmemesini sağlamalıyız.

Her anlamda deneyimli bir oyundan olduğunu gösteriyor And Yet It Moves, fakat grafik



tarzıyla bile yapımcısının detayçı bir insan olduğunu da ortaya seriyor. İlginç bir oyun görmek istiyorsanız, bu oyuna göz atın. ☺

TÜR Bulmaca

YAPIM Christoph Binder

WEB www.andyetitmoves.net

7.1

I'm OK

Eğlence sektörüne dava açmak mı? Çok yanlış...

Jack Thompson, 2005'in sonlarında eğlence sektöründeki seks ve şiddet kullanımına sinirlenip dava üstüne dava açmış ve tüm oyundan sektörünün nefretini üstüne toplamıştı. Bu nefretin ürünü olarak ortaya çıkan ve Thompson'ın hareketleriyle dalga geçen I'm OK, Metal Slug benzeri bir aksiyon oyunu ama oynanıştan çok espriler ve

konunun anlatılışı dikkat çekiyor. Aynı Metal Slug'daki gibi farklı silahlarda, yine Metal Slug'ın görsel anlatımının eşliğinde ilerlediğimiz oyunda dört bölüm bulunuyor. Her bölüm arasında silah almak için para kazandığımız ufak mini oyuncular geliyor ekrana. Fakat asıl ilginç olan, Jack Thompson'ın, bir bilgisayar oyuncusu tarafından öldürülün bir çocuğun babasının eline silah alıp herkese saldırmasını konu alan bir oyun piyasaya çıkarsa, Take-Two eski başkanı Paul Eibeler adına 10.000\$ bağış yapacak olmasayı. I'm OK piyasaya çıktığında ise Thompson şaka yaptığını açıkladı ama Penny-Arcade bu fırsatı değerlendirdirip 10.000 Dolarlık bağışı oyuncuların hasta çocuklara yardım amaçlı kurduğu Derneği, Thompson adına bağışladı. İlginçmiş, değil mi? ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Thompsonsoft

WEB www.derekyu.com/games.html

7.8



Alphasix

Dövüş oyunlarına ilginç bir bakış

Game Maker'ı duydunuz mu bilmiyorum, fakat bu programla insanlar birçok oyunu yapıyor ve oyun yapma işine olması gereği gibi, en basit kısmından başlıyor. Alphasix de bu programla üretilmiş, 286 zamanlarını hatırlatan, eski görünümlü ama eğlenceli bir dövüş oyunu. Dövüş oyunu diyorum fakat aklinız hemen Street Fighter'a gitmesin. Burada bakiş açımız biraz tepeden (Halk dilinde: kuşbakışı.) ve bu da bize daha özgür hareket etme olanağı veriyor. Seçtiğimiz karakterle bir alana atıveriliyoruz ve karşımıza çıkacak bir de rakip belirleniyor. Karakterimizin özel hareketleri ve silahlarıyla düşmanımızı yenmeye çalışıyoruz ve bu da bu oyun tanıtımını sonlandırıyor. Daha fazla ne anlatabilirim; saldırıyorsunuz, saldırıyorsunuz ve bu böyle sürüp gidiyor. Tabii oyun Game Maker'la yapıldığı için biraz sorunlu, hatalar çok ve detaylar oldukça eksik. Lakin Game Maker gibi basit bir programla yapılan bir oyundan eğlenceli olabiliyorsa, ona bir şans

tanımkarlı diye düşünüyorum. Benimle aynı fikirdeyseñiz, buyurun LEVEL DVD'sine... ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM RG Creations

WEB www.studioeres.com/games/alphasix

6.9



Grey Matter

Her oyun böyle olsa...

Flash oyunu dediğiniz zaman eskiden ama bu son dönemde değişti. Flash oyunları, bildiğimiz, alıştığımız oyullara taş çıkartacak kaliteye ulaştı ve Grey Matter da bu furyadaki yerini aldı. Oyunda bir adet topu kontrol ediyoruz. Space tuşuna basınca hızla hareket eden bu topu ok tuşlarıyla yönlendiriyor ve tek amacımız olan şeyi yapıyoruz: Ekrandaki diğer "şey"leri yok etmek! Düşmanlarınız, kuyrukları olan, şekil değiştiren, size ateş eden çeşitli türde varlıklar. Siz onlardan katbekat hızlı olmazsa rağmen, sayıları artınca işler zorlaşır. Yönettiğiniz topun bir özelliği daha var ki, o da ekranda bir üçgen oluşturduğunda, bu üçgenin içindeki düşmanları tek bir hamlede yok edebilmesi. Oyunu oklarla kontrol ettiğimiz için biraz zor oluyor, ama biraz ustalaştıktan sonra işler kolaylaşıyor. İşler kolaylaştığı sırada da düşmanla-



rınız azip coşuyor ve her şey yeniden zorla... Anladınız. Benim anlamadığım konu ise bu oyunun ActionScript ile nasıl yazıldığı. Ya başka yerde谱写 uyarıldıklar, ya da çok bilge insanların karşıyaşıyor. Benim bu noktada diyeboleceğim tek "kod" şu olabilir: on (read) { gotoAndPlay (grey matter); }. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM -

WEB -

9



Monitör Rehberi

Oyun oynamak deyince insanın aklına ilk gelen bileşen monitör oluyor. 15"ten 25"e kadar görebileceğimiz monitörler her türden oyuncuya hitap ediyor. Ancak kendinize uygun bir monitör seçmek ise özellikle de LCD ekranların yaygınlaşmasıyla birlikte daha karmaşık bir hal aldı. Sonuç olarak monitörünüüzü seçerken dikkat etmeniz gereken çok önemli kriterler var ve son kararı vermeden önce tavsiyelerimizi okumanızı öneriyoruz.

Boyut

Evet, bir monitörün en önemli özelliği tabii ki boyutudur. Eğer ürünü oyun amaçlı kullanacağınız en az 17" büyülüğünde bir monitöre ihtiyacınız var demektir. Oyun için ideal boyut ise 19"tir. Eğer 16:9 ve 16:10 oranlı geniş ekranlarda oyun oynamayı seviyorsanız, 22" monitörleri de gönül rahatlığı ile kullanabilirsiniz. Monitörün büyük olması oyundaki görüş alanınızı artıracaktır. Geniş görüş açısı ve savaş alanının daha büyük kısmını görebilmek özellikle RTS, FPS ve RPG tarzı oyunlarda size büyük avantajlar sağlayacaktır. Fakat çok büyük monitörlerde yanlış kullanım sonucu kimi oyuncular, mide bulanması ve baş dönmesi gibi sorunlar yaşayabilir. Özellikle de 22" üstü monitörlerde, kafanızı monitörün dibine kadar sokarak oyun oynarsanız, ertesi sabah büyük bir boyun ağrısı ile uyanabilirsiniz. Bu durumda kafanızı tavuk gibi bir sağa, bir sola çevirmek zorunda kalacaksınız.

Çözünürlük

Kaliteli görüntünün oluşmasındaki en büyük etkenlerden biri çözünürlüktür. Çözünürlük arttıkça piksel sayısı da artacağı için buna paralel olarak ayrıntı ve görüntü kalitesi de artacaktır. 17" ve 19" LCD ekranların, genel olarak çözünürlükleri 1280 x 1024 civarında seyrediyor. Bu çözünürlük her ne kadar HD olsa da FullHD değil. 22" Monitörler de ortalama 1600 x 1050 çözünürlüğe sahip, ki bu da FullHD değil. Widescreen ekranlarda kullanılan 1440 x 900 gibi çözünürlükler ise hala birçok oyun tarafından desteklenmiyor. Bu konudaki en son fiyasko ise Far Cry 2'nin bu çözünürlüğü desteklemesiydı. Şu anda her ne kadar oyuncular için olmasa da, filmler için en ideal 1920 x 1200, yani FullHD çözünürlük. Bu tür bir çözünürlüğü sunabilen en küçük boyutlu monitör 25.5" ekran; bu ekranın karşısına ilk kez geçtiğinizde size bir TV gibi gelebilir fakat zamanla onun bir monitör olduğunu kabulleniyorsunuz. Her ne kadar bu çözünürlüğün sağlanıldığı ekran boyutu 23'e kadar düşürüldüse de, bu ürünler piyasada yeni görmemeye başladılar ve henüz ülkemize adım atmadılar. FullHD çözünürlükte oyun oynamanın keyfi kesinlikle bir başka olacaktır. Tabii ki bu çözünürlükte size iyi bir performans sunabilecek, güçlü bir ekran kartına da ihtiyacınız olduğunu unutmayın.



Tepki Süresi

FPS oyunlarında tepki süresi büyük önem taşır. Tepki süresine ekrandaki görüntünün çevrilenme hızı da diyebiliriz. Örneğin anı bir hareketle silahınızı sağa veya sola doğru tazeleyin, koştuğinizda veya araç kullandığınızda, monitörünüz görüntüyü hızla bir biçimde güncelleyemezse ghost-effect diye adlandırılan hayalet etkisi olacaktır. Değişen görüntüyü anında güncelleyemeyen monitör, bu görüntünün istenmeyerek ara geçiş efektlerini oluşturur ve bu da rahatsız edici bir görüntüye neden olur. Futbol oyunlarında da bu durum söz konusudur. Eğer Ronaldo koşarken sahadaki Ronaldo sayısında bir artış oluyorsa (Çok yüksek tepki süresinde olabilir.) veya Ronaldo'nun arkasında bir de gölgesi koşuyorsa bu demektir ki kullandığınız LCD monitörün tepki süresi çok yüksek. Evet, tepki süresi ne kadar yüksek ise monitörünüz o kadar kötü bir oyun performansı sunacaktır. İyi oyun oynamabilmek için ekranınızda olması gereken değer beş milisaniye ve altındaki değerlerdir.



♦ Kontrast

Kontrast, gerçek siyahi ve saf beyazı aynı anda sunarak, gerçek bir görüntü almanıza imkan tanır. Monitörlerde saf beyaz ile koyu siyah renk arasında, tercihen açık renklerin yer aldığı ve koyu renklerdeki tonlamanın detaylı olarak sunulduğu, güçlü bir dinamik çeşitliliğin olması çok önemlidir. Kontrast oran numarası ise cihazın aynı anda üretebileceği en parlak ve koyu renklerin, olası ışık yoğunluğunun oranıdır. Yüksek kontrast oranına sahip monitörler söz konusu siyah sahnelerde mükemmel bir görüntü ortaya çıkartırken, düşük kontrast oranı olan monitörler bu sahnelerde gri tonlara gösterebilir. Siyah renk çıkışlı bir görüntünün zenginliği için çok önemlidir. Güçlü siyah performansı olmadan, örneğin koyu kırmızı soluk görülebilir. Ayrıca siyah, derinlik hissi sağlamak için de önemlidir. Karanlık bir yolda yürüyen birinin görüntüsünde, doğru perspektif hissi yaratmak için siyah tonlara gereksinim duyulur. Zayıf siyah seviyelerin gölgeler, soluk ve gerçekçi olmayan bir şekilde görüntünün yassi görünmesine neden olur. Gerçek siyah, gerçekçi bir görüntü ve zengin bir resim için gereklidir. Bu yüzden kontrast oranı büyük önem taşır. Seçim yaparken önemli olan dinamik kontrast oranına değil sabit kontrast oranına göre kıyaslamaktır.



Parlaklık

Parlaklık da monitördeki önemli noktalardan biridir. Özellikle gündüz oyun oynarken parlaklığın etkisini açıkça fark edersiniz. Yüksek parlaklık oranları nesnelerin seçilmesini kolaylaştırabileceğini gibi bazen göz yorulmalarına ve baş ağrularına dahi yol açabilir. Bu konudaki ideal değer $350/\text{cm}^2$ 'dir. Düşük parlaklık değerleri ise monitörün görüş açısını daraltacağından netlige gölge düşürecekler.

Bağlantılar

Monitöre görüntü gelmesini sağlayan, olmazsa olmaz bileşen bağlantı portlarıdır. Buradaki en önemli etken monitörün sadece VGA portuna sahip olmamasıdır. Zira VGA portu sadece analog sinyallerin aktarılmasına izin verdiği için görüntüde kayıp yaşanabilir. Oysa ekran kartı, görüntü sinyallerini dijital olarak üretmektedir. Görüntü kalitesi için bu sinyallerin yine DVI kablosu yoluyla dijital olarak taşınması VGA'ya göre daha iyi bir tercih olacaktır. Hatta mümkünse HDMI üzerinden HD görüntü aktarımı en iyi tercihtir diyebiliriz. Bunların dışında, ileride görmeye başlayacağımız Display Port, bu konudaki son noktadır.

Ayak

Bir kere, aldığınız bir monitörü boyunuza göre ayarlayamazsanız, ya pigmeler gibi ekranı gömülsünüz, ya da zürafa gibi yaprak yercesine uzanıp oyun oynamaya çalışırsınız. Bu tür bir sorunu önlemek için, satın alacağınız monitörün ayarlanabilir ayaklı olması büyük önem taşır. Özellikle bazı monitörler pivot özelliğine de sahiptirler. Bu sayede ekranı 90 derece dik konuma getirip oyun dışında çizim amaçlı da kullanabilirsiniz. Fakat satın almadan önce cihaz hakkındaki yorumları okumakta büyük fayda var. Zira bazı monitör ayaklıları, zamanla gevşeyip bozulabiliyor. Böyle bir monitör almanızı istemeyiz.

Görüş Açısı

Her ne kadar oyun oynarken geniş bir görüş açısı gerekmese de, ailenizle birlikte PC monitöründe film izlemek istediğinizde görüş açısının önemi büyük olabilir. Zira yanlarda oturanlar filmi tam manasıyla göremeyebilirler. Fakat tam tersine oyun turnuvalarına katılıyorsanız, rakiplerinizin veya onların casuslarının, ekranınızı görmesini istemezsınız. Bu konudaki en son teknoloji, istediği zaman arttırılabilen görüş açısı. Bu sayede istediğiniz zaman görüş açısını daraltıp genişletebiliyorsunuz.

Cerçeve

Cerçeve yok artık!" dediğinizi duyar gibiyiz fakat çerçeve de monitör satın alırken önemli bir etken. Özellikle de birkaç monitörü birden kullanacaksanız, aldığınız monitörün çok ufak çerçeve boyutlarına sahip olması önemli. Bu sayede cihazları birbirine yakın dizerek daha iyi bir görüntü oluşturabilirsiniz. Bunun dışında aldığınız 19" monitörün bir inçlik kısmının çerçeveden oluşmasına da dikkat edin.

Ekstralalar

Ekstralalar biraz da kişisel tercihinize kalmıştır. Örneğin dokunmatik bir açma düğmesi, USB bağlantıları, yazılımla yönetildiği için üstünde herhangi bir tuş olmayan monitör ve her şekli alabilen bir ayak. İşte tüm bunlar monitörünüz daha da estetik kılacak diğer özelliklerdir. Estetiğe önem veriyorsanız bu özellikleri de göz ardı etmemelisiniz.

BOYUTA GÖRE MONİTÖR ÖZELLİKLERİ

Boyut	Çözünürlük	Bağlantılar	Kontrast
17"	1280 x 1024	VGA	700:1
19"	1280 x 1024	VGA + DVI	750:1
19" (Wide)	1440x 900	VGA + DVI	750:1
22"	1680 x 1050	VGA + DVI	1000:1
700:1	1920 x 1200	DVI + HDMI	1500:1

*Ortalama değerler üzerinden oluşturulmuştur.



Antec Signature 850W

Güce aç sistemlere...

Kasa ve güç kaynakları arasında saygın bir konuma sahip olan Antec, özellikle oyunculara yönelik ürünler üreten bir firma. Antec'in test merkezimize genel yeni ürünü, 80 PLUS Bronze sertifikalı 850 Watt güç üretebilen canavar bir güç kaynağı. Antec, her ne kadar fiyatı yüksek olsa da, bu güç kaynağının çok kaliteli bileşenlerden oluştuğunu ve parasını hak ettiğini söylüyor. Tabii ki LEVEL olarak Antec'in bu iddialarını hemen masaya yatırma başlıyoruz. Bakalım Antec cebimizdeki paraya mı göz dikiyor, yoksa gerçekten bize sunabileceği sağlam bir ürün ile mi karşıyız.

İlk olarak ürünün özelliklerine bir göz atalım. NVIDIA SLI Ready sertifikası var ki zaten bu sertifikayı alamayan Test Merkezinin kapısından giremiyor. 80 PLUS Bronz sertifikası, %20, %50, ve %100 yükte iken %80'in üstünde verimlilik sağladığını belirtiyor. 80mm'lik kademeli hızlanan fanı, sökülebilir kablolar sayesinde kasa içi hava dolaşımını engellememe özelliğiyle yine standartları yakalıyor. Ayrıca yüksek kaliteli Japon mali kapasitörler ile uzun ömrü, kısa devre (SCP), aşırı voltaj (OVP), aşırı güç (OPP), aşırı sıcaklık (OTP) ve aşırı akım (OCP) koruması ve beş yıl Antec garantisini ürünün özellikleri arasında yer alıyor. Ürünün paketine göz atacak olursak, sade fakat saygın bir paket görüyoruz. Firma kutu içerisindeki bileşenleri gayet iyi bir şekilde koruma altına almış. Kutunun içerisinde bir adet kesinlikle okumanız gereken bir kullanım kılavuzu, dört adet vida, bir güç kablosu ve sökülebilir kablolar yer alıyor. Signature 850W Antec'in en üst seviyedeki ürünü olmasına karşın gayet zarif ve bastırılmış bir yapıya sahip. Cihazın siyah, mat renktenekti kasası kolay kolay leke almamayacak inşen.

Ürünün ön paneline baktığımızda ise yarı modüler yapı dikkatimizi çekiyor. Yani buradaki bütün kablolar yerine, sadece bir kısmı sökülebilir takılabilir. Arka panelde ise 80mm'lik fanı görebiliriz. Japon bir firma olan Nidec tarafından üretilen fanın, hangi hızlarda döndüğü maalesef belirtilmemiş fakat gerektiğinde çok yüksek hızlara otomatik olarak çıkışlığını biliyoruz. Cihazın içini açtığımızda ise iki adet devre kartı (PCB) üzerinde temellendirilmiş bileşenleri görüyoruz. Burada dikkatimiz çeken, iki adet Rubycon endüstriyel kapasitör ve filtreleme bobinleri oluyor. Zira bu kapasitörlerin fiyatları pahalı, önüne gelen firma bunlardan kullanamıyor. Artık cihazı zorlu test maratonumuza sokma vakti geldi diye düşünüyoruz. Özel olarak hazırlanmış olan test sistemimize cihazı monte ediyoruz. Burada bilgisayar yerine, özellikle güç kaynaklarını test etmek için tasarlanmış ayrı bir cihaz kullanıyoruz. Bu sayede sizlere en doğru sonucu iletmiş oluyoruz. Fazla vakit kaybetmeden teste geçiyoruz. Buradan elde edilen sonuçlar doğrultusunda, cihazın elektriksel performansının çok iyi olduğunu söyleyebiliriz. Yine yüksek değerlerde cihazın voltaj değişimleri gayet kararlı bir tablo çiziyor ki, bu siteminizin de kararlılığını

SIGNATURE 850 WATT PERFORMANS SONUÇLARI / DEĞERLERİ

Çıkış Voltajı	Yük oranı		Düzeltilme	Dalgalanma	Gürültü
	Min	Maks			
+5V	0A	24A	±3%	50	50
+12V1	0A	22A	±3%	120	120
+12V2	0A	22A	±3%	120	120
+12V3	0A	25A	±3%	120	120
+12V4	0A	25A	±3%	120	120
-12V	0A	0.8A	±6%	120	120
+5VSB	0A	3A	±3%	50	50
+3.3V	0A	24A	±3%	50	50

artırmakta. Her ne güç kaynağı üzerindeki 12V yollar normalden biraz daha fazla voltaj değerine sahip olsa da, bu değerler kabul edilebilir güvenlik seviyesi içinde ve overclock tutkunları için de oldukça ideal. Cihazın voltaj düzenleyicisi ise daha keskin tepki verebilmesi için geliştirilmeye ihtiyaç duyuyor. Fakat yine de verimlilik, sınıfının gayet üstünde yer alıyor. Zira belirli yüklemelerde %87'ye varan verimlilik, genel olarak %84 civarında seyrediyor. Ürünün yüksek verimliliği sayesinde, 80mm'lik fana cihazı soğutmak için pek iş düşmüyör. En yüksek yükte de aşırı isılmayan cihaz, bu sayede gayet sessiz çalışıyor. Sonuç olarak cihazda kullanılan bileşenler ve cihazın genel anlamda performansını göz önünde aldığımızda Antec'in gerçekten de fiyatını sonuna kadar hak ettiğini görebiliyoruz. Gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz. ☺

FİYAT 257 Euro + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret

WEB www.evrenlimited.com.tr



Aerocool S9

COOL KASA

Kasa soğutma ve güç kaynağı oyuncular için vazgeçilmez bileşenler. Bu konuda başarılı ürünler üreten Aerocool, S9 model kاسası ile konuğumuz oldu. Ürüne baktığımızda ilk dikkatimizi çeken özelliğin açma tuşu, reset tuşu ve diğer bağlantıların kasanın üst kısmında yer olması oldu. PC'yi açmak için her defasında bel fitiği riskine girmenize gerek yok. Yine burada bulunan e-Sata bağlantısı sayesinde bu teknolojiyi destekleyen diskler ile çok yüksek hızlarda veri aktarımı yapabileceğinizi belirtelim. S9 ile birlikte bir de güç kaynağı geliyor. 480 Watt gerçek güç sunabilen bu güç kaynağı ise High Power marka kaliteli bir bileşen. Malum, yüksek seviye ekran kartlarını 10 YT'Lük güç kaynağına emanet etmemi hiç tasvip etmiyoruz. Ürünün soğutması her ne kadar biraz zayıf olsa da bir adet 12 cm'lik fan ile bu sorun kolayca çözülebilir. Son olarak kasanın içinde gelen aparatlar sayesinde sabit diskleriniz ve 2.5" sürücülerinizi de kızaklar yardımıyla kolayca monte edebileceğinizi belirtelim. Kaliteli bileşenleri, zengin bağlantı yuvaları ve gerçek güç sunabilen 480 Watt güç kaynağı ile Aerocool kalitesini bir kez daha ispatlıyor.

FİYAT 139 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com

SAMSUNG ÇÖZÜNLÜĞÜ ARTTI

Güney Kore'li üretici Samsung yeni monitörleri ile çözünürlük sınırlarını bir defa daha yukarıya çekmeyi başardı. Firmmanın 23"lik yeni ürünü 2342BWX tam olarak 2048x1152 çözünürlükte çalışıyor. 23"te bu çözünürlüğe ulaşmak ise dünyada bir ilk. Geniş ekran olan cihaz özellikle film ve Office için mükemmel bir kullanım sunuyor. 20.000:1 Dinamik kontrasta sahip olan ürünün tepki süresi ise 5 ms. Cihazın kore satış fiyatı olan 295 \$ ise şaka gibi ucuz.

Akasa Libra AK-NBC-08 AL

DİZİNİZİN ÜSTÜNDE YERİ VAR

Yaz kiş demeden oyun oynayan sevgili LEVEL okurları, dizüstü bilgisayarınızı gelecek nesillere taşımak için cihazı daima soğuk tutmak çok önemli. Üstelik cihazı sıcak aylarda dışarıda da kullanıyorsanız yanınızda bir dizüstü soğutucu taşımanız şart. Soğutma çözümleri ile ön plana çıkan Akasa, dizüstü bilgisayarlar için geliştirdiği yeni Libra modeli ile bu alanda yeni bir ürünü daha kullanıcılar sunuyor. Üzerinde iki adet 8 cm fan ile gelen ürün aktif bir soğutma sağlıyor. Gerekli enerjiyi USB portundan alan ürünün üzerinde ayrıca bir de açma kapama tuşu bulunuyor. Bu sayede gerektiği durumlarda cihazı kapatıp fan sesini keserek kendinizi oyunun atmosferine daha rahat bir şekilde bırakabiliyorsunuz. Normal kullanımda fanları devreye sokmasanız da ürünün dizüstü ile yerdan temasını kesmesi pasif soğutması etkisi sağlıyor. Libra'nın üst kısmının bütünüyle alüminyum olması soğutma açısından bir başka avantajını oluşturuyor. Ağırlığı 720 gram olan ürünü dizüstü bilgisayarlarınızla birlikte taşımak, bel fitiğine yol açabilir. Ürünün üzerinde bir adet de fazladan USB portu olduğunu belirtelim. Her ne kadar ağırlığı 720 gram olsa da, Akasa Libra, onca para verip aldığınız dizüstü bilgisayarınızın sağlıklı çalışması için gerekli bir ürün.

FİYAT 35 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com



Mushkin 500 Watt EP-500AP

"GÜC" SİZİNLE

Güç kaynağı piyasasında, son zamanlarda yeni firmaların da katılımıyla rekabet kızıştı. Bu sayede performanslı fakat ucuz bileşenler daha kolay bulunabilir hale geldi. Bu rekabetten en çok yararlanacak olan tabii ki oyuncular. Piyasaya adım atan en son firmalardan biri ise Mushkin. Beltek konusunda adından sıkça söz ettiren Mushkin, güç kaynağı içinde de gayet başarılı bir ürünle karşımıza çıktı. 500 Watt güç sunabilen EP-500AP standart bir oyuncunun kasasındaki tüm parçaları besleyecek gücü sağlayabiliyor. Üzerindeki 12 cm fan ile başarılı bir soğutma sunmasına karşın sessiz kalmayı başarabilen ürün, sökülebilir kabloları sayesinde de, kasa içi gereksiz kablo kalabalığını önlüyor ve hava dolaşımını engellememiş oluyor. Kasanızın içinde her halükarda bazı bileşenlerin takılı olacağını düşünen Mushkin mühendisleri bazı kabloları standart olarak cihaza entegre etmiş. Bu sayede zaten takacağınız kabloları tekrar takıp çıkararak zorunda kalmıyorsunuz. Ayrıca güç kaynağının en son PCI-Express 2.0 sürümünü de desteklediğin bu sayede yeni aldığınız ekran kartı için size kablo aratmayacağını da belirtelim. Sonuç olarak sunduğu gerçek 500 Watt güç, sessiz çalışması ve modüler yapısı ile Mushkin, güç kaynağı piyasasına iddialı bir giriş yapıyor.

FİYAT Belli değil İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com



HER ŞEY DAHİL OYUN KEYFİ

ASUS, elimizdeki modeliyle 24 inch piyasasındaki az sayıda örnek arasında sıyrılmayı başarıyor. Üzerinde entegre olarak bulunan 1,3 megapikselliçik, mikrofonlu web kamerası, 2 x 2 Watt gücündeki hoparlörleri, kulaklık ve mikrofon girişleriyle ürün tam bir çoklu ortam canavarı. Kamera açısı dikey olarak ayarlanabiliyor. Üstelik desteklediği full HD çözünürlükle oyun oynamak çok keyifli olabilir. Sağ tarafında bulunan, kullanımı kolay kontrol tuşları ve alışağeldik menüsüyle ürün, ASUS kalitesini yansıtıyor. Gelelim monitörün asıl etkileyici kısmına. Arka tarafında bulunan HDMI 1.1 girişi sayesinde ürün bir anda yalnızca D-SUB ve DVI-D girişli bir monitör olmaktan çıkıp Xbox 360 veya PS3'ünüze de bağlayabileceğiniz ve hem oyun oynayıp, hem de film seyredebileceğiniz bir canavara dönüştür. Pivot ayağı yukarı ve aşağı ayarlanabilme esnekliğine sahip değil. Fakat birçok firmada da benzer bir durum söz konusu olduğu için, buradan puan kırmıyoruz. Ürünün üstündeki web kamerasını ve mikrofonu kurmak için ASUS'un sitesindeki sürücülerini kullanmanızı tavsiye ediyoruz. Zira kutunun içinden çıkan sürücüler sorun çıkartabiliyor. Yüksek görüntü kalitesiyle, evinde bir çoklu ortam merkezi kurmak isteyenlere hitap eden ürünü özellikle oyuncuların çok beğeneceğini umuyoruz.

FİYAT 749 Dolar + KDV İTHALAT Boğaziçi WEB www.bogazici.com.tr



OCZ Fatal1ty 2x1 GB 1066 Mhz Kit

DDR2'DE SON NOKTA

Intel'in yeni X58 yonga setinin gelmesiyle birlikte artık anakart üreticileri DDR2'yi bırakıp DDR3'e geçmeye başladılar. Fakat yine de DDR2'nin hem fiyat hem de performans bakımından altın çağını yaşadığı bu günlerde, piyasaya gelen yeni ürünler oyuncuları rüyasının süslemekte. Teste gelen OCZ Fatal1ty bellekler ise bu alanda yeni teknolojilere ev sahipliği yapıyorlar. Arttırılmış voltaj koruması bunların en başında geliyor. Sattığı performanslı belleklere, oyuncuların overclock yapacağını bilen OCZ, bu iş için önlemeli bellek kalitesini artırarak alıyor. Üründeki voltaj koruması sayesinde aşırı voltaj yüklemelerinde dahi belleğin hasar görmesi engelleniyor. Yani belleği kolay kolay yakamıyzorsunuz. OCZ'nin XTC yapıtı soğutucularını kullanan ürünün soğutmasını gayet başarılı bulduk. Belleklerin siyah PCB'ye sahip olması ise oyuncular cezbedecek nitelikte. Yazının başında bahsettiğimiz gibi bu bellekler yeni özellikleri ile ön plana çıkarıyorlar. Bunlardan bir diğer ise kullanıcıların otomatik olarak overclock yapmasını sağlayan EPP teknolojisi. NVidia yonga seti bir anakart ile kullanıldığında, Fatal1ty bellekler otomatik olarak overclock edilebiliyor. İster overclock edin ister etmeyin, OCZ Fatal1ty her halükarda size en uç performansı sunabilecek kapasiteye sahip.

FİYAT 79 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com

TOSHIBA YINE YAPTI YAPACAĞINI

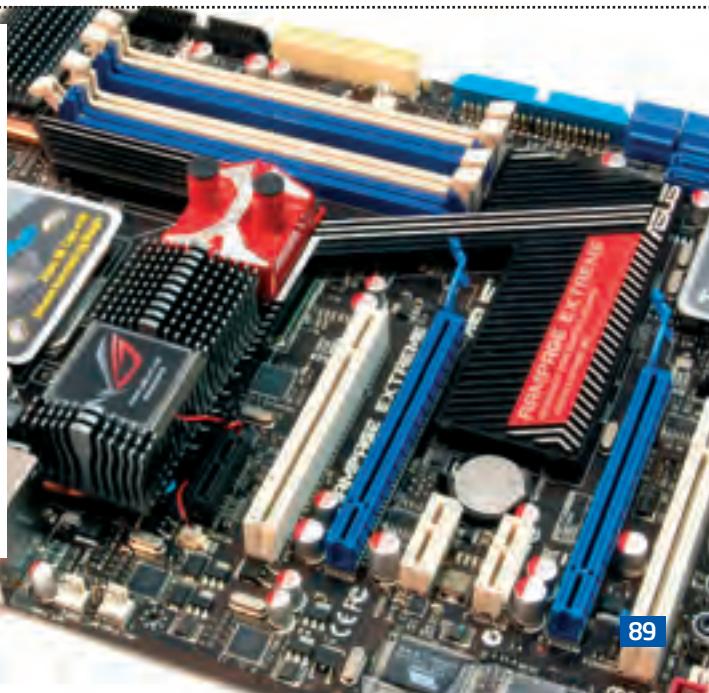
Görünce biz bile dehşete kapıldık: Toshiba Dünya'nın ilk, üç adet NVidia GPU'ya sahip dizüstü bilgisayarını piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Yani firmaların yeni dizüstü bilgisayarı (artık buna dizüstü süper bilgisayarı da diyebiliriz!) Qosmio X305-Q708 üzerinde tam üç adet ekran kartı birden taşıyacak. NVidia ile uzun çalışmalar yapan firma en sonunda bir adet 9400M ve iki adet 9800M GTS ekran kartını bir dizüstü kasasına sistirmayı başardı. Şimdi tek merak edilen konu ise bu dizüstü bilgisayarda pil olup olmayacağı.

Asus Rampage Extreme

PERFORMANS TUTKUNLARINA

Asus'un performans konusunda piyasada bulunan en üstün anakartlarından biri olan Rampage Extreme üzerinde taşıdığı Intel'in en son yonga setlerinden biri olan X48 sayesinde yeni nesil Core 2 Duo İşlemcileri yüksek hızlara kolayca çıkarabilecek bir kapasiteye sahip. Geçtiğimiz günlerde Rampage Extreme ile yapılan denemelerde, Intel E8600 işlemci 6.7 Ghz'e kadar çıkarılarak bir dünya rekoru kırıldı. Bu rekord da adeta anakartın gücünü sergileyen niteliktedir. ATI CrossFire teknolojisine hazır hale gelen kart sayesinde en son çıkan HD 4000 serisi ekran kartlarından tam verim alabilirsiniz. Standart olarak çift kanal 1600 Mhz DDR3 bellek teknolojisini destekleyen ürün, yine overclock ile 1800 ve hatta 2000 Mhz gibi bellek frekanslarına rahatlıkla ulaşabiliyor. Soğutma çözümü olarak kuzey köprüsünde sıvı soğutma bloğu barındıran ürün, bu konuda da bizden tam puan alıyor. Verimlilik konusunda ise %96 gibi değerlere ulaşan ürün hem daha az enerji harcıyor hem de daha az isinıyor. Kısacası tam oyunculara göre. Eğer "Ben overclock yapamam" diyorsanız, korkmaniza hiç gerek yok. Zira ürünün üzerinde bulunan iROG yongası sayesinde overclock işlemi bir hayli kolaylaştırılmış. Rampage Extreme, gerçekten de sunduğu üstün performans ve üzerindeki kaliteli bileşenler sayesinde bizden tam puan alıyor.

FİYAT Belli değil İTHALAT Boğaziçi WEB www.bogazici.com.tr





DVD'den sabit diske
teknik

Recep Baltaş sunar
servis

Evvet, çok sevgili LEVEL okurları, özellikle donanım müdafımları; "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş yine burada! Yine tam gaz, sorularınızı cevaplamaya devam ediyor. Okullar başladığı için bir kısmınız bilgisayar sorunlarını unuttu sanıyorum ki. Malum okul her şeyden önce geliyor. (En azından benim için...) Siz bu satırları okurken ben, vize sınavlarında ter döküyorum olacağım. Fakat artık son senem olduğu için soruları adeta bir bilgisayar edasıyla cevaplayabiliyorum. Herkese sınavlarında başarılar diliyorum ve dertlerinize derman oluyorum.

S: **Merhaba LEVEL.** Birkaç sorum olacak: ATI Radeon HD 3650 GDDR3 512 MB ekran kartımla CoD4'ü yüksek ayarlıda oynuyorum. Çözünürlüğü 1024x768 olarak ayarlıyorum. Daha fazla çözünürlük gerekir mi? Gerekirse neye ayarlayayım? Onun dışında, AMD Athlon X2 4000+ işlemci, 2 GB RAM, AMD 690G anakart var. Bu sistem beni kaç yıl götürür? Hani sizin McGyver'e hayranlığınız var ya; ben de size öyle hayranım ve annemin engellemelerine rağmen dershane paralarımla derginizi alıyorum. Ben de bilgisayarlara merak duuyorum. Beni yönlendirebileceğimiz bir yer veya en azından bir site var mı? LEVEL'in her daim var olması dileğiyle... *Berke Tezergil*

C: **Sevgili Berke, mesajın için teşekkürler.** Sorularına gelirsek: 3650 ile CoD4'ü yüksek ayarlarla oynamak zor olabilir zira orta seviye bir kart bu. Yine de fiyat / performans oranı iyi bir kart. Grafik detaylarını yükseltmek için çözünürlüğü azaltmak gerektiğini belirtmek isterim. Sistemin çok eski sayılmaz fakat seneye köklü değişiklikler yapman gerekebilir. Örneğin işlemcisi 6000 yapmak veya komple yeni bir mimariye geçmek gibi... Annene de bu yazımı okutursan sevinirim; insan sevdigi mesleği yaptığından mutlu olur. Ben de bu işe dergi okuyarak başladım. Şu an LEVEL'da yazabiliyorsam bu LEVEL okuduğum için gerçekleştirmiştir. Site olarak tavsiyem www.chip.com.tr olacaktır. Orada yer alan

makaleler ve haberler ile kendini donanım konusunda rahatça geliştirebilirsin. Kendine iyi bak.

S: **Merhabalar sevgili LEVEL ahalisi;** umarım oyun oynayarak iyi zaman geçirdiğinizden. Çünkü ben burada bilgisayarımdaki problemler nedeniyle çok sorun yaşıyorum. (Heyecandan ne yazacağımı şaşırıyorum!) Evet Recep Abi, sıkı dur sorum geliyor çünkü kimse çözüm bulamıyor sorunuma; bir yardım eli uzat lütfen. Bilgisayarımda Core 2 Duo E8400, 1 GB RAM, ATI HD 3870 ve AsRock 775 Dual-880Pro (Belki sorunun kaynağı bu uyduruk anakart!) gibi bileşenler bulunuyor. Sürücülerimin tamamı güncel, ısı sorunum da yok ancak oyunlarda grafikler birbirine giriyor. Bu ıstısnasız bütün oyunlarda oluyor ama masaüstünde gayet güzel çalışıyor bilgisayaram. Lütfen sorunuma çözüm bul Doktor. (Unutmadan bu anakartın PCI-E 4x hızında çalıştığını söyleyeyim. En fazla bundan kaynaklanır mı bilmiyorum ama.) *Mert Uygur*

C: Merhaba Mert. Sadece iş amaçlı oyun oynayabiliyoruz maalesh. Hemen soruna geçiyorum. Bu tür bir sorun arkadaşımın başına gelmişti. Ekran kartına yeni bir fan takarken GPU'yu ya da belleği çatlattığı için kart masaüstünde sorun yapmıyor fakat 3D oyunlarda görüntülerde mızraklar oluşuyordu. Bundan dolayı başka bir kartla deneme yapmanız öneriyorum. Sorun hala devam ederse ekran kartını başka bir anakarta tak. Bu iki yöntemi denediginde sorunun kaynağını tespit edip kesin sonuca ulaşacaksın.

S: Merhabalar, tüm LEVEL ahalisine kolay gelsin. Recep Bey ben Monster marka bir laptop (Dizüstünde beslenen bir "canavar" gerçekten.) almak üzereyim. Genel anlamda bu marka ya da modelleri hakkında ne tür duymalarınız var? Bir de daha önce dizüstü 9600 GT ile GS ekran kartları arasında %20'lik bir performans farkı olduğunu duydum. Doğru mudur? Öyle ise 9800 GTX - GT - GTS arasında nasıl bir ilişki vardır? Sorularım şimdilik bu kadar. Derginizin yanında okuyucularınızın merak ve sorularına da yanıt verdığınız için ayrıca teşekkür ediyorum. Bilgisine güvenebileceğimiz ve en kısa zamanda geri dönüş yapabilen "arkadaş"lara sahip olmak çok güzel bir şey. Hepinize iyi çalışmalar. *Anıl Fırat*
C: Anıl Bey, Monster ülkemizde özellikle yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar konusunda onde gelen firmalardan biri. En son, yakından inceleme şansına eriştiğim Monster laptop ilgili izlenimlerim söyle: Performansı tek kelime ile mükemmel. Üzerinde bir dizüstü PC'de olabilecek en performanslı -tabii ki en "aç"- 3.06 Ghz'lik çift çekirdekli bir işlemci mevcut idi. Bağlantı port'ları da tek kelimeyle her şey için fazlasıyla yeterliydi. Kisacası Monster benden 10 üzerinden 8 aldı. GT ve GS olayına gelince; evet böyle bir fark var. GS daha düşük oluyor. Diğer sıralama ise şu şekilde: GTX>GTS>GT>GS. Yani 9800M

GTx'e sahip olan bir cihaz "dehset-ül vahşet" bir performans sunacaktır.

S: Merhaba Recep Abi, kolay gelsin. Sana iki sorum var. Sorularımı kısa tutayım; malum işin başından aşķındır şimdı. Ben ekran kartımın yeni sürücüsünü internet sitesinden indirdim ama galiba yenisini yüklemem için eskisini silmem gerekiyor. Eski sürücüyü nasıl silebilirim? Abi bilgisayarım çok iyi değil; 1 GB ram, çift çekirdekli işlemci, 512 MB ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Sistemimi yenilemeye düşünüyorum sence nasıl bir bileşen almaliyım? Sorularım bu kadar kolay gelsin abi. *Denizhan Şahin*

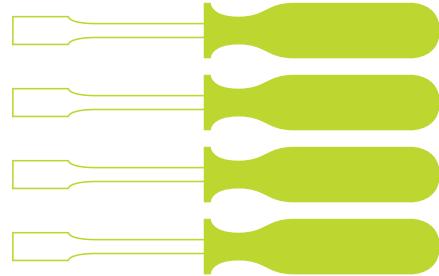
C: Merhaba Denizhan. Sorularını cevaplamağa başlamadan önce bir konuya değinmek istiyorum. Ekran kartının sadece kaç MB olduğu yazmışsun ki bu performansı hiç etkilemez. Yüksek bellekli fakat düşük GPU'lu ekran kartları kullanıcıları kandırmak için yapılan bir oyun. Öyle ki mağazaya giriyorsunuz, ekran kartı alacaksınız. Sorunuzu sorunca size kartların model numaraları yerine bellek boyutları söyleyeniyor. Bu konuda

satıcılar da bilgisiz. Bu kısa bilgiden sonra sorularının cevabına geçelim: Eski sürücülerini silmek için Denetim Masası'na buradan da Program Ekle / Kaldır'a girmen gereklidir. Daha sonra ekran kartının marka ve modeline göre nVidia veya ATI ile ilgili olan girdiyi seçip "Kaldır" komutunu verdiğinde sürücü sistemden silinecektir. Bir sonraki açılışa yeni sürücüyü kurabilirsin. Sistem yenileme bütçeye göre değişir. Bu sayfadaki tablomuz sana yardımcı olacaktır.

S: Merhaba Recep Abi; nasılsın? Umarım iyisindir. Sana tek bir sorum var ve bu soru çok kafamı kurcalıyor. LotR: RotK adlı oyunun orijinalini aldım. Oyunun üzerinde DirectX 8.1 destekli 32 MB ekran kartı gereklidir yazıyor benim ekran kartım 64 MB fakat DirectX desteğini bilmiyorum. Tek bir nokta var; bir aralar bu donanım konusuya ilgilenmemiordum ve bilgisayarı kafama göre kurcalıyorum. Benim bu DirectX desteğini silmiş olabilir miyim? Ne olur cevaplayın; sizi seviyorum bir sonraki mail'de görüşmek üzere görüşürüz. *Kutay Kağan Özen*

C: Sağıol Kutay, bomba gibiyim. DirectX sorunumuz var sanırım. DirectX'i silmiş olsan bile <http://tinyurl.com/5oocu4> link'indeki aracı indirip çalıştırıldıktan sonra bütün eksik olan DirectX dosyaların geri gelecek ve eskiler tamamen güncel sürümler ile değiştirilecektir. Bu arada ekran kartının DirectX desteği de önemli. 64 MB'lık bir kart, eski bir kart olduğu için bu şans düşük olabilir. Sürücünü de güncellersen Orc kesmeye gidebilirsin. ☺

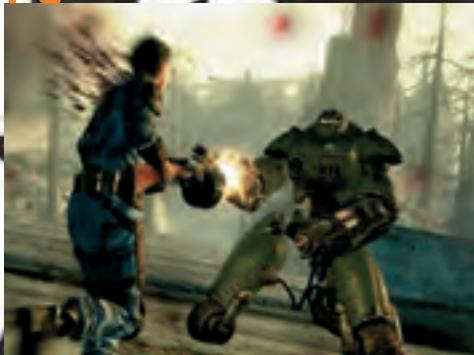
"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretetsiz 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 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD RS7X 6bit LAN / e-Sata	Intel X48-X58 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Phenom X3	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q6XXX - Extreme / Intel Core i7
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200-1600 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4670	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**FALLOUT 3**

Oyun sırasında “~” tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

addspecialpoints #: "#" yerine yazacağınız miktar kadar special puanı kazandırır.

advlevel: Bir level atlamanızı sağlar.

set timescale to #: Oyunun zaman temposunu değiştirir.

Kill: Console Mode'da düşmanı otomatik olarak öldürmenizi sağlar.

player.modScale <1: Dev boyutuna ulaşırınsız.

player.modScale -1: Normal boyuta ulaşırınsız.

ShowNameMenu: İsmınızı değiştirmenizi sağlar.

GetQuestComplete/GetQC: Tüm görevler tamamlanır.

GetQuestComplete: O anki görev tamamlanır.

player.ForceAV <#>: Yeteneğiniz "#" yerine

yazacağınız miktara ulaşır.

DisableAllMines: Tüm mayınlar etkisiz hale gelir.

getXPfornextlevel: Bir sonraki level'a ulaşmanız için ihtiyacınız olan xp değeri görüntülenir.

SexChange: Cinsiyet değiştirmenizi sağlar.

tgm: Tanrı modu.

player.modav skill #: İstediğiniz yeteneğiniz "#" yerine yazacağınız miktara ulaşır. (Örnek: player.

modav luck 10)

EnablePlayerControls: Sinematiklerde hareket edebilmenizi sağlar.

showracemenu: Karakter yaratma ekranı açılır.

ResetQuest: Görev yeniden başlatılır.

resurrect: Ölen düşmanı diriltmeyi sağlar.

XBOX 360**DEAD SPACE**

Xbox 360 gamepad'ı ile aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

X, Y, Y, X, Y: Stasis ve Kinesis enerji miktarı artar.

X, X, Y, Y: Oxygen miktarı artar.

X, X, X, Y, Y: 5.000 kredi verir.

X, X, X, Y, Y: 2.000 kredi verir.

X, X, X, Y, X: 1.000 kredi verir.



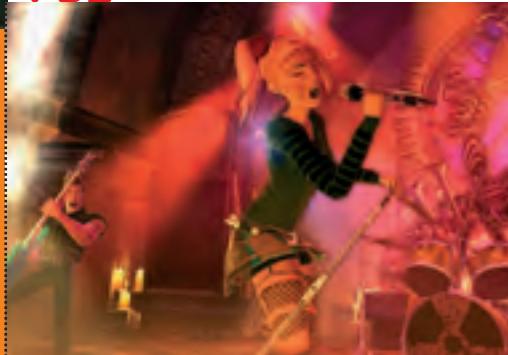
rewardKarma #: Karmanız "#" yerine yazacağınız miktar kadar artar.

setspecialpoints #: Special puanınız "#" yerine yazacağınız miktrala ulaşır.

tfc: Serbest kamera modu açılır.

tm: HUD açılır ya da kapanır.

unlock: Oyun içindeki kilitler ve terminaller açılır.

PS2**GUITAR HERO: WORLD TOUR**

Aşağıdaki karakterleri açabilmek için karşılarda yazanları yapmanız gerekiyor.

Billy Corgan: Band Career'da Today şarkısını çalın.

Hayley Williams: Vocals Career'da Misery Business şarkısını çalın.

Ozzy Osbourne: Vocals Career'da Ozzyfest konserinde sahne alın.

Rockobot: Drum Career'i bitirin.

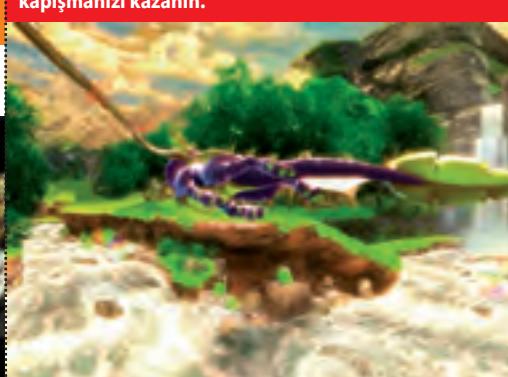
Skeleton: Vocals Career'i bitirin.

Sting: Bass Career'da Demolition Man şarkısını çalın.

Ted Nugent: Guitar Career'da Ted Nugent ile karşılaşmanızı kazanın.

Travis Barker: Drum Career'da Dammit şarkısını çalın.

Zakk Wylde: Guitar Career'da Zakk Wylde ile karşılaşmanızı kazanın.

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

Oyunu durdurun ve aşağıdakileri yapın.

RB'ye basılı tutarak sol stick'i Yukarı, Sol, Sol, Aşağı, Yukarı: Maksimum XP sağlar.

LB'ye basılı tutarak sol stick'i Sağ, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol: Sınırsız yaşam sağlar.

RB'ye basılı tutarak sol stick'i Yukarı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı: Sınırsız mana sağlar.

LB'ye basılı tutarak sol stick'i Sol, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sağ: Tüm elemental upgrade'ler açılır.

**LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME**

Bat Cave'de aşağıdaki kodları girin.

ML3KHP: Ekstra sağlık verir.

JRBDCB: Batarang'ın daha hızlı gitmesini sağlar.

ZOLM6N: Daha hızlı yürümemi sağlar.

HJH7HJ: Sağlığı yeniler.

WYD5CP: Zarar görmemenizi sağlar.

ZXGH9J: Minikit detektörü.

9LRGNB: Skorunuz katlanır.

KHJ54J: Parça detektörü.

MMN786: Power Brick detektörü.

N4NR3E: Skorunuz 2 ile çarpılır.

CX9MAT: Skorunuz 4 ile çarpılır.

MLVNF2: Skorunuz 6 ile çarpılır.

WCCDB9: Skorunuz 8 ile çarpılır.

18HW07: Skorunuz 10 ile çarpılır.

PS3**GUITAR HERO: WORLD TOUR**

Oyunun Cheats menüsüne girin, “Enter new cheat” seçeneğine basın ve aşağıdakileri yapın.

Sarı, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı, Yeşil, Mavi, Kırmızı, Sarı: AT&T Ball Park sahnesi açılır.

Yeşil, Mavi, Kırmızı, Sarı, Sarı, Kırmızı, Yeşil, Yeşil: Hyper hız açılır.

Sarı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Mavi, Yeşil, Kırmızı, Kırmızı: Performance modu açılır.

Mavi, Kırmızı, Sarı, Sarı, Sarı, Sarı, Sarı, Yeşil: Aaron Steele karakteri açılır.

Mavi, Kırmızı, Mavi, Mavi, Sarı, Sarı, Sarı, Sarı, Yeşil: Johnny Viper karakteri açılır.

Yeşil, Kırmızı, Mavi, Yeşil, Kırmızı, Mavi, Mavi, Yeşil: Nick karakteri açılır.

Mavi, Kırmızı, Yeşil, Yeşil, Sarı, Sarı, Sarı, Yeşil: Rina karakteri açılır.

Mavi, Mavi, Kırmızı, Yeşil, Yeşil, Mavi, Mavi, Sarı: Quick Play modu için tüm şarkılar açılır.

YAZILIM ve VERİTABANI UZMANI OLUN

Dünyanın en iyi
mesleği sizin olsun

Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki üç dünya devi Microsoft, Oracle ve Sun'ın (Java) teknolojilerini kapsayan eğitim programına sahip Türkiye'deki tek eğitim kurumu olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleği* seçilen yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir kariyer için ilk adımı atın.

BİLGE ADAM
ANKARA'DA



444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

İSTANBUL
BAKIRKÖY EBÜZZİYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FÜLYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALITAĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA
BİLKENT PLAZA | KIZILAY

DEAD SPACE

Saatlerce eğlenceye hazır misiniz? EA, Dead Space ile turnayı gözünden vurmuş. Bu heyecan dolu maceraya başlamadan kısa bir bilgi vereyim: Etraftaki bench'lerden silahlarınızı, zırhınızı, kinesis ve statis özelliklerini upgrade edebilir ve store'lardan eşya alış - verisi yapabilirsiniz. Sıkışlığınız zamanlarda yolunuza bulmak için ister haritadaki mavi çizgiden yararlanabilir, ister sen de direkt oyun içinde size yol gösteren çizгиyi kullanabilirsiniz. Şimdi Isaac ile yola çıkabiliz.

1. Bölüm: New Arrivals> Güvenlik takimını takip edip hanger kapısını açın. Sağdaki camlı odaya girin ve güvenlik konsolunu çalıştırıktan sonra size saldıran yaratıktan kaçarak ilerideki asansöre siğının. Aşağıya inince soldan plazma silahını alıp kilitli kapının yanındaki panele ateş ederek kapıyı açın. Üzerine atlayan yarattığı ölüdürüp, ilerdeki güvenli odaya ulaşınca öünüze açılan hologramdaki konuşmayı dinleyin ve duvardaki save noktasında oyunu kaydedin. Burada Data Board isteyen dev bir bilgisayar var, sağ duvardan para yerine geçen krediyi alıp soldaki açık kapidan devam edin. Önce sola dönüp, yerdeki yarattığı ölüdürün ve etraftaki eşyaları toplayın. Şimdi koridorun sonundaki kapidan aşağıya inip, statis modülünü alın ve hızla açılıp kapanan kapıyi statis ile yavaşlatarak karşıya geçin. Tram Repair Room'a kadar ilerleyin ve duvardaki Power Nod'u alın. Yakın kolu aktive edin ve ilerideki bozuk ikinci kolu aktive edip, statis modülünü doldurun ve hemen ortadaki bilgisayarı kullanarak Tram'i tamir edin. Şimdi haritada size gösterilen noktaya, geldiğiniz güzergahı kullanarak gidin. Yolda öünüze çıkan eşyaları alarak ve yaratıkları öldürerek varmanız gereken asansöre ulaşın. Araya bir sesli mesaj girecek ve Maintenance Bay Keycard'ı bulmanız istenecek. Asansörden inince yaratıkları ölüdürüp diğer küçük asansörle yukarı çökün ve öünüüzdeki Main-

tenance Bay Keycard'ı ve Repair Invoice'u alın. Asansörden aşağıya inip aldığınız anahtarla Bay Office'e girin. Burada silahlarınızı, RIG'ı ve modüllerinizi Power Node karşılığında upgrade edebileceğiniz bir düzeneğin var. Masanın üzerindeki Data Board'u alın ve geldiğiniz güzergahtan dev bilgisayarnı olduğu yere dönüp bu board'u takarak solundaki bilgisayardan Tram'i aktive edin. Şimdi size verilen yol güzergahını takip ederek uzay gemisine girebilirsiniz. Ekranda Load tuşuna bastıktan sonra derhal gemiyi terk edin. Haritada size gösterilen hattan store'un bulunduğu yere gelin, dilediğiniz alışverişinden sonra Tram'ı binip ekrana basın.

2. Bölüm: Intensive Care> Solda, yerde duran kadından kinesis modülünü alın, store'da işinizi görün ve koridoru tıkayan iki sandıktan kinesis sayesinden yoldan uzaklaşın. Koridorda bulacağınız Flamethrower Schematic'in alıp, store'a yükleyin. Koridorun sonundaki kapidan geçince Thermite Bomb isteyen bir düzeneğin görceksiniz. Bu Thermite'yi bulmak için "Research Wing" yazan kapidan geçip haritadaki mavi hattı izleyin. Kargo asansöründen aşağıya inince yaratıkları ölüdürün ve açılan Bio Lab kapısından geçip Main Lab'e kadar size yol gösteren çizгиyi izlemeye devam edin. Main Lab'e geldiğinizde masanın ortasında duran Thermite'yi alın ve öünüüzdeki açılan kapidan devam edin. Şimdi de Shock Pad'ı bulmak için haritadaki mavi hattı takip edin. Önüne tıkayan dev turuncu kapsülü kinesis ile kenara çekip soldaki odadan Schematic aldıktan sonra kinesis ile aküyü duvardaki yerine yerleştirin. Artık kargo asansörünün kullanarak yukarıya çıkabilirisiniz. Kinesis kullanarak platformu sağa sola çekip yolunuza açın. Kilitli kapıyi, panele ateş ederek açın. Oksijensiz ortamdan geçip, dairesel kapıyi açın ve öünüüzdeki panele

basarak yer çekimini kaldırın. Aşağıya atlayıp karşısındaki kilitli kapının yanına aküyü yerleştirin ve içerisindeki Shock Pad'ı alın. Şimdi geldiğiniz güzergahı kullanarak store'un bulunduğu yerdeki Thermite Bomb isteyen düzeneğin bulunduğu yere dönün ve Thermite'yi kullanarak barikatı delin. Önünüzdeki kapidan haritadaki mavi hattı takip edin, kilitli kapıyı açmak için aküyü yerleştirin. Önünüzde çıkan eşyaları alarak asansörden Morgue'a inin. Yaratıkları öldürdükten sonra kaptanın RIG'ını alın ve ilerideki asansörden yukarı gickip, haritadaki mavi hattı takip ederek Tram'a ulaşın.

3. Bölüm: Course Correction> Etrafındaki eşyaları toplayarak haritadaki mavi hattı takip edin. Gondola geldiğinizde kinesis kullanarak gondolu kendi tarafınıza çekip merdivenlerden çökün ve kinesis ile kolu aşağıya indirin. İlk motorun yakıt ikmal işlemi tamam, ikinci için gondolla karşıya geçin ve mavi hattı takip edip Ripper Schematic'ını aldıktan sonra kolu kinesis ile indirin. Şimdi mavi hattı takip ederek Decontamination Room'a gelin ve Decon Chamber'ı aktive edin. Yaratıkları öldürdükten sonra, öndeği kapidan devam edin; gevreden eşyaları toplayarak yer çekimsiz alana girin. Yaratıkları öldürerek zemine atlayın ve mekandaki dev makinenin dönen kışımı statis ile dondurup, kinesis ile kaydırarak ana sisteme monte edin. Artık yukarıdaki Centrifuge paneline basarak ana santrifüj makinesini çalıştırabilirsiniz. Şimdi oksijeniniz azalma başlayacak, hemen asansörle aşağıya inip santrifüjin koluna dikkat ederek, dairesel alanda sağa doğru ilerleyin. Aralarda oksijen doldurup, yaratık öldürün ve ilerideki arada bulunan asansörden yukarı çökün. Sağdaki kapidan giriip oksijene kavuşun. Sıradaki kapidan geçtiğiniz-



de ayağınızı bir yaratık kapacak, sarı bölgeye ateş edip kendinizi kurtarın ve haritadaki mavi hattı takip ederek açık uzay kısına çıkn. Burada karşı platforma atlayıp, yaratığı öldürün ve aşağı kısma atlayıp diğer yaratığı öldürdükten sonra dairesel alanın etrafından içeriye yürüyün ve kapidan girip oksijene kavuşun. Size yol gösteren çizgiyi takip ederek iki kat aşağıya inin ve en sonunda Engine Room'daki ana bilgisayarı aktive edin. Size saldıran yaratıkları öldürdükten sonra ana bilgisayarın motoru çalıştırın ve sağıdaki kapılardan devam edin. Control Room'dan geçip, mavi hattın sonundaki Tram'a binin.

4. Bölüm: Obliteration Imminent > Yol gösterici çizgiyi takip ederek Hammond ile buluşun. (Yol üzerinde bulacağınız Level 3 Suit Schematic'ını de almayı unutmayın.) Konuşmadan sonra yukarıya çıkn, dev bir yaratık kapısı kırıp size saldıracak. Onu öldürdükten sonra kırıldığı kapidan geçip asansörü aktive edin. Şimdi çizgiyi takip ederek ortadaki asansörlerden aşağıya gidece binin ve koridorda yukarıya çeken şeffaf kuvvetin olduğu alanlara girmeden ilerleyin. Önde yolunuza tıkanan iki barikatı kinesis ile kaldırın ve sağdan statis modülünüzdü doldurup ortağı yıkarak gelen dev yaratığı öldürün. Akabinde yürüyü yerden ilerlemeniz gerekiyor; bunun için önungizde hızla savrulan kabloları statis'le yavaşlatıp öndeği güç panelini kullanın. Şimdi Main Atrium'a geri dönün ve oradan da yukarı giden asansörle Level 1'e çıkn. Mavi hattın sonundaki güç paneline basın ve asansörle dönüp Level 3'e çıkn. Üçüncü güç panelini de kullandıktan sonra soldaki açılan kapidan geçip, yukarı çıkn. Dış ortama açılan yere gelince asteroit taşlarına yakalanmadan karşılık geçmeliiniz, yoksa ölürsünüz. Ortadaki bariyerlerin arkasına sıçnarak ilerleyin ve ilerdeki kapidan girin. Yerdeki Ruby Semiconductor'ı satmak için alip, koltuğa oturun ve üzerinize gelen asteroitleri, Hammond'un işi bitene kadar vurun. Bu zor görevi bitirdikten sonra geldiğiniz yoldan geri dönüp, Tram'e binin.

5. Bölüm: Lethal Devotion > Kimyasalları bulmak için yol gösterici çizgiyi takip edin, önungizde çıkan duvardaki çok kollu yaratığın kollarını tek tek koparıp öldürün ve sonra asansörden yukarıya çıkn. Chemical Lab'den, Chemical Capsule'ü alın. Camı kırın yaratığı yavaşlatıp vurun. Ama bu yaratık ölmüyor, o nedenle yol gösteren çizgiyi takip ederek Emergency Room'a varın. Burada ölümsüz yaratığı yavaşlatıp, diğerlerini öldürdüğünüzde büyük kapı açılacak. Mavi çizgiyi takip ederek duvardaki çok kollu yaratığı öldürün ve yanındaki kapidan Dr. Mercer'in ofisine girin. Ortadaki yere Chemical Capsule'ü yerleştirin ve yoldaki yaratıklara dikkat ederek derhal Security Station'a dönün. Life Support ekranına basıp, oksijene kavuşun. Yol gösteren hattı takip edip kimya laboratuvarına dönün ve DNA kapsülüne, mikserde yerleştirip Poison kapsülünde çevirin. Açılan kapidan ilerleyin. Karşında ölümsüz yaratık ve üç küçük kafa gelince üç küçük kafayı öldürün. Ölümsüz dev yaratığı odanın ortasındaki beyaz yere çekip, kolunu bacağına kestikten sonra statis'le dondurun ve hemen arka bölümdeki panelden Cryo Chamber'ını aktive edin. Böylece ölümsüz yaratığı dondurup, ortadan kaldırmış olduğunuz. Artık Tram'a binebilirsiniz.

6. Bölüm: Environmental Hazard > Haritayı takip ederek asansörden aşağıya inin. Hammond'la konuşup, tüm yaratıkları öldürdükten sonra Level 2'ye çıkn. Buradaki zehri yaratığı ve diğer saldıran yaratıkları



hallettikten sonra diğer kapidan girin ve sarı patlayıcı yaratıkları öldürüp, yer çekimsiz alana geçin. Kinesis ile dev kapısı açın ve içeriye geçip diğer taraktaki kapısı da açmak için kinesis kullanın. İlerdeki iki kapidan çıkış, asansörden aşağıya inin. Kapının yanındaki panele ateş edip, kapısı açın. Soldaki kapı için de aynı şeyi yapın, ateş dikkat ederek kapidan girin. Zehri yaratığın bulunduğu yere kadar aynı şekilde ilerleyin ve yaratıkları öldürdükten sonra asansörden çıkış, diğer asansörden aşağıya inin. Çizgiyi sonuna kadar takip ettinizde East Grow Chamber'ı ulaşacağınız. Buradaki dev yaratığı ve içerisindeki odada bulunan zehri yaratığı öldürdükten sonra asansörle Level 3'e çıkış, diğer zehri yaratığı da öldürün. Akabinde Level 1'e inip yandaki Feeding System paneline basın; kapaklı statis'le dondurun ve soldan dolaşın, aşağıda zehri yaratığı kapak kapanmadan öldürün. Şimdi Level 2'ye çıkn, açık kapidan girin, ayağınıza kapan şeyden kurtulun. Yer çekimsiz yere gelince elektriği statis'le durdurup, karşılık yere geçin ve enerjiyi kesin. Diğer tarafta geçip son zehri yaratığı da öldürün ve en baştaki Atmosphere Control odasına kadar döñüp ana bilgisayarda Recycling'i aktive edin. Şimdi kapsülüne yerleştirip karşılaşacağınız boss'a hazırlanan. Bu boss'un önce üç kolunu vurun, sonra size attığı ilk iki bombayı kinesis ile birbirine çarptırın ve sıradaki bombayı kinesis ile tutup boss'un ağzına gönderin. Bu işlemi boss ölene kadar tekrar edin ve ölünce geri dönüp Tram'e binin.

7. Bölüm: Into the Void > İlerdeki asansör yuvalarına çağırın. Asansörde "Deck B: Processing" yazan kata inin. Çizgiyi takip edin ve Mineral Processing'e girdiğinizde etraftaki dört asteroiti kinesis ile dev silindirik kapının içine atarak yakın. Sonra paneli aktive edin, yaratıkları öldürüp, açık olan diğer kapidan geçin ve cesetten Mining Access Key'i alın. Geldiğiniz yoldan baştaki asansöre dönün ve Deck D: Maintenance'a inin. İlerdeki gondolu

kendinize çekip, karşılık yere geçin. İlerdeki kilitli kapayı Nicole açmaya çalışırken, onu koruyun. Kapı açılınca içerdeki SOS Beacon'ı ve Level 4 Suit Schematic'ını alın. Asansörde dönüp Deck C: Mining'e çıkn. Yaratıkları öldürün, upgrade ettiğiniz Bench'in karşısındaki aküyü alıp diğer boşluğa takın ve asansörü çalıştırıp aşağıya inin. Dairesel kapidan yer çekimsiz alana girip, dev film seridi gibi dönen şeyi statis'le dondurup mavi noktasına ateş ederek dev asteroite giden iki bir tane daha var aynı işlemi ona da yapın. Asteroitin sol köşesine gidin ve etrafında dönen çemberlere dikkat ederek asteroitin üzerinden arkasındaki açık alana çıkn. Karşılık atlayıp asteroite giden iki işni yine dev film seridi gibi şeyi dondurup mavi kismına ateş ederek kesin. Dışarıdaki tüm dev film şeritlerinden asteroite giden işinlarını aynı işlemle kestikten sonra SOS Beacon'ı asteroitin üzerine yerleştirin. Artık geri dönüp asansörden geldiğiniz yere çababilirsiniz. Aküyü söküp ilk aldığınız yere takın. Asansörle yukarı çıkış kilitli kapayı kartla açın. İçerdeki panele basıp asteroiti gönderin ve Tram'e dönün.

8. Bölüm: Search and Rescue > Main Atrium'a ilerleyip asansörden Level 3'e gelin. Mavi çizgiyi takip ederek yukarıya çıkn, gondolla karşılık yere geçin. Yer çekimi olmayan alana girin ve ortaya gelince merkeze en yakın üç bozuk anteni kinesis ile atıp yerine arkadaki iyi durumda olanları takın. Buradan çıkış gondolun yanındaki paneli aktive ederek antenleri çalıştırın ve gondolla geri dönün. Asansörle aşağıya inip, diğer asansörle yukarı çıkn. İlerdeki koltuğa oturup boss'un beş kolunu da teker teker sarı yerlerine vurarak koparin. Ara videodan sonra Main Atrium'a, oradan da tram'a dönün.

9. Bölüm: Dead on Arrival > İlerdeki yer çekimsiz alana gelince aşağıya inin ve altı tane paneli patlataрак zemindeki kapının boşluğa açılmasını sağlayın. Havada yüzen yeşil radyoaktif kurellerin hepsi boşluğa atın ve açılan kapidan askeri gemiye girin. Mavi çizgiyi takip edin, kinesisle önungizdeki bariyerleri çekerken devam edin. "Elevator to Upper Deck" yazan kapının enerjisi kesilecek, diğer kapidakı aküyü buna takın ve asansörle binip yukarıya çıkn. Mavi çizgiyi takip ederek kırmızı lazerlerin bulunduğu yere gelin. Lazerleri statis ile yavaşlatıp karşılık yere geçin. Tüm yaratıkları öldürerek, mavi çizgiyi takip edin. Engine Room'a geldiğinizde asansörle çıkn. Sağdaki ve soldaki üçer paneli de patlattamam gerekiyor. Kinesis ile moturu ilerletip dibinde bekleyerek ateşten korunun. Altı paneli de patlattığınızda ateş duracak. İlerde ortada duran "Singularity Core"'u alıp ilerleyin. Hammond'u gördüğünüz yerde camı kırın dev yaratığı öldürün ve kırduğu camdan ilerleyerek İlerdeki aküyü yerleştirin ve asansörden aşağıya inip geldiğiniz yoldan tram'e dönün.

10. Bölüm: End of Days > Mumlu yerden geçip, asansörle yukarıya çıkn. İlerdeki adamın konuşma-



♦ sindan sonra Mess Hall'a girin. Asansörden inip, mavi çizgisi sonundaki kutudan Crew Key'i alın. Mavi çizgiyi takip ederek duvar yaratığının yanındaki kapıyı Crew Key ile açın aşağıya inin. İlerleyince bacağınızı kapan şeyden kurtulun ve diğer Storage Room'daki kolu kinesis ile indirin. Mavi çizgisi takip ederek oksijensiz alana çökün. ve Nav Card'ı alip, en baştaki mumlu yere dönün. Store'un sağındaki kapıdan geçip "Zero-G Basketball Court" yanan kapıdan girin. Yerdeki Level 5 Suit kartını alıp içerisindeki yer çekimsiz basket sahasına girin. Ortadaki ikinci Nav Card'ı alın, dilerseniz basket oynayın ve geldiğiniz kapıdan çıkış, "Sleep Block C" yanan kilitli kapıyı Crew Key ile açarak aşağıya inin. Ortasında ekran olan oda- dan ilerleyip kinesis ile hareket ettirebileceğiniz dolapların olduğu alana gelin. Kinesis kullanarak yolunuza açın (ilk oluşturduğunuz aralıkta gerin, Ruby Semiconductor'ı alın ve aynı dolabı geri çekip sağa yaslanan duvarı ileri ittin.) ve arkadaş- ki üçüncü Nav Card'ı da alın. Ölümsüz yaratık sizi kovalamaya başlayacak, geldiğiniz şekilde ekranlı odaya geri dönün. Kendra kilitli kapıyı açana kadar ölümsüz yaratık ve diğerleriyle cebelleşin ve kapı açılınca, hemen asansörü kullanarak yukarıya çökün. Baştaki, mumlu yerdeki asansörle üst kata çökün ve sağdaki kapıdan girip adamın konuşmasını dinleyin. Akabinde açılan kapıdan asansörle aşağıya inin. Mavi çizgisi sonuna kadar

takip ettiğinizde Nav Card'ları koyacağınız yere geleceksiniz. Hepsini yerleştirip, Control Room'a gidin. Panelden motorları ateşlediğinizde ölümsüz yaratık gelecek, onu ateşlenen yerde statis'e dondurup, aynı panele basarak küle çevirin. Şimdi kapının yanında beliren diğer panele basın ve Tram'e dönün.

Bölüm 11: Alternate Solutions> Mavi çizgisi sonuna kadar takip ettiğinizde Cargo Control panelinin önüne çıkalısınız. Paneli aktive edin, yukarı çıkan nesneyi kinesis ile öbür tarafa getirmeniz gerekiyor. Önce tüm yaratıkları ve sarı noktalı kolları öldürüp, dev nesneyi kinesis'le örber uca taşıyın. Nesne yukarı çıknca, bölüm başındağı Tram'e dönün, daha önceden kilitli olan "To Flight Lounge" yanan kapıdan girip yukarıya çökün. Mavi çizgisi takip edin. Kapanan kapının olduğu yerdeki yaratıkları öldürdükten sonra kapı açılacak. İçeriye girip, yeni oluşacak mavi çizinin sonundaki Gravity paneline basıp yer çekimini kapatın. Artık tepeye, oradan da karşıya atlayın. Küçük panellerin sağ ucunda yatan dev nesneyi kinesis ile en sola taşmanız gerekiyor. Nesneyi ilk panelden bulunduğu raylı kare parçasından sola geçirin. (Gerekirse geriye ittip, kare parçasını panelden düzeltin.) İkinci raylı kare parçasına gelince de geriye doğru ittin. Görevinizi yaptığınızı söyleyen sesi duyduktan

sonra geri dönüp Gravity Control panelinden yer çekimini açın. Şimdi mavi çizgisi takip ederek Kyne'in yanına gidin, uzaygemisi gittikten sonra videoların bitmesini bekleyin. Mavi hattı takip ederek Nicole'ın yanına dönün, konuşmadan sonra soldaki panele basarak Shuttle'ı çağırın. Artık Shuttle'a binip bölümün bitirin.

Bölüm 12: Dead Space> Nicole'un yanındaki yük taşıyıcı kinesis ile panelin yanına çekip, panele basın. Nesne yüklenildikten sonra, Nicole'un yanına geri getirin. Kilitli kapı açmak için aküye ihtiyacınız var. Köşedeki açık kapıdan girin ve büyük kapıyu kullanın. İçerdeki yarasalar öldürün, köşedeki aküyü kinesis ile dışarı çıkarıp, yerine takın. Artık nesneyi duvarın sonuna kadar ittip, açılan kapıdan girin ve Shutter Control paneline basarak diğer kapının açılmasını sağlayın. Kapıdan geçip Bride Control paneline basın ve nesnenin önünü açıp ilerletin. Size saldıran tüm yaratıkları öldürüp, nesneyi mavi çizgi boyanca, köprülerden geçirerek kinesis ile taşıyın. Son duvara dayadığınızda yine Shutter Control'a basın. Önümüzdeki kapıyı açın. İçeriye girince dairesel kapının her iki yanındaki duvar yaratıklarını halledin. Dairesel kapıdan girip, tüp geçidin sonundaki kolu kinesis'le indirin. Nesnenin yanına dönüp, dev yaratığı öldürün ve nesneyi kinesis ile köprülerden geçirerek diğer tarafa sürükleyn. Duvara dayanınca Shutter Control'a basın. Diğer odayı da aynı şekilde nesne ile birlikte geçip açık alana çökün. Bütün yaratıkları ve sarı noktalı kolları yok edin ve nesneyi yolum sonuna sürükleip panele basın. Ara videoдан sonra arkadaşın kapıdan girip aşağıya inin. Etraftaki eşyaları depolayarak devam edin. İlk geldiğiniz yere çıkışa ara videoyu izleyip boss'la karşılaşacaksınız. Boss çok yavaş olduğu için zor söylemz. Göz gibi sarı noktalarına Plasma Cutter ile ateş edip tek tek patlatın. Sonra da karnındaki sarı noktaları vurun ve boss ölmeye gemiye yönelik son videoyu izleyin. Artık Military Suit ve Impossible Mode gibi seçenekler de ağılmış olacak. ☺



Gazi kökleyin, engele çarpın, sürücüyü
uçurun ve en iyi puanı tutturmaya çalışın.

Normal yarışlarda yapacağınız kazalar sadece sürücü değil, zaman kaybetmenize de neden oluyor.

FlatOut

**Rakip otomobilleri parçalamanın yetmediği,
yarışığınız pistin de altın üstüne getirebileceğiniz
çok eğlenceli bir yarışa hazırlanın!**

Diyelim ki kötü bir gün geçirdiniz; bunun birçok nedeni olabilir. Misal, okulda yine saç kontrolü yapılmıştır ve gericik müdüreniz "Sizin mahallede berber yok mu evladım?" diyerek gerekli mesajı vermiştir. Ya da iş hayatına atılmış yetişkin kölelerimizin şefi ya da müdüri ("Hiçbir iş yapmayı sağa - sola emir verme" statüsü), başınızda milyon kadar iş varken, kalkıp "Bu dosyayı yarın masamda istiyorum." demiş olabilir. Eve giderken en sol şeritte 50km hızla seyreden bir sürücü de sinirinizi bozmuş olabilir. Şimdiye stres atma zamanı! Bunu başaramamenin en harika yollarından birini anlatacağım size: FlatOut.

FlatOut, günümüz oyunlarında olması gereken en önemli özelliği hatırlatıyor bize: Eğlence. Piyasadaki birçok oyun bu detaydan yoksun ve yapımcılar daha çok "acaba şu otomobilin patentini de alabilir miyim" gibi detайлara kapılırlar oyunların en önemli organı olması gereken "eğlenme hissi" üzerine çok az yoğunlaşıyorlar. FlatOut'un Finli yapımcıları ise "oyuncu eğlenmeli" felsefesi üzerinde önemle durmuş ve birinci olmaya çabalarken bir yandan da rakiplerinizin arabasını parçalara etmeye

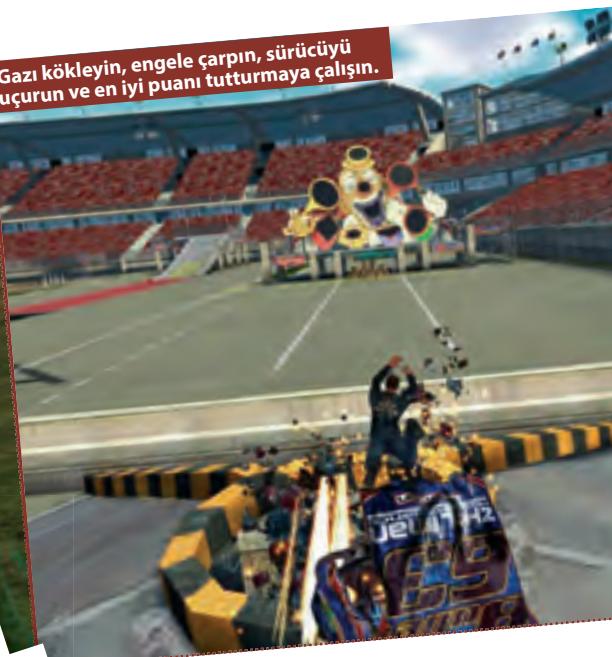
TÜRKİYE'NİN EN FOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM
TAM SÜRÜM

parayı yeni bir otomobil almak ya da mevcut otomobilinizi geliştirmek için kullanabilirsiniz. Oyunun modifikasyon kısmı basit detaylardan oluşuyor; motor, lastik ve fren seçenekleri mevcut.

Pistler > Oyunda toplam altı yarış pisti var ve hepsi kendine özgü tehlikeler barındırıyor. Su olukları arasında hızla ilerlerken yapacağınız hata, beton bloğa yapışmanıza neden olurken, şantiye alanından geçen dikkatli olmasanız her an bir vince toslayabilirsiniz. Oyunun fizik motoru, döneminin en iyilerindendi. Şöyle ki, çarptığınız her obje parçalanabiliyordu. Diğer yarış oyunlarındaki gibi çitlere çarptığınız zaman otomobiliniz "zink" diye durmuyor, çitlerin içinden uçup gidebiliyor. Pistlere alىmak için uzun bir süre oyunu oynamak zorunda olduğunuzu söylememiyim çünkü bazen birinci olmak içinkestirmeleri kullanmak lazımdır ve bazı kestirmelerden gecebilmek için çok iyi zamanla yapmak gerekiyor.

FlatOut'ta sadece otomobilimiz değil, sürücü de hasar (!) alabiliyor. Son sürat giderken bir ağaç çarptığımızda sürücün ön camdan fırlayıp yola uçuyor. Bu özellikle faydalanan ve eğlence faktörünün zirve yaptığı altı adet "Rag Doll Sport" bölümü var oyunda. Bu bölümlerden birinde, ulaşabileceğimiz en yüksek hızla ulaşım öümüzdeki devirebildiğimiz kadar bowling lobutu deviriyoruz.

Oyunun grafikleri ve otomobilin kazalar sonucu bozulan ya da kopan parçalarının detayları oldukça etkileyici. Stres atmak sadece rakiplerini değil, etrafı da yıkip dökebilmek, bir de üstüne yanış heyecanını yaşamak istyorsanız piyasaya çıktığı dönemde büyük beğeni toplayan FlatOut'un başından kalkamayacaksınız. 



COMET HUNTER

Atölyemizin bu ayki konuğu İzmir'li bir şirket olan Onur Yazılım. Nokia tarafından düzenlenen Mobile Games Innovation Challenge'da ilk ona girerek finalistler arasına katılan Onur Yazılım, Comet Hunter adındaki oyunlarıyla büyük ilgi göründüler. Innovation Challenge, yenilikçi mobil oyun fikirlerinin yarıştığı ve pek gördüler. Mobil oyunlar boy gösterdiği önemli bir organizasyon. Comet çok yetenekli bağımsız firmanın boy gösterdiği önemli bir organizasyon. Comet Hunter, bir Türk yapımı olmasına ek olarak, içerdeği yaratıcı kontrol sistemiyle oyun dünyasına yaratıcı bir soluk getiren ender yapımlardan. Oyun tasarımlının yanı sıra çeşitli ticari amaçlı yazılımlarla dikkat çeken Onur Yazılım'dan Onur Günduru sorularımızı yanıtladı.

Ufuk Özden: Onur Yazılım'ın kuruluşu ve şirket bünyesindeki faaliyetleri hakkında bilgi verebilir misiniz?

Onur Günduru: Onur Yazılım 2004 yılından beri yazılım geliştirme alanında faaliyet gösteriyor. Teknik anlamda oldukça heyecanlı ve sınırlar tanımayan bir ekibimiz var. Ana konumuz zengin arayzlere sahip intranet tabanlı uygulamalar olmasına rağmen genetik algoritmalarla optimizasyonlardan, USB disk yazılımlarına kadar çok çeşitli projeler tamamladık ve halen devam ediyoruz. 2006 yılının sonlarına doğru oyun üretmek için "babakot" markasını tescil ettirdik ve tüm oyun geliştirme faaliyetlerimize bu marka altında devam ediyoruz. Oldukça cici bir ofisimiz var, İzmir'e yolu düşenleri her zaman bekleriz.

ÜÖ: Mobil oyunculuğun şu aşamadaki gelişim sürecini nasıl değerlendirdiğiniz? Avantaj ve dezavantajlar neler sizce?

OG: Mobil oyunların geliştirme maliyetleri konsol ya da PC oyunlarından daha az ve geliştirme süreleri daha kısa. Ancak dağıtım kanallarının azlığı geliştiriciler için risk oluşturuyor. Market raflarını-

da kutu içinde satılan mobil oyunlar çok güzel bir fikirdi. Henüz sokak kiosklarından oyun ve içerik satışı yapılmıyor. Sürpriz yumurtalarдан niye mobil oyunlar çıkmıyor? Çeşitliliğin artması geliştiriciler açısından faydalı olacaktır.

Mobil cihazların genişleyen ekranları, artan işlemci güçleri ve büyüğen hafıza kartları mobil oyunlara dönük beklenileri artırıyor. Artan network hızları ucuz tarifeler ile desteklenirse yoğun data transferi yapan internet destekli oyunların sayısı artacaktır. Bu bizim gibi yoğun internet tecrübe bulunan ekipler için oldukça güzel fırsatlar sunacaktır.

ÜÖ: Comet Hunter projesi nasıl yaratıldı? Oyunu geliştiren ekip ve yapım süreci hakkında bilgi verir misiniz?

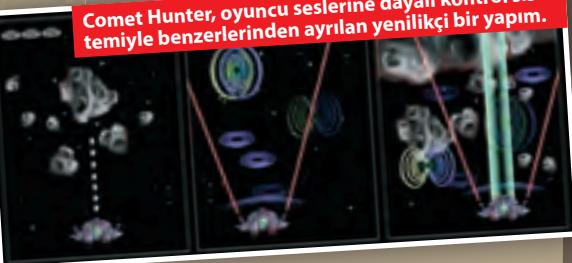
OG: Comet Hunter içerisinde aslında basın bültenleri ile dağıtıldan çok daha fazlası var. Özellikle oyunun oynanış tarzı ile birlikte sunduğu çok ilginç ve tatlı bir sürprizi var oyuncular için. Bunlar bölümlerine ve sürelerine kadar detaylandırılmış durumdadır. Yorucu bir oynanışı olduğu için süre çok uzun tutulmadı, ortalama oynanışı 10 dakika civarında.

Nokia Mobil Oyunlar İnovasyon Yarışmasırasında üründen çok, bir konsept yarışmasıdır. Amacı sektörü sallayacak fikirler ortaya koymaktır. Biz de Comet Hunter ile bunu yapabildiğimizi düşünüyoruz. Aynı

Kucağında Jack Skellington ile kanepede poz veren Onur Günduru ve ekibi



Comet Hunter, oyuncu seslerine dayalı kontrol sistemiyle benzerlerinden ayrılan yenilikçi bir yapım.



yöntemi FPS'lerde de uygulamamızı isteyenler olmuş. Şöyledir bir şey düşünün canınız azaldı ve başınız belada, biri aniden karşınıza çıkıyor. O anda refleks ile ağızınızdan çıkan bir ikinme sayesinde çömelerek ilk saldırıyı savuşturuyorsunuz. Sizce de doğal ve eğlenceli değil mi?

Comet Hunter'in tamamı bir ekip çalışmasının ürünüdür. Orçun ve Serkan başta olmak üzere Hamza, Gökhan, Bekir, Kutlu ve yaratıcı kız kardeşim Beliz'e çok teşekkür ediyoruz. İlk ortaya atılan fikirleri acımasızca eleştirdik. Yaratıcı düşüncelerini bizim uzman olduğumuz bir konu olduğu için bu süreçte pek sıkıntı yaşamadık. İlk ortaya çıkan fikirler bütünüň mobil ortam için fazla olduğunu düşündüğümüz taraflarını eleverek bu sonuca ulaştık.

Comet Hunter için biz de şu anda geliştirmenin ilk aşamalarındayız. Oyunla ilgili yapacağımız anlaşmalar çerçevesinde geliştirme planı biraz daha netleşecek.



UÖ: Comet Hunter, oyuncunun kendisinin çıkaracağı seslerle ateş edebildiği yaratıcı bir oynanış ve kontrol sistemine sahip. Oyunların geleceğinin yaratıcı kontrol yöntemlerinde

olduğunu söyleyebilir miyiz?

OG: Bizce önemli olan doğal olmaktır. Bir tenis oyununu korttaki heyecanla oynatabilmek büyük bir başarıdır. Ateş ederek oynanan bir oyunda insanın ağızıyla ateş etme ve patlama efektleri yapması kadar doğal bir saldırın yöntemi olamaz. Yarış oyunlarında viraj alırken yerden yere yatanlara, dövüşürken oyun kolunu kıranlara bir bakın. Bunlar çok doğal hareketler. Bunları destekleyebildiğiniz ölçüde doğal oluyorsunuz.

Bizim daha önce üzerinde heyecanla konsept çalıştığımız ancak sonradan ertelemeye karar verdığımız beyin dalgaları ile oyun yöntemleri de bulunuyor. Bunlar için daha verimli EEG okuyuculara ya da daha pratik okuma ve yorumlama yöntemlerine ihtiyaç var. Önümüzdeki yedi yıl içerisinde bunların çeşitli ses ve görüntü kontrollerini destekler biçimde ortaya çıkabileceğine inanıyoruz.

UÖ: Comet Hunter'in başarısını nasıl yorumluyorsunuz? Comet Hunter'dan sonraki planlarını dair paylaşmak istediğiniz bir şey var mı?

OG: Bizim için çok sevindirici oldu. Özellikle elediğimiz oyun firmalarının ölçeklerine bakınca yaratıcılık ile nasıl öne çıkabileceğimizi daha iyi gördük. Comet Hunter dışında öncelikle tamamen titreşim ile oynanan tek oyun olan Eskimo Ice Fishing oyununu güncelleyip oyuncuların beğenisine sunacağız. Test aşamasında çalıştığımız pek çok kişi bu oyunu halen düzenli olarak oynuyor ve aldığımız olumlu eleştirilerden memnunuz.

Sosyal platformlara da dahil olmak üzere dünümüzde TellSammy.com ile bir deneme yaptık. Yeni Facebook platformundan desteğini alarak çok yakında sürpriz bir kültür ihracı yapmaya çalışacağız. BabaKoti markasının öne çekmasını istiyoruz. Güzel bir dağıtım kanalı olarak gördüğümüz ve yenilenince milyonlarca doğum günü sunacak olan iyikidoğdu.net sitesi üzerinde ciddi biçimde çalışıyoruz.

UÖ: Klasik bir soru olarak; Türkiye'deki oyun sektörünü nasıl değerlendirdiyorsunuz?

OG: Kahveye gidip dört laptop ile karşılıklı okey oynayan, titreşimi açık cep telefonunu traş makinesi sesi ile çalıştırıp arkadaşlarının saçlarına daldırarak eğlenen insanların olduğu, günlük hayatın karşılıklı atışmalar ve şakalaşmalar ile beslendiği eşsiz bir ülkede yaşıyoruz. İnsanımızın dijital ortamlardaki

oyunlara da ilgisi hızla artıyor. Türkiye'deki oyun sektörünün gelişeceğini inanıyoruz. Oyunlar üzerinden elde edilen gelir kanallarının çeşitlendirilmesi ve abonelik, nesne satışları, oyun içi reklamlar

Onur Yazılım'ın bir başka projesi Eskimo Ice Fishing isimli oyunдан bir görüntü...



dışında yeni ve ülke gerçeklerine uygun yaratıcı modellerin geliştirilmesi gerekiyor. Oyun gelirleri ve sağlanacak destekler ile firmaların ölçekleri büyümeli ve firmalar kurumsal kimlik kazanmalı. Bu noktadan hareketle biz de yatırımcıların oylara olan ilgilerini artırmak için elimizden geleni yapacağız.

Onur Yazılım'ın başarısı; yaratıcı olmalarında, etkili bir takım çalışması gerçekleştirmelerinde ve ellerindeki imkanları mümkün olan en verimli biçimde kullanmalarında yatıyor. Bu röportajın tüm bağımsız geliştiricilere ve küçük oyun firmalarına fikir ve ilham vermesini umuyoruz. Ayrıca Havaçılık Kongresi'nden döner dönmez ayağının tozuya israli sorularına yanıt veren Onur Bey'e özel bir teşekkürü borç bilirim. ☺

www.onuryazilim.com.tr
www.babakoti.com
www.tellsammy.com

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın.
Projelerinizi bize yazın, tanıtalım:
atolye@level.com.tr





YAPIM Ion Storm
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, Xbox
ÇIKIŞ TARİHİ 2004

Thief serisinin ilk oyunu 1998 yılında piyasaya çıktığında, FPS'lerde dikkat etmeniz gereken tek şey üzerinize doğru gelen roketlerdi. Thief, FPS'lere yeni bir soluk kazandırmakla kalmayıp, o zamana kadar pek rağbet görmeyen olan gizlilik temasını da ön plana çıkarmıştı. Ne yazık ki ilk iki oyuncun yapımızsı olan Looking Glass, idealist oyuncularının kaderine boyun eğerek mali sebeplerle kepenklerini indirmek zorunda kaldı. Neysse ki Garrett yola devam etmenin bir yolunu bulacak ve Ion Storm'a katılan eski Looking Glass çalışanları Thief: Deadly Shadows için çalışmalarla başlayacaktı.

Bioshock'un yapımında da görev alan Jordan Thomas, ekibe 2001 yılında sıradan bir elemen olarak katılacak ve bir süre sonra baş tasarımcılık görevini devralacaktı. Ekibe katıldığı dönemde oyunun hangi aşamada olduğunu söyleyerek, "Muhtemelen alpha aşamasından da önceydi. Garrett sadece yürüyüp bir iki hareket yapabiliyordu. Teknolojimiz olması gereken noktadan çok uzaktaydı."

Jordan, her şeye karşın çalışmaya daha büyük bir kararlılıkla devam etti. "Sonra işler yoluna girmeye başladı," diyor Jordan; "Oldukça hırslı ve idealistik."

Ancak Jordan ve ekibin orta sıklet bir oyun firmasında çalışıyordu olmanın getirdiği sorunlarla yüzleşmesi kaçınılmazdı. Thief: Deadly Shadows'un Deus Ex 2'de kullanılan modifiye edilmiş Unreal motorunu kullanmasına karar verilmişti ve ekip de ellerindeki motorla neler yapılabileceğini kestirmeye çalışıyordu. Kendi render yazılımlarını yapmayı denemişlerdi ancak sonuç gerçek bir fiyaskoydu. Ekip bu tür teknolojiler konusunda deneyimli çok az kişi vardı. "Düzgün çalışır hale gelmesi imkansızdı," diyor Jordan ve ekliyor: "Teknoloji adına her ne kullanmaya çalışıtsak mutlaka bir sorunla karşılaştık."

Oyunun teknik özellikleri zamanla şekillenirken, içerik konusunda yapılan hararetli tartışmalar devam etmekteydi. PC platformunun yanı sıra Xbox'ı da ziyaret edecek olan Thief: Deadly Shadows'un

her iki platformda tatmin edecek oynanış dinamiklerine sahip olması gerekiyordu. Jordan, açık uçlu oynanışın "kaybolmaktan hoşlanmayan" konsol oyuncularının hoşuna gitmeyeceğinden endişeleniyordu. Öte yandan oyuncuyu gereğinden fazla yönlendiren, çizgisel bir sistem de PC oyuncularının tepkisini çekebilirdi. Ancak Jordan oynanış sistemine özgürlük katmanın kesinlikle gerekliliğini düşünüyordu. "Bu testereyi bu masanın üzerinde kullanmadığın sürece yapacağın hiçbir şey işe yaramaz. Böyle bir işleyiş istemiyorduk, sınırları doğru yönde zorladık ve oyunculara hareket özgürlüğünü vermeye çalıştık. Geleceğin tasarımları da kesinlikle bu yönde olmalı." Jordan tam da bu noktada birkaç öğüt vermekten kendini alamıyor: "Elinizdeki teknolojiyi mümkün olan en verimli şekilde kullanın ve kağıt üzerinde planlar kurmayın. Projeniz daha ilk aşamalarında bile eklentilere açık olsun. Bu böyle olmalı demek yerine pratik yapmalı ve yapmak istediğiniz alpha halindeki tasarımlınızla deneyip sonuçları bizzat görmelisiniz. Bence en iyi oyunlar, daha ilkel tasarım aşamasındayken oynanıp içeriğine müdahale edilebilen oyunlardır."

Thief: Deadly Shadows, 2004 yılında oyuncularla buluştu ve oldukça yüksek notlar aldı. Jordan serinin geleceğine dair beklenileri sorulduğunda iç çekerek, daha "elit" bir Thief yapmak istediğini söylüyor. "Thief asla kitleleri peşinden sürükleyen bir oyun olmadı.

Ancak onu gerçekten seven oyuncular için, ticari kaygıları arka plana atarak kısa bölümler halinde ve sürekli gelişen bir seri yaratmak isterdim."

THIEF 4'ÜN AKİBETİ

Halen bir dedikodudan ibaret olsa da Garrett'in dördüncü ziyareti ihtimal dahilinde. Her şey geçtiğimiz ayarda, Eidos Montreal'in web sitesinde T ile başlayan bir AAA sınıfı proje için elemen aranlığının duyurulmasıyla başlandı. Stüdyonun diğer büyük projelerinin Deus Ex 3 olduğu biliniyor ancak gizemli T'nin Thief olup olmadığı henüz açıklanmadı. Eidos'un iddiaları yalanlayan bir açıklama yapmaması da Thief 4'ün yapımına başlanması ihtimalini güçlendiriyor.



AMERİKAN FUTBOLU DEĞİL, RAGBI!

Özel İzmir Saint Joseph Fransız Lisesince kurulan İzmir'in ilk ve tek ragbi takımı olan SJ Efeler'in antrenmanlarına katıldık. Antrenmandan sonra SJ Efelerle, takımları, ragbi ve ragbi sporuna Türkiye'deki bakış açısı üzerine sohbet ettik... ☺

İZMİR SAINT JOSEPH RAGBİ TAKIMI KADROSU

Antrenörler: Loïc Talhouet ve Pierre-Yves Dupuy
Oyuncular: Onur Pala (Kaptan), Efe Pedal, Aral Özsalan, Mehmet Uğurluoğlu, Kaan Koçak, Can Oktay, Emre Arik, Atıçan Camci, Berk Barış, Cem Akalan, Orçun Korlu İşeri, Burak Bingöl, Kaan Yağıçı, Cem Kara, Melih Yavuz, Alp Özzyebek, Mustafa Kemal Arat, Sertay Senet, Can Oran, Tuğrul Kösevöglü.





Si Efejer ile antrenmanlarında yaptığı zevkli röportajları ardından, izlemi alamayıp okullarında da ziyaret ettim. Kanlı ikumimin kuruluşası Neden de gündeme gelmiş okul müdürü Elisabeth Maire ve röportajım yapılanlığında emeği geçen beden eğitimi öğretmenim Deniz Denir ile görüştüm. Okulda hep birlikte son bir fotoları da taktırınken her ikisini de ragbi takımlarına güvenerekler ve bayanlarını devamlı hale getirmeyi başardıkları gözlerinden okumuyordu.

Sami Eyidilli: Sanırım sohbeti kaptandan başlamak iyi olacak. Merhaba Onur, bizlere İzmir St. Joseph Lisesi bünyesindeki ragbi takımınızın kuruluşundan ve şu anki durumundan bahseder misin acaba?

Onur: Biz ragbi ile bundan üç yıl önce tanıştık. İlk maçımızı St. Benoit lisesiyle yaptıktı ve bu sporun nasıl olduğunu işin ciddileşmesiyle beraber anlamaya ve ragbiyi gerçekten özümsemeye başladık. Bunun ardından Türkiye Lig'ine katıldık. Ülkemizde çok fazla ragbi takımı olmasına rağmen, lig bizim için daha büyük bir deneyim oldu. Geçen sene Ragbi Federasyonu'nun düzenlediği ligde ilk şampiyonluğumuzu elde ettik. İstanbul'da düzenlenen bir turnuvada ise üçüncülik elde ettik. Kısa zamanda bu başarıyı elde etmemizin sebebi, daha önce yurtdışında ragbi oynamış ve işi bilen antrenörlerimizin olması. Şu sıralar yeniden başlayacak lig için çalışmalarımız aralıksız sürüyor.

SE: Peki İzmir Saint Joseph Ragbi takımı olarak amaçlarınız neler? İzmir'deki tek ragbi takımınız ve İstanbul'dan takımlara maçlar yapıyorsunuz. Nasıl oluyor bu, zorlanıyor musunuz?

Aral: Amacımız Türkiye'de yeni olan bu sporu yaygınlaştırılmak. Umuyorum ki birkaç yıl içerisinde, ragbi her okulun yapmak isteyeceği bir spor olsun. İzmir'deki tek ragbi takımı olmamız pek bir şey dejistirmiyor. Rakip İzmirli de, İstanbullu da olsa bizim için aynı rekabet ve aynı heyecan devam ediyor.

SE: Neredeyse kimse haberdar değil ama ragbinin ülkemizde bir mazisi var. 1945'te Fenerbahçe'nin bir ragbi takımı kurmasıyla başlayan ve 1947'de sona eren bu dönem çoktan unutulmuş. Şimdi yerinden kimildamaya başlayan yapraklar, yeniden başlayan tatlı bir lig heyecanı var. Sizler nasıl bakıyorsunuz ragbinin ülkemizdeki durumuna?

Burak: Fenerbahçe'nin ragbi takımı kurması zamanında az da olsa ülkemizde ragbinin bilinmesine yol açılmıştı. Ama bunun üzerinden uzun bir zaman geçtiği için, şu an ülkemizde ragbi hakkında bilgiye sahip olan insan sayısı oldukça az. Son zamanlarda Türkiye'deki birkaç kulübün ve okul takımlarının bu spora tekrar önem vermesiyle, ragbi yeniden tanınmaya başladı ve bu süreç devam edecek. Yakın zamanda lig ve milli takım kurulması planları yapılıyor. Umarız ki ragbi dünyada olduğu kadar ülkemizde de tanınır. İnsanlar bu sporu öğrendikçe ve anladıkça ne kadar eğlenceli ve heyecanlı olduğunu göreceklерdir.

SE: Liseden mezun olduktan sonra büyük ihtimalle ayrılıklar olacak. İçinizden birileri ilerde profesyonel bir ragbi takımı kurma girişiminde bulunur mu? Bununla ilgili hayalleri olan vardır herhalde, yoksa lise anıları arasında mı kalacak?

Efe: Evet ve ya yaklaşım ben bu sene mezun oluyorum. Takım Onur'lara kalacak fakat içimde ayrılacağım için bir burukluk var. Eğer üniversite eğitimimi için İzmir'de kalırsam takımı antrenmanlarda bile olsa yalnız bırakmayı düşünmüyorum. Şu an için profesyonel bir ragbi takımı kurmaktansa, profesyonel bir takıma girmeyi tercih ederim. Bu olmazsa gideceğim üniversitede bir ragbi takımı kurmak için girişimlerde bulunmayı planlıyorum. Fakat kesin olan şu ki; ragbinin benim için bir lise anısı olarak kalması söz konusu değil, ragbiye mutlaka devam edeceğim.

SE: Ragbi ülkemizde daha çok bir burjuva sporu olarak algılanıyor. Halbuki başka ülkelerde baki açısı böyle değil. Bu düşünceleri değiştirmek ve ragbiyi yaygınlaştmak için neler yapılabilir, sizin buna katkıınız oluyor mu ya da planlarınız var mı?

Alp: Bu düşüncelerin sporu yeteri kadar tanımadıktan ve kolayca başlanabilecek bir spor dalı gibi görülmemesinden kaynaklandığını düşünüyorum.Çoğu kişi ragbiyi Amerikan futbolu sanıyor ve tüm o ekipman göz önüne geldiğinde de ragbi, fazla teferruatlı bir spor gibi görünüyor. İlgı duysa bile Türkiye'de oyanmadığını düşündüğü için ilgisini kaybedenler var. Biz zaten kendimizi ve ragbiyi tanıtarak bütün önyargıları engellebileceğimizi düşünüyorum. Son bir yılda, hem biz hem de diğer takımlardaki arkadaşlarımız adına söyleyebilirim ki bu konuda çok büyük yol alındı.

SE: "Give blood, play rugby!" diye bir tabir var sizde. Yani oldukça sert bir spor ragbi. Bu anlamda antrenmanlar ve maçlarda nasıl bir rekabet ortamı var? Tatsızlıklar yaşanıyor mu herhalde.

Emre: Tatsızlıklar yaşanıyor diyemeyiz, çünkü ragbi gerçekten sert bir spor olmasına karşın belli bir spor ahlakı var. Tabii ki bazen sert müdahaleler oluyor, fakat bu sporun yapısında olduğu için yadırganmıyorum. Hatta benim başma turnuvada bir şanssızlık geldi ve kolumna dirsek eklemimden çıktı. Darbe vardi, tellere çarpmıştım ama aynı zamanda sahanın azızlığını de uğramıştım. Yine de beni iten arkadaş bir kızınlığım yok, aksine saygı duyuyorum. Çünkü söylediğim gibi bu hoşgörü ve spor ahlaklı ragbinin özünde var.

SE: Antrenmanlardan konu açılmışken, insanların size baki açınızı soracağım. Zaten bu sayfanın bir köşesinde, yakın arkadaşlarınızın sizlerle ilgili kısa yorumları yer aldılarından, diğerleri ya da aileleriniz ne diyorlar? Ragbiyi açıklamakta zorlandığınız oluyor mu?

Kaan Koçak: Türkiye'de ragbi henüz çok iyi tanınmadığından coğunlukla Amerikan futbolu oynadığımızı sanlıyorum. Bu yüzden ragbinin nasıl bir şey olduğunu anlatmak da bize düşüyor. Ragbiyi açıklamakta çoğu zaman zorlanıyorum. İnsanlar böyle kavgacı-dövüş bir sporun eğlenceli olamayacağı görüşündeler. Fakat ragbi oynamaya başladıkten sonra, ragbi hakkında çok farklı bir baki açısına sahip oluyorsunuz. Soranları genelde bu durumu anlııyorum. İlk oynamaya başladığım zamanlar, ailem spora karşı çıkmıyordu. Fakat yazın arkadaşlarımıyla ragbi oynarken köprük kemimi kirmam onları telaşlandırdı. Bu sene bu nedenle takımla birlikte olamayacağım. Fakat köprük kemimi feda etmem ragbiye baki açımı değiştirdi. Sanırım, zamanı geldiğinde biraklığım yerden devam edeceğim.

SE: Electronic Arts'in ragbi oyunları serisini mutlaka biliyorsunuzdur. Rugby '08 oynuyor musunuz, yoksa tercihleriniz benim gibi PES'ten yana mı oluyor?

Berk: Günümüzde ragbi futbol kadar iyi bilinmiyor. Bu yüzden oyunlarına da çok önem verilmiyor. EA'nın ragbi oyunlarının grafikleri, futbol oyunlarının grafikleri kadar iyi değil. Ama yine de ben ragbi oynamayı tercih ediyorum. Çünkü ragbi oynarken daha çok eğleniyorum. İleride ragbi oyunlarının da, en az futbol oyunları kadar sevilmesini ve oynanmasını umuyorum. ☺

Not: Doruk Akyıldız, gelecek aydan itibaren röportajlarına devam edecek.

SİNEMA

MAX PAYNE

Bir heyecan sarmıştı bizi "Max Payne'in filmi çekiliyormuş" dediklerinde. Aksiyon filmi olacağının kesindi de acaba nasıl olacaktı bu aksiyon? O kadar çok alıştığımız kahal kırıklığı yaratan oyun filmlerine. (Uwe Boll sağ olsun!) İçimizde bir şüphe; bekledik Max'ı beyaz perdede görmek için. Malum, "oyuncu kışını" memnun etmek zordur. Oyun aynıdır ama her oyuncuda farklı bir etki bırakır. Kimi için grafikleridir, seslendirmesidir, kontrolleridir önemli olan; kimi için ise hikayesi, karakterleri, müzikleri, ara videolarıdır oyuna bağlayan. Oyunun filmi çekilince ister istemez yönetmenin bakış açısı da karışır işin içine; işte o noktadır zaten bir oyun filminin

güzelliği ve kötüüğünü oluşturan. Max'ın filmini izlerken yapmanız gereken şey yönetmenin bakış açısından farklı olacağını ve doğal olarak oyunda yaşadığınız hissiyatın tamamını filmde bulamayabileceğiniz ihtimalini göz önünde bulundurarak izlemenizdir. (Aslında tüm oyun filmlerini izlerken yapılması gereken budur bence.) Böyle yaparsanız Max'ın hunharca öldürülün eşi ve küçük kızının intikamını almak için katillerin peşine nasıl düşüğünü, nasıl tehlikelerin içine kendisini attığını heyecanla izleyeceksiniz. Zaman zaman film içinde karşılaşacağınız ufak sürpriz görüntüler, oyunu tekrar oynamanıza sebep olabilir; benden söylemesi.



TÜRKİYE'DEKİ ADI Max Payne YAPIM ABD SÜRE 100 dk YÖNETMEN John Moore OYUNCULAR Mark Wahlberg, Mila Kunis, Beau Bridges

KİTAP

DOUGLAS MONROE

MERLYN - KRAL ARTHUR'UN BÜYÜCUSÜ'NÜN GİZLİ 21 DERSİ

NEW AGE YAYINLARI

Sadece gözlerinle değil, ruhunla da görmeyi öğreneceksin. Çünkü Druidler'in tarzı budur..."

Kral Arthur efsanesindeki bilge büyüğü Merlin ile ilgili bu zamana kadar sayılı hikaye ve iddia ortaya atılmıştır. Yazar Douglas Monroe kendisinin de içinde bulunduğu Druid Geleneği'ne ait sırları araştırırken bulduğu gizli metinler yoluyla Merlin'in aslında kim olduğu ile ilgili pek çok bilgiye ulaşmış ve bu bilgileri, okuyuculara mükemmel bir anlatım tarzıyla birleştirerek sunmayı başarmış. Kitap, 16. yüzyılda bir araya getirilerek oluşturulmuş "Pheryllt Kitabı" adlı, Druidler'in o zamana kadar sözlü olarak anıtları geleneklerini yazılı hale getirmeyi başaran bir yapıttan yararlanılarak hazırlanmış. Gizli dinlere, Druid Öğretileri'ne ve

eski uygarlıklara ilginiz varsa bu kitap tam size göre.



WEB

www.gianttp.com

VE ORDER OF THE STICK EFSANESİ...

Simdi, yukarıda vermiş olduğum link'i arama motorunuza yazıp Enter'a basmadan önce sizi uyarmak isterim. Karşılaştığınız karikatür sayfası öyle alışık sayfalardan değil; öncelikle az da olsa Dungeons & Dragons bilgisi gerektirir. Sonra da gülme krizlerine dayanıklı bir karın kas yapısı ister. Sayfaya girer girmez, hemen sol tarafta şu an 600'lü bölümlerde olan Order of the Stick arşivine tıklarsanız bu uyarının nedenini anlaysınız. Daha ilk bölümden itibaren sizi kahkahadan kirip geçirecek olan bu karikatür serisi, Rich Burlew adlı dahi bir "geek" tarafından yaratıldı ve yillardır tüm dünyadaki Dungeons & Dragons masaüstü FRP oyuncularını gülmekten kirip geçiyor. D & D evreninin kurallarıyla dalgaya geçen bu karikatür sitesi, herkesin uğraması ve

haftada bir kere takip etmesi gereken bir site, bilgilerinize. (FRP'den anlayamayan bile bu site bir göz atmaya değer.)

TAVAN ARASI
GHOST HUNTERS

The Atlantic Paranormal Society - TAPS, 1990 yılında Jason Hawes ve Grant Wilson tarafından kurulan bir grup. Bu grubun üyeleri, -adı üstünde- paranormal olayları araştırıyorlar. Normalde gündüzleri tesisatılık yaparak geçimlerini sağlayan bu adamlar, 18 yıldır kendi çaplarında araştırma yaparken televizyon kanallarından



birinin dikkatini çekiyor bu çalışmaları ve diyorlar ki bunlara: "Bir gelin bakalım bize çalışmalarınız gösterin, biz de Mythbusters tadında bir tarz yakalayalım." Böylece başlıyor TAPS'in televizyon macerası.

Peki nedir bu reality show tadındaki programın konsepti? Bu adamlar Ghostbusters filminden gibi acayıp teknolojik silahları kuşanıp ava çıkmıyorlar elbette; onların avcılığını yaptıkları şey aslında bir bakıma bu konuya ilgili gerçekleri ve yalanları açığa çıkarmak. Rhode Island'daki merkezlerine gün içinde telefonlar ve e-mail'ler geliyor. Şikayet sahipleri anlatıyorlar dertlerini, hayaletli evlerini ve mekanlarını. İddia ilgi çekiciyse, ekip hazırlanıyor ve yola koymuyor. TAPS kamyonetlerinin içi aklınıza gelebilecek her türlü teknik malzeme ile dolu olarak geliyorlar iddia sahiplerinin mekanına. TAPS ekibi oldukça geniş bir ekip, teknik ekipmanı kuranlardan tutun da "demonologist" olarak nitelendirilebileceğimiz iki kişi ve ayrıca mekan sahipleriyle görüşüp onları dinleyen kişiler de mevcut. Gece görüş sistemi kameralar, mikrofonlar, EVP için ses kayıt cihazları, EMF ölçerler, mikrofonlar, termal kameralar,

bir sürü analiz edici programa dolu laptoplar vs. ile mekane girip, saatler boyu araştırma yapıyorlar. Daha sonra merkezdeki bilgisayarlarında, gece boyunca topladıkları görüntüleri ve sesleri analiz ediyorlar. Eğer şüpheli bir durum varsa uzmanların görüşlerini alıyorlar. Genelde iddiaların %80'ini bilimsel açıklamalarla çürütebiliyorlar ama bir %20'lik kısmı var ki... Bu programı bu kadar popüler kılan ve dört senedir popülerliğini koruyan bu programın sırrı işte bu %60'lık kısmı. En baş şüpheleri olarak nitelendirebileceğimiz Jason ve Grant öyle olaylarla karşılaşıyorlar ki kafalarını kaşıyıp: "Sanırım burası hayaletli, analiz ettik hiçbir şekilde açıklayamadık bu görüntüyü / sesi" diyebiliyorlar ki bunu söylemek onlar için oldukça zor çünkü kendi deyişleriyle TAPS'ın bir ismi var ve her önüne gelen yere hayaletli diyemezler. Dizi boyunca gözlerinize ve kulaklarınıza inanamayacağınız olaylarla karşılaşıyorsunuz. Yüreğinizi hoplatacak video görüntüleri ve ses kayıtları birbirini izliyor.

THE MIST

Stephen King Baba'nın The Mist adlı hikayesini ilk okuduğumda kitabı kapatıp kendi kendime şöyle demiştim: "Bu hikayenin filmini çekseler ya ne kadar güzel olur". Sonraki zamanlarda da benim gibi King hayranı olan arkadaşlarla yaptığımız muhabbetlerde diliğimize pelesenk olmuş "Sis'in filmini çeksinler abi" cümlesi. Bir şeyi 40 defa söyleyince olurmuş. 2007 yılında gösterime girer girmez izledim filmi. Ülkemizde Öldüren Sis adıyla gösterime giren bu filme giderken içimden geçirdiğim: "King Baba'nın hatırına gidiyoruz ya bari diğer filmlerine benzemeye."

Olayı bu kadar abartarak anlatmamın sebebini King hayranları anlayacaktır mutlaka. Yazara saygımız sonsuz ama film uyarlamaları nedense çok başarılı olmuş şimdide kadar. King'in bir grup insanı aklı almadan bir durumda bir yere toplayıp sonra da teker teker, fark ettirmeden karakter tahlili yaptığı, karakterlerinin sanki ensemizde soluduğunu hissederek kadar gerçek göründüğü hikayelerden biri olan The Mist'te olaylar, bir göl kenarına kurulmuş olan küçüğü bir Amerikan kasabasında geçiyor. Gölün üzerinde bir anda oluşan ve kasabaya doğru yaklaşan sis, önceleri kimseyi tedirgin etmesine de bütün kasabayı etkisi altına aldıktan sonra kabus dolu anlar yaşıyor kasabalılara. İnsanların kriz anında verdikleri tepkileri, bilinmeyeceğini duyduları o yalnız korkuya filmin devamı boyunca görür, sanki o an siz de onlardan biriyiniz gibi heyecanlanıyor ve iliklerinize kadar tir titreten bir dehşete kapılıyorsunuz. Hele ki yazın bu film için yaptığı sürprizi gördüğünüzde... Neyse fazla anlatmayalım da tadi kaçmasın. King uyarlamaları içinde Dreamcatcher'dan sonra en güzeli olarak nitelendirebileceğimiz bu film, her sinemaseverin arşivinde olmalı.



TÜRKİYE'DEKİ ADI ÖLDÜREN SIS YAPIM ABD SÜRE 100 dk YÖNETMEN Frank Darabont OYUNCULAR Thomas Jane, Marcia Gay Harden, Laurie Holden

ALBÜM

GREGORIAN - DARK SIDE

Bu adamların müziği farklı, kilise müziği deyip geçmemiyorsunuz, ruhunuza işleyen bir yapısı var müziklerinin, kabul edelim. 2004 yılında çıkarmış oldukları Dark Side albümü daha önceki Gregorian tarzından çok farklı. Şarkılar yine cover şeklinde ama öyle bir havası var ki albümün gerçekten de o gothic ve karanlık hayatı iliklerinizde



hissediyorsunuz. Özellikle My Immortal cover'i o kadar muhteşem olmuş ki, gözyaşlarınızı tutamayabilirsiniz ilk duyduğunuzda. Uninvited cover'ı Alanis Morissette'yi kıskançlıtan çatlatacak kadar iyi olmuş. Kısacası Dark Side'ı tüm Gregorian hayranlarına (Zaten arşivinizde vardır da hani belki gözünüzden kaçımıştır.) ve tarza yabancı olanlara -başlangıç albümü olarak- tavsiye ederim.

ALBÜM

NIGHTINGALE - NIGHTFALL OVERTURE

Yeni tanıdığım bir grup bu Nightingale. Geçen günlerden birinde bir sohbet sırasında arkadaşlarından birinin "Kesinlikle bu grubu dinlemelisin, bayılsın bu gruba" demesiyle aldığım Nightfall Overture albümüne tek kelimeyle "Aşık oldum" diyebilirim. Solist Dan Swano'nun

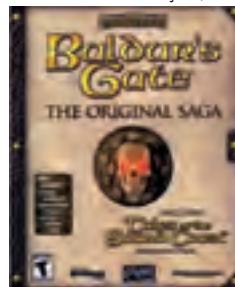


"tanısal" olarak nitelendireceğim muhteşem sesi eşliğinde bu albüm beni alıcı bambaşa bir dünyanın ortasına bırakıverdi sanki. Progressive metalin güzel bir örneği diyebeceğimiz bu albümde dikkat çeken şarkılar: Nightfall Overture, Steal The Moon ve Losing Myself. (Gerçi albümdeki hiçbir şarkı "Bu da hiç olmamış ama" yorumunu almazı benden.)

ALBÜM

BALDUR'S GATE - SOUNDTRACK

Saatlerimi verdik bu oyun serisine, günlerimi başında geçirdik. O kadar abarttık ki ara menülerde "Gidin bir şeyler yiye sevgili oyuncu, sadık oyuncularımıza açık nedeniyle kaybetmek istemeyiz" şeklinde eğlenceli cümlelerle karşılaştık. Baldur's Gate II: Shadows of Amn çıktı, havalara uçtu; kendimizi kaybettik yine



ama bu da yetmedi bize. Throne of Baal eklenen paketi çıktı. Seri her şeyle mükemmel, müzikleri de bu mükemmellığı "katmerliyordu" adeta. Hala içindez Baldur's Gate 3 bekleyenlerin var biliyorum. Üçüncü oyun çıkar mı, çıkmaz mı bilinmez ama serinin soundtrack'ı Michael Hoenig'in mükemmel şarkılarıyla dolu ve Baldur's Gate özlemi çekenlerin hasretini gidermeye birebir.

ALBÜM

QUEEN OF THE DAMNED - SOUNDTRACK

Anne Rice'ın en başarılı romanlarından biri olan Vampire Lestat'ın sinema uyarlanması olan versiyonu Queen of The Damned, ilk gösterime girdiğinde müzikleri ile bize farklı bir dönemin kapılarını açtı. Amerika ve Avrupa'da günümüzde oldukça yaygın olan vampirlik ve yeraltı



konseptine sadık grupların yaptığı müzikler gerçekten de Vampir Lestat aramızda olsaydı işte böyle şarkılar söyledi dedirten türündür. Vampirlerin müzikleri farklıydı ve bu farklılık hoşumuza gitti. Korn'un ve Disturbed'un "rahatsız sesli" olarak tanımlayabileceğimiz solistlerinin kendilerine has yorumlarıyla seslendirdikleri şarkılarla mükemmel bir soundtrack haline gelmiş olan bu albümü arşivinizde bulundurmanızı öneriyorum.

Kendi kendime bir anime izleme planı yarattım bu ay ve elbette başarısız oldum. En son dönüp baktığında, Blassreiter'dan Casshern Sins'e, oradan Chaos;Head'e (İmla hatası yok; ismi gerçekten böyle yazılıyor.) doğru yol alan, aklı karışmış bir varlık gördüm; kendimden korktum. (Artık animelerin konularını karıştırıyorum; o derece...)

Peki bunlardan size ne? Şu kısmı sizi ilgilendiriyor; animeleri dozajında izlemek gereklidir, fazlası zarardır. Zaten animelere kafasını gömmüş bir insan, bir süre sonra anlayacaktır ki animelerde üç aşağı, beş yukarı aynı temalar işleniyor. Bununla ilgili bir sorununuz yokmuş gibi gözükse de bu da tamamıyla "alışkanlık", "Zaman geçriyorum ben, ne var?" durumla-

rından başka bir şey değil. Diyorum ya, dozaj önemli...

Ve animelerdeki bilgisayar kullanımının tavan yapması... Dikkat ettiyseniz, bilgisayar kullanımı animelerde gün geçtikçe daha büyük bir yere sahip oluyor ve açıkçası bu beni pek de mutlu etmiyor. Yakında Appleseed gibi türlü türlü 3D anime göreceğiz diye korkmuyor değilim. ☺ TUNA

"YARATICILIK" DEYİNCE...

GENIUS PARTY

Artık öyle bir hale geldim ki Studio 4°C duvara eskiz çizse, görmeye giderim. Ellerinden çıkan her türlü ürüne saygıyla bakıyorum, sevgiyle yaklaşıyorum ve hepsini ilgiyle izliyorum. Geçen yıl yayına giren Genius Party de Studio 4°C'nin yaratıcılık anlamında zirveye yükseldiği yapımlardan biri. Stüdyonun çalışanlarının farklı çalışmalarını, kısa hikayeler olarak bir araya getiren ve ismi vesilesiyle de bu insanları öven Genius Party, biri giriş bölümü olmak üzere yedi farklı hikaye getiriyor. Hikayelerin hepsi birbirinden her anlamda farklı. Çizim teknikleri, kurguları, insanın üzerinde yarattıkları etki bambaşka.

Doorbell adındaki bölümde, bir lise öğrencisinin (Bildiğiniz üzere Japonya'da sadece lise öğrencileri ve "Hollow"lar yaşamaktadır.) klonlarıyla olan mücadelesine yer verilmiş. Mücadele dediysem, kılıçlar, silahlar düşünmeyin. Daha çok olayın psikolojik kısmına değineniyor ve olayın kahramanının iç dünyasını keşfetme olağanı yakalıyorsunuz. Buna mukabil Shanghai Dragon adlı hikayedede (favorim) hem aksiyon, hem kurgu kol kola ilerliyor ve izlerken her anlamda tatmin oluyorsunuz. Bu hikayedede bir çocuğun, düşüncelerini direkt olarak hayatı geçirebilmesini sağlayan bir cihaza sahip olduğunu ve uzayı bir ırka karşı savaşını izliyoruz. Genius Party'nin en sade ve en duygusal hikayesi olan Baby Blue ise Chopin'in Etude'lerinden Op.10 No:3'üyle sizin başka bir dünyaya taşıyor; son derece sıradan bir olayın, yaratıcı ellerde nasıl etkileyici bir hale bürünebildiğini gösteriyor.

Genius Party'yi animeyle ilgilenen herkese tavsiye ediyorum lakin anki ruh haliniz ikiye bölünen mecha'lar, üçe bölünen insanlar, dörde bölünen "Hollow"lara uygunsu, Genius Party'yi daha "sanatsal" bir anıma saklayabilirsiniz.

Not: Genius Party Beyond (Genius Party'ye sağlamayan hikayeler.) da piyasada. Genius Party'yi beğenirseniz, bu yapımı da göz atın. ☺ TUNA



YUUKI'NIN KARARSIZLIĞI...

VAMPIRE KNIGHT

Kahramanımız Yuuki yaklaşık 10 yıl önce bir vampirin saldırısından yine bir başka vampirin araya girmesiyle kurtulmuş, anasını - babasını hatırlamayan, yetim öksüz bir liseli kızımızdır. Kendisi Kuron Kaname adlı vampir genç tarafından kurtarıldıktan sonra vampirler ve insanların birlikte eğitim görebildiği tek yer olan Cross Academy'nin "pofuduk" yürekli müdürüne teslim edilmiştir. Bu Yuuki'nin ilk anısıdır. Ne ailesini hatırlamaktadır ne de saldırdıdan önceki hayatıyla ilgili en ufak biryrıntı. Aslında eski bir vampir avcısı olan okul müdürü, babası olarak belleyen Yuuki'nin günleri neşe içinde Kaname-sama'nın ziyaretleriyle geçmekteden okula bir öksüz daha gelir. Adı Zero'dur ve Zero bu ufaklık ile Yuuki'nin en yakın arkadaşı oluyor. Gündüzleri insanların devam ettiği ancak geceleri sınıfları vampirlerin işgal ettiği bu garip okul avcılarını ve vampirlerin kurmuş oldukları komiteler tarafından pek onaylanması da, eskiden birbirini avlayan bu iki ırkın bir özür ve affedilme kaleşi gibidir sanki. Yuuki ve Zero gündüzün öğrencilerin, geceli öğrencilerin güzelliklerine kapılıp kendilerini onların onlere atmalarını önlemek için gece boyunca okulda nöbetçilik yaparlar. Okuldaki karmaşa yetmezmiş gibi Vampirler ve Avcılar Konseylerinin dışarıdan müdahaleleri ve beklenmedik bir cinayet de işin içine girince karışiverir Cross Academy ve şu an Vampire Knight Guilty adlı yeni sezonyuyla devam etmeyecek olan bu animede gördüğümüz üzere kabak Yuuki ve Zero'nun başına patlamaktadır sürekli. Yuuki'nin geçmiş ile ilgili gizem perdesinin etkisi ve tüm vampirler tarafından saygı gösterilen saf kan vampir soyundan Kaname'nin inanılmaz karizmasıyla sizi daha ilk bölümde etkisi altına alacak bu animeye göz atmadan geçmeyin derim. ☺ MERİC

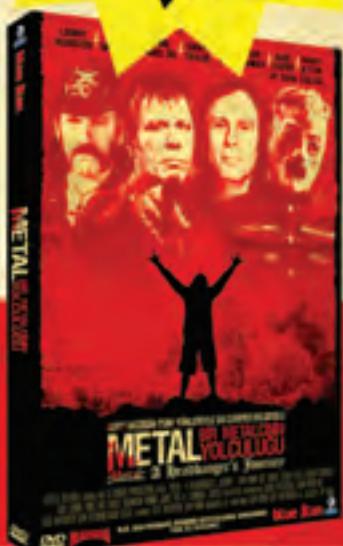




SONY MUSIC'TEN 2008'İN
EN İYİLERİNE OY VEREN
İLK 200 KİŞİYE
CD/DVD/PLAK

4 DEV POSTER
(CHRISTINA AGUILERA
HIGH SCHOOL MUSICAL
THE RASMUS
A.R.O.G.)

blue Jean
ILE BIRLIKTE
HERKESE
DVD



HEADBANG'DE BU AY

PROGRESİF METAL
DOSYASI
LACUNA COIL
DIMMU BORGIR
SEPULTURA
BEHEMOTH
FIREWIND U.D.O.
TESLA
IN THIS MOMENT
MISERY INDEX
DAVID ELLEFSON
MORIBUND OBLIVION

BLUE JEAN'DE BU AY

AVRIL LAVIGNE
FALL OUT BOY
MICHAEL JACKSON
ANASTACIA
CHRISTINA AGUILERA
BEDÜK
SUGABABES
LUDACRIS
SCOTT WEILAND
BRITNEY SPEARS
ATHENA

SERT MUZİĞİN TÜM YÖNLERİYLE EN ÇARPICI BELGESELİ

METAL BİR METALCİNİN
YOLCULUGU
Metal: A Headbanger's Journey

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

DB
Dünya Birlik Fırsatı

işgal

Sıkıldım, hem de çok... internetten sıkıldım, TV'den sıkıldım, okuldan sıkıldım, evden sıkıldım, yoldan sıkıldım, insandan sıkıldım. Üç - beş arkadaşla bir haftada bir gün içmek ve evde tek başına film izlemekten başka bir şey yapmak istemiyorum. Depresiyor muyum ne? Katatonia'dan Deadhouse'u 20 bin kere dinlemenin etkisi olabilir mi bilmiyorum.

Bilmiyorum ki... Belki de geçen ay muhtara gelen bir kağıt münasebetiyle askere gitme travmasının nüksetmesiyle ilgilidir, elimi kaldırıramaya mecalim yok. Bir - iki ay içinde gidilecek, yatılacak, kalkılacak, gelince pusula kuzeyi gösterecek büyük ihtimalle. Askerde görüşemezsek Danimarka'da veya İsveç'te görüşürüz! ND
gocan@gmail.com / myspace.com/gocan

DARKTHRON

Dark Thrones and Black Flags

Boşuna mı gitmek istiyoruz kardeşim oralara! Adamlar takılıyorlar istedikleri gibi. Şu Darkthrone kadar özendiğim başka grup yoktur. Ne Iron Maiden, ne Motörhead, ne Metallica... İki tip, kuruyorlar grubu 15 - 16 yaşlarında, ilkin death metal yapıyorlar albümlerini, olmuyor black metale döndürüyorlar ama ne döndürüş... Kralı oluyorlar, tanrıları oluyorlar Norgeç'in! Süper teknik yok, ruh var, kasmak yok, devam ediyorlar, her albümde kültürler yazıyorlar, öncülüğünü yapıyorlar ikinci nesil metalin, Celtic Frost ve Venom hastası bu tipler.

Geçen yıl yazmıştım F.O.A.D. albümlerini çi-kardıklarında, ne kadar güzel ve özenlesmiş yolda olduklarını bu ikilinin. Klise bir şekilde köklere dönüş, eski yaptıklarını inkar edercesine "pişmanım hakim bey" tavrı değişti yaptıkları. Kafalarının dikine (ki bazı fanlarını mutsuz edecek şekilde) takır takır yazdılar albümlerinin üzerine, kültür heavy metal albümlere taptıklarını, Motörhead'den King Diamond'dan örnekler verdiler. Albümdeki

şarkılar da punk-metal-black karışımı bir şey olmuştu. Zaten bir önceki albümleri The Cult is Alive'dan bir kılanma yaşanmıştı.

Bu albüm de o tarzda, aynı punk tavırla yapılmış. Belki bir öncekine nazaran daha black metalengiz denebilir. Benim dinlemediğim ve dillendirmekten hoşlandığım "patlak müzik" tarzında. Dimmu Borgir değil, Emperor değil, Dream Theater hiç değil :) İki kişi biri davul, biri gitar-vokal, bası verecek adam da bulamamışlar, ikisi alıyorlar ellerine deştire deştire. Oh ne güzel memleket! 20 senelik grup, konser yok, dağda, ormanda yaşıyorsun, şehre inince içip sıyorsun... Ben Metallica'ya niye özeneyim ki arkadaş, sinir - stres...

Albümden şarkı örnekleri vermek gereki- se Hiking Metal Punks derim ben. Tavrı da ortaya koyan bir şarkısı. Myspace sayfalarında da tek o şarkıyı koymuşlar albümden.

Son söz: Çok derinlemesine girmeden eğlenceli ve güzel metal bir albüm dinlemek isteyenlere tavsiyemdir, blackçılere de...





SATYRICON The Age of Nero

Yazın çıkan EP'yi takiben albüm geldi Satyricon'dan. EP'den My Skin is Cold şarkısı albümde, albümün digipack'ine o EP'yi de gömmüşler, tek alacaksanız sekiz şarkından oluşan bir albüm.

Geçen EP'yi yazarken baya geyik yapmıştım, şimdi o kadar geyige gerek yok gibi; aynı tarz gidiyor Satyricon. My Skin is Cold'u dinlediyseniz, albüm de aynı diyebilirim. Zaten 2000 sonrası basit, tekdüze bir tarzda gidiyor Satyricon. Ama oturttular böyle ve dinleniyor da, seviliyor da sanırım. Norveç'in rockstarları arasında sayılan adamlardan Satyr zaten. Birçok grupta konuk müzisyen olarak katılan Satyr, bu albümde de vokal - git - bas - klavye görevlerini üstlenmiş, "one man army" gruptardan uzun zamandır Satyricon. (İsimden bil.)

Albüm fanları mutlu eder, daha önce dinlememiş, merak eden metalciyi de gazlandırmış, adamları bir de konserde izlesek dadından yinmez!

SIX FEET UNDER Death Rituals

I love you death metal! :) Yaş 30 oldu hala hastasıym death metalin. Yaşlılarım albay oldu lan! Ben daha doymadım anasını satıyorum ayılığa :)



Gerçi grup elemanları doyamamış, ben ne doyacağım arkadaş, Chris Barnes baba 41 yaşında maşaallah! Hala adam kesiyorlar, kan içiyorlar şarkılarda! Dünyanın en naif adamlarından Mikael Akerfelt bir vokal yapıyor, karşıla dağlar yıkıyor; bitmez bu aşk!

Six Feet Under'in albümü görünce pek heveslenmemiştüm aslında. Bir önceki albüm pek bi'sallama gelmişti bana. Bunu takar takmaz ilk şarkida hah dedim. Süper bir intro ile giriyor şarkı, eski Thrash gruplarının ballad'ları gibi. Sonra coşuyor o ayrı. Ama kaliteyi ilk şarkidan anlıyorsun. Albümün geneli çok iyi, sanki eskiye dönüş gibi, Florida death metalinin sağlam riff'leri seziliyor. Cannibal Corpse'dan ayrılma nedenini tam bilmiyorum ama Chris Barnes bu grubu kurduktan sonra death metal klişelerinden uzak, rock'n roll'a kadar uzanan bir çizgide şarkılar

yapmıştır. Grubun yeri farklıdır bu yüzden death metal camiasında. Açıkçası ben de yeni bir şeyler arıyorum artık, Cannibal Corpse iyi hoş da, 20 yıldır sıkılmadılar aynı car car car kafa silkiyorlar! Dinliyoruz da işte hatır gönül işi biraz da...

Neyse albüme dönersek... Akılda kalıcı riff'lerden oluşan, her şarkının içinde gelgitleri olan, sololarla süslenmiş bir albüm olmuş. Six Feet Under'in en iyi albümle-rinden biri diyebilirim rahatlıkla. Albümü dinlerken "hah şu şarkıyı akımda tutayım da, yazda ayrıcana belirteyim" dediğim dört beş şarkı oldu, ki boynum tutuldu TV'ye dönmekten. (Ses sistemi arkada hafız biliyon mu...)

İlk şarkısı Death by Machete, sonra None will Escape, Eulogy for the Undead (ki en bomba şarkısı bu bence), Bastard (tam bir SFU klasiği olabilecek tarzda) ve Shot in the Head, bahsettiğim şarkılar.

ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

Bu ay yeni bir köşemiz var arkadaşlar; fantezi ve bilim kurgu seven, Rol Yapma Oyunları oynayan herkes için bir buluşma noktası...

Bu köşenin amacı nedir? Burada ne olacak? Tabii ki ağırlıklı olarak FRP ve RPG ile ilgili yazilar olacak. Yeni başlayan oyuncular ve hikaye anlatıcılar için yol yordam bilgisi, diyarlar,ırklar, sınıflar, kural sistemleri, işin kültürü ve adabı yer alacak. Camiadan etkinlik haberleri, Türk hikaye anlatıcılarının kendi evrenlerine, kurallarına, yaratımlarına yer vereceğiz. Dergide ayrılabilecek yer çok kısıtlı olduğundan buraya sığmayan içeriği internet sitesine de taşıracağız. Hem burada, hem de yeni LEVEL Online'da size anlatacaklarınızın yanında, sizin yolladığınız haberler, hikayeler, fanzinler, resimler ve daha fazlası yer alacak. "Community Service" tabir edilen amme hizmeti veya kamu iktisadi teşebbüsü gözüyle bakabilirsiniz buraya.

Dedeler torunlarına, anne - baba çocuklarına masallar anlatır. Çocuk düşlere dalar, bazen geçmiş çağlarda ejderhalarla savaşır, bazen bir yelkenliyle Ay'a gider. Dünyanın derdinden, tasasından kaçmak için yetişkinler de hikayeler anlatır, bir arada yerler, içерler, güller ve ağları... Bu, dün de böyledi, bugün de böyle; teknoloji gelişse de insan doğası değişmiyor anlayacağınız. Günümüzün modern ritüelleri, bundan binlerce yıl öncesinden farklı değil mi? Yine toplanıp bir arada yiyecek, birbirimize hikayeler anlatıyoruz. Bir arkadaşımız kız arkadaşından ayrıldığında "Gel birader, oturup bir şeyler içelim, dök içini." demiyor muyuz? Bir arada yaşamaya ihtiyaç duyuyor ama tatmin olduktan sonra yalnızlık arzuluyoruz. Ve ne yapıyoruz? Kaçıyoruz! Fiziksel olarak kaçmak tek başına yetersiz olduğundan zihnen kaçıyoruz. Kafamızı dolduran aptal düşünce yığınlarından, anlamsızlıkтан, bunalımdan kaçıyoruz. Her şeyi olduğu gibi bırakıp düşlere yelken açıyoruz, zihnimiz boş kalamadığından sevdigimiz şeyleri düşünüp yüceleştirek kendimize bir hayal alemi yaratıyoruz. Sonra ne oluyor? İçinden çıkmaz görünen imkansız problemlere, hayatınsı "kendi kendini yok etmeye" sürükleyen sorumlara tamamen boş vermişken çözüm buluyor, bir anda aydınlığa çırıp huzura kavuşuyoruz.

Ali "Aleister" Güngör

FRP'ye giriş> Selamlar, bu sayfayı merakla okuyan FRPdaşlarım! Başlığımız, lise müfredatından fırlamış gibi dursa da ("Ah nerede!" diyenleri duuyorum.), konumuz bütün zaman dilimlerini kapsayan bir olgu. FRP dediğimiz şey, Adem ile Havva'dan galaksiler arası yolculuğu, Elfler'den günümüz dünyasının monotonluğuna kadar birçok zaman diliminde yaşamamızı, olanı biteni görme, kafamız ve oyun yöneticisinin (Kendileri ortamlarda Dungeon Master, kısaca DM olarak bilinir.) kafasına göre oyunu yönlendirmemize olanak sağlar. Fantasy Role Playing, Fantastik Rol Yapma oyunudur. Çok bilinen bir diğer terim olan RPG'den ayrılma noktası, FRP'nin tamamıyla fantastik kurguları isteyen bir kitleye hitap etmesidir. RPG -daha çok- yakın geçmiş, günümüz, yakın gelecek ve siberistik zaman dilimlerini kapsar. Oynamak için sadece bir adet DM'ınız ve oyuncunuz olması bile yeterlidir. Toplamda kalınlığı birlerce sayfayı bulan kitaplar, zar setleri ve ekstra ekipmanlar ile süslü ve maksimum zevkli bir şekilde de oynayabilirsiniz. *Terimler kalabalık ve haliyle korkutucu görünenebilir; dert etmeyin, kısa zamanda alışacaksınız.*

FRP'ye başlamannı en güzel yolu, çevrenizde Yüzüklerin Efendisi, Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar gibi çeşitli diyarlardan kitapları okuyan insanları cimbızla çırıp almaktan geçer. Bu insanların çevresinde mutlaka bir ya da birkaç DM bulunur. Böylece siz de bitmeyen maceralara bir şekilde dahil olursunuz. Dahil olunduktan sonra en büyük problem kendinizi kapturabileceğiniz bir oyun bulmaktır. Bu ne demek? Hayatını üstünde kazanan kaslı barbar mı, kablolardı arasında dolmuş ve gözlükleri şişe dibini geçmiş bir hacker mı, yoksa tüfeği tutukluk yapmış ve üzerine dişleri bilenmiş Nazi K9'ları koşan bir Amerikan askeri mi olmak istersiniz? Gecenin karanlığında kendine av arayan bir vampiri oynamaya şansınızda var. Bu seçiminiz size, oynayacağınız oyunun dünyasını seçmenizi sağlayacaktır. Çok fazla detaylı olan bu konuya zamanla inceleyip size sunacağım.

Dünyayı seçip seçtiğiniz dünyada oynayacağınız sınıfı da DM vasıtıyla belirledikten sonra -seçtiğiniz dünyaya göre- barbar, öğrenci ya da türli efendi ya da psikopat karakter olma şansınız var. Geliyoruz asıl soruya: Nasıl oynanır? Her dünyanın kendine has kurallarının birleşimi ile oluşturulmuş kural kitapları vardır. DM kişisi bunları hatim etmiş ya da kendi dünyasını kendisi yaratmış, kurallarını Hammurabi gibi koymuş biridir. Titizlik gösterilen bir mevzudur; DM'in sözünden oyun içinde çıkmamaya özen gösteriniz, sıcak içiniz!

DM'in sözü kanundur!

Genel olarak oyuna başladığınızda oyun içinde sizi temsil eden bir karakter yaratılır; ayen şu an yaşadığınız gibi. Kişisel zevklerinizden korkularınıza, göz renginizden hayat felsefenize kadar tamamen

size özgü bir birey olarak yer alırsınız oyunda. Sonrasında -hikayenin aksına göre- DM'in gizli dünyasındaki labirentleri aşınlamaya başlarınız. "Acaba bu hikayedeki asıl amaç ne?", "DM bizden ne istiyor?" gibi soruların cevaplarını arken bir yandan da hikayedeki sona ulaşmaya çalışırsınız. Herhangi bir şeyi yaparken "Kapıyı yokluyorum, kilitli mi değil mi?" benzeri cümle kalıpları ile hamlenizi yaparsınız. Tabii artık işin piri olmuşsanız "Şöyle bir amuda kalkıyorum, kılıcımı tek elimle çekip adamın üzerine sıçriyorum, ardından da Taksim'deki dönerciler gibi adamın filetosunu çıkarıyorum." gibi, benzerini sadece filmlerde görebileceğiniz sahneler yaratıbilsiniz belki. "Belki" diyorum çünkü her başarılı hareketin ardında bir kadın değil, yüksek gelen bir zar vardır. Bayan okurlarımız ve oyuncularımız alınmasınlar, zar tutmayı öğreşsinler!

Vuruyorum! Acemi bir oyuncunun en çok söylediği, DM'i çileden çıkaran bir sözdür bu. Çünkü oyuncu durumu anlamamış, düşünmemiş, kendini oygun içinde geçtiği dünyaya ve sahneye kaptırmamış. Oyuncuların, elliñindeki kılıçlardan önce kafalarını kullanmaları gereklidir!

Kismet> Geldik en can alıcı noktaya. Her Türk gencinin, hayatında bir kez olsun zar seti gördüğünde "Aaa, tavla zar!" tepkisine yol açan altılık zarı da bünyesinde barındırın, yedi zardan oluşan bir settir. Piyasada muhtelif renk ve desenlerde hazırlanmış, farklı motiflerle işlenmiş zarlar bulabilirsiniz. Yapılacak hareketler, araştırmalar ve olası bir çok durum için zar atılır. Oynanılan dünyaya göre kurallarına bakarak zar kullanım çeşitleri hakkında detaylı bilgiye ulaşılabilir.

Kural kitabını aldık, okuduk. Zar setini temin ettik. Üzerine bir de DM bulduk. DM, elinde bir torba dolusu oyuncakla geldi! Şoka girdik! Sakın olup yavaşça arkana yaslanın; onlar oyuncak değil, figür ayrıca. Oyunların keyfi ve çeşitliliği adına oyun içi karakterlerin minyatürlerini temin eden DM'ler, oyuncularına oyunu anlatırken hem daha az yorum, hem de görsel açıdan akılda kalıcı işlere imza atarlar. *Hikaye DM'in olsa da, zarlar ve sistem, oyunun farklı şekillerde gelişmesini sağlayan, oyuna yeniden oynanabilirlik katır ve bu sayede hikayeyi yazanın bile şaşırıp eğlenmesini sağlayan en önemli unsurlardandır.*

Oyun stilleri ve Convention'lar, giriş aşamasında sizlere söyleyebileceğimiz son sözlerimizdir. Oyunlar her zaman sürekli, uzun soluklu ve sonu evlilikle biten ilişkilere benzemez. Kimi DM'ler bazen One Shot dediğimiz tek atımlık oyular açarlar. Muhtemelen de devamı gelmeyecek oyullardır ve üzüllerək söyleyorum ki bu oyullardaki oyuncuların hepsi ölü, DM'se acı acı güller. Convention oyunu olarak da bilinir ve genelde açılan oyna, sistemi bilen oyuncuların buluşması istenir. Zaman kısıtlıdır ve bilmeyen oyuncu, bilen oyunculara ayak bağı olacaktır. Tökezleyen atı vurular hesabı, en zayıf halka olmak vardır oyunun içinde.

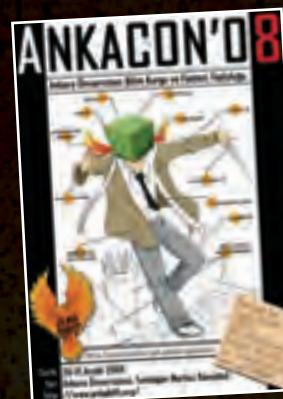
Convention kayıtlarında, "gerekен oyuncu deneyimi" kısmına mutlaka bakın. Tecrübesiz oyuncular için de tonla oyun açılmakta, senaryolar buna göre hazırlanmakta ve DM'ler oyunculara gayet hoşgörülü davranışlardır. Tecrübe seviyeye uygun seçim yapın kısacası.

Bir diğeri ise epik bir aşk hikayesine benzenen uzun oyullardır. Benim bildığım en uzun soluklu oyun, bir arkadaş grubumun yaklaşık dokuz senedir oynadığı ve sonunun nereye varacağını merakla beklediğim Dungeons & Dragons oyundur. Aynı ekleme uzun soluklu oynamanın en güzel yanlarından biri, bir önceki oyunun geyikleriyle oyun haricinde de eğlenebilmektir. En beter durum ise birçok insanın, birbirine oyun için isimleriyle hitap etmesi. Hepimizin ortak derdi ama seviyoruz. Yakın çevrem de dahil olmak üzere (Kız arkadaşım bile!) birçok insan bana Razor diye hitap ediyor. Şikayetçi miyim? Tabii ki hayır! Anlayacağınız, FRP - RPG sosyal bir aktivitedir; bilgi ve insan, en temel gereksinimlerdir. Bilgili insan bulmak suretiyle iki ihtiyaç birden karşılanabilir. Ancak bu insanların da ihtiyacı dinlenilmektir! İlgi, dikkat ve alaka gösterin, geyik - makara güzeldir ama karşılıklı saygı olmadıkta sonra uzun bir beraberliği unutun!

Gelecek ay görüşmek üzere, bize yazın! agungor@level.com.tr



Ayın Şarkısı: Blind Guardian - Harvester of Sorrow
Ayın Filmi: Conan the Destroyer
Ayın Oyunu: Baldur's Gate



21 Aralık'ta, Ankara'da, Ankara Üniversitesi bilim kurgu ve fantezi Topluluğu'nun düzenlediği AnkaCON var. Daha fazla bilgi için: www.ankabkft.org

Kafa Ayarı

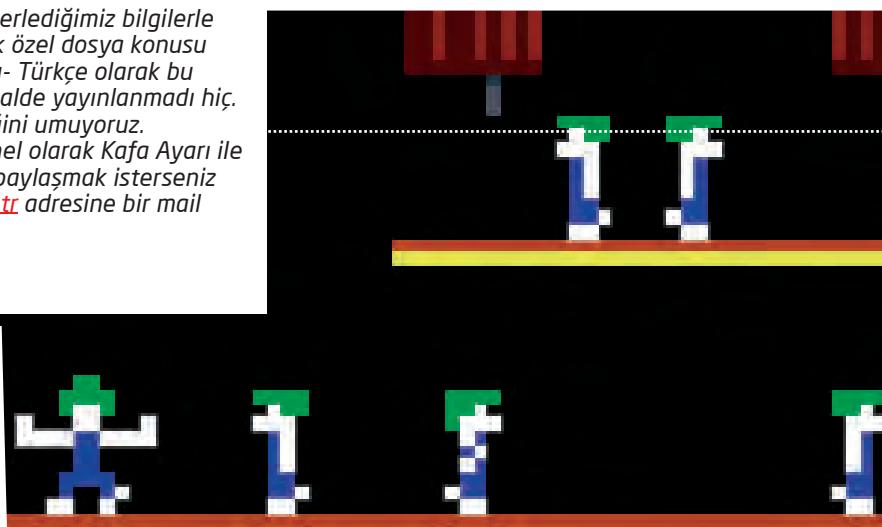
Yeni yazı dizisi

Bir süredir Kafa Ayarı sayfalarında yer vermek için özel bir konu üzerinde çalışıyoruz. Çalışmalarımız sona erdiğinde göre "Oyunların Tarihçesi" yazı dizisine başlayabiliriz. Her şeyi en baştan ele alarak, oyunların günümüze kadar geçirdiği evreleri, tarihsel önemli dönemleri, sektörü ve tabii ki oyuncuları konu alan bu yazının ilk bölümünü bu ayki Kafa Ayarı'nda bulabilirsiniz. Pek çok

farklı kaynaktan derlediğimiz bilgilerle oluşturulan bu çok özel dosya konusu -bildiğim kadaryla- Türkçe olarak bu kadar detaylı bir halde yayınlanmadı hiç. Hoşunuza gideceğini umuyoruz.

Yazı dizisi ve genel olarak Kafa Ayarı ile ilgili görüşlerinizi paylaşmak isterseniz unocel@level.com.tr adresine bir mail atmanız yeterli.

Ümit Öncel



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay sizler için takoz bilgisayarınızın görüp görebileceği en iyi oyunlardan birkaçını seçtik. Hepsi kendi türünde gelmiş geçmiş en iyiler arasında yer alan bu unutulmaz oyunlar, eminim ki pek çoğunuza hala ilk günkü kadar eğlenceli gelecek.

FRONTIER: ELITE 2**YIL 1993****TÜR Simülasyon, Ticaret****YAPIM GameTek****DAĞITIM GameTek, Konami**

1985 yılında piyasaya çıkan Elite, pek çok oyuncu tarafından son derece başarılı bulunmuştur. 1993 yılında yapılan bu devam oyununda da üreticiler, pek çok açıdan orjinaline sadık kalarak, oyuncuların zaten beğenmiş oldukları oyunda gereksiz riske girmemeyi tercih ettiler. Böyle ortaya aynı serinin, aynı başarıyı sürdürün ikinci oyunu çıkmış oldu.

Oyunda, ilk Elite'tan tanıdığımız Jameson'in torunlarından biri rolündesiniz. Büyük babasından kalan sınırlı miktarda para ve bir uzay gemisi ile bu kez 3200 yılindayız. Oyundaki en büyük uğraşınız ticaret olacak. Önceden belirlenmiş görevler yer almadiği için, hemen her konuda tamamen özgürlük

sünüz. Yapmanız gereken, her tüccarın en iyi bildiği şey; ucuza alıp pahalıya satmak. Fakat bunun için alıp satacağınız malların farklı gezegenlerdeki fiyatlarını biliyor olmalısınız. Oyunun başlarında yapacağınız yolculuklar daha çok bu amaca yönelik keşif görevleri olacak, dolaşım fiyatlarına bakacağınız. Ayrıca zaman içerisinde, özellikle yasa dışı malzemelerin ticaretinden nasıl zengin olabileceğinizi ve aynı malzemelerin nasıl güvenlik güçleriyle başınızı belya sokacığını öğreneceksiniz. Gezebileceğiniz yaklaşık 100 milyar farklı gezegen olduğunu düşünecek olursak, tüm bunları öğrenmek ve bol bol eğlencem için yeterince vaktiniz olacağını söyleyebiliriz.

PRINCE OF PERSIA**YIL 1989****TÜR Platform****YAPIM Broderbund****DAĞITIM Broderbund**

1989 yılında Jordan Mecher tarafından

geliştirilen Prince of Persia, kendi alanında çığır açan bir oyun oldu. Her şeyden önce, grafikleri ve animasyonları daha önce gördüğümüz hemen hiçbir şeye benzemiyordu. Hareket animasyonlarındaki akıcılık, oyuncuların kısa zamanda Prince of Persia'ya aşık olmasına yol açtı.

Oyunun hikayesi, Pers Sultanı'nın bir savaş için uzaklara gitmesi ve kötü kalpli vezirinin bunu tahta çıkmak için mükemmel bir fırsat olarak görmesiyle başlıyor. Bir kötü karakterden bekleyeceğiniz gibi vezirin çeşitli hain planları var. Hazır Sultan ortada yokken kızıyla evlenmek ve tahtta hak iddia etmek istiyor. Ama tabii ki hiç bir asıl prenses, babasının tahtına göz dikten kötü vezirle evlenmek istemez. Vezir bu durum üzerine prensesi zindanlara atıyor ve ona kendisi ile

evlenmeye karar vermesi veya orada ölmesi için bir saat süre veriyor. İşte siz bu noktada devreye giriyor ve aşık olduğunuz prensesini kurtarmaya çalışıyorsunuz. Tuzakları ve bölgüleri hızla aşmalı, düşmanları kılıç dövüşünde yenerek sonunda veziri etkisiz hale getirmelisiniz. Oyunun gerçek zamanlı olması ve tüm bunları gerçekten bir saat içerisinde yapmak zorunda olmanız, Prince of Persia'nın hem eğlenceli, hem de daha zor olmasına yol açıyor.

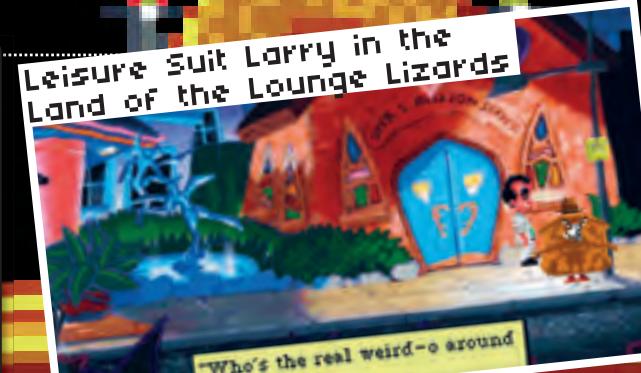
LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS**YIL 1987****TÜR Adventure****YAPIM Sierra****DAĞITIM Sierra**

Oyun dünyasının gelmiş geçmiş en beceriksiz, en tahlisiz ve keyifli

KULAKLARINIZIN PASI SİLİNİN



Eski oyunları oynayacak cihazları bulmakta giderek zorlandığımız günlere dayanıyoruz. Bu aynı zamanda, oyunların kendine has ve nostalji dolu müziklerinden de uzak kaldığımız anlamına geliyor. Eğer siz de eski oyunların müziklerini özleyenlerden seniz size iyi bir haberimiz var. Dört yıl önce internet üzerinden yayın hayatına başlayan ama maddi imkansızlıklar nedeniyle hayatı kalmakta zorlanan Retro Arcade Radio geri döndü. Internet üzerinden Donkey Kong, Defender veya Pac-Man melodilerini dinlemek için tek yapmanız gereken www.retroarcaderadio.com adresine girmek.



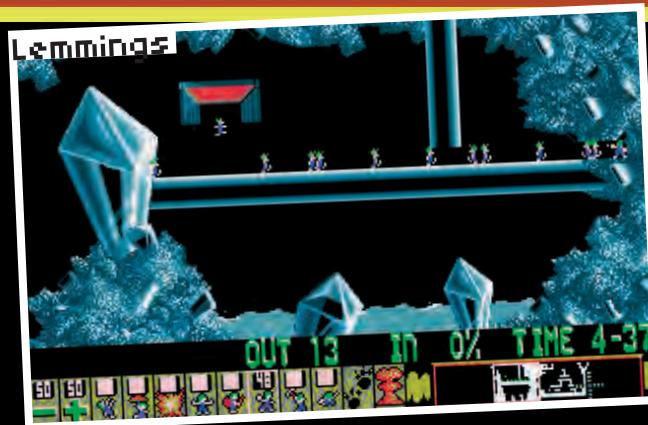


PC VE PS İÇİN ESKİ MODA JOYSTICK



İlk eski arcade oyunlarını oynarken gamepad yerine bu joystick'i tercih etmek isteyen çok fazla oyuncu olacaktır.

Oyunları oynamak için en göstergeli ya da en fonksiyonlu joystick'lere ihtiyacınız yoktur. Bazı oyunları, o oyunlara özgü kumanda cihazlarıyla çok daha keyifle oynayabilirsiniz. İşte bizler gibi "eski kafalı" insanlar için özel olarak üretilmiş bir joystick. Cihaz PC, PlayStation 3 ve -özel bir arabirim sayesinde- PlayStation 2 için kullanılabilir. Özellikle eski arcade oyunlarını oynarken gamepad yerine bu joystick'i tercih etmek isteyen çok fazla oyuncu olacaktır.



karakterlerinden biri Larry Laffer. 1987 yılında adventure konusunda uzman bir firma olan Sierra tarafından piyasaya sürüldüğünde, o zamanlar için sıra dışı sayılabilcek konusu ve esprili yaklaşımı ile büyük ses getirmiştir. Cinsel içerikli konusu ve beklenmedik anlarda karşılaşılan mizahi yönü, Larry serisini uzun zaman unutulmayacak bir oyun haline getirdi. O kadar ki, Sierra şu anda 2009 yılında piyasaya çıkarcak olan serinin 8. Oyununu geliştirmekle meşgul.

Serinin bu ilk oyunda 40 yaşında bir bakır olan Larry, kadınlarla olan makus talihini yenmek için günahlar şehir "Lost Wages"e gitmeye karar veriyor. Sizin yapmanız gereken; buradayken ziyaret ettiğiniz ilginç mekanlarda ve tanıştığı kadınlarla çırparacağı sorunları çözmek. Larry'nin sakarlıklarını ve pek de çekici sayılamayacak görünüşü ile bunun kolay bir iş olmayacağına emin olabilirsiniz.

Oyun bugün bile pek çok oyuncu tarafından sıkılıkla oynanıyor ve takıldığınız bölümlerle ilgili internet üzerinden yardım bulmanız hiç de zor değil.

WINGS OF FURY

YIL 1989

TÜR Aksiyon

YAPIM Broderbund

DAĞITIM Broderbund

Piyasada rastlayabileceğiniz sayısız İkinci Dünya Savaşı oyunu arasında Wings of Fury'nin özel bir yeri vardır. Piyasaya çıktığı 1989 yılında benzerleri arasından

rahatlıkla sıyrılan oyun, kısa süre içerisinde önemli satış rakamlarına ulaştı. Aslında oyun ilk olarak 1987 yılında Apple II için hazırlanmıştı. Kısa sürede ün, Apple dışındaki bilgisayar ve oyun platformu sahiplerinin de ilgisini çekti ve 1989 yılında DOS'a uyarlanan oyun, 1990 yılında Amiga, Commodore 64 ve Amstrad için de geliştirildi.

Oyunda ikinci Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesinde, Japonlarla savaşan bir Amerikan pilotunu canlandıryorsunuz. ABD'nin en ünlü uçaklarından biri olan F6 Hellcat ile Japon adaları civarında görev alıyorsunuz. Amacınız, size verilen bütün hedefleri yok etmek. Hedefleriniz arasında çeşitli yer hedefleri olduğu gibi, düşman uçakları ve hatta düşman gemileri de bulunuyor. Uçağınızda farklı hedeflere karşı kullanabileceğiniz çeşitli silahlarınız var. Hava görevleri için makineli tüfek, yer ve deniz hedeflerine karşı ise çeşitli bombalar kullanabilirsiniz.

Oyunda bir gözünüz sürekli yakıt göstergesinde olmalı. Yakıtınız azaldığında uçak gemisine dönmezseniz, kendisi az önce bomba yağırdığınız adaya doğru hızla düberken bulabilirsiniz.

LEMMINGS

YIL 1991

TÜR Bulmaca

YAPIM DMA Design

DAĞITIM Psygnosis

Eski bir oyuncu olup da Lemmings adını duymayan yoktur. Oynamış olmanız gerekmek, kesintilikle bir yerde o meşhur "Oh No!" seslerine maruz kalmışsınızdır. Oyunu oynadığımdan beri ne kadar zaman geçtiğini hatırlayamıyorum bile. Ama bazı bölümler nasıl hafızama kazınmışa, oraya buraya yürüyen Lemming'lerle birlikte hala gözümün önünde. Hatta bu oyun rüyama giren ilk oyun bile olmuştu! İşin güzel yanı, bu "suronları" yaşayan tek kişi olmadığı bilmek. Benim gibi pek çok arkadaşım da zamanında bu oyunun pençesinden kurtulamamıştı.

Tam 120 farklı bölümü olan ve temel amacınız sevimli ama bir o kadar da akılsız Lemming'leri bir yerden bir yere götürmek. Lemming'ler ile uğraşmanın zor yanı, onları asla kendi başlarına bırakamamak. Çünkü bir kez yürümeye başladıklarında, onları durdurmak veya yönlerini değiştiren bir şey yoksa, doğrudan doğruya belanın üstüne gidiyorlar. Sizin yapmanız gereken, farklı Lemming'lere farklı görevler ve araçlar vererek asıl gitmeleri gereken yere sağ salim ulaşmanızı sağlamak. Bazıları uçurumun kenarında ellerini yana açarak gelen arkadaşlarını geri döndürebilir. Kimisi inşa ettiği köprü ile onları diğer tarafa geçirebilir. Araçların bölüme göre sınırlı sayıda ve çeşitte olması sizinizi zorlaştıran, düşünmenizi gerektiren hatta sizi çatlatan ama oyunu bir o kadar da bağlayıcı yapan bir diğer bir faktör.



→

KAFALARINI AYARI

MAYHEM IN MONSTERLAND WII'DE



Commodore 64 günlerinden Mayhem in Monsterland'ı hatırlayan var mı? C64'üm, grafik çipindeki bir hatayu kullanarak, normal şartlarda mümkün olmayacak grafiklere sahip olan ve piyasaya çıktığı 1993 yılındaki pek çok incelemede tam

puan almayı başaran bir oyundu. Şimdi de Wii'nin yeni bir armağanı olarak geri döndü Mayhem in Monsterland.



Arkeologlar tarih öncesinden kalma mağara duvarlarında, ilk oyunların izlerine rastladılar.



Eski zaman oyunlarının bir kısmını müzelerde görmek mümkün.

→ OYUNLARIN TARİHİ

2007 yılı pek çok endüstri için oldukça hareketli geçti. Özellikle de eğlence endüstrisi için. Merakla beklenen Spider-Man 3 filmi ilk haftasında 151 milyon dolarlık hasılata ulaştı. Harry Potter'in son kitabı ilk günde 166 milyon dolarlık satış yaptı. Ama bizim özellikle ilgimizi çeken, sinema ve edebiyat devlerini geride bırakan Halo 3 oldu. İlk gününde tam 170 milyon dolarlık satışa ulaşarak, artık oyun endüstrisinin resmi olarak film ve yayıncılık sektörlerinin tahtına göz diktigini ispatlamış oldu. Peki sadece 35 yıllık bir sektör, nasıl bu yüz yıllık devlerle yarışır hale geldi? Çoğu kişinin hala "çocuk işi" veya "vakit kaybı" diye değerlendirdiği oyunlar, nasıl oldu da milyar dolarlık bir pazar haline geldi? Tüm bunları anlamak için zamanda bir yolculuk yapmamız gerekiyor. Oyunların ilk günlerine dönüp, masum bir hobiden, devasa bir sektörne nasıl dönüştüğüne bakacağız.

Gaz ve toz bulutu sonrası

İnteraktif video oyunlarının tarihini incelerken, eğer çok daha eskilere, internette, bilgisayarın, teknolojinin, hatta medeniyetin olmadığı zamanları hesaba katmazsa eksik bir iş yapmış oluruz. Çünkü bugün bahsettiğimiz oyunlar, aslında her zaman vardı. Bugünkü şekline dönüşmesi çok zaman aldı ama özünde hemen herşeyin aynı olduğu oyunlar, daha insanoğlu henüz mağaralarda yaşarken ve konuşma yeteneğine sahip

değilken bile vardı. Hatta çoğu inanışa göre insanların konuşma yeteneğinin olmaması, oyunların ortaya çıkışını hızlandırdı.

Zor bir gün geçirdikten sonra, omuzunda avlamlış olduğu bir geyik ile onu merakla bekleyen arkadaşlarının yanına gelen ilk insanlardan biri, o gün başından geçenleri paylaşmak istiyordu. Sözcükler yoktu ama yine de yerde yuvarlanarak, ucuna sıvrice bir taş bağlamış olduğu mızrağını savurur gibi yaparak avını nasıl öldürdüğünü gururla tasvir etmeye çalıştı. Seyircilerden

bazıları anladı, bazıları tarihin ilk "sussa da yemeğe başlasak" düşüncesini akıllarından geçirdi. Ama bu gösteriden özellikle mağarada birbirlerine sokulmuş, meraklı gözlerle bakan çocukların etkilendiler. Ertesi gün erkekler yine ava gittiklerinde çocukların biri dün gördükleri avlanma tasvirlerini taklit etmeye başladı. Bir önceki gün gördüğü şekilde yerlerde yuvarlandı, ellerinde mızrak varmış gibi ileriye doğru savurdu. Diğer çocukların ona katılması

çok sürmedi. Bir süre sonra mağaradaki kadınların merakla ve tarihin ilk "çocuk işte" düşüncesini akıllarından geçirerek onları seyretmeye koymuldu.

O devirde gerçek silahları ve korunaklı olmayan insanlar için 30 ila 35 yaş çok uzun bir عمر ifade ediyordu. Çocuklar da mümkün olan en kısa zamanda yetişkinlerin becerilerine sahip olup, avlamalı ve daha önemli onları avlamaya çalışan hayvanlardan sakınabilemeliydi. Yetişkinleri tatlit eden bu tasvir oyunlarında başarılı olanlar daha uzun yaşıyor ve her gün mağarada onları

WINGS OF FURY GERİ DÖNDÜ



1987 yılının ünlü oyunu Wings of Fury, döneminin en iyi oyunları arasında sayılmış ve üreticisi Brøderbund'a büyük başarılar kazandırmıştı. Aradan epey zaman geçti ve nihayet flash ile yapılmış bir - iki farklı versiyonun çok daha ötesinde yenilikler içeren bir Wings of Fury üretildi. Üç boyutlu grafiklerle

çok daha geliştirilmiş olan Wings of Fury 2'yi www.wingsoffury2.com adresinden indirebilirsiniz.

ESKİ OYUN KARAKTERLERİ SPORE'DA



Spose'un karakter yaratma aracının, daha önce de amacı dışında kullanıldığına şahit olmuştu; hatta Maxis yetkilileri, Spore sunucularındaki -kullanıcılar tarafından üretilmiş- bazı cinsel içerikli karakterleri silmek zorunda kalmışlardı. Fakat bu kez karakterleri yaratınanlar, eski oyunların kahramanlarına göndermelerde bulunmuşlardır. Yaratıcı çalışmalar ile Pac-Man, Kirby ve hatta Bomberman bile yeniden yaratılmış.

M.Ö. 300'lü yıllardan kaldığı tahmin edilen bu zar, misirda bulundu.



Nintendo'nun eski yıllarda ürettiği oyun kağıtlarının bazıları.



Bilinen ilk ticari kutu oyunu: Mutluluk Malikanesi.

bekleyenlere tasvir edecek yeni badireler atlatıyorlardı.

İlk oyun araçları> Zaman içerisinde insanoğlu daha gelişmiş araç ve gereçler kullanmaya başladı. Hepsi özünde gündelik hayatını kolaylaştırmak için ortaya çıkmıştı ama çoğu kez bunlarda ustalaşmak, çocukların o aletlerle veya daha basit benzerleriyle oynamaktan geçiyordu. Bu sırada yetişkinler, çocukların oyun oynarken ne kadar keyif aldıklarını da farketti ve çok zaman geçmeden yetişkinler de kendi aralarında benzer aktivitelere bulunmaya başladılar. Yetişkinler oyunları biraz daha değiştirdiler, gündelik hayatlarındaki tecrübelerinden yavaş yavaş farklılaşımaya başladılar. Bu sayede yetişkinler de oyunları daha keyifli hale getirebiliyorlardı. Oyunlar için kullandıkları araçlar da değişmeye ve gelişmeye başladı.

Yakın tarihte yapılan arkeolojik çalışmalar 4000 ila 5000 yıldır insanların hayatı oyunların ve oyun araçlarının yer aldığı ortaya koyuyor. M.Ö. 2000'lü yıllarda insanlar, bugünkü dama ve satranç benzer oyunlarla ilgilenebildiler. Efsanelere göre Çin imparatoru Yao, M.Ö. 2200'lü yıllarda

oğluna disiplin, konsantrasyon ve dengeyi öğretmek amacıyla ilk Go oyunu hazırladı. Yazılı tarihte Go ile ilgili ilk kayıtlar M.Ö. 6. Yüzyıla ait ol�다, çoğu tarihi oyunun kökenlerinin daha eski olduğu konusunda hemfikir. M.Ö. 1000'lü yıllarda şapkasının rüzgarlarından uçup gitmesinden sıkılan bir Çinli, şapkasının ucuna ip bağladığında farkında olmadan ilk uçurtmayı icat etmiş oldu. Aynı yıllarda dünyanın farklı bir bölgesinde Misirli'lar tarihin ilk taş yo-yo'ları ile hem avlanıyor, hem de oynuyordu. Bundan yaklaşık 300 yıl sonra insanlar zarları keşfetti. Zarları aslında devrin kahinleri, gelecek ile ilgili tahminlerde bulunmak ya da tanrılarından mesaj almak için kullanıyordu. Ama insanların, şans faktörünün oyunlara daha çok eğlence kattığını farketmesi çok zaman almadı. Artık gündelik hayatı kullanılan araçların oyunlara malzeme olmasının ötesinde, insanlar sadece oyun için araçlar üretmeye başladılar. Bu sayede ilk kaykay benzeri araçlar M.S. 200'lü yıllarda İskandinavya'da ortaya çıktı. M.S. 969

yılında ise Asya'da insanlar taşlardan yapılmış ilk oyun kağıtları ile bugünkü briç ve benzeri oyunların temellerini atmaktaydı.

Oyunlar gelişiyor> Tüm bu oyular ve araçlar zaman içerisinde geliştirildi, modernize edildi ve varlıklarını sürdürdü. Fakat var olanlar hiçbir zaman insanlar için yeterli olmadı. Hep yeni bir şeylerin peşinde olanlar vardı. İlk kutu oyunu olarak bilinen Mutluluk Malikanesi, 1843 yılında Anne Abbot tarafından geliştirildi ve ABD'de satışa sunuldu. Artık oyuncular aileler için vazgeçilmez bir eğlence kaynağı ve sosyal bir araç haline gelmeye başlamıştı. 1901 yılında mağazalar vitrinlerinde dekoratif amaçlı ufak elektrikli trenler yerleştirmeye başladı. Üretici Lionel Tren Şirketi, bunları bir oyuncak olarak pazarlamayı hiç düşünmemiştir ama kısa zaman içerisinde insanlar bu elektrik trenleri evlerinde görmek için yoğun bir talep göstermeye başladılar. Diğer yandan 1900'lü yılların başında beri emlak ticareti, kira almak ve vergi

gibi konularda yoğunlaşmış birkaç kutu oyunu ortalıkta dolaşıyordu ama sanki düşünce tam olarak oturmamıştı. Hep bir şeyler eksiki. 1936 yılında bu eksik Parker Brothers' için çalışan Charles Darrow tarafından giderildi ve kısa zaman içerisinde dünyanın en ünlü kutu oyunu haline gelecek Monopoly, ilk kez piyasaya sürüldü.

Bu sırada dünyanın diğer ucundaki insanların bir kısmı oyun oynuyor, diğerleri de onlar için oyuncular üretiyordu. 1889 yılında Japonya'nın Kyoto şehrinde Fusajiro Yamauchi, el yapımı oyun kartları üretmek için bir şirket kurdu. Japonya'da Hanafuda olarak bilinen oyun için üretilen kağıtlar çok tutunca işler de büydü. Yamauchi'nın yıllar sonra çok daha önemli haline gelecek firmasının adı Nintendo idi.

Önümüzdeki ay: İlk etkileşimli video oyunlarının temelleri atılıyor. Ralph Baer adlı 29 yaşında genç bir hayalperest oyuncular televizyon kütüklarına siğdırılmaya çalışıyor.

OYUNCULARA KASKO İNDİRİMİ



Bir de oyunların hiçbir faydasının olmadığını söyleyler... ABD'deki büyük sigorta firmalarından biri, yakın zamanda başlattığı bir pilot çalışma ile, düzenli olarak bilgisayar oyunu oynayan sürücülere kaskoda indirim sağlayacak bir model geliştirdi. Firma yetkilileri, özellikle Jewel Diver gibi dikkat yoğunlaştırma üzerine kurulu olan oyunların, sürücülerini trafikte daha dikkatli ve tedbirli olmaya sevk ettiğini söyleyerek 50 ila 75 yaş arasındaki sürücülerini bu özel imkandan faydalannırmaya hazırlıyorlar. Yani oyun oynamak keyifle vakit geçirirken ya da eğlenerken öğrenmenin dışında bizlere üç- beş kuruş tasarruf da sağlayacak artık.

LEVEL'DAN YENİ YIL İNDİRİMİ

LEVEL'DAN
YENİ YIL
FIRSAT!!

~~78~~
YTL
yerine

45 YTL



ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

YENİ YIL FIRSATINI KAÇIRMAYIN!

KUDÜZ BİLEK Sadece KHAAN

Cenesinin altına sert bir aparkat çakıp ayaklarını yerden kesti. Havada süzülen talihsız adamı (hazır yere de düşmemişken) seri yumruk ve tekme kombinasyonlarıyla havada sektirip muhtemelen bir komboya imza attı. Enerjisi bitmek Ozereyken sık bir döner tekmeyle işini bitirdi ve bu raundu da "perfect" aldı...

Fakat bu dövüş oyununda bir sorun vardı. Rakibi, seri birkaç yumruk darbesiyle (yere paralel pozisyonda) havada sektirmek fizik kurallarına aykırı, aykırılıktan da öte komik bir durum değil miydi? Yani, bu havada seken şey futbol topu değil 150 kiloluk, iri kılım bir adamdı. Birak havalandırmayı kucaklayıp kaldırılamazsa bile. Ellerin birbirine kavuşmaz. Uzülsün haline...

Peki ya ellerindeki ışık hüzmesi? Yumruk mu vuruyorsun, havai fişek mi patlatıyorsun arkadaşım, ne yapıyorsun sen Allah aşığın? Bu nasıl dövüşmektir?... Elin bitiyor, ayakların parlıyor, olmadığı görevin parlıyor, yanıyor, bireyler... Dövüşü müsün büyüğün müsün nesin ben anlamıyorum ki? Gözükü dövüşüler demek ki bunlar yüzünüzden çıktı piyasaya. Adam bakamıyor ki rakibine, baktığı anda ışıl ışıl yiyor dayağı çünkü...

Tamam, diyelim ki rakibi havai fişeklerle kör edip top sektiricesine dövdük, ettik... İyi güzel ama bu sefer de başka bir yanılıcı çıkyordu karsımıza... Dayak yiyen rakibimiz kaç kiloluk bir adamdır ki yere düştüğünde taşı toprağı parçalayabiliyor?... Madem parçalanmıştı, peki o hasarı alan neden 5 sn. sonra kayboluyor ve eski parçalanmamış haline geri dönüyor?... Döner tekmenin hasını suratının ortasına yiyen adamımızın burnu bile kanamıyor ama sırtüstü düşüğü zemin sanki el bombası patlamışcasına hasar görüyor. İlginç...

Sonra, bu adamcağız öldü mü neldi bilmiyorum, başka bir rakip geldi... Bir bayan hem de... Adriana Lima'ya taş çıkartacak bir güzellik, hangi moda evinden alındığı belli olmayan dekolte bir elbise, yılan gibi kıvrak, garip dövüş stilileyse benim adama meydan okuyor?... "Ölmeye hazır mısın? Cesedine tükürecekmiş pislik!" falan diyor... "Bak yavrucum, kadın madım dinlemem yapıstırırm aduketi bögrüne" dememe kalmadan topuklu ayakkabısıyla bir koydu hatun, iki seksen uzattı yere. Ben dövüş boyunca havalarda süzüldüm, duvarları parçaladım, kör oldum, topal oldum... Hayır o kadar güzel modellemişler ki hatunu, endamını izlemekten vuramadım. Elim gitmedi kiyamadım... Yenildim...

Bu sefer o hatunu seçip oynayayıp bakalım nasılmış, derken annem girdi odaya. "Yavrum senin bugün doktorla randevun yok mu? Neden hazırlanmıyorsun?" diye sordu... Doğru ya, bugün kasımdaki dikişler alınacaktır, oyuna dalıp UNUTMUŞUM...

Yıçınlar...

Yağmurlar başladı, dergi ya da başka işler olmadığı zamanlar sabahın uykusu mahmuru ile camdan dışarı bakıp, günümü evde geçireceğim için mutlu oluyorum bazen. Sıcak çayımı veya kahvemi alıp günü çizgi romanlarla, mangaya ve biraz da dizileyle geçirdiğimde benden mutlusuydu yok. Odamın tadını çıkar-

Odamın tadını çıkartıyorum böyle yağmurlu günlerde...

tiyorum böyle yağmurlu günlerde... Canımı sikan kasım ayının bitmek üzere olması ve yaz başından bu yana hala adam gibi masaüstü oyun oynayamamış olmak. Arada az biraz RoboWars gibi kutu oyunları oynamak, seneler sonra birkaç el Magic the Gathering filan atmak ancak aperatif oldu. Birkaç sene önce ne güzel bir Darksun campaignımız vardı, sonra ben Planescape oynatıyordum, arada Hunter, Vampire (Hem Dark Ages, hem Masquerade) da oynuyorduk. Hemen hemen her settingden ve kural sisteminden oyun ama az ama çok oynadım. Devamlı istekli oyuncu ve oynatıcı arkadaşlarla konuşup da bu halde olmak insana koyuyor. Kabahatli tabi ki zamanımı idare etmeyi beceremediğim için benim. Ama acısını çok feci çıkartacağım ahanda buraya yazıyorum!

Üstelik bilgisayar oyunları yiğilip duruyor bir kenarda! Bu ay ancak Command & Conquer: Red Alert 3'ü bitirebildim. Eğlenceli oyundu ama olayı tabi ki tek kişilik senaryosu değil, arkadaşlarla oynamak lazım oyunun tadını çıkartabilmek için. Arada Crysis, World of Goo da oynadım biraz; ama esas oynadıkça kaptırdığım oyun Tom Clancy's EndWar oldu, sesli komut yağıdırıp durdum ünitelerime. Şimdi hatırlıyorum da, Dune 2 oynarken ünitelerin yapacağı

ilerleme, saldırısı gibi hareketleri önce yandaki menüden tıklayıp seçiyorduk. Hareketse hareket, saldırısı saldırısı, öyle "attack move" filan hak getire! Oraya tık buraya tık, karpal tünelin temelini o günlerde attıktı zaten. Sonraki senelerde kontroller kolaylaştı işler otomatikleşti filan da yalan. Eskisi kadar tıklamıyoruz ama salak üniteler hala yol bulmaktan acız!

Oyunlar biriksin dursun, ille hepsini bitireceğim diye bir kaide mi var? Olsa ne yazar? Vakit yok filan da yalandır, açtım arada mis gibi iki kitap bitirdim. Kitap fuarı vardi çok ucuza enflasyonlu almıştım zaten, onlar da önceden aldıklarımın yanında kütüphanemde yiğilip duruyordu. Herman Hesse'nin Gertrud'unu bitirdiğimde kafam nasıl rahatladi anlatamam, zihnim açıldı, cümleler daha özgürce akmeye başladı. Çok kısa aralıklarla devamlı okumak ya da bir solukta bitirmek lazımlı yoksa insan kopuyor kitaptan. Kitap okumayı planlıyorsanız, biriktiriyorsanız o iş yalandır. Akınıza estiğinde alın birini ve dalın, o kadar işte. Siz hayatı planlamaya

çalışırken hayat geçip gider çünkü ne güzel diyor Mustaine: "My life passed before my eyes, all my plans denied".

Kitap okurken müzik dinlediğim de oluyor, sessizliği yeğlediğimde. Çünkü bazen şarkı sözlerine dalıp hayallere kapılıyorum farkına varmadan ve bir de fark ediyorum ki her ne yapacaksam yarında bırakmışım. Kalkıp air guitar çaldığım da oluyor bateriye abandığım da, Megadeth, Motörhead, Black Sabbath, Ozzy Osbourne, Black Label Society bu ay en çok dinlediğim gruplardan. Dinlediğim grupların sayısı ve müziğin çeşitliliği arttıysa da en çok dinlediğim 80'lerin thrash metalı oluyor ki bu 10 senedir değişmedi, bundan sonra da değişecekini sanmıyorum. Arada klasik müzik de iyi geliyor, bu Call of Duty gibi oyunlarda etinden sütünden bolca faydalanan Dmitri Shostakovich'in besteleri var mesela. Kötü yanı parça isimlerinin "And Justice for All" gibi kolayca hatırlanır olmaması, "Symphony No.13 in Bb+, Op.111- Fears: Largo" gibi isimler insana ruhunu teslim ettiriyor! ☺

agungor@level.com.tr



Kralın Ödülü: King's Bounty'yi Bilir Misiniz?



Bir oyun editörünün ilk yazdığı oyun, onun için çok önemlidir. Asla unutulmaz çünkü o yazı onun mesleğe attığı ilk acemi adımdır. Ne kadar kötü olursa olsun, kariyerinin başlangıcını hiç kimse unutmaz. İşte benim için de, yıllar önce ortaokuldayken (sanırım orta üçü) yazdığım ve 64'ler Dergisi'nin son sayfasında yayımlanan King's Bounty incelemesi, çok özeldir. Çünkü bu yazıyla yalnızca mesleğe ilk adımı atmakla

kalmayıp, aynı zamanda hayatı ilk paramı da kazanmıştım. O zaman derginin sahibi olan Abdurrahman Pala, bana 60 Lira vermişti. Hem para iyiydi, hem de kendimi hayatı seviye atlamış bir adam olarak görmemiş sağlamıştı. Ben artık bir 64'ler Dergisi editörüydüm. Zaten dergiye her fırsatla adım atıp, mahalleden arkadaşlarım Ümit ve Refik'in yanında takılıyordum. Onlar olmasa dergiye girememedim. Fakat sonra dergide yazım çıkışında, kapıya dikilen bir

yarma beni içeriye almamaya başlamıştı. Ya dergide yazım çıkmıştı, para alımıstım ama içeriye giremiyordum artık. Tabii çocukluk, sonradan dergide içeriyi karıştırıldığımızı ve milletin zaten çalışmama azmini daha da körüklediğimiz farkında değildim. Şimdi bakınca daha iyi görebiliyorum. Ama ne olursa olsun, zehir kanıma işlemiştir bir kere. Sonra MEF'in dergisini yapan ekibin içerisindeydim. Daha sonra PC Gamer falan derken öyle geçti gitti hayat... ☺

Bir minik atlı> Çok eskiler bile King's Bounty'yi zor hatırlar. Bu oyun Heroes'in atasıdır aslında. Kaleden kaleye koşan ve aslında bir orduyu temsil eden bu tek atlı yüzünden saatlerimiz gitmiştir. O zaman 5.25'lik Commodore 64 disketinde oynadığım bu oyunun, geçenlerde yeni versiyonunun çıktığını duyduğumda hemen atlayıp Fit'iye "Ben yazmak istiyorum" dedim. Ancak oyun yağmurundan bu oyuna yer kalmamıştı. Ben de köşemi özgürce kullanma hakkımı siğindim ve size kısa bir King's Bounty incelemesi hazırladım.

King's Bounty: The Legend> Bildiğiniz Heroes'u muhteşem 3D grafiklerle düşünün. Bunun üstüne sıralı olarak değil, gerçek zamanlı olarak ilerleyen bir kahraman

ekleyin. Kabaca King's Bounty'i bulursunuz. Oyunda Warrior, Paladin ve Mage olarak üç karakterden birisini seçmeniz gerekiyor. Benim tavsiyem kesinlikle Büyücü olacaktır. Oyunda sadece ordunuzun gücüne dayandığınızda birçok rakibi alt etmeniz çok zor olacaktır. Oysa büyüğü her kapiyı açan yeteneklere sahip ve mana sorunu da yok. Zaten bu oyun savaşçılar için biraz dengesiz geliştirmiştir. Oyunda yalnızca kraldan değil, herkesten görev alabileğiniz gibi başka kaleler ve rakipler de yok. Yani ordularınız alıp özgürce haritada dolasabilirsiniz. Yalnız, NPC orduları da kendilerine göre bir rotada dolasabiliyor ve daha ilk bölgede bile bazı ordular çok kuvvetli. Sonradan uyarmadı demeyin. Yalnızca yeryüzünde değil toprağın altında, mağaralarda da

dolaşabiliyorsunuz. Ayrıca karakteriniz güçlendikçe birlüklerinizin yeni yetenekleri açılabiliyor ve daha güçlü bir orduya sahip oluyorsunuz. Genelde görevleri kaba kuvvetle değil de, konuşarak gerçekleştirmek size daha çok yarar sağlıyor. Oyun'daki birimler oldukça çeşitli ve yetenekleri kendilerine has. Örneğin kurt adam Elfler şekil değiştirebiliyorlar ve yetenekleri de içinde bulundukları şeke göre değişiyor. Oyunda gemi de kullanabiliyorsunuz. Müzikler ise tek düz ve sıkıcı. Özette King's Bounty yillaar önceki oyuna göre grafik olarak çok fark atıyor ama oyunun özü aynı kalmış. Bu da oyunu oynamanı kılıyor. Eğer bu aralar yeni bir strateji oyunu ariyorsanız bir göz atmanızı öneririm. ☺
akmenek@level.com.tr





Fallout 3 Hakkında...

Oyun döneminin 10 yıldır beklediği en büyük fenomen, Fallout 3 çıkmışken, bu ay başka bir konu hakkında yazmak istemedim. Biliyorsunuz, oyun hakkında büyük tartışmalar çıktı. İnternet ve oyun dünyası adeta "yıkılıyooo". Şimdi teknik kısmina, grafiklerine, detaylarına ya da oynanış süresine takılıp "yok efendim üç boyutlu mu olsun, izometrik mi olsun" derken

Hayran olduğumuz Fallout evrenini kendi gözlerimizle o dünyanın içinden seyretmenin keyfi bambaşka ama BoS'un oyundaki ağırlığını hissetmeden bir an geçmiyor

asıl önemli detayın, yani hikayenin ve bunun anlatılış biçiminin, kurgusunun atıldığı oyundur.

Bir kere yorumlardan fark etmiş olmalarınız ki herkes, oyuna başladığını andan itibaren, sürüklejici bir roman okuyormuş ya da heyecanlı bir film seyrediyormuş gibi hissederek oyuna devam ettiğinin altını çiziyor. Yani Bethesda, insan suratı çizme konusunda üç - beş sene öncesinde kalmış o Oblivion teknolojisini kullanarak, son model grafikler görmek isteyenlerin canını sıkmış olabilir ama aynen Oblivion'da olduğu gibi, oku oku bitmeyen metinler, hikayeler eklemişler oyuna.

Hatırlarsınız, Oblivion'da 60 - 70 sayfayı bulan kitaplar vardı ve bu kitapları oturup sayfa sayfa okuyabiliyordunuz. Burada da her bilgisayara başka metinler yüklenmiş neredeyse. Savaş öncesi ve sonrası kayıt altına alınmış günlükleri, yorumları ve değişik olaylar hakkındaki bilgileri bu bilgisayarları kullanarak okuyabiliyoruz.

Elbette oyunu keyifli kılan asıl detay bu gizli saklı metinler değil, bizzat hikayenin içine işlenmiş yeni bir "Jedi Şövalyeleri" vurgusudur ki Brotherhood of Steel karargahına girdiğiniz anda

Bethesda'nın, bir Jedi Tapınağı gibi, scholar'ların arşivlerde çalıştığı, genç savaşçıların silah eğitimi aldığı, şövalyelerin ortamda bir karizma abidesi olarak dolaşıp olayları kontrol ettikleri, yorulan askerlerin uyuduğu, yemek yediği, barda buluşup sohbet ettiği, yaşayan çok büyük bir karargah yarattığını fark ediyorsunuz.

Ayrıca oyunu bitirmek için topuklarını poponuza vura vura koşmayı bırakıp bu insanlarla diyalog kurduğunuzda, her birinden farklı bilgiler ediniyorsunuz ve BoS'un hikayesi yavaş yavaş açılıyor. 20 yıl önce kurulan örgütün içindeki iç çekişmeleri, ayrılıkları, değişik dengeleri öğreniyorsunuz.

İçimden bir ses, eklenti paketinin veya ikinci oyunun büyük olasılıkla BoS üzerine konumlanacağını söylüyor ki takdir edersiniz, Fallout evrenindeki en baskın imaj olan BoS'un üzerine bir oyun oynamak hiç de sürpriz olmayacağı. Zaten şu andaki oyun bile büyük ağırlıklıkla bu örgütün üzerinde kurulmuş. Super mutant'lar sizi bir köseye sıkıştırıldı mı, bir grup BoS şövalyesi ellerinde minigun'larla çıkış aranızı topluyor. Tamamen raider ile dolu bir kütüphanede bir kitap mı aramanız gerekiyor; o da ne, BoS şövalyeleri sizden önce kütüphaneye gidip kamp kurmuş, içeriyi raider'lardan temizlemek üzere hazırlık yapıyorlar, siz de onlara katılıveriyorsunuz. Koridorlarda manyak bir çalışmaya

şahit oluyorsunuz, mermiler her yerden uçuşuyor, siper alan, nişan alan, yardım isteyen, mermi dolduran, yaralanıp kaçan NPC karakterler... Hayran olduğumuz Fallout evrenini kendi gözlerimizle o dünyanın içinden seyretmenin keyfi bambaşka ama BoS'un oyundaki ağırlığını hissetmeden bir an geçmiyor.

Yalnız, oyunu henüz oynamayanlar için de söyleyeyim; o tesla zırhlı Enclave Trooper'ların helikopterle tepenize indirme yaptığını gördüğünüzde, BoS'un bile aciz kalacağı durumları olduğunu ve oyunun dengeleri iyi kurdugunu anlıyorsunuz.

Son olarak içimde kalmasın, şunu da yazıyorum: Her ne kadar bu oyunun hikayesi 10 - 12 sene önce yazılmış olsa da, daha önce bir karakterin hiç tanımadığı, savaşı yıklmış yabancı bir dünyada ayakta kalma mücadelesi üzerine kurulan hikayeyi Bethesda tekrar ele alıp bir Star Wars hikayesi yaratmış, kendi felsefeleri doğrultusunda evrene düzen getirmek isteyen Jedi'lar (BoS) var, Sith'ler (Enclave) var, Star Wars evreninden alışık olduğumuz Tatooine benzeri ortamlar var, saldırgan ve şeytani değişik ırklar var. Benzer iç çekişmeler, ayrılıklar, sürgünler var. Ve oyuncu da ister istemez, hikayenin gidisi nedeniyle iyilerin yanında yer almak zorunda. Yani, ilk oyunda olduğu gibi, "Ben BoS'a girmek istemiyorum, kendi yolumu çizeceğim." diyemiyorsunuz. Oyunu bitirmek için takip etmeniz gereken hikaye sizi bir çizgiye sürüklüyor aslında. Ama bu benim canımı pek sıkmıyor çünkü iyi bir oyun aslında iyi bir hikayedir; senaryosu iyi yazılmalı, kurgusu iyi hazırlanmalıdır ki Fallout 3, başrolünü bizim oynadığımız, güzel bir sinema filmini anımsatıyor. Gidip kendi işinizi yapıp, başka başka meselelere koşup meraklısını ve Wasteland'i keşfetme arzunuzu tatmin ettikten sonra filmin devamını getirmek için tekrar ana görevre dönüp senaryo üzerinde ilerlemeye devam ediyorsunuz.

Gelecekte umutluyum. cem@level.com.tr



Piksel'imi Yaparım, Mesajımı Veririm



Her ay yaşanan konu sıkıntısında, Fırat'ın bana "Abi o sayfa senin kafana göre takıl" diye bin kere söylemesine rağmen, ben hep ya eskileri anımsatmalı, retro olmalı diye kendi kendimi iyiyorum. Bu durum da tabi ki, biz čizerler arasında "konu kabızlığı" adı verilen sendromun yaşanmasına sebep oluyor. Konu bulamamazlık, ne yazacağını bilememek gibi durumlar. Alında çıkan damarlar, evde atılan voltalar vs derken...

**Sanat hayatına herkesin bildiği
stilde, illüstratör olarak başlayan
Jeff daha sonra retro makinelerdeki
piksel tabanlı grafikleri keşfetmiş**

Bu ay ne yazacağım diye araştırma yaparken, çok ilginç bir adam keşfettim. Benim böyle bir adamdan neden daha önce haberim olmadı diye de hayıflanmadım değil yani. Bu adamın adı Jeff Buffum. Amerika, Philadelphia'da sanat hayatını sürdürden Jeff, özellikle retro severlerin çok begeneceği işler yapıyor.

Sanat hayatına herkesin bildiği stilde, illüstratör olarak başlayan Jeff daha sonra retro makinelerdeki piksel tabanlı grafikleri keşfetmiş. "Zaten çocukluğum bu oyunlarla geçti" diyor kendisi. Bir anda bu saf,

sadece eğlence amaçlı yapılan piksel grafiklere, politika ve sosyal mesajlar eklemeye başlamış. Jeff Buffum'in o kadar ilginç çalışmaları var ki, bir anda Mario Bros'u Saddam Hüseyin olarak görebilirsiniz. Deli gibi vakit harcadığınız bir oyunun piksel grafikleri, karşınıza sosyal içerikli bir mesaj olarak çıkabilir. Bazı çalışmalarında ise politik liderlerin, piksel suratları ile karşılaşmak mümkün. Bence George Bush, bu kişilerden en önemli. Gelecekte de bol bol Obama pikselleri görmek mümkün olacaktır.

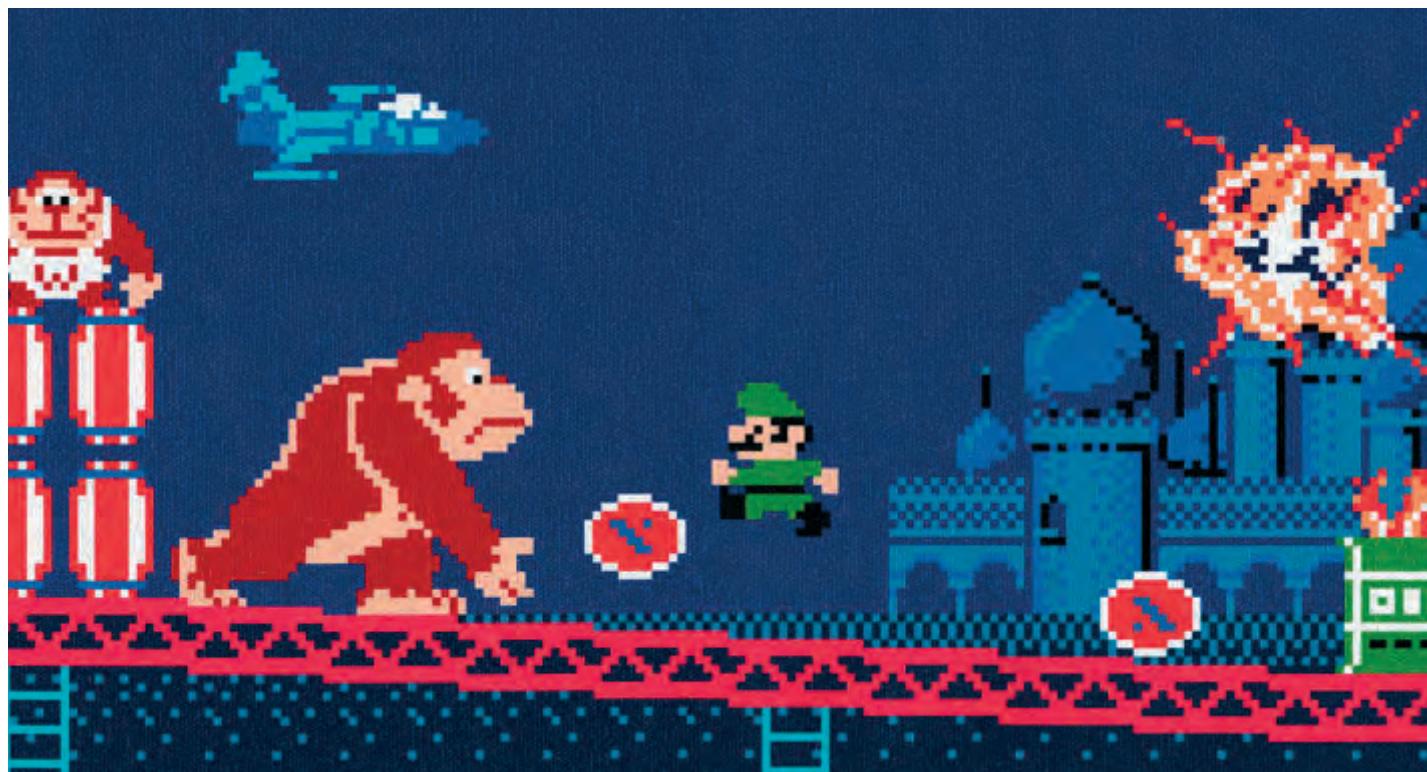
Jeff Buffum'un çalışmalarını görmek için sitesi www.jeffbuffum.com'a ugrayın derim. Sitede bolca çalışma görmek mümkün. Ayrıca Jeff'in tablolarını ve tasarladığı oyuncakları alabileceğiniz bir dükkan da mevcut. Bezlerden tasarılmış Space Invaders oyuncakları görülmeye değer. İnsanın içinden, keşke bu tarz şeyleri buralarda da bulmak mümkün olsa da alabilsek, diye geçiyor.

Çok fazla yazı yapıp sizi bu süper gorsellerden mahrum etmek istemiyorum. Daha fazlası için siteye muhakkak bakın. Özellikle Shop bölümünde çok eğlenceli işler mevcut. Gelecek yazma kadar mutlu, huzurlu günler dilerim. turbo@level.com.tr
<http://turbo-s2k.deviantart.com>

DONUT STORE

Graffiti, Street Art, Life style Shop... 2008'in başında sessiz sedasız bir dükkan açıldı Pangaltı Şişli'de. Asıl olarak Graffiti Street Art üzerine boyacı ve malzemelerin satıldığı bir dükkan olarak hizmet verse de, günümüzde yükselen değer olan sokak sanatı üzerine birçok dergi ve kitap bulmak mümkün. Ayrıca dünyaca ünlü sanatçıların tasarladığı tshirt'ler, oyuncak serileri ve konu ile alakalı DVD'lere ulaşmak mümkün. Eğer İstanbul'da oturuyorsanız ve ilginç bir yere gidip bir şeyler karıştırıp vakit harcamak isterseniz Donut Store tam sizlik bir yer. Pazar ve Pazartesi günleri kapalı olduğunu hatırlatmalıyım. Muhakkak gidip bir bakın, fiyatların da Yurtdışı ile aynı olduğunu belirtmeliyim.

DONUTSTORE: Dolapdere Caddesi 271 / A Pangaltı - Şişli (Ramada Otel yanı)
Osmanbey Metro çıkışı - Pangaltı / Dolapdere. Tel: 0212 343 54 58





Tahterevalı

Sıslı, puslu, issız bir kara parçasının tam ortasındayım. Etraf alacakaranlık. Soluduğum pis bir hava; les gibi kokuyor. Belli ki çürümüş-lüğün kokusu bu; gözlerimi yakıyor. Gökyüzünü görebilmek için kafamı kaldırıyorum ama ne mümkün.

Bu isimlendiremediğim kara parçasının orjininden uzaklaşabilmek için hızlı adımlarla yürümeyi deniyorum. Her yeni adımda hızlanarak, bir sonraki adımımda bir öncekinden daha hızlı atarak, geriye bir kez olsun dönüp bakmayarak, koşar adımlarla, korkar bakışlarla...

Artık koşuyorum. Ne var ki tedirginim. "Ya kurtulamazsam bu ceset gibi kokan, sisle kaplanmış yerden" kuşkusunu zihnim meşgul ediyor ancak düşünmek için pek zaman yok; bu "çöplükten" kurtulmak istiyorsam hızlı koşmam gereklili ve düşünmek hızımı kesiyor. Tüm enerjimi sadece koşmaya harcamalıym. Hızlanıyorum... Hızlı! Hızlı! Hızlı! Daha Hızlı! Daha

Saatlerdir yürüyorum. Yine her taraf gri, yine her tarafa o iğrenç koku. Üstüne üstlük bacağımındaki kanama da hızlandı. Burada bu çöplükte öleceğime emin olmak üzereim artık. Umutlarımın çoğunu tükktim

hızlı!!! Göz kapaklarımı kapatıyorum...

...Zamandan ve mekandan azadeyim. Ayaklarımı basabileceğim, kollarımı dayayabileceğim bir yer yok. Her yer tek renk. Bembeyaz... Bu beyazlık bir sonsuzluk hissi uyandırıyor fakat huzurluyum; kendimi güvende hissediyorum. Derin bir nefes alıyorum. Tüm fanilerin duyabileceği eşsiz kokuların her birini ayrı ayrı ve art arda duyumsuyorum. Leylak, papatyा, gül ve mis gibi ihmamur kokusu... Göz kapaklarımı açıyorum...

Hızla koşmaya devam ediyorum. Sis daha da yoğunlaşmış ve gözlerimin önüne koyu gri bir perde gibi inmiş. Koku ise anbean katlanılmaz bir hal alıyor. Karamsarlık hissi tüm bedenimi sarıyor; engel olamıyorum. Ellerim titriyor ama koşmaya devam etmeliyim. Yoksa bu lanet yerden kurtalamayağım, biliyorum. Düşenmek yok! Koşmamayı! Hiçbir şey göremesem de koşmaya devam etmeliyim! Bu koku, bu sessizlik, bu kirli gri sis beni

öldürmeden başarmalıyım, bu lanet yerden kurtulmayı.

Karamsar düşüncelerime teslim olmaksızın sadece koşuyorum. Metabolizmam devamlı olarak adrenalın pompalıyor. Nabzım ise delirmek üzere sanki; sınır tanımadır bir sürele atıyor.

...Duyabileceğiniz en şiddetli, en dayanılmaz acılarından birini yaşıyorum. Düşütüm. Sol bacağımında bir delik açıldı sanki ama ne yazık ki hiçbir şey göremiyorum. Sis artık vücutumu saran bir kıyaft gibii... Elimi, bacağıma doğru uzatıyorum; bir sıcaklık hissediyorum.

Akışkan bir sıcaklık... Bacağım kanyon. Umudum tükenmek üzere. Sanırım buradan kurtulamayacağım. Koşmamayı, biliyorum ama gücüm azaldı. Göz kapaklarımı kapatıyorum...

...Her yer parlıyor. Çevremi daha net görebilmek için göz

kapaklarımı kırpıştırıyorum. Aşağısı - yukarısı, sağım - solum, her yön tek renk: Beyaz... Bembeyaz... Bu ak ve parlak görüntüyü, bu boşluk hissini seviyorum. Yer çekimi yok. Salt beyazlık... Bu dingin, ak salıncak, güven veriyor bana. Yılların yorgunluğunu üzerinden atıyorum. Bir de o eşsiz kokular... Birbiri ardına gelen çokok kokuları... Ah onlar yok mu, işte: beni benden alıyor. Özellikle de ihmamur kokusu... Nasıl İlkbahar'da o ihmamur ağaçlarının kokusuna adeta tüm atmosferi kaplamış gibi buram buram kokuyorsa, bu ak boşluğun da her yanına ihmamur ağaçlarının

o büyülü kokusu sinmiş. Bu esans, çocukluğuma götürüyor beni. Göz kapaklarımı açıyorum...

...Yerde yatiyorum. Bacağım çok acıyor. Bu lanet yerde öleceğimi düşünüyorum. Burada olma nedenimi sorguluyorum. Bacağımдан ellerime bulaşmış olan kan kurudu; hissediyorum. İğrenç bir his bu. Havadaki les kokusu gittikçe ağırlaşıyor. Nefes almak her geçen saniye daha büyük bir izdirdiğini döndürüyor. Kokuya fazla dayanamamış kusuyorum. Kusmaktan hep çok korkmuşumdur. Nefesi toplamakta güçlük çekiyorum. Neyse ki kısa süre sonra soluk alışverişim normal ritimde dönüyor. Gri sis perdesi gözlerimi yakıyor. Sanki karnayacak gözlerim. Yattığım yerden küfürler savuruyorum bu "kanserli" yere. Bir süre sonra yaralı bacağım ve ben, bu korkunç yerden kurtulmak için son bir deneme yapmaya karar veriyoruz. Yavaş yavaş ayağa kalkıyor ve koştugum yöne doğru, bu kez yürümeye başlıyorum.

...Saatlerdir yürüyorum. Yine her taraf gri, yine her tarafa o iğrenç koku. Üstüne üstlük bacağımındaki kanama da hızlandı. Burada bu çöplükte öleceğime emin olmak üzereim artık. Umutlarımın çoğunu tükettim. Kendimi, göz kapaklarımı kapatıp yere bırakmak istiyorum. Bir anda bir rüzgar esiyor, suratımı okşuyor ve geçip gidiyor. Tanık bir kokuyu da beraberinde getiriyor bu rüzgar: ihmamur kokusu... Duyduğum koku gülümsememi sağlıyor. Kendimi yere bırakmaktan vazgeçiyor, adımlarımı hızlandırıyorum. Rüzgarın geldiği yöne doğru koşar adımlarla ilerlemeye başlıyorum. Yüzüm güliyor, gözlerimde umut gözyaşları var. Ihmamur kokusu her adımda yoğunlaşıyor. Peş sıra uzaklarda bir ışık hüymesini belirliyor. Menzile yaklaşımı hissediyorum. Bacağımın acısını unuttum; var gücümle koşuyorum. Sis perdesi hızla dağılıyor. O iğrenç koku da tamamen yok olmak üzere. Daha da hızlanıyorum; yüzüm güliyor. Son birkaç adım daha... Ve, şükürler olsun.

...Zamandan ve mekandan azadeyim. Ayaklarımı basabileceğim, kollarımı dayayabileceğim bir yer yok. Her tek renk. Bembeyaz... Bu beyazlık bir sonsuzluk hissi uyandırıyor fakat huzurluyum; kendimi güvende hissediyorum. Derin bir nefes alıyorum. Tüm fanilerin duyabileceği eşsiz kokuların her birini ayrı ayrı ve art arda duyumsuyorum. Leylak, papatyा, gül ve mis gibi ihmamur kokusu... doruk@level.com.tr



Susma Zamanı

Neden sürekli bize ve herkese bir şeyler anlatıyorlar? Bizim, başka birinin bir gün önce başka bir kişiyle ettiği muhabbetle ne alakamız olabilir? Ya da başka bir gün, başka bir şeyle yaşadığı başka bir olay... "Başka"lar yüzünden bambaşa olduk. Bilmediğimiz, görmediğimiz, duymadığımız boş olayların dakikalarca sunumlarını dinledik seninle. Üstelik dinlerken kendimizi eğlendirme çabamızı da boş

Bir türlü, iki kişinin arasında olan paylaşımının, kişilerin hayatlarında yaşadıkları ufak tefek olayları, en ufak ayrıntısına kadar anlatmaktan geçmediğini izah edemedim

verdiler. Arada yaptığımız yorumları, benzetmeleri görmezden, duymazdan geldiler. O an dinlemeye hazır olmadığı-



mizi es geçtiler. Sadece anlatmaya, sadece boşalmaya ihtiyacı olan bu insanların kusmuk kovası oldukça uzun süre. Sen ve ben, dört kulağımızı bir türlü kapatamadık; bir türlü "Yeter" diyemedik. Bir türlü...

Bir kez olsun, "Peki sen nasıl?" cümlesini içten bir şekilde duymadık seninle. Benim sana, senin bana gösterdiğiniz inceliği kimseden göremedik. Uzun zamandır kimseye, nasıl hissettiğimi uzun uzun anlatamadık. "Başını şırmeyeyim şimdi" diye diye, kendimizi feda ettik; durmak bilmeyen, kafa uyuştururan, boş anlatımların esiri olduk. Dinledik, sustuk, dinledik, sustuk. Onların konuşmaya programlanmış beyinlerine karşılık biz de kendimizi susmaya programladık.

Senin beni dürtmelerin yetmedi işte. Bir türlü saatlerce süren dinleme seanslarınızın bize nasıl zarar verdığını anlatamadım kimseye. Bir türlü,

iki kişinin arasında olan paylaşımının, kişilerin hayatlarında yaşadıkları ufak tefek olayları, en ufak ayrıntısına kadar anlatmaktan geçmediğini izah edemedim. Etmeye çalışmadım.

Belki yine imkansızı istiyorum; senin aramadaki bağın herkesle kurulabilemini bekleyerek mantıkta uzaklıyorum. Sen bir cümle, ben bir cümle; sen bir soru, ben bir cevap; ben bir soru, sen bir cevap... Önemli olan olaylar değildir; önemli olan olayların nasıl hissettirdiği ve ne düşündürdüğüdür. Biz hiçbir zaman, yaşadıklarımızın aslında bir cümle ile ama hissedip düşündüklerimizin çok sayıda cümle ile anlatılması gerektiğini unutmadık. Zira ben senin ne yaşadığınla değil, nasıl olduğunla, ne düşündüğünle ve nasıl hissettiğinle ilgileniyorum. Keza sen de öyle...

Ve daha da önemlisi biz, bize sorulmadan bir şey anlatmanın karşımızdakine büyük saygısızlık olduğuna inandık her zaman. Arada sırada biz de gereksiz bir şeyler anlattık ama bunun farkındaydık ve karşımızdakinden özür diledik zamanını aldığımız için.

Bizden özür dileyerek yaşadıklarını paylaşanlara diyeceğimiz bir şey yok ancak diğerlerine olan öfkemizi biz de burada kustuk seninle. Kusmak zorundaydık zira onlar yüzünden giderek yalnızlaştık, giderek kapandık; kabuğumuzdan çıkamaz olduk. (Ve bazen, susmak da çok büyük bir paylaşımındır...)

Bizi dinlediğiniz için teşekkür ederiz; başınızı şırdığımız için özür dileriz. elif@level.com.tr

Mr. Blonde: Ali Güngör**Mr. Brown:** Burak Akmenek**Eddie:** Elif Akça**Joe:** Fırat Akyıldız**Mr. Pink:** Tuna Şentürk**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

SORU ÜSTÜNE SORU

Merhaba sevgili LEVEL ailesi,

Mr. White: *Merhaba Canım.*

Ne kadar uzun süre olmuş sizi okumaya başlayalı... 90. sayınızdan beri sizi takip ediyorum ve sizin sayenizde hayatımı yeni bir renk geldi. Dergiyi her kaçırduğum ay çok sıkıcı geçiyor. Çokunulkla derginizi aldığım an okuyup bitirir ve sonra en baştan, tekrar okurum. Çıkartığınız bu inanılmaz dergi için size ne kadar teşekkür etsek azdır. Ellerine sağlık.

Joe: *Zaten derginin tavsiye edilen okunma şekli bu; dergiyi aldığınız an okuyup bitirin ve sonra en baştan, tekrar okuyun.*

Size öncelikle sormak istediğim bazı şeyler var:

1. Fallout 3'ün çıkışına Fallout 2'yi verdiniz ve bence çok da güzel yaptınız fakat keşke Fallout 1'i de verip set yapsaydınız. Böylece benim gibi Vault City'de önüne geleni öldürdükten sonra Vault'un ikinci

katında atamız olan Vault Dweller'in, bulmak için çırptığındı su ciplerinden yüzlercini bulunca küfredebildirdik.

Mr. White: *Küfür etmeyeşim, küfür kötü bir şeydir.*

Kendimize ve çevremize saygı çerçevesinde, küfür hayatımızdan çıkartalım, değil mi?

Eddie: *Bazen hak edene küfür etmek kaçınılmaz oluyor ama.*

2. Uzun süre önce Dreamfall: The Longest Journey vermiştiniz. Ama oyunun sonunu biraz açık bırakmışlardı. Elinizde yeni Bir The Longest Journey oyunu hakkında herhangi bir bilgi var mı?

Mr. Pink: *Maalesef yok.*

Mr. Orange: *Oyunun yapımcısı olan Funcom'un bu konuda bir girişimi yok bildiğim kadarıyla.*

3. Bir de eleştiri yapacağım. Internet sitenizde Fallout 2'nin tam çözümünü vermişsiniz. Her ne kadar sonu tamamıyla bize bağlı olan bir oyunun tam çözümü oldukça zor olsa da ben o tam çözümü çok karmaşık ve kafa karıştırıcı buldum. Navarro'da zırhlı enclave askerlerini öldürürken, birden tam çözümü okuyunca klamat'a geri dönüp akrep öldürmekte zorunda kaldım. Tabii ki yine de biliyorum ki bu kadar büyük ve uzun bir oyunun tam çözümünü çkartmak oldukça zordur. Yapan kişinin ellerine sağlık.

Mr. Blonde: *Ey Oğul, oyunu kafana göre oynayıp takıldığı veya merak ettiğin yerde açıp tam çözümden yararlanırsan daha mutlu olursun.*

4. Fable 2'nin PC'ye çıkma şansı var mı?

Mr. Pink: *Dağıtımcsi Microsoft olduğu için büyük ihtimalle çıkacak.*

Mr. Blonde: *Fable Lost Chapters'da olduğu gibi Xbox sürümünden daha iyi bile olabilir.*

5. GTA IV PC'ye çıkacak mı? (Ben çıkacagini duymustum ama emin olmak istedim.) Çıkacaska daha ne kadar bekleyeceğiz?

Mr. Pink: *Bir şeyle ters gitmediye GTAIV'ün PC versiyonu şu anda piyasada olmalı.*

6. Herkesin düşüncesi farklı olabilir tabii ki ama Star Wars: The Force Unleashed'e genelde düşük puanlar vermişsiniz. Bu puan oyun gerçekten vasıt olduğu için mi verildi, yoksa yapılan reklamlar nedeniyle beklenilerin yükselmesi nedeniyle mi?

Mr. Pink: *O anki halit-i ruhiyetimiz düşük puan vermeye meylliydi, ondan öyle yaptık... Şaka bir yana oyun bug cenneti ve açıkçası pek de eğlenceli sayılımaz.*

Mr. Blonde: *Beklentilerimiz çok yüksetti ve oyun*

bunları karşılamaktan uzaktı.
Özellikle lightsaber dövüşleri diğer
Star Wars oyunlarına kıyasla çok
zayıftı.

Mr. Orange: Sahsen oyun için
beklentilerim bir hayli yüksekti.
Aslında oyunun başlarında Force
olayına bayağı bir sardım da ama
sonrasında Star Wars içeriği dışında
hiçbir ekstra özelliği olmadığını
fark ettim oyunun.

7. Sadece bir PC'ye sahip olduğum için bu tip sorular çok sordum ama Star Wars: The Force Unleashed'in PC'ye çıkma ihtimali var mı?

Mr. Pink: Aslında çıkışa hiç de
garip olmaz; PC'yi neden atladılar
bilemiyorum.

Joe: Bir de konsol alsak ya sana...

8. Niye artık PC hep geri plana atılıyor oyun konusunda?! Ben şimdî boşuna mı aldım yeni bir PC?!

Mr. Pink: Kesinlikle boşuna almadın
ama PC'nin yanında bir adet de
konsol bulundurmak her zaman
mantıklı bir seçim olmuştur,
olacaktır.

Mr. Blonde: PC geri plana
atılmıyor, sabit donanım ve
yazılım özelliklerine sahip
konsollara oyun hazırlamak daha
kısa süryor bu yüzden konsol
versiyonları önce çıkıyor. PC için
oyunun tonla farklı donanım ve
yazılım konfigürasyonuna uygun
hazırlanması ve test edilmesi
gerekiyor bu da vakıt alıyor.

Mr. Orange: Yok yok, PC'nin geri
plana atıldığı falan yok. Hem
ben de bu savaşta PC tarafında
yer aldığımlı berlirtir, umudunu
yükbetmemenizi tavsiye ederim.

9. Fallout 3'te kahramanımız, -Fallout 2'de olduğu gibi-Vault Dweller ile bir akrabalığı var mı?

Mr. Blonde: Bildiğim kadarıyla
yok, Fallout 3'de kahramanımız
Vault 101'den, en azından biz öyle
sanıyoruz heh heh heh...

10. Son olarak, Fallout 3 incelemesinin sonunda kahramanımız bir LEVEL dergisi buluyordu. Eğer Türkçe bilseydi (LEVEL'in orada ne işi var ki? Savaştan sonra nasıl dergi çıkartıñız? O derginin savaşın en kötü yeri olan Amerika'da işi ne? Peki, bu savaş tüm dünyayı Amerika gibi mi yapıyor? Ben ne zaman susacañım?) sizce nasıl bir tepki verirdi? Kendini görüp sonra rehberi okuyup ondan sonra bir de tam sürümü göründen "Oha" demez miydi? Bu psikolojik çöküntüyü, o çöküntü de çökmüş babasını arayan iç dünyası çökmüş birine yaşatmaktan utanıyor musunuz?

Mr. Pink: Seni rehabilitasyon
bölümümüze kadar alacağız. Eddie
ilgilineniyor oraya; çok eğleneceksin.

Mr. Orange: Bence bu soruya

okurlarımıza yöneltmeli ve en iyi
cevabı verene ödül vermeliyiz.

Eddie: Truman Show'un gizli senaristi
olabilir misin acaba sen?

Sanırım çok soru sordum ama yine de derginizde yayılmışsanız sevinirim. En az 10 kere kontrol ettim; yazım hatam da yok galiba. "En azından sorulara cevap verin" de demeyeceğim çünkü o yoğun çalışma temposunda gelen her mesaja yanıt veremeyeceğinizi biliyorum.

Joe: Verdik.

Eddie: Gerçekten yazın birçok mail'e
göre daha düzgündü. Tebrik ederim.
Bize daha fazla orijinal oyun verip eve haciz getirmeniz dileği ile...
Oğulcan Şahindokuyucu

STAR WARS ADAMCİĞİ

Selam LEVEL,

Size çok önemli bir soru sormak istiyorum. Nasıl? Yani bu satış rakamlarını nasıl elde ediyorsunuz? Çok merak ediyorum. Espirileriniz kötü.

Mr. White: Halt etmişsin sen.

Çok ünlü, dünyaca tanınan yıldızlar da değiþsiniz.

Mr. White: Facebook'ta fan
kulübüm bile var, ne diyosun?

Nasıl oluyor da ben dahil birçok kişi LEVEL alıyor? Sanki biri büyü yapmış. Ayın 1'i geldiğinde hemen gidip LEVEL almam gerekiyor. Yoksa başıma ağırlar giriyor.

Mr. Blonde: Kola özütü gibi gizli bir
formülü var bunun...

O berbat espirileriniz...

Mr. White: Hadi canım!

...okumayınca mutsuz oluyorum, LEVEL almayıncaya krize giriyorum. Nasıl yapıyorsunuz bunu? Artık bu bir sırlı olmaktan çıksın lütfen! Şimdi sorularıma geçiyorum.

1. Benim gibi Star Wars fanlarını sıkmayacak, bizi Star Wars'tan soğutmayacak bir Star Wars oyunu yapılır mı?

Mr. Pink: Star Wars: The Old
Republic. Uzak bir gelecekte
çıkacak ama bomba gibi düşecek
MMO piyasasına.

Mr. Blonde: Ben de bekliyorum

beklerken Tie Fighter kurup
oynuyorum, aslında ben yine uzay
gemisi kullanacağım bir Star Wars
oyunu istiyorum.

2. Bana öneribileceğiniz, adam gibi bedava bir MMORPG oyunu var mı? ("Hayatın kendisi bir MMORPG" şakasını yapmayın lütfen.)

Mr. White: Eve Online.

Mr. Blonde: Hayatın kendisi bir
MMORPG, git XP kas, gold piece kas
sonra Zeytinburnu'nda bir daire al
kendine.

Mr. Orange: Bir Guild Wars vardı
ama...

3. Ben bir strateji oyunu hayranıym. Aslında hayranıydım; piyasadaki vasat strateji oyunları yüzünden FPS'ye kaymaya başladım. Bana eski zamanlarda geçen, kılıçların, okların kullanıldığı bir strateji oyunu önerir misiniz?

Mr. Pink: WarCraft!

Mr. Brown: Warhammer
stratejilerini oynadın mı?

Mr. Blonde: Tabii ki Total War serisi!

Mr. Orange: Rise of Nations'i
önerebilirim sana ama oyun
ilerledikçe kılıç ve okların yerini
nükleer silahlara alıyordu. O an
gelene kadar idare eder seni oyun.

4. Korsan satış olduğu için mi orijinal oyun fiyatları yüksek? Yoksa orijinal oyun fiyatları yüksek olduğu için mi korsan satış var?

Mr. Pink: Ülkemizdeki şahane vergi
sistemi yüzünden...

Mr. Brown: Bir de tüketim
alışkanlığımızdan ve fakir
oluşumuzdan.

Mr. Blonde: Oyun fiyatları yüksek
değil bizim gelirimiz düşük.

Mr. Orange: Hem "Oyun fiyatları
yüksek değil, bizim alım gücümüz
düşük," hem de "Fiyatı yükseltmen
etken vergiler" demek mümkün.

Eddie: Yumurta tavuktan çıkar ama
yumurtadan tavuk değil, civciv çıkar.

5. Julius Sezar, Zela Savaşı zaferini anlatmak için "Geldim, gördüm, yendim (Veni, vidi, vici)" demiştir. Ben de Crysia Warhead için "Aldım, oynadım, beğenmedim" dedim. Oyun bana çok

kısa geldi. Acaba ek görevler içeren bir ekleni paketi oluşturulur mu?

Mr. Pink: O oyun zaten tadi
damağımızda kalan Crysis'e bir kez
daha adım atalım diye piyasaya
sürülüdü. O yüzden kısa olması çok
da anormal değil. Artık Crysis 2'yi
beklemekten başka yapacak bir şey
 yok...

6. Assassin's Creed 2 çıkacak mı? Çıkacaksa görevler yine aynı olur mu sizce?

Mr. Pink: Çıkacak elbette. "Görevler
yne aynı mı olur" derken? (Soruya
Soruyla Yanıt Teknolojisi.)

Eddie: Görevler yine sıkıcı olur mu
diye soruyor Mr. Pink. Umarım olmaz.

7. Call of Duty : World at War için 10

üzerinden kaç verirsiniz?

Mr. Pink: Bir şeyler verdi Şefo ama
ben daha görmedim.

Mr. Orange: 9,5 verdim. Eğer bu
notu inceleme sayfasından değil de
buradan öğrendiysen kınıyorum
seni Ekin Can.

Joe: Ben bir 9 veririm en az; çok
güzel ama CoD4 kadar değil.

Sorularım şimdilik bu kadar. Yayımlarsanız sevinirim. Güç sizin olsun.

Ekin Can Cengiz

Mr. Blonde: Live long and prosper.

MMORPG ÜZERİNE...

Merhaba sevgili LEVEL ahalisi; İtiraf etmeliyim ki önceden derginize gereken önemi vermiyor ve takip etmiyordum. Ta ki Ekim ayında, sırı Spore'un incelemesi için alana kadar. O sayıda gerçekten mükemmel bir dergi olduğunu kavradım. Buradan özellikle Mr. Pink'e ve Mr. Orange'a selamları gönderiyorum. Tabii ki hepiniz mükemmel melsiniz. Gerçekten işinizin ustasıınız. Ancak bu şahıslar ayrı bir yer var.

Mr. White: Onlar cevap versin sana
o zaman.

Joe: Vermemişler? İşleri var.

Hemen sorularıma geçiyorum:

1. Sizce de yeni nesil bir MMORPG gerekmeli mi? Yani ben amaçsız yaratık öldürmekten gerçekten sıkılıyorum.

Mr. Pink: Gerekliyse bana da
sorarsan ama insanların %82.6'sı

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İste bu ayki önermelerimiz:

1. "Ah yine yanına para almayı unutmuşum yahu!"

2. "Vallahi yarın sabaha yazı hazır!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden serif edilmişdir? 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. "Hafız, geleceğe gidip almanak yerine peçete getiren tek insansın sensin herhalde."

Fırathapsımdan önce tuvalete gidip peçete getiren Şefik'e Fırat'ın şaşkınlığını belirten cümle.

2. "Parmesanlı altı puan, rokforlu dokuz puan, biberli yedi puan aldı benden."

Eliç'in üç farklı cipsi tattıktan sonra bu cipslere verdiği puanlar.

NOT: Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren okurumu Mustafa Başaran oldu. Kendisine hediyesi yollanacaktır.

amaçsızca yaratık öldürmekten zevk alıyor.

Mr. Brown: Bana yeni nesil MMORPG'den ne anladığını söylesen ben de sana cevap verebilsem. Ayrıca her öldürdüğün yaratık seni bir amaca yaklaşıyor; biliyorsun.

Mr. Blonde: Warhammer Online oyna meydan savaşı yap, kale kuşatması yap.

2. Diablo'nun tam sürümünü verme ihtiyaliniz var mı? Bu oyundan mahrum kalmış bir insan olarak gerçekten çok meraklıyım bu konuda.

Mr. Pink: Neden olmasın...

Mr. Blonde: İyi fikir.

Mr. Orange: Ne de güzel olur vallahi. Dedim ya, Diablo oynamadım hiç...

3. Son olarak içten cevap vermenizi istiyorum: Size bir 8. sınıf öğrencisinin planladığı bir MMORPG'nin, herhangi bir oyun firması tarafından kabul edilme olasılığı nedir? Ve hangi firmalar böyle bir proje ile ilgilenir? Şimdi den çok teşekkür ediyorum. Saygılar, sevgiler.

Cenap Hakan Akgül

Mr. Pink: Eğer inanılmaz orijinal bir şeyle tasarlamağısan pek şansın yok maalesef.

Mr. Orange: Hemen hemen tüm Türk oyun yapımcılarının bir numaralı ve en önemli sorunu olan yaratıcılık oyununu aşabilirse önen açık.

Joe: Her yerde söylüyorum; bir kez daha söyleyeceğim: İşe MMORPG'den başlamalı! Önce text tabanlı bir oyun yap. Ya da ne bileyim; bir platform oyunu. Bir şey... Ne demiş şair; ağaç ağır çıkışaksın bu basamakları!

KÜÇÜK OKUYUCU

Selam LEVEL ailesi, Derginizi 135. sayısından beri takip ediyorum. (Böyle büyük bir şaheserle bu kadar geç tanıtıma üzülmüyorum.) Ben küçük bir okuyucunuzum. Ama

bazı ağıbeylerden (Bu abiler arasında siz yoksunuz.) daha iyi oyun oynuyorum. Sizi çok seviyorum ve sorularına geçiyorum.

Joe: Teşekkürler.

1. Far Cry 2'yi uzun süre bekledim ama alındığında işlemci ve ekran kartı yetersiz geldi. Oyunu yükledim ama oyun aşırı kasıyor. Acaba bana FC2 için gerekten sistem özelliklerini yazar misiniz?

Mr. Blonde: Minimum: 3.2 Ghz

İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran

Kartı (Shader Model 3.0 destekli), 12 GB Sabit Disk. Önerilen: Core 2 Duo

İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran

Kartı.

2. Bana FC2 gibi veya CoD gibi bir FPS önerebilir misiniz?

Mr. Pink: Crysis (Bilgisayarın daha da kasılıp infilak etsin diye.) ve Brothers in Arms: Hell's Highway.

Mr. Orange: S.T.A.L.K.E.R.'ı da denemeni tavsive ederim; en son yamasını kurduktan sonra tabii ki.

3. Bilgisayarım FC2'yi çalıştırırmıysa CoD5'i de çalışmaz değil mi?

Mr. Pink: CoD: World at War ilginç bir şekilde düşük konfigurasyonlarda bayağı iyi performans sergiliyor; deneyebilirsin.

4. Bana ücretsiz bir online oyun önerebilir misiniz? (Silkroad ve Knight Online hariç.)

Mr. Blonde: War Rock, Combat Arms.

5. Son olarak, Battlefield Heroes'ı verebilir misiniz? (Tabii ki çıktığında) Ayrıca verdiği Imperium Romanum çok güzeldi. O tür yeni oyunlar verirseniz çok sevinirim.

Mr. Pink: Battlefield Heroes'u büyük ihtimalle vereceğiz. (EA gizlilik yapmazsa.) Tam sürüm oyunlarımız için de bize kalmaya devam et...

Sorularım bu kadar. Umarım yayımlarınız. (İlkı yayınlanmamıştı) Kendinize iyi bakın... Utku Emre

DAİMA FPS

Sevgili LEVEL çalışanları; Nasılsınız? Ben çok iyiyim. Derginizi 112. sayısından beri takip ediyorum. Büylesine güzel bir dergi çıkartığınız için teşekkür ediyor, sorularına geçiyorum.

Joe: Biz teşekkür ederiz.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karızmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesidir. (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 yazın kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

1. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl'ı piyasada çok ucuza (19.99 YTL) buldum, hemen aldım. Oyunu dünya çapında oynucularla oynamak istiyorum. Aranızda daha önce, bu oyunu online olarak oynamış olan varsa yorumu nedir?

Mr. Orange: Aramızdan biri bunu yapmışsa o ancak Mr. White olabilir.

2. Crysis Warhead mi? S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky mi?

Mr. Pink: Her ikisi de.

Mr. Orange: Anneni mi daha çok seviyorsun, babanı mı? Altın mı, gümüş mü?

3. Crysis serisi, S.T.A.L.K.E.R. serisi ve Bioshock dışında güzel ve yeni bir FPS arıyorum. Ne önerirsınız?

Mr. Pink: Unreal Tournament III! (Kabak tadi verdim, biliyorum.) CoD: World at War ve BiA: Hell's Highway diyeceğim.

Mr. Orange: Şu sıralar sadece Call of Duty: World at War' u öncerebilirim sana. Oyun muhteşem olmuş ve semi kesinlikle tatmin edecektr.

Eddie: E Far Cry 2 var.

Sorularım bu kadar, yanıtlar ve yayımlarınız sevinirim. Kendinize iyi bakın, bizleri bu güzel dergiden mahrum bırakmayın.

Aydın Akpinar

W.A.S.D.

Merhaba sevgili LEVEL camiası. Derginizdeki yorumları, yazılarınızı ve verdığınız bedava oyunları gerçekten çok beğeniyorum.

Mr. White: Teşekkür ederim.

Türkiye'de oyun kültürünün yerleşmesi için elinizden geleni yapıyorsunuz. W.A.S.D. Oyuncu Profilleri belgeseliniz bunun bir kaniti. Biz oyuncuları bilinçlendirmek için epey uğraşmışsınız. (Sizi canlı canlı görmekte ve sesinizi duymak bizi çok mutlu etti.) Sizi gerçekten takdir ediyorum. W.A.S.D.'ın devamını bekliyoruz. Sözü fazla uzatmadan sorularına gecmek istiyorum:

Mr. Brown: O belgeseli bir günde çektiğ ve acayıp eğlendik. Ben gene konuşurum vallahi. Hatta akımda daha oriijinal bir şeyler var.

1. Gelecek ayılda Gothic'ın ilk ya da üçüncü oyununu verebilir misiniz? Gothic 2'yi vermişiniz; tadi damağımızda kaldı valla.

Mr. Pink: İlk oyunu vermek artık pek anlamlı olmayacağından ama üçüncü oyunu kendi ellerimle vermek niyetindeyim. (Bir Gothic fanatığı olarak.)

2. Ben derginizi okumaya yedi ay önce başladım. Keşke daha önce başlayabilseydim. Elinizde kalan eski LEVEL dergileri varsa bunları bir kampanyaya okurlarınıza satmak gibi bir düşünceniz var mı? Ben de böylece eksikimi tamamlamış olurum.

Mr. Orange: Henüz böyle bir kampanya düşünmedik ancak eski sayırlara ulaşmak için okurhizmetleri@doganburda.com adresine mail atabilirsın.

3. Biliyorum "Çok oluyorsun" diyeceksiniz ama GTA serisinden de bir oyun verseniz kalbimizi sonsuza kadar fethedersiniz. (Bahsettiğim ilk GTA ya da GTAII değil.)

Mr. Orange: Aklimızdan geçmedi değil. Mümkün olursa neden olmasın?

4. Posta bölüm en sevdigim böümlerden biri ama kendinize neden rezervuar köpekleri dediğinizi anlayabilmis değilim.

Mr. Pink: Çünkü bir LEVEL editörü sokakta serseri, ofiste ağır başlı ve çalışkan, mutfapta hamarat ve yataktan... Pardon.

Mr. Orange: Bunu kim başlattı?

Eddie: Filmi bir izle sonra tekrar konuşalım Mustafa.

Sorularım bu kadar; mail'imi inşallah yayımlarsınız. (Bunu P.O.S.T.A.L'da yayımlayıp ayıp etmeyin.) Mustafa

BEN GELDIM

Merhaba LEVEL. Derginizi takip ediyor ve bu size ilk mail'im. hemen sorulara geçiyorum.

1. Half-Life 2 Episode 3 ne zaman çıkacak?

Mr. Pink: N'aber?

Mr. Orange: Hala net bir çıkış tarihi verilmiş değil ama 2009 yılında olacağı kesin.

Joe: Bilmiyorum.

2. Freeman niye gözlük takıyor ve gözlüğü niye kırmıyor?

Mr. Pink: Ben kimim?

Mr. Orange: Gordon Freeman'ın gözlüğü özel ve kırmızı maddeden yapılmış. Eğer o gözlüğü takmasaydı tüm Half-Life oyunlarında etrafa bulanık göründük ve bir adım ileriye gitmemedik.

Joe: Kırılmaz.

Eddie: Kırılmadığını nereden biliyorsun. Kırıldığında yedeğini takıyor belki...

3. Team Fortress'in hiç map eki var mı?

Mr. Pink: Daha daha nasılsın?

Mr. Orange: Valve, belli aralıklarla Team Fortress 2 için harita paketleri yürüyor.

Joe: Varmış.

4. Crysis Warhead niye yüklenmesi için internet istiyor; oyunu bir türlü çalışıramadım.

Mr. Pink: Gazoz nasıl açılıyorsa, öyle dene.

Mr. Orange: Korsana karşı en popüler yöntem bu gibi şıralar.

Joe: İster.

5. Elif Abla, saçını ne renge boyayacağın?

Mr. Pink: Sınav sonucuna bak.

Mr. Orange: Son maaşını pembe renkteki boyalara harcadı;



muhtemelen çok yakında pembe saçlarıyla karşınıza çıkacak.

Joe: Boyamayacak.

6. N'aber?

Mr. Pink: Zohar gibiyiz.

Mr. Orange: İyidir baba, senden n'aber?

Joe: İyi.

7. Nereden size soracak soru bulabilirim?

Mr. Pink: Team Fortress'in map'lerinde.

Mr. Orange: Çeşitli torrent sitelerine girerek bize soracak yeni sorular indirebilirsin.

Joe: Bulamazsin.

8. Şu Arx Fatalisi bir türlü bitiremedim. Zohar nerede?

Mr. Pink: Half-Life 2 Ep.3'de açıklanacak.

Mr. Orange: Alın size oynamadığım bir oyun daha!

Joe: Yanımda.

9. Ben kimim?

Mr. Pink: Gordon Freeman'sın.

Mr. Orange: Kim o?

Joe: Değilsin.

Eddie: Adile Naşit.

10. Sven co-op Half-Life 2'ye uyarlanır mı?

Mr. Pink: Eddie'nin saç rengine göre, belki...

Mr. Orange: Half-Life 2 için de Sven modu hazırlanıyor ancak yapım aşamasının ne kadar süreceğine dair bir bilgi yok henüz.

Joe: Sanmam.

11. Daha daha nasılsınız?

Mr. Pink: WoW oynuyoruz.

Mr. Orange: Seni sormalı?

Joe: Eh.

12. WoW'a başlayacaktım ama arkadaş beni kaydedemedi. Kayıt yeri neresi?

Mr. Pink: Crysis'in başladığı yerde.

Mr. Orange: Bilmem, neresi? (Soruya soruya karışılık!)

Joe: Danışma.

13. Gazoz nasıl açılır?

Mr. Pink: Soracağın soruların arasında cevabı.

Mr. Orange: Kapığını sıkica tutup...

Joe: Açılmaz.

Eddie: Müjde Ar'in gazozunu açana sormalı.

14. Sınav bitti; cevaplarınızı kontrol ediniz.

Mr. Orange: Sanırım en çok A şıklını işaretlemişim. Bu durumda fazlaıyla duygusal ama aynı zamanda sınırlı bir insan olduğum sonucu çıkıyor ortaya.

Joe: Etmem.

Ve son olarak bana iyi FPS ve RPG'ler önerebilir misiniz?

Mr. Pink: Sinsi bir şekilde 15. soru olarak değil de hiçbir şeyden haberi olmayan masum bir okur edasıyla tavsiye istemişsin ama hemen anladık. İyi FPS: Call of Duty 4. İyi RPG: Oblivion.

Joe: Önermem.

Eğer mail'i cevaplar ya da yayılmalarınız çok sevinirim. Size teşekkür ediyorum. Bu dergiyi sizden başka birileri yapsayıd okumazdım.

Umut Öncü

CRYYSIS MANYAĞI

Selam LEVEL ahalisi...

Derginizi tam 117. sayısından beri takip ediyorum ve her seferinde büyük bir merakla okuyorum. Ama ilk kez mail atıyorum. Neyse fazla uzatmayayım. Sorularına geçiyorum:

1. Metal Gear Solid 4'te Raiden ölünce ağızından beyaz bir şey çıkışıyor. Raiden insan mı, yaratık mı?

Mr. White: Bence tüm canlılar, aynı özeni ve saygıyı hak ediyor. İnsan olsa başka, hayvan olsa başka muamele görmesi çok büyük haksızlık. Yani sadece beyinleri daha az çalışıyor diye onlara hayvan muamelesi yapıyoruz ama ya bizden daha zeki uzaylılar da gelip bize hayvan muamelesi yapsa, hoşuna gider mi? Yaratık maratik demesen, tüm canlıları sevelim.

Mr. Orange: Salya değil miydi o? Ayrıca Call of Duty 4: Modern Warfare'ı henüz oynamadıysanız bir sonraki soruyu okumayın sakın.

2. Call of Duty 4'ün sonunda beyaz bir ışık çıkyor, ölüyor muyusz yoksa doktorlar göz kontrolü için gözümüzü ışık filan mı tutuyor? Ve Activision'a söyleyin; bir daha oyunlarını almayaçağım; Captain Grice, Gaz falan herkes ölüyor ya. Ağlamak istiyorum.

Mr. Blonde: Oyunu bitirmemiş olup da bu satırları okuyanlar şu an neler düşünüyor bir hayal et isterse, şimdi ağlayabilirsin.

3. Ben tam bir Crysis manyağıyım. Crysis 3'ten ne haber? Çıkacak mı ve ne zaman çıkacak?

Mr. Pink: Crysis 3? Dur hele daha ikinci oyun değil mi? Yoksa

rakamsal boyutta bir ikinci oyundan mı bahsediyoruz?

4. Sizce Crysis mi daha güzel, yoksa Stalker mı? Geçen gün bu konuya ilgili bir arkadaşı linç edecektim az kalsın.

Mr. Pink: Crysis ile S.T.A.L.K.E.R. neden karşılaşılır ki? İkişi de FPS diye mi? Bu yanlış. İkişi ayrı dünyasının oyunları.

Mr. Orange: Pro Evolution Soccer 2009 mu daha güzel, yoksa Shaun White Snowboarding mi? (İkisi de spor oyunu ya, o açıdan)

5. Xbox 360 mı, PS3 mü?

Mr. Pink: Neo-Geo.

Mr. Blonde: PC

Mr. Orange: Tabii ki Xbox 360.

Sonra da PC diyorum ben de...

Biraz fazla soru sordum; kusuruma bakmayın. Umarım bu mail'i dergide yayımlarsınız. Elif Abla'ya da selam söyleyin, kötü davranışmayın; yoksa dağıtırmı orayı. :)

Ata Cebeci

Mr. Blonde: Eddie dağıtıyor zaten ortalığı...

SÜPERSİNİZ

Mr. White: O senin süperliğin.

Selam ey yüce LEVEL ahalisi, Derginizi 110. sayısından beri takip ediyorum ve çok begenerek okuyorum. Verdiğiniz DVD'ler bir harika... Bu size ilk mail'im. Ayrıca LEVEL ligindeki başarılarından dolayı Elif Abla'yi tebrik ediyorum. Neyse fazla uzatmadan sorularına geçiyorum:

1. Benim bilgisayaram 1.8 Ghz çift çekirdek işlemci, 1 GB DDR2 RAM'e ve ATI X1550 ekran kartına sahip. Sizce benim bilgisayaram Need for Speed: Undercover'ı ve GTA IV'ü kaldırır mı?

Mr. Pink: Eğer o RAM'ı 2 GB'a çıkarırsan her iki oyunda da teklemeden ilerlersin. (Gerçi GTAIV için çok umutlu değilim.)

2. Online oyun olarak sürekli aynı oyunları inceliyorsunuz. Daha değişik oyunlarıincelesin olmaz mı? Mesela: Silkroad Online, Cabal Online gibi...

Mr. Brown: Onları zaten incelemiştir zamanında.

Fakat daha fazla oynamaya dayanamadım ve bıraktım.

Yazacak editör varsa tabii ki yazabilirim ama hem WoW, hem de Warhamer oynayan ve bebek bekleyen bir adam olarak ben daha fazlasını yapamam vallahı.

Mr. Blonde: Yine aynı oyunlar, yine aynı oyunlar, yine aynı oyunlar...

3. Son aylarda filmi de çıkan Max Payne'in hastasıyım. Acaba Rockstar Games, Max Payne 3'ü çıkaracak mı? Internette resimlerini gördüm de kesin bir şey yok gibi.

Mr. Pink: O konuda bize de henüz bir bilgi gelmedi.

4. Medal of Honor'ın yeni oyunu çıkacak mı?

Mr. Pink: Geçen aylarda Konsol Ustası'nda yeni bir MoH oyunundan bahsettim ama o konu da halen kesinlik kazanmış değil.

5. Derginiz çok güzel ancak bir sorunum var. Derginiz ayda değil de iki - üç haftada bir çıkışın istiyorum. Sabredemiyorum kardeşim!!!

Mr. Pink: Onu yapacağımıza şahane bir site yarattık: LEVEL Online (www.level.com.tr). Bizi oradan takip et; hem de her gün!

Mr. Brown: Tabii ki; dergiyi inceletim, o zaman olur. İki haftada içerik birikmez yahu.

Mr. Blonde: Bence haftalık mizah dergisine dönüşelim!

Eddie: Dergi ihaftada bir çarka psikolog masraflarını karşılayacak misin Sinan?

Şimdilik soracaklarım bu kadar. Mail'imı yawnılsanz sevinirim. Kendinize iyi bakın. Ayrıca P.O.S.T.A.L. bölümüm müthiş. (İnşallah P.O.S.T.A.L.'a düşmem.) Neyse herkese iyi çalışmalar, sağlıcıkla kalın! Sinan Demirbaş

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

ya buggün ingilizce hocası tüm sınıfı discipline verdi moralim de baozului:(pes 09 u tam sürüm verseniz belki dżelir Fatih Demirci

PES 09'u versek sadece senin değil milyonlarca insanın morali düzelir.

Selam LEVEL ailesi, Size bişey sorucamı anladınızı umuyorum. Malum eğitim sisteminde dolayı oyunlarla fazla ilgilenevimiyorum. Ancak nadirde olsa oyun alma hakkım oluyo bunu iyi değerlendirmek istiyorum. Bu yüzden size mesaj yoladım. Ulaş Algül

Eğitim sistemi sayesinde gerçekten bize mesaj yollayıp bir şey sormak istediğini anladık Ulaş.

Ablalarım Abilerim.. Bilgisayarımın açılmasını beklerken dergiyi elime alıyorum ve dalyorum.. İşteyken bilgisayarda yapmayı planladığım her şeyi unutuyorum...

Doruk Ekelik

Bilgisayarının açılmasını beklerken dergiye dalabiyorsan msconfig'e dalmanın da zamanı gelmiş demektir.

Falloutda bebek olarak başlıyoruz sonra cinsiyetimizi seçiyoruz sonra babamız karşımızda annehmenize bakıyo hiç bşey olmuyo ne yapmam gerekiyo (lütfeñ u mesajıyinlamayıñ) Isimsiz

Adını yazacaksın adını... (Kendimize hakim olamadık ve yayıldık.)

O.B.A.

OFİSTE BU AY by AliG. and the others



Üzerine dergi
bitirilecek!



Tensili Intel Gamer koltuğu



Yuvarlak bile değil
mi gizceksin Kaan?



Doldurulamayan
BOS ALANI,
Elif'le söyle bir sey giz

Elif'le söyle bir sey
Elif'le Buraya!
Elif'le E yazi yazmisin buraya
Elif'le As hakikaten ya!

PRINCE OF PERSIA

En renkli binbir gece masalı

İNCELEME



SONRAKİ LEVEL
1 OCAK'TA BAYİLERDE

GOTHIC 3: FORSAKEN GODS / LEFT 4 DEAD
WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT



KÜSMÜK

Cenk Bey merhaba.

- ...
- Cenk Beeey!
- Sizin konuşmuyorum Erdem Bey.
- Kiminle konuşuyorsunuz peki?
- Hiç kimseye.
- Yani herkese mi küstünüz?
- Hayır Erdem Bey, sadece size küstüm.
- O zaman neden kimseyle konuşmuyorsunuz?
- Kimse yok ki!

- Ben varım ya!
- Erdem Bey ben "Sizinle konuşmuyorum" dedim. Duymadınız galiba.
- Benimle konuşmuyorsanız sizi nasıl duyabılırım Cenk Bey? Barı en azından benimle konuşmadığınızı söyleyecek kadar benimle konuşmusunuz?
- Olmaz Erdem Bey.
- Yani benimle konuşmadığınız için bana benimle konuşmadığınızı bile söylemeyeceksiniz ve ben

- sizin benimle konuşmadığınızı bilmemiğim için habire size sesleneceğim öyle mi?
- ...
- Cenk Beeey!
- ...
- \$ssss! Alooo! "Cenk Bey" diyorum duymuyor musunuz?
- ...
- Allah Allah! Ne oldu buna? Yoksa benimle konuşmuyor mu? Cenk Beeey!

BARAJ DOLMASI

Merhaba sevgili LEVEL okurları. İşte yine yeni bir yazımız ve tabii ki tifil bir konuğumuzla sizlerle birlikteyiz. Cenk Bey hoş geldiniz.

- O sizin yorumunuz.
- Efenim bilgisayar oyunlarından çok daha mühim konulara odaklanan yazılarımızın bu ayki bölümünde konumuz, yağışlar ve baraj dolumları. Cenk Bey, nedir baraj?
- Baraj, akarsuları bile biriktirmeyi şiar edinmiş koleksiyonu kafaların boş bir girişiminden başka nedir ki Erdem Bey?
- Haklısınız. Yani insanlar akarsu koleksiyonu mu yapıyorlar?
- Bir nevi. Yani söyle ki; "bu su boşuna denize akıp mundar oluyor, dur bunun önüne bir duvar öreyim de sonra belki içimize yarar" zihniyeti diye de özetlenebilir.
- O halde siz barajlara karşınız.
- Külliyyetle.

- Peki bu suyu içmiyor muyuz normalde biz?
- Saçmalamayın Erdem Bey. İşte hep insanları bu şekilde kandırıp barajların parasını bizlerden çıkarıyorlar. O iğrenç suyu sırtlanlar bile içmez.
- Anlıyorum. Peki ama yağmur, kar yağmıyor barajlar boşalyor diyorlar. Nereye gidiyor o barajlardaki su biz içmiyorsak?
- Filler falan gibi oyuncu hayvanlar birbirlerine sıçratarak bitiriyorlar herhalde Erdem Bey, bilememiyorum.
- Yani dolması için bir şey yapamayız öyle mi?
- Aslında yapabiliyoruz. Çok doldurmak istiyorsak müslükten akan suyla kovalarımızı doldurup götürür, barajlarımıza dökeriz ama niye yapalım ki? Üç beş koleksiyonunun gereksiz meraklı için mi?
- O zaman madem o kadar meraklılar, kendi müslüklerinden akan sularla gitsin kendileri doldursunlar değil mi?
- Fısırtı.

- Çok teşekkür ederim Cenk Bey.
- Edemezsiniz.
- Ederimdi.
- Edemezsinizdi.

Böyle sürekli su içerek ülkemizde baraj kalmaz. Günde bir yudum su içmek yeterli.



BARAJ DOLMASI 2

Hoş geldiniz Cenk Bey, bugün sizinle barajlar ve dolmalar hakkında...

- Aa da demin konuşuktuk ya.
- Olsun tekrar konuşalım, hem dergilerini yeni açanlar vardır扁andr.
- Hatırlatalım onlara diyorsunuz, peki. Şimdi barajlar suların dolması... Hmm, ne demiştim unuttum bakın.
- "Barajlar" diyordunuz.
- Onu dedim gerisini hatırlamıyorum.
- Valla ben de hatırlamıyorum.
- Barajlaaar, su karşılığında bize elektrik veren yapılarımızdır.
- İlginç.
- Açıyip. Mesela bir evin bir aylık elektriği, 10 ila 12 kova suya tekabül etmektedir.
- Barajlar o yüzden boşalyor yani.
- Hangi yüz?
- Yani bir şehirde 10.000 ev varsa o kadar kova su elektriğe dönüşüyor ve baraj boşalyor.
- Ev başına aylık 10 kova desek, 10.000 çarpı 10 eşittiiir... 100.000 kova su. Bitti güzeli baraj.
- Yani bu durumda baraj elektrikle doldu.
- Evet ve elektrik gözle görülmeliği için baraj boş duruyormuş gibi oluyor.
- Hmmm... Aslında barajlar boş değil elektrikle dolu...
- Musluklarımızdan elektrik akiyormuş gibi düşünün. O yüzdeden ki banyodan çıkışınca saçlarımız elektrikleniyor.
- Evet tarayınca böyle çitir çitir ses çıkıyor, dikeliyorlar filan.
- Tabii ki. Eğer taraklar plastik olmasa hepimiz ölmüşük.
- Çarpılırdık çünkü değil mi?
- Bildiğiniz elektrik banyosu.

- Ucuz kurtulmuşuz Cenk Bey.
- Niye bundan sonra yıkanmayıacak mıyız?
- Haaa tehlike henüz geçmiş değil yanı.
- Daha yeni başlıyor. Bakın günde binlerce ev kadını müslükte yesillilik yıkıyor.
- Salata için.
- Evet ve çarpılmıyorlar niye?
- Demek ki marul elektrik geçirmeyen bir sebzemiz.
- Hayır normalde geçirdiğimdir ama hepsi hormonlu.
- Yani hormon elektrik geçirmiyor.
- Evet ve biz onları yiyoruz.
- Sağlıklı beslenmeye geldiniz...
- Hayır konuşmak ve gerçekleri anlatmak için buradayım.
- Tamam da. Şimdi bakın Cenk bey şöyle bir durum oluştu. Biz elektrik geçirmeyen hormonlu sebzeleri yedik ya...

- Hmmm...
- O zaman bizim de elektrik geçirmiyor olmamız lazım. Ama taraklar plastik olmasa hepimiz ölüruz demiştiniz. Eğer elektrik geçirmiyorsak yani, you know?
- E ne yapalım yani, elektriği geçirelim mi?
- Nasıl?!
- Hiçbir şey yapmayalım sessiz kalalım ve ölelim öyle mi?
- Yok o anlamda değil
- Siz sunucu takımı değil mi hepiniz aynısınız.
- Şimdi Cenk Bey
- Cenk beymış, diyelim ki ben Cenk Bey değilim yine böyle mi konuşacaktınız?
- Aman kişisel almayın, hayır.
- Kişisel almam ben her şeye toplum gözü ile bakarım. Biliñ önemli.
- Keşke başka şeylerden konuşsaydık...
- Laylaylom kafası.

İşte güzelim bir barajın, harcadığımız sular nedeniyle tükenisi.



**HİÇ KİMSEYE GÜVENME.
HERKESİ ARKANDA BIRAK.**

**NEED FOR SPEED
UNDERCOVER**

TÜM SATIŞ NOKTALARINDA 21.11.08 NEEDFORSPEED.COM



PLAYSTATION 3

ID 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Nissan® and the names, logos, marks and designs of the Nissan products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

Mobilize your sound

Sennheiser, müzik için optimize edilen ses kalitesi ile Bluetooth konforunu bireştirdi. Adına da MM200 dedi. Kablosuz yaşamın konforunu ve özgür melodilerin keyfini aynı anda yaşamın diye...

- Audiophile ses kalitesi sunan A2DP Stereo Bluetooth kulaklık • İki kaynakta eş zamanlı çalıştırma (Cep telefonu ve MP3 çalar) • Cep telefonunu kontrol edebilme: cevapla/sonlandır/medya/next/previous mikrofonlu kapşet • Bluetooth 2.0 • Kulak içine yerleştirilen tariş təcəssümü ile dğş. seslerin filtrelenmesi • İki farklı tasarıma sahip - boyun kordonu veya yaka klipsi • Sırtkon kulak yastıkları - üç farklı boyutluyla kullanıma tam uyum • Çekici şarj sistemi (USB portundan, elektrik adaptörlü veya araz adaptörlü)

• SAHİPLİK MAZİTLARI www.sennheiser.com/www.bircom.com.tr

• ZİNCİR MAZİDLARI Gold-Gangsterch-NFL Meryemdan Lyricla Apple Premium Retailer Polisform Lycia Apple Premium Retailer-Troy Apple Premium Retailer-Konya

Bircom | 0212 319 97 00
www.bircom.com

SENNHEISER
COMMUNICATIONS