

145 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

LEVEL

SUBAT 2009
6,50 TL (KDV Dahil)
2009-02
ISSN 1301-2134

http://www.level.com.tr
0212 313 1168
9 771301231168 25 TL
K.K.T.C. Fiyatı
Barcode

İNCELEME & REHBER



*WARHAMMER 40K:
DAWN OF WAR II

*RESIDENT
EVIL 5
*80'LER

*LOTR:
CONQUEST
*MIRROR'S
EDGE

VE
FAZLASI

ÜNİTE 3

A. DODİ SENDROMUNA GİRİŞ

1. Dodi sendromu nedir?

Vücutta çikolata seviyesinin düşmesi **Dodi Keseciği**'ni tetikler (Şekil 1a). Beyindeki **Dodi Merkezi**'nin de harekete geçmesiyle kişi dodilemeye başlar (Şekil 2b).



2. Dodisi gelene tek çözüm.

Bilimde **Dodi Sendromu** adıyla anılan bu süreç, halk arasında **Dodi Gelmesi** olarak bilinir. Tek ve kesin çözümü vardır: **Dido yemek**.



Not: Dodi sendromu her insanda görülür. Vücdun doğal bir tepkisidir, bir rahatsızlık olarak algılanmamalıdır. Bilakis vücdun sağlıklı olduğunu gösterir.

Daha geniş bilgi için:

www.dodisigelenedido.com

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Burak Kılıç bkilic@level.com.tr

Cenk Durmazel cencerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev doruke@level.com.tr

Erdem Uygar erdemcen@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanaabi@level.com.tr

Legoel 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 Baltacı recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Sami Eyiðili sami@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@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkıن

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Şahika Şahinkaya, sssahinkaya@doganburda.com

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

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.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

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 52, **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@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300, **Faks:** 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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



LEVEL Sunar: Nerd!

Çıktığından bu yana World of Warcraft'la ilgili ilk bakişlar, incelemeler ve dosya konuları yayılıyor. Birçok oyuncu gibi bizim de en sevdigimiz MMORPG'lerin başında geliyor bu oyun. Doğal olarak, World of Warcraft'la ilgili ne var ne yoksa yakından takip ediyor ve oluşumlara destek veriyoruz. Nerd de desteklediğimiz oluşumlardan sonucusu.

Peki nedir bu Nerd? Nerd, Snek TV'den ve Teknoloji TV'den tanıdığınız Burak Aydoğan'ın sunduğu, her Pazartesi 20:15'te Web'den canlı olarak yayınlanan bir WoW programı... Programda WoW'la ilgili her şey var. Haberler, dedikodular, ipuçları ve fazlası... Ayrıca yakın gelecekte, LEVEL editörleri de Nerd'de olacak.

Program, <http://livewarcraft.com> adresi altında yayınlanıyor. Aynı adreste eski programları bulmanız da mümkün.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'in basın sponsorluğunu üstlendiği bu güzel programı kaçırmayın.

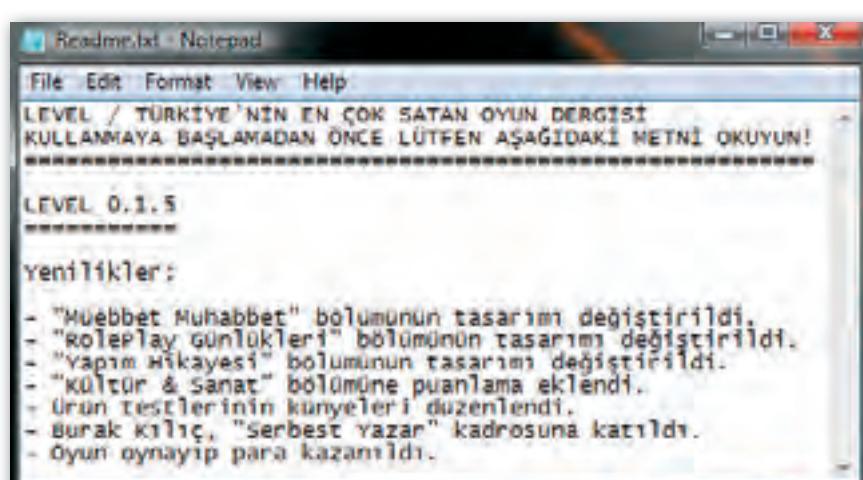
Gelecek ay görüşmek üzere; kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

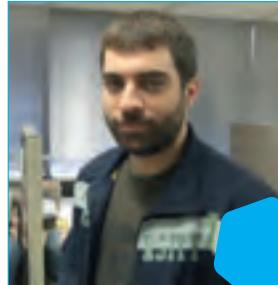
Not: Geçen ay atlamışız: Burak'ın kızı oldu. Gözü aydın!

Not 2: Bu ay yer darlığı nedeniyle röportaja yer vermedik; gelecek ay devam...



➥ Burcun nedir? İnanır mısın burçlara?

➥ Kazık kadarsın ama hala fanı olduğun bir ünlü var mı?

**Şefik Akkoç**

➥ Burcum akrep ve şeklen sevdigim bir arkadaşım ama olaya burçlar açısından yaklaşıncı hiç de ilgimi çekmiyor. Kitapçılarda burcuma özel bir kitapçık göründe bakıyorum tabii; o ayrı.
➥ Deliler gibi takip ettiğim, hastası olduğum, salya akıttığım birileri yok ama Oasis ne yapıyor, ne ediyor diye arada bir yoklarım yine. Geçtiğimiz aylarda yeni albümü çıktı; almadınız mı?

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.

Fırat Akyıldız

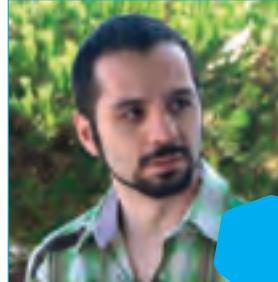
➥ Boğa... Yani... "Yüzde yüz inanıyorum" diyemem ama çoğu zaman tutuyor gerçekten. Bu da şarşırıcı. Mesela benim birebir tutuyor. Nasıl oluyor?
➥ Grup olur mu? Pink Floyd mesela? Hatta şu an Comfortably Numb dinliyorum.

**Elif Akça**

➥ Ben çok uzun bir süre burçlara inanmamakta inat ettim. Ancak sonra pes ettim. İkişiz burcuyum; hemen hemen bütün ikişizler burcu insanların -benim gibi- çıkış elmacık kemikleri var mesela.
➥ Poster asacak kadar değil ama Angelina Jolie'ye karşı hislerim epey kuvvetli. Anlatılanlar doğru ise sanki aynı hayatı, başka zamanlarda ve başka yerlerde yaşamış gibiyiz. (Özel hayattan bahsediyorum tabii ki; iş hayatından değil.)

Ali Güngör

➥ Burcum Balık, yükselenim Aslan. Balık yaratıcılık ve bilgelik, aslan da otorite ve gösteriş katılmış. Halim- selim, kendi halinde bir insanım iste, okurken güzel tabii ki.
➥ Yok; hiçbir zaman, hiçbir şeyin fanboy'u olmadım. atmosferi ve olacak kan gölü... Ha ha ha!

**Tuna Şentuna**

➥ Burçlara inanmıyorum fakat çevremde o kadar fazla muhabbeti oluyor ki artık ben de fikir sahibiyim her türlü burç konusunda. Bir de burcuna göre damga yemek var ya, işte en çok o koyuyor bana. (Aslan: Kibirli, egomanyak ve kendini beğenmiş!)
➥ Olmaz mı... Bir türlü vazgeçemediğim, idolüm Naim! Yemekteyiz programının bana kazandırdığı bu güzide ismin fan'ıymış da, hayranıyım da, her şeyiyim!

Burak Akmenek

➥ Kova burcuyum. Hatta 6 Şubat doğum günüm. Ama "Burca inanma, burçsuz kalma" felsefesine inanıyorum.
➥ Nicole Kidman. O ne güzel bir oyunculuktur, o ne asalet dolu bir yüzdür, ne enes bir fiziktir... Benim kazık kadar olmam onun bir tanrıça olduğu gerçeğini değiştirmez ki...

**LEVEL Ödülleri****Altın**

(9,5 - 10) Bir inceleme sayfasında bu ödüle denk gelirse- niz 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 kapacık kadar kaliteli olan oyunlar, tarafımızdan bronz madalyaya layık görülmeyecek.

**İlk Defa ve Sadece LEVEL'da**

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

**Denedik**

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.

**Tam Sürüm**

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

Bir Bakışta 144. Sayı**PUAN****9,5 LittleBigPlanet**

PS3, Xbox 360 ile arasındaki farkı neredeyse bir oyunla kapatti gibi. LittleBigPlanet gibi yaratıcı ve sonsuz dünyaya sahip olan bir oyun, en kötü konsolu bile mezarından kaldırır.

9 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Neverwinter Nights ismiyle henüz vasatın altında bir yapımla karşılaşmadık. Storm of Zehir, bırakın vasatın altında olmayı, çok çok üzerinde bir yapımdı.

8,8 Left 4 Dead

Zombilere yer veren çok oyun oynadık ama multiplayer olarak Left 4 Dead, oynadığımız benzer oyunları unutmamıza neden oldu.

8,7 Lord of the Rings Online: Mines of Moria

WoW'dan sıkılanlara ve Lord of the Rings meraklılarına, PvE ağırlıklı olan Lord of the Rings Online'ın ek paketi Mines of Moria çok iyi geldi.

8,2 Motorstorm: Pacific Rift

LittleBigPlanet gibi PS3'e özel oyunlardan biri olan Motorstorm: Pacific Rift, ilk oyuna göre karşımıza biraz daha iddialı bir şekilde çıktı.

HER YILDIZIN
KENDİNE AİT BİR HİKAYESİ VARDIR



STAR
THE
**CLONE
WARS**
WARS

YENİ MACERALAR 14 ŞUBAT CUMARTESİ
SAAT 21.00'DE CARTOON NETWORK'TE BAŞLIYOR...



İÇİNDEKİLER



DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

"Cryostasis: Sleep of Reason" için kurulumu başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
2) "Drakensang: The Dark Eye" için kurulumu başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.

FLATOUT 2

TAM SÜRÜM REHBER: 93

Durun bir dakika! FlatOut'u vereli kaç ay oldu ki? Hmm. Sandığımızdan fazla oldu sanırım. O halde delicesine yarılmaya, rakipleri saf dışı bırakırken tuhaf bir tatmin duygusuna kapılmaya ve otomobileşin şoför koltuğundan yüzlerce metre yükseğe uçmaya hazır olun bir kez daha. Bu ay sizi yine müthiş bir oyunun, FlatOut 2'nin tam sürümüyle bilgisayarlarınızın başına mıhlamayı umuyoruz. İlk oyundan aldığıınız zevkten kat kat fazlasını alacağınız FlatOut 2'de, bir yandan yarışları kazanmaya çalışacak, diğer yandan ise rakiplerini saf dışı bırakmak için şiddet kullanmaktan bir an olsun kaçınmayaçaksınız.

FLATOUT 2

MİNİMÜM SİSTEM: 2.0 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 3.5 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2.6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 3.5 GB Sabit Disk

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

İLK BAKIŞ: 14

Relic Entertainment'in müthiş ikinci Dünya Savaşı strateji oyunu Company of Heroes, DirectX 10 desteğini de arkasına alınca bir kat daha değer kazanmıştır. Şimdiye Tales of Valor paketiyle farklı bir oyun tarzını karşımıza sunuyorlar.

LEVEL 145

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

İLK BAKIS

- 12 Tekken 6
- 14 Company of Heroes: Tales of Valor
- 18 Burnout Paradise: The Ultimate Box
- 19 Resident Evil 5
- 20 The Witcher: Rise of the White Wolf
- 22 Infamous
- 24 Red Faction: Guerrilla



TEKKEN 6

İLK BAKIŞ: 12

Dövüş oyuncularının fanatiklerinden misiniz? Super Street Fighter II Turbo HD Remix ve Street Fighter IV gibi isimler ilginizi çekmiyor mu? O halde biraz daha beklemeniz gerekiyor, çünkü sizin için çok iyi bir alternatif daha yolda. Peki sonbahara kadar bekleyebilir misiniz?

STREET FIGHTER IV

KONSOL İNCELEME / KAPAK KONUSU: 50

VIDEO: DVD

Bunu ona söylememek için kendimizi zor tuttuk ama başaramadık. Aldık elimize telefonu, aradık Kaan'ı ve elimizde bir adet Street Fighter IV olduğunu söylediğim. O da bulabildiği ilk araca atlayıp ofisimize işinlandı ve hiç bükmeden, usanmadan defalarca bitirdi oyunu. Nasıl olmuş peki?



LEVEL DVD

DEMO'LAR

Brainpipe
Cid the Dummy
Crazy Machines 2
Cryostasis: Sleep of Reason
Drakensang: The Dark Eye
Eternal Eden
Hidden Relics
JungleQuest
Mini One Racing
MotoGP 08
Penny Arcade Adventures
Episode Two

BEDAVA OYUNLAR

8bit Killer

Dyson

Garden of the Coloured Lights

Spelunky

Trino

EKSTRALAR

Bionic Commando (Wallpaper Paketi)
Kingdom Hearts II: Chain of Memories
(Wallpaper Paketi)
Prototype (Wallpaper Paketi)

Shin Megami Tensei: Persona 4 (Wallpaper Paketi)

Warhammer 40.000: Dawn of War II (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Afro Samurai
Cuboid
Demigod
Demon's Souls

Grand Ages: Rome
Guitar Hero: Metallica
Infamous

King of Fighters XII

Memento Mori

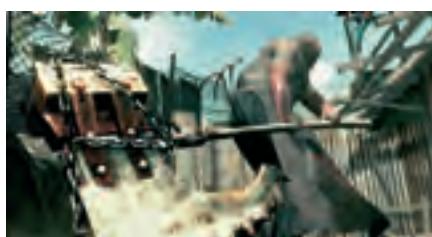
Prototype

Resident Evil 5

Skate 2

Star Ocean: The Last Hope

Street Fighter IV



RESIDENT EVIL 5

İLK BAKIŞ: 19 VIDEO: DVD

Herkes zombilerle karşı karşıya gelmek için gün sayadırsın, biz de elimize geçen preview versiyonunu PlayStation 3'ümüze koyduk ve oyunun ilk bölümlerinde neler olup bittiğini mercek altına alındı. Oyunun bu özel versiyonundan notlar, ilk bakış sayfalarımızda.



BEDAVA ONLINE OYUNLAR

DOSYA KONUSU: 32

"Online oyun oynamak istiyorum ama kredi kartım yok, olsa da para ödemek istemiyorum." diyen tayfadan misiniz? O halde Ali'nin gecesini gündüzüne katarak hazırladığı bu dosya konusuna bir göz atın ve ücretsiz online oyunlar arasından tercihinizi yapın.

YAKIN PLAN

26 Warhammer 40.000: Dawn of War II

DOSYA KONUSU

32 Bedava Online Oyunlar
68 Oyun Oynayıp Para Kazanıyoruz
94 80'ler

PC İNCELEME

36 The Lord of the Rings: Conquest
40 Saints Row 2
44 Mirror's Edge
46 The Tale of Despereaux
47 Music Wars Rebirth

48 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME



THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

İNCELEME: 36

Bir oyunun arkasında büyük bir firma olabilir, müthiş imkanlar olabilir, dev bir bütçe olabilir ama bazı şeyler doğru yapılmadıktan sonra koca markayı kirletmeye ne hakları var? Elbette büyük bir beklen- ti içine girmemişti; ama gördüklerimizden fazlasını beklediğimiz de yadsınamaz bir gerçek.

X-Blades

FİLM FRAGMANLARI

Dance Flick
Race to Witch Mountain
Underworld: Rise of the Lycans

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

MIRROR'S EDGE

İNCELEME: 42

Faith ile önce konsollarımızda tanışık, onu sevdik, bağımıza bastık, birlikte koştuk, birlikte yorulduk, birlikte üzüldük, birlikte sevindik. Onu bir tek Tuna sevemedi nedense... Şimdi de Elif'in Faith ile anılarından ve oyunun PC platformundaki yükselişinden oluşan incelememize bir göz atın.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 26 | EKSTRA: DVD

Bir Relic Entertainment şaheseri daha. Warhammer dünyasını Company of Heroes'un muhteşem oyun yapısıyla birleştireceklerine dair söz aldığımız yapımcı firmadan hem bir röportaj kopardık, hem de oyun hakkındaki her detayı enince ayrıntısına kadar gözler önüne serdik

50 Street Fighter IV

57 Command & Conquer: Red Alert 3

58 Skate 2

60 Call of Duty: World at War

62 Naruto: Ultimate Ninja Storm

63 Shin Megami Tensei: Persona 4

64 Dungeon Maker II: The Hidden War

64 Star Ocean: First Departure

104 KÜLTÜR & SANAT

107 SADECE KAAN

108 İŞGAL

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

112 KAFA AYARI

118 ALTIGEN

124 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



OYUN OYNAYIP PARA KAZANIYORUZ

DOSYA KONUSU: 68

Yillardır bize söylenen, hatta söylenenin de imali bir şekilde bizi suçlayan bu gerçeği sonunda itiraf etme zamanı gelmiştir. Evet arkadaşlar; oyun oynayıp para kazanıyoruz! İşte bu durumun gerçekliğini ortaya koyan kanıtlar, belgeler, fotoğraflar ve fazla...

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

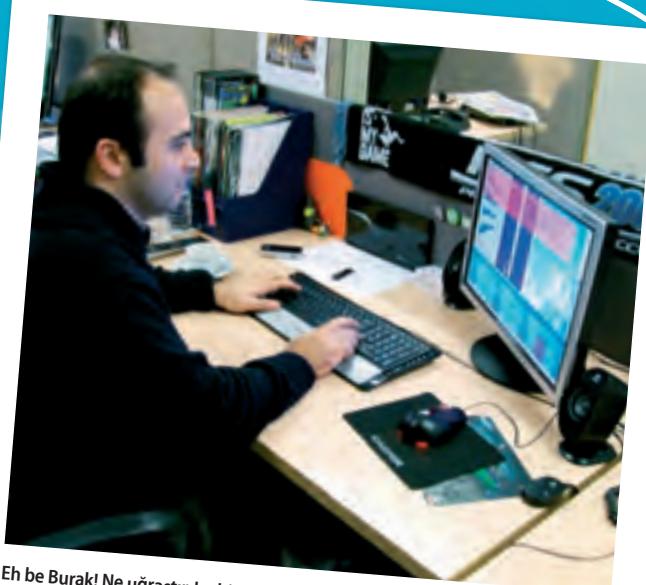
WinRAR v3.71

Xfire v1.83

2. HAFTA

BU HAFTA: MIRROR'S EDGE 2D

Geldik ikinci haftaya. Yine son anda belirlemek durumunda kaldığım ayın oyunu, Mirror's Edge'in müthiş bir "iki boyutlu" uyarlaması. Daha önce LEVEL DVD'sinde yer verdığımız The Fancy Pants Adventure'in yapımcısı Brad Borne tarafından hazırlanan Mirror's Edge 2D, Electronic Arts'ın da dikkatini çekip destekini arkasına alınca müthiş bir yapım haline geldi. Faith'i kontrol edip parkurdaki objeleri toplamaya çalıştığımız, aynı zamanda parkuru en kısa sürede kat etmemiz gereken oyunda 212 Mirror's Edge logosu, 10 çanta ve 1 dosya yer alıyor. Herkese beş dakika (300 saniye) verdim ve bu sürede mümkün olduğu kadar çok obje toplanmasını istedim. Elbette bu objelerin farklı değerleri olması gerekiyordu. Her logoya 1, çantaya 5, dosyaya da 10 puan değer bıçtıktan sonra herkesi bilgisayar başına topladım, antrenman yapmaları için fırsat verdim ve...



Eh be Burak! Ne uğraştırdın bizi arkadaş! Şimdi efendim; LEVEL Ligi düzenlenecek de Burak dışında mı kalacak? Tabii ki hayır! Çağırdık Burak', oyna dedik ama o da ne! Oyunun hemen başındaki engelden bir türlü atlayamıyor. Önce ben yardım edeyim dedim ve sonrasında Fırat, Elif, Ali, Mahmut... Tam bir ekip çalışması sonunda karşıya atlayan Burak birden açıldı ve 115 logo, 2 çanta, 1 dosya toplayarak 126 puan yaptı.

**"BEN BİTİRMEDİM,
ALLAH BİTİRDİ"- BURAK**

OYUNCULAR



ALİ

LEVEL Ligi'nin ilk haftasını lider kapatan Ali, bu ay oynayacağımız oyunun atletik beceri ve fiziksel güç gerektirdiğini öğrenirken antrenmanlara başladı. Fotoğrafda da görebileceğiniz gibi, ofisteki birçok materyali antrenman amacıyla kullanın Ali'nın dolaba asılı durarak kol kaslarını geliştirdiğine şahit olduk. Bakalım bu antrenmanlar ve akitlanan ter, hafifinin galibi olmasını sağlayacak mı...



Sol alta gördüğünüz el Fırat'a aittir. Kendisini çekmeye çalışan basın mensupları saldıran Fırat, bunu konsantr olamamasına bağlıdı. Peki dedik ve izlemeye devam ettim. Oyunun Xbox 360 versiyonundan gelen iddiasını 2D'de de ortaya koyan Fırat, verilen sürede 111 logo ve 4 çanta toplayarak 131 puan elde etti. 131 puan da neymiş? Daha Ali var, ben varım, Elif var, Murat var...

PUAN DURUMU

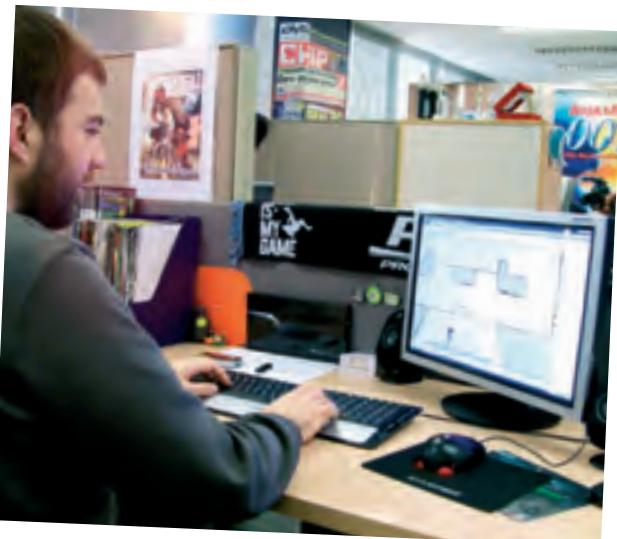
iSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ŞEFİK	8+5	23
ALİ	5	18
ELİF	10	16
FIRAT	6	11
BURAK	5	5
MURAT	3	3
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0



BURAK

Geçtiğimiz ay İngiltere Kraliçesi tarafından "babalık" unvanıyla onurlandırılan Burak'ın ofisten günlerce uzak kalacağını düşünüyorduk ama o bizi yalnız bırakmadı, üstelik taptaze bir baba olarak LEVEL Ligi'ne bile katıldı. Başlarda oyuna bir türlü alışamayan ve benim, Elif'in, Ali'nin, Fırat'ın ve Mahmut'un yönlendirmeleriyle bir anda oyunu kapanan Burak'ın yapacağı skor, herkesin merak konusu oldu.

LEVEL PAF LİĞİ



Araya Ali'yi aldıkt ve Burak'la aynı skoru yapmayı başardı: 115 logo, 2 çanta ve 1 dosya. Sırada ben varım! Her ne kadar Elif'in "Antrenmanlı o, sayılmaz." gibi haksız suçlamalarına maruz kalsam da ortalama bir performans sergiledim ve 129 logo, 2 çanta, 1 dosya toplayarak 154 puan yaptım. Aslında bu skorun bana yeterceğini düşünüyordum ama Elif'in hırsı ve Faith'le arasındaki uyum beni korkutuyordu.



İkinci haf- tanın ana oyunu son anda seçmiş- ken PAF Ligi için hiç kafa patlatamamış- tim ancak Ali son anda im- dadıma yet- şerek o tuhaf zarları koydu masama. ("Tuhaf" dediğim için kimse bana kızmasın vallah! cahilim işte, ne yapayım!) Masası- tı oyunlarında kullanılan ve "FRP zarı" olarak isimlendi- receğim bu tuhaf ve çok yüzeyle zarlardan elime en çok oturan ikisini seçtim. Oyunun amacıyla şu: Herkes iki zarı atacak ve en yüksek puanı toplayan, bu haftaki PAF Ligi'nin galibi olacak. Ben 82, Elif 53, Ali 51, Fırat 12 ve Murat 46 atınca kim kazanmış oluyor? Tabii ki ben! Re- simde gördüğünüz paralarısa boş verin siz, şakacıkta- onlar. ("Paranızı alırım, benimle uğraşmayın," dedim mi, dedemidim mi? Dedim mi, dedemidim mi?)



**"ELİF ÇOK TEHLİKELİ HOCAM;
CADİ SİLA YA" - ŞEFİK**



Eveet. "Gel" dedik, "Herkes aynı bilgisayarda oynayacak." dedik, kavga çıkarıyordu neredeyse. Neymiş, kendi bilgisayarında oynadığı skoru sayacakmışız. Yegeeee! Neyse ki yoğun baskılardan sonra oyun bilgisayarımıza ışınlayabildik Elif'i; o da 136 logo, 3 çanta ve 1 dosya toplayıp 161 puanla ulaşarak korkutucu kahkahasını atmaya başladı. (Ne kıskanıcam bel!) Son olarak Murat'a da bir şans verdigimizi ve kendisinin 103 logo ve 1 çanta ile 118 puan yaptığıni belirtereyim.

HAFTANIN GALİBİ

ELİF'S EDGE 10 PUAN

Elif'in kısa bir süre terör estirmesi hepimizi ürküttü ve neye ki en yüksek puanı yaparak haftanın galibi oldu. 10 puanı masaya koyup kaçtım, ben yokken gelip alırsın valla.



ELİF

Mirror's Edge'e başta şüpheyele yaklaşan, hatta oyunu yerden yere vurarak bizim beğenimizi eleştiren Elif, evine çekiliп Faith'le baş başa kalınca aralarında bir yakınlaşma oldu sanırım. Çünkü ertesi gün ofise geldiğinde hepimizden daha fazla bahsetmeye başladığını oyundan. Aralarında ne geçti bilmiyorum ama Mirror's Edge 2D için de fazlasıyla iddiayıdı ve derhal antrenmanlara başladı.



FIRAT

Fırat'la Mirror's Edge'in Xbox 360 versiyonunda ciddi bir SpeedRun mücadeleşine girdi. Oyunun ilk etap rekorunu sırayla kurak süreyi fazla aşağı çektilik ama rekorun daha ne kadar aşağı çekilebileceği konusunda izlediğimiz video, bir anda oyunun havasını yere bitti. Tek bir videoya siğdirilen tüm kısayolları görmek moralimizi bozdu ve biz de rekabetimizi bu oyuna taşıdık.

BATMAN ARKHAM ASYLUM

YAPIM Rocksteady Studios

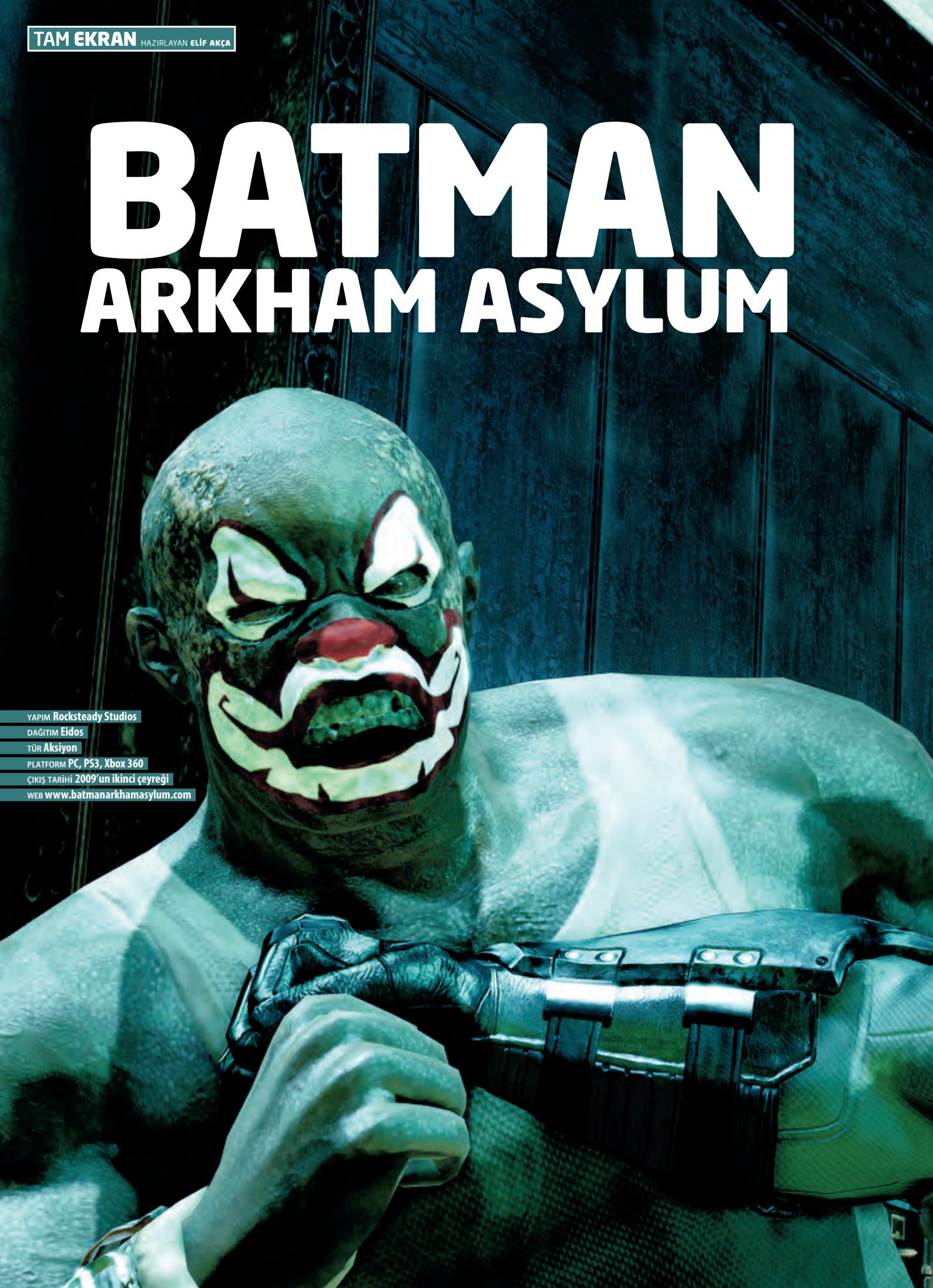
DAGITIM Eidos

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ 2009'un ikinci çeyreği

WEB www.batmanarkhamasylum.com





Yönetmen Christopher Nolan, *Batman Begins* ve akabinde *The Dark Knight* ile Batman'ın ününe ün, karizmasına karizma kattığından beri çağımız favori süper kahramanımızı değiştirmek durumunda kaldık. (Hoş, ben ezelden beri Batman'ciyim.) Hal böyle olunca, bu iş oyun dünyasına da yaradı. Daha önce, Dunduna Bünbuna'nın *Yakın Plan'ımıza* konuk ettiği Batman: Arkham Asylum doğmak için gün sayıyor. Biz de bu sırada, oyunun yeni yayımlanan ekran görüntüleri ile iç geçirerek şöyle diyoruz: "Lütfen bu oyun da diğerleri gibi sadece ekran görüntülerinde güzel durmasın".



YAPIM Namco

DAĞITIM Namco Bandai

TÜRK DÖVÜŞ

PLATFORM Arcade, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği

WEB www.tekken-official.jp/tk6ac

OYNUYORUM, OYNUYORLAR, OYNAYACAKSINIZ!

Tekken 6

2 kişinin, iki gamepad’ı kullanarak oynadığı dünyada bir tane oyuncu kaldı o da PES. Eğer bir noktada, bir PlayStation kafe varsa, bu aslında bir PES kafedir, başka da bir şey değildir. Oyunlarla çok alakası olmayan bir arkadaşınız, eğer bir konsol almaya niyetlendiysse, bu yine PES’in uğrunadır. Nasıl yıllar önce insanlar bir araya geldiklerinde bir Street Fighter’da kapışıyor, bir Final Fight’ta, Captain Commando’da sağı solu dağıtıyorlardı; artık herkes futbol oynuyor. Sektörün böyle bir yöne sapmış olmasına aklı erdirmiyorum.

Neysse ki Kaan’la tanıştım da dövüş oyunlarından hoşlanan, “Street Fighter, Soul Calibur” deyince heyecanlanan birisini gördüm. PES’le lafım yok; pek güzel, pek eğlenceli ama sadece PES mi oynayacağım yahu aaa! Tepem attı; yeter!

Dövüşmek istiyorum! Tekken 6 oynayacağım arkadaşlar. Daha öncesinde de Street Fighter IV. PES’in tek partili rejimine son vermenin zamanı geldi artık!

Bir kere dövüşmek eğlencelidir. Sanattır yeri geldiğinde. Hele ki Tekken gibi bir yapımda dövüşmek, gerçek bir heyecan, neşenin dijitalize edilmiş halidir. Baki adındaki arkadaşım Tekken Tag Tournament’ı kaç gün, kaç saat oynadık, hatırlamıyorum ama o kadar kaptırmıştık ki sonunda elimiz, kolumuz isyan ediyyordu da bırakıyorduk oyunu. Ve Tekken 6’da da aynı şeyi yaşayacağımı bayağı eminim zira şu an bile arcade salonlarında dolanıp duruyorum, bu dünyaya yeni tanışmış bir ufaklık gibi.



Bir dövüş oyunu size ne sunar onu anlatayım önce. Ya da bunu anlatmayayım, direkt olarak Tekken 6’nın nimetlerinden bahsedeyim; keyfimize keyif katalım.

Öncelikle, Tekken 6’ının Tekken serisi içerisinde ne fazla karaktere sahip olan Tekken oyunu olduğu gerçeğini yüzünüze çarpmak istiyorum. (Hani konuya ilgisiz duruyorsanız iyi gelir.) 40'a yakın karakterin bulunduğu Tekken 6, beş yeni karakter ve Azazel adında da yepyeni bir boss getiriyor yanında. Üstelik tüm karakterlerin animasyonları yenilenmiş durumda. Hepsi daha akıcı gözüküyor ve olan bitenin nasıl güzel gözüküğünü

AYDINLIK TARAF

- ☛ **Tekken’ın şahane oynanış sistemi**
- ☛ **Yeni karakterlerin oyunda sırtlaması**
- ☛ **Görsel anlamda her şeyin şu an bile çok iyi olması**

KARANLIK TARAF

- ☛ **Tekken oynayan insanlar; neredesiniz?!**



ancak oyunu bir yerde görerek anlayabilirsiniz.

Sınırlınlarda kırmızıya boyanır dünya...> Görsellikten öte, Tekken 6’da iki büyük yenilik var ki bunlar dövüşlerin gidişatında hayli önemli rol oynuyor. Bunlardan ilki Rage modu. Karakterlerin sağlık çizgileri (Bunlar, önceki oyunlara kıyasla daha uzun.) %10’un altına düşüncé, kızıl kızıl parlamaya başlıyorlar. Buradan anlıyorsunuz ki hayatınız tehlikede. Ne var ki rakibinizin de durumu pek farklı sayılmaz çünkü artık daha fazla hasar veriyorsunuz! Bu durum kulağa pek heyecan verici gelmese de usta oyuncuların elinde bu özellik, tam bir hayat kurtarıcı olabiliyor. (Gözlerimle gördüm.)

İkinci önemli özellik ise artık rakibınızı yerden sektörip combo’larınıza devam edebilmeniz. Çoklu hareket rakibinizin böyle bir durumda, karşınızda aciz bir şekilde kalmasına neden oluyor ve bunu

YENİ GELENLERE MERHABA!



ZAFINA

İmparatorluk Tapınağı'nın koruyucularından biri olan Zafina, bu tapınağı yok etmeye çalışan bir grubu tek başına ortadan kaldırarak ne kadar güçlü olduğunu herkese kanıtlamış bir savaşçı. Boş zamanlarında ise bir astrolog. Son zamanlarda sürekli kötüüğün belirtilerini gördüğü için hocaşının tavsiyelerine de uyarak bir yolculuğa çıkarıyor. İki şeytanı yıldızın bir araya geleceğini ve dünyayı yok edeceğini öğreniyor; bunun üstüne de Tekken 6'ya katılarak bu iki yıldızı bulmayı umut ediyor. Kalarippayattu ve Ancient Assassination dövüş stilleri kullanıyor Zafina. Bir örümceği andıran hareketleriyle son derece hızlı ve ölümcül. (Ne zaman, ne yapacağını kestirmek çok zor.) Üç farklı duruşa sahip olan Zafina, çeşitli hareketlerden sonra, aynı Lei gibi bu farklı duruşlara geçiş yapabiliyor.



LEO

Baijuquan veya Hakkyokuken adıyla bilinen Çin dövüş sanatını icra eden Leo, tekmelelerden çok el ve direk hareketlerine yoğunlaşan bir dövüş sergiliyor. Hızlı bir karakter olabilir fakat hareketleri bana pek çekici gelmedi. Combo'ları alt ve üst yumrukları bir araya sıkça getirdiği için rakibini zor durumda bırakmayı biliyor lakin vuruşları pek de güçlü sayılmaz. Peki neden bu kızımız Tekken 6'ya katılma hevesinde? Çünkü annesinin öldürülmesinden sorumlu olan kişi, Kazuya Mishima da bu turnuvadır.



JACK-6

Mishima Zaibatsu, Jack-5'in on katı gücünden bir ülke olarak ilan ediyor, dünyayı ele geçireceğini vurguluyor ama G Corporation buna izin vermeye hiç niyetli değil. Bu iki dev gücün kozlarını paylaştığı ortam ise, Tekken 6 turnuvasından başkası değil...



BOB

Bu adama baktığınızda bir Marduk, bir Kuma performansı bekliyorsunuz ama serbest stil Karate dövüş tarzıyla ortalığı dağıtıyor Bob. O kadar kıvrık ve hızlı hareketlere sahip ki şu anda bile arcade'lerde çoğu kişinin favorisi olmuş durumda. Küçüküğünden beri dövüş sanatlarıyla ilgilenen Bob, celsiz olduğu için kilo almaya odaklandı ve ortaya şisman ama son derece hızlı bir Bob çıktı.



MIGUEL CABALLERO

Tekken 6 dünyasında, bir dövüş stiline sahip olmayıp dövüsten karakterlerden bir tanesi. Ailesiyle arasında geçen kavgalardan ötürü 15 yaşında evini terk eden Miguel, canından çok sevdigi kız kardeşiyle görüşmeye devam etmiş ve onun sayesinde ayakta kalmayı başarmış. Bir gün kız kardeşinin evleneceğini duyduğunda deliye deliye düzenlenen Miguel, evlilik törenine katılmamış ve olan biteni dışarıdan izlemiştir. Ne var ki kısa süre sonra her yer patlamış ve kız kardeşi kılışenin yıkıntılarının altında ölü olarak bulunmuştur. Deliye deliye düzenlenen Miguel bu saldırının Mishima Zaibatsu tarafından yapıldığını öğrenir ve turnuvaya katılır. Güçlü yumruk ve tekmele sahip olan Miguel, izlediğinde dövüş stilini olasız sızkı etkilemeyecektir ama kullanışlı bir karakter sayılır. Özellikle özel saldırıları, çok zor isabet etmekle birlikte düşmanın enerjisini bir anda dibe vuruyor.

İehinize kullanarak rakibinize ağır hasar verecek hareketlere imza atabiliyorsunuz.

Daha önelsiz olarak nitelendirilebilecek yenilikler arasında, Dead or Alive'dan tanık dövüşe, "katmanlı arenalar" (Yer yıkılır, herkes aşağı iner...), karakterlerini daha fazla modifiye edebilme imkanı ve tüm karakterlerde yapılmış olan ufak tefek değişiklikler bulunuyor. Her ne kadar karakter modifiye etme özelliği çok ilgimi çekmiyor olsa da özellikle Japonya'da herkes bir modifiye manyaklığına bürünmüş olduğundan, Tekken 6'da da durum abartılmış durumda. Bir karakteri, tanımamak kadar fazla değiştirebildiğiniz gibi her karaktere özel bir eşya vererek, o karakterin "item move" adındaki özel hareketi yapıp bilmesini sağlıyorsunuz. (Mesela Bryan pompalı tüfekle ateş ediyor, Leo havaya işaret fişeği atıyor vb.)

Her karakter değişim göstermiş dedim ama Yoshimitsu'daki, Lei'deki

ve Law'daki değişimler bayağı çarpıcı. Yoshimitsu artık Kenjutsu alanında uzman ve eskiye oranla kontrol etmesi daha zor. Lei (Kendisi favori karakterlerimden biridir.) yere yattığında aldığı pozisyonlar (Yersiz bir şekilde garip oldu.) daha farklı; alıştırm dersem yalan olur. Law ise Bruce Lee'nin Jeet Kune Do dövüş sanatına daha da yaklaşmış durumda.

Tüm dünyanın PES'te harcadığı zaman kadar Tekken hakkında konuşabilir ve Tekken oynayabilirim ama bunun için yerim ve zamanım yok maalesef. PS3 ve Xbox 360 sahiplerine tek tavsiyem, bu oyunu bekleyene kadar delirmemek için en yakındaki arcade alanına göç etmeleri ve kamp kurmaları; daha ötesini anlatmaya gerek yok...

Jin hala güçlü, hala sınırlı ve bu defa, son derece zengin...

Atarı salonlarında jeton harcamaktan harçlığınından olan, rüyalarında Nina'yı gören, gözlerini kapadığında Eddy'nin saltolarıyla buluşan biriyseniz veya uzun zamandır sağlam bir dövüş oyunu bekliyorsanız, Tekken 6'nın meteor hızı ve şiddetiyle inişe geçtiğini bildirmek isterim.

YAPIM Relic Entertainment

DAĞITIM THQ

TÜRK Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Mart 2009

WEB www.companyofheroesgame.com



EN ÇOK FILMİ YAPILAN SAVAŞ

88'LİK

Birçok filme ve oyunda duyduğumuz bu rakamın, Almanlar tarafından geliştirilmiş bir uçaksavar olduğunu biliyor muydunuz? Peki, savaş esnasında anti-tank olarak kullanıldıkları sonra, Tiger'ların ana topu olarak kullanıldıgını?

Company of Heroes: Tales of Valor

Koskoca THQ" demek istiyorum! Önce Warhammer 40K ile vurdular galaksimizi... Ülkemizde birçok kişinin ismini bile duymadığı, aslında 1982 yılından bugüne masaüstünde oynanan, minyatürleri özenle alınıp itinaya boyanan, dünyanın en kaliteli minyatürlerine sahip bir oyun olan Warhammer 40K bu! Oyunun getirdiği yenilikler birçoğumuzu şaşırttı. Birimlerin kendi içinde üremesinden, alışlagelmiş kaynak toplama sisteminin tamamen değişmesine kadar tam da DoW'a alışmıştık ki birdenbire, hiç beklenmedik bir anda "Company of Hero-

es" isimli oyunu duyurdular. Aynen ilk oyunda olduğu gibi yine bizi zayıf noktamızdan yakaladılar. Bilimkurgu seven kadar, belki de daha fazla İkinci Dünya Savaşı tutkunu olduğunun farkındaydılar.

"Company of Heroes, RTS dünyası için tam bir devrim olmuştur" diyebiliriz. Özellikle de yıllarca alıştığımız kaynak toplama sisteminin bir anda değişimi ve gerçekçi bir hal olması, RTS oyun dinamiklerini derinden etkilemiştir. Oyunun İkinci Dünya Savaşı'nda geçiyor olmasına DoW'a nazaran daha gerçekçi olmasını sağlamıştı. Bir RTS oyununda bana bir noktanın savunmasını ne kadar önemli olduğunu bu denli hissetiren başka bir oyun olmamıştı.

(Gitsem kaybolmam.) bir köyde üzerimize saldırın müttefik güçlerini yok etmeye uğraşacağız. İlk bakışta kontrolümüzde sadece bir tank olması birazcık sıkıcı gözükebilir ama Relic'den Brian Wood, bu durumu çok güzel açıklamış: "Ben bu senaryoları oynarken gerçekten bir tank komutanı gibi hissederek istiyorum artık".

Oyunda biraz ilerledikten sonra yavaş yavaş gerçekçilik hissini tadacağız. Tankımız hasar gördükten sonra tamir için dışarı çıkan mürettebat, sanıyorum bizi oyunun içine çekmeye yetecektir. İşte tam bu noktada Relic, daha önce olduğu gibi, RTS dünyasına yepenyi bir



özellik daha kazandırmayı başaracak gibi gözüüyor. Yeni eklenen "direkt atış modu" ise mouse'un yardımıyla namlumuzu kontrol edip düşmanımızı hedeflememizi sağlayacak. Tankımızın 88 mm'lik topu, iki farklı mermi ve iki farklı atış çeşidi kullanılacak. Birisi piyadere ve binalara etkiliyken diğeriyse zırhlı araçlara karşı etkili olacak olan bu iki farklı atış şekli, mouse'un sol ve sağ tuşlarıyla kullanılabilecek. (Command & Conquer: Renegade çıktıği zaman

(analiz)

Bir zamanlar Call of Duty, Medal of Honor gibi oyunlarda gördüğümüz grafikler... Ve bu oyun bir RTS...

TIGER TANK



Bütün savaş boyunca sadece 1.300 Tiger üretilmiş. Karmışık yapısı yüzünden bir tanesinin üretimi tam 300.000 üretim saatı sürüyordu. Müttefiklerin Sherman'ından ise aynı sürede nerdedeyse 10 tane üretiliyordu. Savaş alanındaysa bir Tiger, dört - beş Sherman'ı tek başına yok edebiliyordu.

Daha çok İkinci Dünya Savaşı oyunu...

> Company of Heroes: Tales of Valor (ToV), bize üç yeni tek kişilik senaryo sunuyor. Oyunda -önceki iki oyunun aksine- artık daha az sayıda birliği kontrol edeceğiz. Şu ana kadar oynanabilecek tek bölüm olan Ace Tiger'da Almanlar'ın ölüm saçan tankı olan Tiger'ı kontrol edeceğiz. Oyunun hemen ilk bölümünde direkt olarak Tiger'ımızla baş başa kalacağız. Normandiya'da

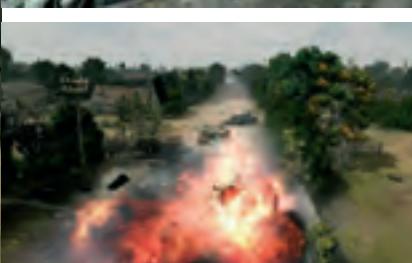


AYDINLIK TARAF

- ✖ RPG öğeleri bir RTS oyunu birleşiyor
- ✖ Tank kullanma imkanı
- ✖ Eski oyun'a yeni stratejik yapı değişiklikleri

KARANLIK TARAF

- ✖ Yapılan değişiklikler çok riskli
- ✖ Yeni kaynak sistemi istenildiği gibi çalışmazsa bütün oyun altüst olabilir
- ✖ Normandiya'dan sıkılma ihtimalimiz



o Mamoth Tank ile ne sağlam sollu atışlar yapardım be.) Unutmadan eklemeğe fayda var; tankımız ana karakterimiz gibi olacak. Ayrıca oyuna eklenen RPG ögesini de unutmamak lazımlı. Bilindiği kada-riyla dört mürettebatımız olacak. Mürettebatımız zamanla yetenek puanı kazanacak ve bu puanları bir yetenek ağacına yatıracak. Bunun sonucunda tankımız daha etkin bir hale gelecek. (Daha iyi nişan alabilme, anti piyade makinelisi ya da daha hızlı ateş edebilme gibi.) Alınan yetenek puanları ise her bölüm sonunda silinecek. Tankımızın kullanılmaz hale geldiği görevler de var ki bu görevlerde, tankımızdan sağ kurtulan mürettebatımızla tankımıza gereken parçaları bulmaya çalışmaktan tutun da görevi onlara bitirmeye çalışmaya kadar birçok seçenek olacak.

Değişen durumlardan bir diğeriyse kaynak toplama olacak. Serinin önceki oyunlarında var olan "stratejik nokta kontrolü"ne elveda diyoruz gibi gözüküyor. Bunun yerine gelen sistemlese düşman yok ettiğe kaynak kazanacağız. Oyuna eklenenek olan diğer iki irksa henüz belli değil. Olasılıkların başında tabii ki müttefik

birlikler yer alıyor. Buna ek olarak özellikle forum sitelerinde Rusya ya da Japonya bekletisi gayet fazla.

Relic'in üzerinde çalıştığı bir diğer konuya online yapı. Şu anda kadar çıkan haberlerden bildiğimiz tek şey, indirebilecek çok sayıda harita seçeneğinin olacağı. Yeni eklenen ve henüz hakkında bir bilgiye sahip olmadığımız co-op modunun ismi ise Invasion. Açıkçası -ilk oyun başta olmak üzere- önceki oyunları multiplayer ortamda oynarken yaptığım bir Tiger'in kytürk bir Sherman tarafından neredeyse yok edilebilmesi beni çok sinirlendirmiştir. Şu anda bu fikrin tam tersi bir durumun söz konusu olması, Relic'in gerçekçilik konusunda ne kadar ciddi olduğunu fazlaıyla kabul etti bana.

Değişmeyen tek şey...> ToV, tipki bir önceki eklenti paketi gibi, büyükçe ve yeniliklerle dolu geliyor. Özellikle tek bir üniteye yoğunlaşma fikri başta RPG severler olmak üzere birçok kişinin ilgisini çekecektir. Bir RTS oynarken bu tarz bir deneyim yaşamaya sanıyorum kimse hayır diyemez. Hem taktiksel bir oyun olarak kalacak, hem de kendi içinde geliştirilecek bir yapı sunacak. Eklenecek üç yeni senaryo ve beraberinde gelecek olan yeni birimler, bu da yetmiyormuş gibi bir de yepeneli bir oyun yapısı... ToV, bir eklenti paketinden beklenen her şeyi ve fazlasını sunacak. ☺

Şu ana kadar her şey yolunda gözüküyor. Yeni bir oyun değil de bir eklenti paketi olduğunu düşününce "Keşke herkes böyle eklenti paketi yapsa..." dedirtiyor.



RED ALERT 3: UPRISING

Holly @#!&

Brenda Snow ile tanışın arkadaşlar. "Başkan"ın işin içinde olduğunu düşündüğü bir araştırma merkezi hakkında bilgi toplamaya çalışan bir gazeteci kendisi. Bundan daha önemlisi ise kendisini Holly Valance'ın canlandırıyor olması!

Ara sahneleri ve bu sahnelerde ünlü isimleri konuk etmemesile ünlü olan C&C serisi, Mart ayında çıkacak olan Uprising eklentisiyle de yine gözlerimize hitap edecek. Holly Valance'ın yanında Gemma Atkinson ve Ivana Milicevic'de görebileceğimiz oyun, dijital olarak dağıtılmak. (Yani, "Ağabey, Uprising geldi mi; Red Alert 3 seysi hani..." diye soramayacağınız mağazalara.) Red Alert 3'ün bittiği noktadan sonrası konu alan ve bunu dört ufak campaign ile gerçekleştirecek olan Uprising, "Commander's Challenge" adında bir oyun modu da içerecek. Burada, farklı bölgelerdeki dokuz farklı lider karşı savaşacak ve her bölümde farklı savaş şartlarına uyum sağlayacaksınız.



BRAID

Live! dan sonra PC'erde

Xbox 360 sahipleri zaman zaman (Aslında her zaman.) pek şanslı. Bir dolu yeni nesil oyunun yanında, Xbox Live! Arcade üzerinden o kadar çok oyun sunuyor ki yeni nesil oyunları bir kenara atıp sadece Arcade kısmında günlerinizi geçirmek bile mümkün. Ve bazen burada öyle oyunlar sunuluyor ki bize... Braid de



nefesimizi tutmamıza neden olan oyunlardan bir tanesi işte. Özünde basit bir platform oyunu gibi gözüken ama hem görselliğiyle, hem oynanışıyla, hem de alt metinleriyle bizi büyüleyen bir oyun. Altı farklı temaya sahip dünyada yolunu bulmaya çalışan bir kahramanın, zamanı geri alma gücüyle engelleri aştığı Braid, Şubat ile Mart aylarının herhangi birinde, herhangi bir zamanda PC'lerde de yerini alacak. Oyunun PS3'teki durumu ise halen bilinmiyor. Bu oyunu sakın aklınızdan çıkarmayın....

GREY'S ANATOMY: THE VIDEO GAME

Doktorlar...

Bize kalırsa Kutsi daha iyi oynuyor elin Amerika'sından. Ama elin Amerika'sıdır ki dizisini oyuna çeviren... Yayına girdiğinden beri birçok izleyicinin ilgisini çekmiş olan Grey's Anatomy'den bahsediyoruz. Bu ünlü dizi, Ubisoft tarafından bir oyna dönüştürüyor ve bu sayede olayların geçtiği hastanede söz sahibi olabilecek, ilişkilerin iç yüzünü öğrenebilecek ve dizi heyecanını bir adım ileriye taşıabileceğiz. (Vaat edilenler bunlar; sonucu göreceğiz.) Meredith, Derek, Christina ve birkaç önemli ismin kontrolünü ele alabileceğimiz oyunun senaryosu, tamamıyla bizim kararlarımıza göre gelişecek. İnsanlarla olan ilişkilerimiz büyük rol oynayacak ve katılacağımız ameliyatlar mouse yeteneğimizi test edecek. Grey's Anatomy hayranları, 2009'un ilk çeyreğine gözlerini dikkeli...



global game jam TÜRKİYE

30 Ocak - 1 Şubat 2009

Oyun geliştirme zamanı!

Oyun geliştirme ve animasyon teknolojileri alanındaki girişimci faaliyetlerinin teşvik edilmesi ve mevcut fikirlerin ticarileşmesini hedefleyen ODTÜ Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (METUTECH-ATOM), 20 ülkeden 49 farklı yerleskedeki 48 saat boyunca devam edecek "Global Game Jam" (Uluslararası Oyun Geliştirme Cümlesi) etkinliğinin Türkiye ayağına ev sahipliği yapıyor.

Şu zamana kadar, dünyada pek çok farklı ülkede ve şehirde (özellikle Amerika, Kanada ve Danimarka'da) yapılan Global Game Jam'ın ana hedefi katılımcıların kısa zaman diliminde yaratıcılıklarını ve pratik zekalarını kullanarak, en eğlenceli ve oynanabilir oyunu hiç tanımadıkları kişiler ile birlikte geliştirebilmeleri olarak tanımlanıyor.

30 Ocak - 1 Ocak tarihleri arasında gerçekleştirilecek etkinliğin ilk günü hem katılımcılara, hem de oyunculara yönelik oyun geliştirme oturumları düzenlenecek. İlk günün akşamında ise Türkiye'ye oyun geliştirirken temel alınacak konu iletilerek ve takımların kurulmasıyla 48 saatlik zorlu maratona başlanacak. Turkcell sponsorluğunda, Intel ve Asus'un desteğiyle, METUTECH-ATOM içerisinde sunulan teknik imkanlar sayesinde katılımcılar PC, mobil uygulama, web tabanlı olmak üzere istediği platformda oyun geliştirmekte özgür olacaklar.

Oyun tasarımasına yönelik (müzik, programlama, görsel tasarım, senaryo vb.) tüm ilgili disiplinlere açık olan bu oyun geliştirme etkinliğinde, 48 saat sonunda ortaya çıkan oyunları değerlendirecek olan jüri, Türkiye'yi temsil edecek oyunu Pazar günü saat 17.00'de açıklayacak. Etkinliğin aynı anda yapıldığı diğer 48 yerleşkedeki olduğu gibi, Türkiye finalistleri oyun, San Francisco'da gerçekleşecek "Game Developers Conference 2009" sırasında IGDA (International Game Developers Association - Uluslararası Oyun Geliştiricileri Birliği) tarafından sergilenecektir.

...

Önemli Tarihler:

Global Game Jam - Türkiye etkinliği: 30 Ocak Cuma - 1 Şubat Pazar

Herkesin katılımına açık oyun geliştirme oturumları: 30 Ocak Cuma

Türkiye finalistinin açıklanması, ödül töreni ve kıran oyunların basın ile paylaşılması:

1 Şubat Pazar, saat 17.00

YENİLİĞE AÇILAN KAPI: HAMACHI



Hamachi, hiçbir ayar gerektirmeden sanal ağ (Virtual Private Network - VPN) oluşturmanızı sağlıyor. Başka bir tanımla Hamachi, arkadaşlarınızla sadece ağ (network) üzerinden çalışan oyunları oynamanız için büyük bir fırsat sunuyor. Bu program ile evinizde veya işyerinizdeki, tipki kafe ortamındaymış gibi, internet üzerinden arkadaşlarınızla oyun oynayabiliyor, mesajlaşabilir dosya paylaşabilir ve daha birçok eylemi gerçekleştirebiliyorsunuz. Türkçe dil desteği sahip olan Hamachi'nin kullanım da oldukça kolay. Programın Premium (ücretli) ve Basic (ücretsiz) sürümleri de mevcut.

Kısaltası birçok özelliği olan Hamachi, internet üzerinden oyun oynamak için şu an için en iyi ve en kullanışlı programlardan biri.

Fakat bu programın ülkemizde henüz pek bilinmediği ve kişilerin ilgilerinin programa doğru yönelmediği de bir gerçek. Bu yüzden 24.11.2005 tarihinde www.hamachiturk.com adlı site açıldı ve bu sitede her şey en basit haliyle anlatılıyor. Tek yapmanız gereken bu siteme bir uğramak.

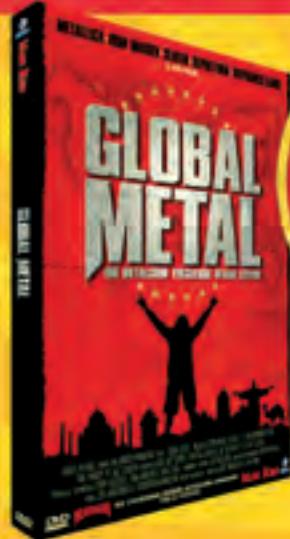


**HERKESE
HEADBANG**
ROCK
METAL
DÖRGESİ

50 KİTAP
twilight
TUTULMA
@epsilon®

10 QİFTE
THE
RASMUS
KONSER BİLETİ

DEV POSTER
twilight
LINKIN PARK HAYRÜ GÖPRİN
ASHLEY TISDALE



22. İL ÖZEL KÖLERSİYON SAYISI

blue Jean

22. İASINDAKİ

BÖLÜM

CANNIBAL CORPSE LAMB OF GOD

TRISCHOOL KREATOR

THE SORROW NEVE JASON BECK

14 SUBAT SEVGİLİLER GÜNÜ DÖŞYASI

EMRE AYDIN THE RASMUS BRITNEY SPEARS FUGH

FERDİNAN

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





BU KOCA PAKET DE NEYİN NESİ?

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Ne yazıyor üzerinde... Burnout Paradise... Hmm... Ama benim konsolum yok ki; ne yapamı Burnout'u? Devamında ne yazıyor öyle... The Ultimate Box... Paket, büyük olduğu kadar iddiyalı da bir sloganı sahip. Bomba olmasın?! Yok ya, değildir. Üstünde Electronic Arts yazıyor, ne bombası. Üzerinde "EA" yazan her paketi eve alıyar muyuz ki? Ne olacak canım, kim ne ister benden. Sade, masum, düzgün ve temiz bir hayat yaşıyorum; "masum kurban" etiketi de hiç gitmez üstüme. En iyi paketi içeri taşımak...

Kutu kutu pense> Biraz araştırma yaptıktan sonra işin aslı ve paketin içeriğini öğrendim arkadaşlar; korkacak bir şey yok. Şimdi; 2008 yılının Mayıs ayında yapılan bir açıklama, yarış oyuncularına hasta olan PC oyuncularını fazlasıyla heyecanlandırmıştı. 2001 yılından beri varlığını sürdürden Burnout serisi, ilk kez PC'ye ugrayacaktı. Şubat ayının ilk günlerinde piyasaya çıkacak olan Burnout Paradise: The Ultimate Box'ı sakin sakin beklerken,

YAPIM Criterion Studios
DAGITIM Electronic Arts
TUR Yarış
PLATFORM PC PS3 Xbox 360
CIKIS TARİHİ 3 Şubat 2009
WEB burnout.ea.com

elimize çok önemli bir fırsat geçti ve biz de fırsatı pas geçmedik. Ocak ayının ortalarında -Elif ile birlikte- oyunun preview versiyonunu, Aral İthalat sayesinde test ettik ve hem ayıldır süregelen bilgi akışını, hem de test sürecinde gördüklerimizi toparlayalım dedim.

Öncelikle The Ultimate Box'in en önemli özelliğini söyleyeyim: Bu paket, oyunun konsol versiyonunu ve çıkan tüm ekstra içeriği bir araya getiriyor. Burnout Paradise tek başına yetmiyor gibi, yanına Codename: Cagney'yi, Burnout Bikes'i ve Burnout Paradise Party'yi almış. Bu isimlerin hiçbirini duymadınız mı? Hemen açıklayayım: Codename: Cagney, Burnout Paradise için hazırlanan ilk güncelleme paketi idi. Oyunun online desteğini zenginleştirip ve üç yeni modla (Online Stunt Run, Online Marked Man, Online Road Rage) karşımıza çıkan paket, 70'in üzerinde yeni challenge ve iki de yeni otomobil içeriyyordu. O güne kadar oyunu fazlaıyla oynayıp sıkılanlar da bu paket sayesinde oyuna yeniden dönüş yapmıştır. Burnout Bikes, sadece otomobil yarışlarından ibaret olan oyuna motosikletleri de dahil ederek daha dikkatli olmamızı, ayrıca inanılmaz sürütlere çıkmamızı sağlıyordu. Burnout Paradise Party ise oyuncular sosyal yönden geliştirmeye yönelik, tek bir ortamda toplayan bir paketti. Sekiz kişiye kadar destek veren bu paket, tek bir makinede multiplayer oyun imkanı sağlıyordu.

Koca paketin ambalajını yırttıǵıma ve içinde ne var, ne yok sayıǵıma göre şimdí de gördüklerimi anlatmam gerekiyor. Oyunu test ederken dikkatimizi çeken ilk şey, tabii ki motosiklet seçeneği oldu. Daha önce seride yer almayan

AYDINLIK TARAF

- ✓ Konsol versiyonuna göre daha iyi grafikler
- ✓ Yeni motosiklet paketi

KARANLIK TARAF

- ✗ Ana menüy bulmakta zorlanabilirsiniz
- ✗ Kazalar gösteriştan uzak

İşte kutunun içinden çıkan motosikletler...



Cözünürlük esnekliği sayesinde PC'de daha iyi bir görsellik bekleyebiliriz.



motosikletler, yol boyunca daha dikkatli olmamızı zorlulu hale getiriyor. Bir otomobil, her türlü kazaya karşı bizi koruyabilir ancak düşü hızda ilerlerken bile çarpacağımız en ufak bir şey, motosikletin üzerinden uçmamızına neden oluyor. (Bu arada motosikletin tünelерden geçen yarattığı ses yığınına hasta olduk.)

Oyunun tamamını harita üzerinde geçirmemiz ve tüm aktivitelere harita üzerinden erişmemiz, bana Midnight Club II'yi anımsattı. Haritadaki gidilebilecek noktalar arasında yarışlar, Gas Station'lar, Paint Shop'lar ve Junkyard'lar yer alıyor. Gas Station'lara giderek boost doldurabiliyor, Paint Shop'larda hasar gören aracımız tamir ettiriyoruz. Harita ve etkinlik olayı bu paragraftan ibaret.

Saat kaç oldu?> Oyunu Burnout Bikes ile eklenen bir özellikle daha, PC versiyonunda karşılaşım ilk kez: Gece / gündüz dönümü. Oyunun ayarlarına girip Time of Day seçeneğini istediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Bu bölümde zamanı sabit tutabildiğimiz gibi, bir günün dönüşümünü 24 dakika ile 24 saat arasındaki sürelerden biri olarak seçebiliyoruz.

Paketlerle desteklenen The Ultimate Box'ta 75 otomobil ve dört motosiklet modeli bulunuyor. Tabii ki bu sayının yeni paketlerle artacağını tahmin etmek zor değil; hele ki PC gibi, oyunculara fazlaıyla esneklik kazandıran bir platformda. "Oyunun soundtrack'ı oldukça başarılı", "Değişen hava şartları oynanışa etki ediyor", "Online mod için EA hesabı gerekiyor" ve "Oyunu oynayabilmek için internetten

onaylatmak gerekiyor" diye de son notlarını iletseyim; yer kalmadı da.

Muhtemelen siz bu yazıyı okuduktan kısa süre sonra oyun piyasada olacak ve o zaman da oyunu inceleyeceğiz. Ancak test sürecinde sadece iki olumsuz özelliğe denk geldik; oyunun menülerinin kullanılsızlığı ve kaza sahnelerinin ve hasar modellemelerinin önceki Burnout'lara göre epey detaylı olması. Bu arada bu müthiş paket PS3 ve Xbox 360 platformlarına da çıkıyor ancak PC'ye ilk kez çikiyorken konsola hiç pas vermedim fark ettiyiniz. ☺

Burnout Paradise, ilk kez PC'ye çıkışacağı için heyecanlıyız. Ayrıca orijinal oyunun paketlerle süslenmiş halinin tek bir paket haline getirilmesi de iştah kabartıcı.

DELOREAN?



Dediğim gibi, The Ultimate Box içeriğinden sonra da oyuna birçok paket hazırlanıyor ve hazırlanacaktır. Bu yıl içinde oyunculara sunulması planlanan paketlerden biri de Legendary Cars Pack. Bu pakette hem gerçek hayatı, hem de filmlerde yer alan efsanevi otomobiller yer alacak. Portföyde benim en çok ilgimi çeken otomobilse, haberini görmeden birkaç dakika önce Ali'yle Back to the Future muhabbetinde adını geçirdiğimiz DeLorean'ın bir kopyası, Jansen P12. Orijinal hali bilinen özelliklere sahip olan bu spor otomobil, Criterion'in modifiye edisiyle DeLorean'ı geçiş yapmış, hızlı, manevra kabiliyet yüksek ve ucuabiliyor!



ÖZÜNDEN GITGİDE
UZAKLAŞAN BİR OYUN...

Resident Evil 5

Geçtiğimiz ay Resident Evil 5'in 10 dakikalık kısa demosunu oynamış, izlenimlerimi Kuduz Bilek'te yazmıştım. İki sayfalık bu yazı LEVEL'da yayınlandıktan 15 gün sonra, Capcom bizi hiç beklemedigimiz bir anda bombardımana tuttu. Özel kutusunda gelen Street Fighter IV ve ilk üç bölümünü kesintisiz olarak oynamamıza izin veren -yari preview- Resident Evil 5'i gördüğümde sevinçten gözlerim yaşardı adeta. İlk önce SFIV'ün başına oturdum, günlerce oynadım, bütün ekstralarını açtım, yedim, bitirdim oyunu. Çok eğlendim... RE5 için de aynı seyleri söylemek isterdim ama olmadı. Oyunu bitirdikten sonra sonuç tam bir hayal kırıklığıydı maalesef...

Görsellik konusunda bir problemi yok bu oyunun; karakter tasarımları, çevre detayları, kaplamalar, görsel efektlər, animasyonlar ve sinematikler çok güzel gerçekten. Oyuna ilk başladığında bu yeni nesil grafiklerin detay zenginliği içinde kayboldum. Etrafi izlemeye dalıp oyunda olduğumu unuttum çogu kez. Sonrasında gözlerim bu görselliğe alışınca oyuna odaklandım ve hataları görmeye başladım. "Bir - iki yerde olur öyle, fazla takılmamak lazım." deyip devam ettim ama hataların oyuncunun geneline yayıldığını görünce keyfim kaçtı.

RE5, genel olarak RE4'ün Afrika versiyonu gibi duruyor. Neredeyse her bölümde "ben burayı daha önce oynamışım" hissine kapılıyorsunuz. Açık bir alandasınız diyelim ki. Etrafta kimse

YAPIM Capcom

DAĞITIM Capcom

TÜR Aksyon

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Mart 2009

WEB www.residentevil.com

AYDINLIK TARAF

- ✓ Albert Wesker ve -henüz yüzünü görmesek de- Jill Valentine'in varlığı
- ✓ Hikayenin işleyisi, sunumu ve güzel bir sona bağlanma olasılığı
- ✓ Hızlı ve akıcı oynayış

KARANLIK TARAF

- ✗ RE4 ile kıyaslandığında onun gölgesinde kalması
- ✗ Sheva'nın konu mankeni olmaktan öteye gidememesi
- ✗ Korku öğelerinin sıfırı inmesi



Aksiyonun tavan yaptığı bu bölüm oynamak oldukça keyifliydi.



yok, kulübeleri dolaşıp mühimmat toplayorsunuz. Sonra birden kapılar kapanıyor ve ortama bir sürü zombi doluşmaya başlıyor. Çatışmaya girdikten iki dakika sonra, topladığınız tüm mühimmatı harcamiş oluyorsunuz zira kolay kolay ölmüyorlar. Ölseler bile bitmiyorlar, sürekli geliyorlar; ta ki siz çıkış yolunu bulana kadar. Çaresiz bir şekilde kapayı açacak olan düğmeyi arıyorsunuz. O sırada da kafaya birkaç kez odunu yemiş oluyorsunuz tabii. Tam ölmek üzereyken düğmeyi buluyorsunuz ve oradan çıpkı bölümü tamamılıyorsunuz. İşte RE5 bu mantık üzerine kurulu. Shooter gibi hızlı bir oynayı var ama bu hızı kaçmak için kullanıyorsunuz genellikle. Herkesi vurup alanı temizlemeye uğraşısanız mühimmatınız bitiyor ve ölüyorsunuz. Ben oyunu bitirene kadar iki kez ölüm sadece. Ölmemin nedeni de işte bu "alanı temizleme" dürtüsü yüzünden oldu. Peki yapay zeka kötü olan bir düşman bizi nasıl öldürür? Öldüremiyor tabii ki. Topluluk halinde saldırdırından kazanıyorlar. Mermimiz binice köşeye sıkışıyor, kaçmaya uğraşıyoruz ama Chris'in iri cüssesi ekranın yarısını kapladığından görüş alanımız

daralıyor, gideceğimiz yönü de göremiyoruz. O kalabalıkta bir açıklık ararken kafaya odunu yiyoruz ve ölüyoruz; bu... Tanıtım videolarında gördüğüm oyun sonu boss'ları beni zorlayacak diye beklerken Kijuju yerileri zorladı daha çok. Oyunun böyle tutarsız, garip bir zorluk seviyesi var iste.

Yapımcılar, bu oyunun RE4 üzerinden geliştirildiğini söylüyorlar. İyi güzel de RE4'te mühimmat alışverişini yaptıgınız bir tüccar (Merchant) vardı, nerede o? Tüccar olmayınca hazine toplamak, onları satıp silah almak sıkıcı hale gelmiş. Zaten satılan silahların hepsini sote bir yererde, çantanın ya da dolabın içinde bulabiliyoruz. Hazine toplamanıza, alım-satımı yapmanız gereklidir. Üç koca bölüm bitirdim, tek bir elmas satmadım, silah satın almadım. Buna rağmen envanterimde bütün silahlar vardı. Mekanlarda biraz araştırma yaparak buldum hepsi.

Tüccar yok, bond çantamız yok, RE ile özdeşleşen ve oyunu kaydetmemize yaranan daktilo bile yok; onun yerine checkpoint ve auto save sistemi getirilmiş. Yani kısacası, RE4'teki zevkli uğraşların hiçbirbi bu oyunda yok. Oynayı da hızlı hale getirmek için bunlardan feragat edilmesi doğru değil. RE, sadece zombi vurmak üzerinde kurulu basit bir shooter olmamalıdır. İşte bu noktada RE4, tam sinirdaydı. Atmosfer, korku öğeleri, bulmacalar; bunların hepsinden biraz vardı ama RE5'te bu sınır geçiliyor. Yani söyle özetlersek eğer; ilk üç oyunu sevüp dördüncüyü sevmeyen kitle RE5'ten nefret edeceğ. RE4'ü seven kitleye RE5'ten keyif alamayacak.

Neyse; sonuç olarak RE5'in ilk üç bölümü tarafından oynandı, bitirdi. Toplamda altı bölümden oluşan oyunun kalan diğer yarısını da bitirdikten sonra bu memnuniyettsizlik, yerini hangi duyguya bırakacak merak ediyorum. 10 Mart'a kadar bekleyip göreceğiz. END

CAPCOM'DAN ÖZEL PAKET



Her oyunun olduğu gibi Resident Evil 5'in de satışa sunulan özel bir versiyonu var. Oyunun normal versiyonuna göre yaklaşık 30\$'lık bir ücret farkıyla satılan Resident Evil 5 Collector's Edition'da özel metal defteri içinde oyunun kendisi ve bonus disk, kitapçığı, Chris Redfield figürü, BSAA kartı, Kijuju kolyesi ve Tricell Messenger çantası yer alıyor.

Getirilen yenilikler aynı zamanda Resident Evil'dan birçok şeyi de götürmüştür. Serinin hayranlarını oynayış ve tasarım ile değil de hikaye örgüsüyle etkileyeceği kuvvetle muhtemel.



Motorlu kovalamacalar sahnesinin sonda siz "büyük" bir sürpriz bekliyor.

YAPIM CD Projekt Red
DAGITIM Atari
TUR RPG
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği
WEB www.thewitcher.com

MUHTEŞEM HİKAYECİLİK, KONSOLLARA GELİYOR

The Witcher: Rise of the White Wolf

Sözlerime kulak ver çünkü geliyor kılıç ve baltanın, kurtça bir firtınanın çağrı. İşte geliyor beyaz soğğun ve beyaz ışının zamanı, deliliğin ve itaatsizliğin zamanı... Tedd Deiradh, bitiş zamanı.

Ve dünya yavaşça ölüp gidecek, buzun içinde donmuş ve karla örtülmüş olarak..." - Aegli aep Aevenien'in kehaneti

Yapımcı firma CD Projekt Red, cidden gözümde apayrı bir yere oturdu. The Witcher, 2007'nin sonlarında piyasaya çıkmış ve biz RPG oyuncularını sağlam bir sallamıştı. 100'ün üzerinde ödül ve bir milyondan fazla satış rakamı ile büyük başarı sağladı. Bu adamların oyunun hikayesine ve yaptıkları işe aşık olduklarına iman ettim. CD Projekt Red, bir milyonun üzerinde satan oyunu

ELRIC

The Witcher: Rise of the White Wolf'ta yine Geralt rolüne bürünerek para için canavar avlayacağız. Karmaşık bir toplumun sınırlarında geçen karakterimiz, sıradan insanların görmek istemeyeceği, yine de ciddiyetinden ötürü inkar edemeyeceği tehditlerle savaşıyor. Çocukken alınıp mutasyona uğratılan ve Witcherlar'ın antik zanaatlarında yetiştirilen Geralt, kahramanlık yapmaya çok da istekli değil. Beyaz teni, süt beyaz saçları ve bir kurdu andıran duruşu ile fantastik kurguya aşama olanların tanıdıkları bir karakter... Melnibone'lu Elric! Hatta lakabı bile aynı, White Wolf, beyaz kurt! Anti kahraman ile kötü adam arasındaki çizgiyi zorlayan (Spoiler vermek istemiyorum.) karakterler bunlar. Hoş, oyun dünyasında pek oyle iyi - kötü ayrimı, ahlak, namus vesaire yok. Karanlık ve gerçekçi bir dünyada kararlar ve kararların sonuçları vardır.



AYDINLIK TARAF

- ➲ The Witcher'in ödüllü hikayesi
- ➲ Gamepad'ler için özel olarak tasarlanan yeni dövüş ve kontrol sistemi
- ➲ Enfes grafikler ve atmosfer
- ➲ Derin RPG (Konsol için sulandırılmıyor.)

KARANLIK TARAF

- ☒ Yeni dövüş sistemi, vaatleri yerine getirebilecek mi?
- ☒ Konsol oyuncuları, derin hikaye ve uzun diyaloglardan sıkılacak mı?

hikaye olacak. Bütün oyun firmaları, bir konsoldan diğerine, konsoldan PC'ye veya PC'den konsola oyun aktarıp bizi çeşitli sorunlarla uğraştırıda bu yapımcılar cidden farklı. Yepyeni bir dövüş sistemi ile dinamik aksiyon



(analiz)

Güneş ışığındaki toz zerre- cikleri ortası çökük mer- denvenlerin üzerine vurarak sinematik bir etki yaratıyor

Öne doğru eğilmiş para- larını sayan bu şışman ve kürklü tüccar bize muhtemelen bir canavarı öldürmemiz için ağırlığı- mızca altın teklif edecek.

İşte bu zincirli topuzla kafalar ezecek, etrafı kan gölüğe çevireceğiz.

Parlayan, yansıtıcı yüzey- ler eskiden beri var ama bu çok başarılı bir örnek.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



WIEDŹMIN, YANI WITCHER

Oyunun hikayesinin bu denli tutulmasının sebebi, Polonya-lı yazar Andrzej Sapkowski'nin çok satan kitabından uyarlanmasıydı. Kendisi, ülkesinin en çok okunan yazarlarından; şahsen romanlarını alıp silip süpürmek için oldukça hevesledim. Zaten hikayeciliği ile dünya çapında ödüller de kazanmış. Amerika veya İngiltere merkezli kültürde ara verip böyle adamların kitaplarına da dalmak lazım

ve muhteşem grafikler sunacak olan yeni bir oyun motoru, bizi bekleyen yenilikler arasında yer alıyor.

Yeni ve daha iyi grafikler> Orijinal oyunda BioWare'in Aurora motoru kullanılıyordu. Yeni oyun motorunda ise Fransız Widescreen Games firmasının çapraz platform Da Vinci oyun motoru teknolojisinden faydalaniyor. Ekran görüntülerine bakarsanız grafiklerin ne kadar muhteşem olduğunu fark edersiniz. Dinamik hava efektleri, dinamik ışıklandırma ve gölgeler sayesinde yeni motorun sunduğu grafikler PC versiyonunu gölgdede bırakıyor.

Oyunun dövüşleri çok daha dinamik ve akıcı olacak. Kontroller konsollarca özel hazırlanıyor; oyun, PS3 ve Xbox 360 platformlarının kendi gamepad'lerinin sunduğu farklı özelliklerden yararlanıyor. Dövüşlerin sağlam olacak olmasının bir sebebi de oyunda eskisine göre yüzlerce daha fazla hareket ve saldırı animasyonu bulunacak olması. Düşmanlar yeni hareketler yapabilecekler, davranışları daha çok değişecek ve genel olarak daha saldırgan olacaklar. İnsan düşmanlara karşı yine çelik kılıçlar kullanırken, insan olmayanlara karşı gümüş kılıç kullanmak gerekecek. Kılıç kullanırken altı farklı stilizimiz, dövüşte daha çok seçenekimiz olacak. Hikayedeyse kararlarımıza yine oyunun gidişatını etkileyeceğiz. İyi ile kötü arasında değil, kötü veya daha az kötü seçenekler arasında seçim yapmamız gerekecek. Oyun tatmin edici ve 40 saatlik bir temel oynanış süresi sunacak ancak oyuna ilgili her şeyi keşfetmek, 80 saatin üzerinde vakit alacak.

RPG oynamak için her zaman PC'yi yeğlesem de bu -konsola özel- oyunu da alır, zevkle oynarım. Yapımcılar da konsol oyuncusunun da artık daha derin oyular istediği düşünüyor olmalı. Eh, artık vakti gelmişti değil mi? Heyecanla bekliyorum. ☺

Muhteşem bir RPG, konsol oyuncuları ile buluşacak. Derin hikaye, harika diyalog seçenekleri ve dinamik, heyecanlı dövüşler, sağlam bir oyun motoru sayesinde bu oyunda birleşecek. Harika bir oyun olacağına eminiz ama konsolcuya ağır gelmesin?



Varan 1: Legendary

Ne dediler? "Tarihümüzde Turning Point gibi bir facia olsa da biz bölüm noktamız olacak gerçekte de mitolojiden aldığımız unsurları başarılı bir şekilde işleyerek size epik analar yaşatacağız."

Ne oldu? Koskoca Pandora Kutusu'nu Ufuk'un da yorumuya "içinden yaratıklar çıkan bir Pokeball" yapan Spark Unlimited kötü kontrollerini; utanmasa miyavlayarak ateş edecek tabancaları sunan ses efektleri ve tanımlanamayan ama aynı zamanda görünmeyen cisimlerle piyasaya sürüyor; cık.

Varan 2: The Last Remnant

Ne dediler? "Biz değil miyiz onlarda JRPG'yi size bala gibi de oynatan, biz değil miyiz sınırlı teknolojilerle harikalar yaratın? Size dünyayı kurtarmak üzere seçilmiş yeni gencimizi gönderiyoruz; gerisiniye oyna bırakın"

Ne oldu? Artık beni iyice sıkın benzer senaryosuya, kontrolün bizde olmadığı yardımcı parti arkadaşlarıyla beklentileri hiç de karşılaşmadım bir oyunu The Last Remnant; son zamanlarda oyunlarıyla iyice gündemden düşen Square Enix'in hanesine bir eksi daha yazdı ne yazık ki. Umutlar da yine Final Fantasy serisine kaldı.

Varan 3: Dragon Ball Z: Infinite World

Ne dediler? "Sadece serinin hayranlarına değil, herkese hitap edecek bir oyun üzerinde çalışıyoruz; önceki oyunlarımızdan derslerimiz aldıktı ve bu sefer konu aksını desteklemek için Dragon Ball animelerinden sahneler de kullanacağız. Yepyeni bir oyunla karşınızda olmazsaak şerefsiz!"

Ne oldu? "Tamam, oyunda Anime ara videoları koymak başarılı bir plan olabilir; ancak aynı oyunu yüzlerce kez piyasaya sürmek size ne katıyor Namco Bandai, soruyorum. Hoş hala her çakan oyunu takip eden arkadaşlarımda da var ama bu yöntemle bu dejermen dönmez dostlar; benden söylemesi.

Varacak 1: Jumpgate Evolution

Ne dediler? "Gerçek bir uzay MMO'su ile karşı karşıyasınız; ticaret, savaş, sıçrama rampaları... Her şey var bu dünyada ve her tür oyuncu için alısması basit ama ustalaşmanın da ödüllendirildiği bir sistem üzerinde çalışıyoruz."

Ne olacak? Adını hiç duymadığım bir yapımcının, adını duymadığım bir oyunu; özgün bir proje olsaydı yine yaratıcı bir stüdyodur şeklinde bir düşünceye girebilirdim ama şu haliley hiçbir yenilik sunmayan, vasat bir proje gibi kokuyor. Siz Star Wars'u bekeyin, hepimize yeteceğ o.

Varacak 2: Elven Legacy

Ne dediler? "İnsan ve elf olarak oynayabileceğiniz, çizgisellişen alabildiğine uzak bir strateji oyunu olacak Elven Legacy. Hatta orkları bile ekliyoruz ve onlara özel görevler de koyacağız, size renkli ve taktiksel bir yapının sunabileceği her şeyi sunmaya hazırlıyoruz."

Ne olacak? Müziklerinin kalitesi değişse de Power Metal gruplarının isimleri genellikle çok kolpa olur; birkaç harf değiştirerek yeni bir şey yaratıklarına inanırlar genelde. İşte bu yapımcının mantığı da aynısı, ismin başına Elven koymakla o evren fantastik olunmuyor ne yazık ki.

Varacak 3: Rock Revolution

Ne dediler? "Piyasadaki müzik ve ritm oyunlarının iyi yönlerini inceleyip onlara yeni özellikler katıyoruz, Jam Seeşin'larımız efsane, bateri pakedimiz destan olacak; ama asıl amacımız içinde bol para dönen bu yeni türden pay almak olduğunda kimseye söylemeyin sakın."

Ne olacak? Bas, bateri, gitar üçlemesini şu ana kadar kullanılmış Guitar Hero veya Rock Band'den hiçbir farkı olmadan sunmak Konami'ye ne katacak bilemiyorum; üstelik GH de zaten son oyununda şarkı yaratma imkanı sunmuştu ve ben açıkçası birkaç tuşlu bir oyun gitariyla nasıl doğaçlama çekeceğimizi çok merak ediyorum..."

YAPIM Sony
DAĞITIM Sucker Punch
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ İlkbahar 2009
WEB www.suckerpunch.com



BU ARKADAŞ KAC MUMA TEKABÜL EDİYOR?

Infamous

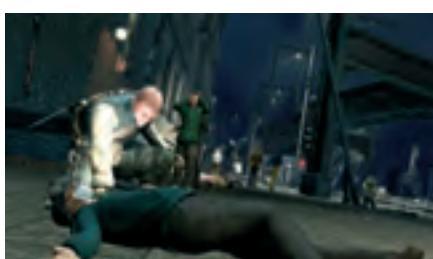
Bir noktadan diğerine yürümem gerekiydi zamanlarda, zaman zaman düşünürüm: Eğer bir süper güç sahip olma şansım olsaydı, nasıl bir tercih yapardım... Bir seçim yaptığtan sonra da onu nasıl kullanacağımı düşünmeye başlarım. Hatta o an bulunduğu yerde o güçle neler yapabileceğimi gözden geçiririm, saçma sapan gaza gelirim, geldiğim gazla da kalırımlı olduğum yerde. (Hiç büyümemiştim; hiç...)

Misal bir Raiden, bir Electro gibi elimden, kolumnan elektrik saçabilseydim... İlk iş gidip bir trafo patlatırdım. Neden? Çünkü gücüm bir şeylerin üzerinde denemem lazım. Bunun ardından hemen, tehlkiyle dolu bir hududa gider ve

kendine son derece güvenen biri edasıyla sağa sola sataşırdım. (Eğer onlar bana daha önce sataşmazsa.) Burada güçlerimin canlıları üzerindeki etkisini test eder ve... Büyük ihtimalle bir katil olarak çıkardım o mahallede. Peşimde polisler, içimde vicdan azabı ve suçluluk duygusuya, yepenin gücümle birlikte, yeni ve sefil hayatıma devam ederdim. İşte bu yüzünden ki süper güçlerim yok; bu nedenle bana her gün teklif edilen süper güçleri reddediyorum ve bu sebeple akıl hastanesiyle ilişğim bir türlü kesilmiyor. Evet, hepsi bu gerekçelerle...

Yıkılmış bir şehirde, tek başına... > Farz-imeral, Cole adındaki vatandaş da aynı benim hayallerimdeki gibi ellerinden elektrik, yıldırım Klozo (Fırat?) ve türevi mavi - beyaz, cayır cayır yanarak ışıklar saçabiliyor. Bunu nasıl yaptıgını, neden böyle bir güce sahip olduğunu, bunların hiçbirini bilmeden...

Aslında ortada söyle bir durum var: Empire City'de görev yapan, sıradan bir kurye Cole fakat günlerden bir gün, taşıdığı paketlerden bir tanesi şehrin göbeğinde infilak ediyor ve zavallı dostumuz iki hafta sürecek olan bir komaya giriyor. Komadan çıktıığında, şehrin ortasında bir krater olduğunu görmenin yanında, Empire



Bİ'Sİ DİCEM

Bu tip sahnelerde frame rate düşmesin artık yahu. Artık oyuncuları optimize etmeye ögrensin firmalar!



AYDINLIK TARAF

- ✓ Çizgi roman tarzındaki sunum
- ✓ Kahramanın farklı güçleri ve bunların oyuna yediriliş şekli
- ✓ Duvarlarda koşabilme, oradan oraya zıplayabilme, çatıları "parkour" alanına döndürebilme olanağı

KARANLIK TARAF

- ✗ Çok eğlenceli gözükmesine rağmen orijinal özelliklere sahip değil

SİLAH-LANMAYA HAYIR!

Bu oyundaki silahlannız, elektrik sokuyla düşmanları kömüre dönüştürme, telekinetik güçlerle nesneleri fırlatabilme özellikleri ve tekme-yumruk adını verdigimiz "eskî" sistem. Yani düşmanlarınızın taşıdığı hiçbir silah taşıyamıyorsunuz. Bunun nedeni ise kahramanımızın bu silahlara dokundurduğunda, sahip olduğu güç yüzünden silahları bozuyor olusa.



Cole, dışarı çıkışını bulunmayan Empire City'de günbatımını izliyor. Belki yeni bir gün, yeni bir umut olacaktı...

City halkın da değişime uğradığına şahit oluyor. Silahlı mutant'lara dönüşen vatandaşlar devlet tarafından, Empire City'den dışarı çıkmayacak şekilde izole ediliyor ve şehir, onların oyun sahasına dönüyor.

Cole, kardeğini kaybeden kız arkadaşı Trish ve bir şehir dulosu yaratıkla uğraşmak zorunda. Neyse ki ona yardım eden bir arkadaşı, Zeke var. (Hayır, oyun boyunca yanınızda dolaşmayacak.) Cole'un bu şehirden çıkışını ve durumu açıklığa kavuşturması gerekiyor; acaba ona yardım etmek ister miydiniz?

Ekstrası da var! > Karakterimizin elektrikle hazır neşir

HER YERDE AKROBASI

Belki hala Mirror's Edge'in veya Prince of Persia'nın dünyasının sizin de bilmeyen gerekbi bir şey var; akrobasi ve "parkour" heyecanı Infamous'da da karşımıza çıkacak. Cole, orijinalinde duvarlara tırmanan, çatı tepelerinde koşan, bayrak direklerinde fırlı fırlı dönen bir insan. Yani bu tip bir aktiviteye girmeye yeni güçlerine kavuştuktan sonra başlamış değil. (Tebrik ediyorum kendisini.) Bunun oyundaki etkisi de elbette büyük olacak.

Şöyle ki açıp baktığınızda bu oyuncun sıradan bir aksiyon oyunu olduğunu düşünüyorsunuz; ellerinde şimşekler çaka çaka ilerleyen bir adamın, düşmanlarını kıztartarak ilerlediği, bir parapet duvara denk geldiğinde bir santim dahi ilerleyemediği, odun kıvamında hareket ettiği bir oyuncu... Fakat Sucker Punch -biraz da Sly Raccoon'dan edindiği tecrübeyle- Cole'un bir sunta kıvamında ilerlemesine engel oluyor ve onun yerden metrelere yüksekte hareket edebilmesine, atlayıp ziplamasına olanak tanıyor. Üstelik Cole'un bu tip akrobatik hareketlerdeki animasyonları o kadar güzel hizlandırılmış ki her türlü duruma uygun farklı şekillere girdiğini görebiliyorsunuz.



Çoğu oyun kahramanı gibi düz zemine bağlı değil Cole. O duvarlara tırmanıyor, çıkıştırlara tutunuyor ve bu sırada sahip olduğu güçleri kullanabiliyor.



oldunu anladığınıza inanıyorum. Düşmanlarını tekme tokat da bertaraf edebilen kahramanımız, genellikle elliinden çikan elektrik gücüyle bunu sağlamaya çalışacak. Ne var ki Cole sağa sola elektrik saçılıcka yoruluyor. Yoruluna da görüntü siyah-beyaza doğru kayiyor ve anlıyorsunuz ki bir düşmanla daha karşılaşırsınız, işiniz bitecek. Cole'un bu durumdan kurtulması için kendini şarj etmesi gerekiyor. Evet, aynen bir cep telefonu gibi, Cole şarja giriyor. Bunu yapmak için çeşitli telefon kulübelerini, arabaları, elektrik panolarını ve hatta insanları kullanabiliyorsunuz. Haritada da mavi birer gösterge olarak gözükene bu bölgeleri her zaman göz önünde bulundurmanız gerekecek zira Cole, düşmanlarını yumruk ve tekмелere pataklama konusunda pek başarılı sayılmaz. Güçlü saldırular da Cole'u kısa sürede yorduğu için bir gözünüz her daim şarj bölgelerinde olacak.

Peki nedir Cole'un sahip olduğu bu güçler? Ellerinden elektrik topları fırlatabiliyor Cole. Bu yetmediğinde, bir işin şeklinde elektrik gönderiyor. O da yetmiyor, telekinetik güçlere sahip olduğunu kanlıyor, en yakındaki arabayı kaldırıp düşmanın üstüne fırlatarak. Yeri geliyor bir binanın tepesinden meteor gibi yere iniyor, etrafında ne var, ne yok patlatıyor, yeri geliyor attığı bölgeye yapışan ve belirli bir süre sonra patlayan

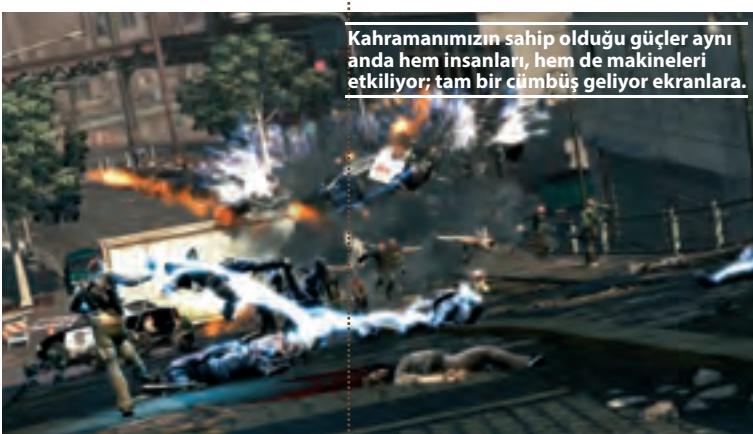
bir "elektrik bombası" atıyor. Tecrübe puanı kazandıkça kendine yeni yetenekler ekleyebilen kahramanımız, oyuncunun sonlarına doğru Raiden'dan farksız bir hal alacak gibi gözüküyor.

Tabii siz güçlendikçe düşmanlarınız da güçleniyor. Zaten en başından beri pek de zayıf olmayan düşmanlar, hızlı hareket ettikleri ve oyunda bir "hedefe kilitlenme" özelliği olmadığı için her zaman büyük bir mücadele olarak görülecek. Reaper adındaki bu düşmanları yenebilmek için açıklarını yakalamak ve yanışlarını kollamak gerekecek ve bunu yaparken özel güçlerini mümkün olduğunda az ve öz kullanmaya özen göstereceksiniz.

İyi ya da kötü > Aynı Bioshock'ta olduğu gibi, Infamous'da da etik kararlar vermemizin gereği zamanlar olacak. Mesela yerde can çekmiş bir vatandaş kurtaracak misiniz yoksa vücutundan ürettiği bir gidim elektriği emerek onun hayatına son mu vereceksiniz? Bu tip seçimler sizi nereye götürecek, onu henüz öğrenemedik ama Cole'un karanlık veya aydınlık tarafa doğru kaymasında etkileri olacak.

PS3'ün iyi oyunlarından biri olacağı su götürmez bir gerçek olan Infamous, aynı zamanda aksiyon oyunlarından hoşlananları da ziyadesiyle mutlu edecek. (Bayağı eminim bundan.) Hatta surf bu oyun için PS3'e sempatim bir ölçüde arttı. Sucker Punch'ı şimdiden tebrik eder, oyuncunun incelemesinde yeniden buluşmak üzere der ve en yakındaki prize çelik makasını sokmak üzere harekete geçerim. ☺

Heroes izleyen insanlardan biriyseniz veya daha da iyisi, çizgi romanlarla aranız iyiyse Infamous mutlaka ilginizi çekecektir. Hele ki PS3'te oynayacak oyun bulamıyorsanız... İşte o zaman Infamous listenizin üst sıralarına gelecek türde bir oyun.



Kahramanınızın sahip olduğu güçler aynı anda hem insanları, hem de makineleri etkiliyor; tam bir cümbüş geliyor ekranlara.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Yeni yıla girmişken bir yılbaşıınızı kutlamadım. Futbolla kafayı bozmuşum ki araya bir kutlama cümlesi bile sıkıştırmadım. Neyse, çok fazla gecikmiş sayılmam; yeni yılınız kutlu olsun! Hemen ardından lafı çok fazla dolandırmadan, ülkenizde başıma gelen ilginç olaylar silsilesinden bahsetmek istiyorum.

Ocak ayının ikinci haftasında Türkiye'yi ziyaret etme şansımı oldu yeniden. Her zaman olduğu gibi beni evinde ağırlayacak kişi Fırat'ı. Önce beni havaalanından aldı, sonra da direkt evine götürdü. Uçağın biraz rötarları indiği için saat geç olmuştu ve hem bu gecikme, hem de yol yorgunluğu nedeniyle evde kalmayı tercih ettim. Ertesi günse Cuma'ydı, Fırat'ın değirmiyle "Taksim günü". Günün tamamını evde geçirdikten sonra akşamda doğru yola çıktı ve Taksim'e vardık. İlginç olaylar silsilesiyle bu andan itibaren başlıdı zaten.

Misafir olmama ve çevreyi pek bilmememe rağmen mekan seçimi bana birakan Fırat, ne kadar büyük bir hata yaptığına daha sonra anlaşılmıştır herhalde. Giriş işil işil bir mekan buldum ve içeri girmek istedim. Fırat da buranın düğün bir yer olduğunu ancak içeri giremeyeceğimizi söyledi. Bense bunun nedenini anlamadan ve sorgulamadan direkt kapıya yöneldim ama... Mekanın kapısında çalışan arkadaşlar yanımızda bir bayan olmadığı için bizi içeri alamayacaklarını söylediler. Her ne kadar yurtdışında da zaman zaman bu tip uygulamalarla karşılaşsam da ilk tercihim olan yere girememek üzüdü beni. Bu durumda seçim şansını Fırat'a bıraktım ve beni oldukça kalabalık bir yere götürdü.

Neyse ki Fırat'ı tanıyan mekan çalışanları, bir önceki mekanda başımıza gelen olayın tekrarlanmasılığını sağladılar. İçeri girdiğimizde birkaç kadeh bir şey içtiğim sonra tatlin ve ortamın keyfini çıkarmak istedim. Tam bu anda Fırat'tan bir uyarı daha geldi: "Bizim kızlara hiç bulaşma, uğraştığına demez..." Yine anlamamıştım. Sorun ne ki? Yaşım mı? Yabancı olman mı? Yoksa kontrolü kaybedeceğimden mi korkmuştı? Bu mümkün değildi çünkü fazlasıyla aylaktım. Gözümü genç bir kız kestirdim (Yanlış anlaşılması...) ve hemen yanastyam. Maalesef kendisine selam vermemle terslenmem bir oldu. Oldukça nazik bir şekilde kendisine "Merhaba," dedim ama agresif bir tutum, anlamsız bir surat ifadesi ve... Durup dururken terslenmiştim. Sanırım Fırat da kurduğu cümleyle tam olarak bunu kastetmişti ve haklılığının verdiği mutlulukta gülmeye, bana takılmaya başladı. Sinirlenmemiştüm, sadece şaşırmıştım. Yine de tatmin olmamış ve durumu kabullenmek istememiştim. Bir saat kadar sonra bir köşede oturan iki kız ilgilendi gözümü. Bu kez yalnız gitmek yerine Fırat'ı da peşime takıp şansımı denemeye karar verdim. Masaya yanaştık, yine selam verdim ve yine aynı sonu.

Hey! Sizin derdiniz ne?! Alt tarafı biraz muhabbet etmek istiyordum. Nedir bu tutumun sebebi? Dünyanın en bulunmaz kızları misiniz? Yoksa herkesin sizin için deli olduğunu mu sanıyorsunuz? Sizinle muhabbet etmek isteyen herkese karşı tavırınız bu mu? İkinci denemeden sonra sinirlenmemiştüm işte.

Sonuç: Fırat'ın ilk başta yaptığı uyarıyı dikkate almalı ve hiç bulaşmamalıydım. Ne hali varsa görmeliydi o kızlar. Üstelik bu tersleme aksiyonu sayesinde havalarına hava katlamalarına sebep oldum. Nerede o ülkem ve Avrupa'nın sıcakkanlı, insani, hiçbir saçma düşünceye kapılmışdan sadece muhabbet edebilecek olgunluktaki kızları...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr





YAPIM Volition
DAĞITIM THQ
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ikinci çeyreği
WEB dev.volition-inc.com/Games

DİKKAT! TEPEİNİZE YIKILABİLİR!

Red Faction 3: Guerrilla

Yapımcı Volition'un derdi ne yazık ki hiçbir zaman Bioshock'taki Rapture gibi detaylarla dolu, sanat eseri niteliğinde bir oyun alanı yaratmak olmadı. Volition'un tek amacı oyunda her yeri yıkılabilir, yok edilebilir yapmak! Ancak bir türlü hayallerindeki özellikleri monitörlerimize yansıtmayı beceremediler. Konu RF olduğunda oyun dergilerinde, web sayfalarında, hatta kahve molalarında tutulmayan sözlerden, havada kalan vaatlerden hep bahsedildi. Ama bu kez bir şeyler değişiyor; okumuş, adam olmuş bir yapay zeka ve yanakları mincirilası bölüm tasarımlarıyla oyuncuların karşısına çıkmaya hazırlanıyor RF3. Eh elimizde değil, içeri buyur ediyoruz biz de onu...

50 Yıl Sonra> Volition'u anlamak gerçekten de güç... Bir yandan Yalancı Çoban'a çıkan adalarını temize çikarmak adına serisi yenilikler yağıdırıyor. Satan ve bir şekilde sevilmeyi başaran formüllerini değiştirek, oyun dünyasına yeni bir şeyler kazandırmak uğruna görülmemiş riskler alıyorlar; ama yine de her basın toplantılarında israrla üzerinde durdukları konu, Geo-Mod fizik teknolojisi... Yahu oyunun türünü değiştirmişsin, önce bir onu söylese!

Evet, artık RF bir FPS değil, bir TPS (Üçüncü kişi görüş açısından oynayacağımız yani artık, aynı Max Payne gibi.) olarak piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Bunun temel sebebi ise oyuncunun, oyuna eklenen güzelliklerin daha çabuk farkına varması ve daha efektif bir şekilde kullanması. Biraz uzun olacak ama bu durumu şu şekilde açıklayabilirim: RF3: Guerrilla'nın fon olarak kullandığı

Mars üssü, tam olarak bir rakam verilmese de, yaklaşık olarak Saint's Row'un oyun alanının iki üç katı büyüklüğünde. Biz bu dünyada kaderimizi tayin etmek ve senaryo gereği yeni insanlarla tanışmak için radyo sinyallerini takip edeceğiz. Şimdi durup bir düşünelim; oyuna eklenen onlara araç, iki fraksiyon arasında yıllardan beri süregelen bir savaş ve bu açık uçlu dünyayı istediğiniz gibi şekillendirmenize olanak tanıyan gelişmiş bir fizik motoru mevcut. Volition tüm bu özelliklerden daha çok keyif alabilmemiz ve çevremizde bizden bağımsız olarak gelişen olaylar üzerinde daha çok hâkimiyet kurabilmemiz için görüş açısını genişletmeyi tercih etmiş; çok da iyi yapmış bence. Aksi halde patlayan kocaman bir köprüün bize sunduğu eşsiz bir havai fişek gösterisini kaçırabilirdik maazzallah!

Bol bol silah> RF3: Guerrilla'nın iddialı olduğu başka bir konu da cephanesindeki

ÇEŞİT ÇEŞİT ARAÇLAR



Guerilla'yi, serinin diğer oyunlarından ayıracak bir başka önemli etmende, bu kez araçların oyunun gidişatı hususunda çok daha efektif bir rol alması olacak. Bildiğiniz üzere Alec koşacak, zıplayacak, zarar verecek ve tüm bu atletik yeteneklerini araçları çalmak içinde kullanacak elbette. APC'ler, kargo kamyonları, buldozerler ve ayağını gerçer anlamda ayağını yerden kesmek isteyen oyuncular için Jetpack'ler, oyunda hazır ve nazır olacak araçlar arasında.

Tamam, bir fizik motoru geliştir- misiniz ama hep yıkım, hep yıkım. Ayrıca çekiçle mi yaptık biz bunu?



Hiçbir şeyin patlamadığı, sakin, durağan bir RF3 görseli bilen biri varsa, beri gelsin lütfen.



AYDINLIK TARAF

- 🕒 Kamera açığının değişebilmesi
- 🕒 Onlarca araç ve yeni silah
- 🕒 Geo-Mod sonunda bir şeye benze- miş gibi görünüyor

KARANLIK TARAF

- ✖ Volition'un daha önceki başar- sızlıklar yüzünden insanların tüm bunlara inanıyor
- ✖ Oyunun beta versiyonundaki oy- namış çok çığ ve oyun çıkışına kadar düzelmeyebilir

silah sayısının çokluğu oluyor. Listeye şöyle kısaca bir göz atacak olursak, makinelî tüfek taretleri, roket taretleri, el bombaları, makinelî tüfek ve en ilginci balyoz gibi silahlar görüyoruz. Yalnız bunların içinde "Grinder" isimli ev yapımı, çevreye bıçaklı fırlatan bir silah var ki, Geo-Mod'un sınırsız fizik hesaplamlarıyla birleşerek oyuncunun tüm çehresini değiştirebilecek nitelikte. Fırlattığı kılıçlar, vuruş açısına göre objelerin üzerine saplanıp kalyor ve biz de bu kılıçları merdiven gibi (Cüneyt Ağabey de yapmıştı bu numarayı bir filminde, ama o oklarla yapmıştı tabi.) kullanabiliyoruz.

Yazının son düzüğüné gelirken, biraz da serinin diğer oyunlarını da içine alarak bir girdaba dönüsen RF lanetinden dem vurmak istiyorum. Bu yazıyla başladığım gün MP3 çalarımı kaybettim, hemen akabinde ise gül gibi baktığım ve yillardır hiç sorun çıkmadan çalışan kulaklığım bir anda bozuldu. Eğer oyun daha çıkmadan bunları başaramılıyorsa, çıktığında yapacaklarını düşünmek bile istemiyorum. Allahtan gerçek hayatı Ge-Mod gibi gerçek fizikler sunan herhangi bir motor yok; yoksa hepimiz yanardık vallahi!

Volition son oyunla birlikte oyunculara çok fazla şey vaat ediyor. Ne yazık ki hepsinin altından alınlarının akyyla çıkışları çok güz görünüyor.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC			
ŞUBAT			
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment	
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios	
Codename Panzers: Cold War	Strafjei	Stormregion	
Cryosasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms	
Demigod	RPG	Gas Powered Games	
Drakensang: The Dark Eye	RPG	DTP	
East India Company	Strateji	Lighthouse Interactive	
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions	
Geo Political Simulator	Simülasyon	Eversim	
Grand Ages: Rome	Strafjei	Haemimont	
Men of War	Strafjei	Best Way	
Officers	Strafjei	Tri Synergy	
Pristonfile 2: The Second Enigma	RPG	Wicked Interactive	
Rise of the Argonauts	RPG	Liquid Entertainment	
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon	The Collective	
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom	
The Orb and the Oracle: Dungeon Lords	RPG	Dreamcatcher Interactive	
The Sims 3	Simülasyon	EA Games	
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios	
Warfare	Aksiyon	GFI	
Warhammer 40,000: Dawn of War II	Strafjei	Relic	
War Leaders: Clash of Nations	Strafjei	Enigma	
Women's Murder Club: A Darker Shade of Grey	Adventure	Elephant Entertainment	
X-Blades	Aksiyon	SouthPeak Games	
Zeno Clash	Aksiyon	ACE Team	
MART			
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCSoft	
Anno 1404	Strafjei	Ubisoft	
BattleForge	Strafjei	EA Phenomic	
Company of Heroes: Tales of Valor	Strafjei	Relic Studios	
Damnation	FPS	Codemasters	
Dragon Age: Origins	RPG	Bioware	
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios	
Empire: Total War	Strafjei	Creative Assembly	
Grand Ages: Rome	Strafjei	Haemimont	
Heist	Aksiyon	Codemasters	
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox	
NecroVision	FPS	The Farm 51	
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltition	
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Kheops Studios	
Rogue Warrior: Black Razor	FPS	Bethesda Softworks	
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	Eidos Interactive	
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Frogwares	
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis	
The Godfather II	Aksiyon	EA	
NİSAN			
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Game Studios	
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios	
MAYIS			
ArmA 2	Taktikal FPS	Bohemia I. Studio	

Tomb Raider Underworld	Aksiyon	Crystal Dynamics
Totally Spies! Totally Party	Parti	OUAT Entertainment
MART		
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games
MLB '09: The Show	Spor	SCEA
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore
Trivial Pursuit	Eğlence	EA

F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Halo Wars	Strafjei	Ensemble Studios
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers	Dövüş	Tamsoft
RACE Pro	Yarış	SimBin
Rise of the Argonauts	RPG	Liquid Entertainment
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	Eidos Interactive
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios
X-Blades	Aksiyon	SouthPeak Games

Up	Adventure	THQ
MAYIS		
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment

Damnation	Aksiyon	Blue Omega
Deer Hunter Tournament	Spor	Atari
Dungeeon Hero	RPG	Firefly Studios
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle
Halo Wars	Strafjei	Ensemble Studios
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltition
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom
Star Ocean: The Last Hope	RPG	Tri-Ace
Stormrise	Strafjei	Creative Assembly
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
To End All Wars	FPS	Kuju Ent.
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ

ŞUBAT		
50 Cent: Blood on the Sand	Aksiyon / Adventure	Swordfish Studios
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Battle Fantasia	Dövüş	Arc System Work
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Eternal Sonata	RPG	Namco Bandai
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Killzone 2	FPS	Guerrilla
Rise of the Argonauts	RPG	Liquid Entertainment
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	Eidos Interactive
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios
X-Blades	Aksiyon	SouthPeak Games
Vampire Rain: Altered Species	Aksiyon	Artoon

Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Starbreeze Std.
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment

MART		
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Starbreeze Stud.
Damnation	Aksiyon	Blu Omega
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltition
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Stormrise	Strafjei	Creative Assembly
The Godfather II	Aksiyon	EA
To End All Wars	FPS	Kuju Ent.
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ

NİSAN		
Dark Void	Aksiyon	Airtight Games
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Atari

MAYIS		
Terminator Salvation: The Videogame	Aksiyon	Grin
XBOX 360		
ŞUBAT		
50 Cent: Blood on the Sand	Aksiyon / Adventure	Swordfish Studios
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Battle Fantasia	Dövüş	Arc System Work
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ

MART		
Air Conflicts: Aces of World War II	Uçuş	Graffiti Entertainment
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon	Collision Studios
Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega Force
Hammerin' Hero	Platform	Irem Software Engineering
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games
Martial Arts: Capoeira	Dövüş	Twelve Interactive
MLB '09: The Show	Spor	SCEA
Phantasy Star Portable	RPG	Alfa System
Resistance: Retribution	FPS	Sony Bend
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore
Scrabble	Eğlence	EA

Dragon Ball: Evolution	Dövüş	Namco Bandai
MAYIS		
Up	Adventure	THQ
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment

SPORE

HABER FAZLASI

İddialı yapımlı Spore ile sizin bitti mi bilemiyoruz ama Will Wright bu konuyu kapatmaya niyetli değil. Bahar aylarında piyasada olması beklenen Spore eklenimi paketi, Spore Galactic Adventures duyuruldu ve herkes gözünü San Francisco'da yapılacak olan tanıtımı dikketti.

BIOSHOCK 2

2K Games'in başkanı Christoph Hartmann, Bioshock 2 hakkında konuşmak yerine, yeterli malzemeyi ayıratılabileceklerini açıkladı. Star Wars'un altı bölümünden oluşan yapısını örnek gösteren Hartmann, Bioshock'ın da böyle bir potansiyele sahip olduğunu vurguluyor.

THE PATH

Aureia Harvey ve Michael Samyn, geçtiğimiz yıllarda hem hayatlarını birleştirdi, hem de işlerini. Birlikte kurdukları Tale of Tales firması ile de son üç yıldır The Path isimli, korku / adventure oyunu üzerinde çalışıyorlar. Özellikle hikayesi ve görsel anlatımı çok kuşvetli olan bu oyun sonunda beta aşamasında ve çıkış tarihi çok yakında açıklanacak.



WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

Kafiri öldür, mutantı yak, temiz olmayanı temizle!

AYDINLIK TARAF

- + Heyecanlı, kısa ve aralarında seçim yapılabilen çok sayıda görev
- + RPG unsurlarıyla zenginleşmesi; hatta kalıp tecrübe kazanan üniteler, level atlayan komutanlar
- + Muhteşem grafikler; piyade, zırh ve bina ölçeklerinin daha gerçekçi oranlarda olması
- + Gelişmiş fizikler, derinlemesine etkileşimli, stratejinin parçası haritalar

KARANLIK TARAF

- Yakın dövüş ve menzilli saldırular arasında denge iyi kurulabilecek mi?
- Taraflar arası denge ve ünite güçleri arasındaki oranlar nasıl olacak?
- Büttün urkların tek oyunda olmaması büyük olasılık; bütün tarafları açmak için muhtemelen görev paketlerinin çıkışmasının bekleyip almak gerekecek

Tyranid istilası bizi bekliyor.



Yıldızlara yayılan insanoğlu, çağlar ve bin yıllar süren savaşlardan sonra yeni bir karanlık döneme girmiştir. Teknoloji, battıl inançları karışmıştır. Uzay gemilerinin motorları, silahlar ve zırhlar muskalarla, dualarla süslüdür çalışmaları için! Ayinlerle ve dualarla yüür her şey, bürokrasinin çarkları milyonlarca gezegende trilyonlarca insan aynı dualar arasında ezip geber. İnsanoğlunun olduğu her yerde, altın tahtındaki ölümsüz İmparator'a tapılır. 40.000 yıldan uzun süre ölümlüler arasında yürüyen İmparator, oğlu Horus'un ihanetiyle aldığı ölümcül yara yüzünden son 10.000 yıldır yaşam destek ünitesine bağlı bu yarı çıyrılmış bedenin içinde, her gün 1000 psychic insanın kurban edilmesiyle hayatı tutunmuştur. Tanrisal zihin gücüyle kaosun hükmü sürdüğü Warp'ta yolculuk eden uzay gemilerine yol gösterir. İnsanoğlunu bir dereceye kadar Kaos Tanrıları'nın etkilerinden korur. Buna karşın İmparatorluk, içe-ride ve dışarıda düşmanlarla doludur. Kutsadığı askerlerinin ölümsüz İmparator'a olan sadakatı, insanoğlunun hayatı kalmak için sahip olduğu en büyük silahtır. 41. bin yılın başlarında sadece savaş var!

Bu dehşet gaz bir oyun olacak, insanoğlunun düşmanlarına mermi, roket, kılıç ve balyoz ile kök sökütreceğiz! Irmaklarda kan akacak. HA-HAHA! Dawn of War'u hatırlayıp aynı gücü tekrar damarımızdaki asıl kanda hissedelim ve bu heyecanı kaybetmeden yakın planımızda devam edelim. Yeni Dawn of War, Company of Heroes'a belli açılarıandan yakınılaşmış ve benzemiş ancak hala bariz bir şekilde bildiğimiz,



Warboss, Assault Space Marine'leri feci harcıyor.

YAPIM Relic Entertainment

DAĞITIM THQ

TÜR RTS

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 18 Şubat 2009

WEB www.dawnofwar2.com

sevdigimiz Dawn of War gibi görünüyor.

Klasik RTS anlayışında bir üs kurma yok; biz stratejik kaynakları ele geçirerek buralara az sayıda kritik bina kurabiliyoruz. Amacımız, sınırlı sayıda asker ile görevde amaçlananları gerçekleştirmek. Stratejik nokta ele geçirmek de her görevin standart bir parçası. Buraları ele geçirdiğimizde kazandığımız stratejik puanlar, kaynaklarımızdan birini oluşturuyor. Bu stratejik puanları harcayarak, kayıpları bir noktaya kadar telafi etmek ve kısıtlı takviye almak mümkün. Bu takviyeyi aldığımız ana üssümüz Dawn of War'daki gibi değil, Company of Heroes'daki gibi üzerine çok inşaat yapılmayan, pek idare gerektirmeyen ancak savunulması gereken stratejik bir yer. Anlayacağınız, oyuncun odak noktası üs kurmaktan ve idare etmekten ziyeade askerlerimi zi yönetmeye kaymış durumda.

Farklı ünite tiplerinde ünite basmaktan ziyade, Space Marine'lerimizi ağır makineler, enerji silahları, alev makineleri ve roketatarlar ile silahlandıracağız. Bu silahlar farklı düşman tiplerine karşı etkili olmalarının yanı sıra hız, atış gücü, alan etkisi gibi özelliklere sahip. Ünitelerimizi görevde hazırlarken görev şartlarını göz önüne almak lazım. Ineceğimiz gezegen veya uydı, üzerinde çarpışacağımız düşman tipi çok önemli. Bir kez doğru hazırlanıkta sonra da siper almak ve araziyi kullanmak çok daha önemli. Alev makinesi gibi silahlarla siper bonus'ları göz ardı edilerek yüksek hasarlar verilebilecek. Arazide ve siper almaktan kullanılan engeller, el bombası gibi silahlarla yok edilebilecek. Yine de siperdeki sınır bozucu düşmanlarla ilgilenmenin yolları mevcut. İşte bunlar, yazının az ilerisinde anlatacağımız Essence 2.0 oyun motorunun gelişmiş özellikleri. Askerler ile çevrenin etkileşimi, ilk DoW'da vardı şüphesiz ama bu çapta ve derinlikte değildi. Binalara girmek Company of Heroes'daki gibi önemli olacak. Senaryoda

eli kulağında bir Tyranid istilası olduğunu hatırlarsak niçin bu kadar taktik gerektiğini daha iyi anlarız. Bilmiyorsanız, Tyranidler Aliens filmindeki Alienlar'a, StarCraft'taki Zergler'e, Starship Troopers'daki böceklerle benzeyen, aktıka akan ve kolay tüketenmeyen bir irk. Uzak bir galaksiden bulut halinde gelerek sistem sistem, gezegen gezegen bütün biyolojik canlıların genlerini kendilerine katıp tüketerek yola devam ediyorlar. Tyranid'e ilaveten Orkların, Eldarın olacağı da kesin ve Chaos olmadan bir WH40K oyunu düşünülemez. Imperial Guard, Sisters of Battle, Dark Eldar ve Tau gibi tarafların ise oyunda olup olmayacağı konusunda kesin bir açıklama yok ama büyük olasılıkla olmayan taraflar, görev paketleriyle sonradan eklenecek, bize de oynayacak daha fazla senaryo çıkacak.

ESSENCE 2.0 SİHİRİ

Belki pek çogunuz bilmiyordur ama ilk DoW'un muhteşem grafiklerinin arkasında Impossible Creatures oyun motoru vardı. Relic, TNT/TNT 2 nesli ekran kartları için hazırlanmış bu motoru geliştirecek ilk DoW'da harikalar yaratmıştı. Motorun bu hali, Hardware Transform'u ve Lighting'i daha iyi kullanıyordu. 2000 poligondan oluşan karakterler, 512x512'lik tek kaplama ve pek çok dinamik Decal (yapıştırma) kaplama kullanıyordu. İşin güzel yanı, ekranda aynı anda 100 karakter olabilmesi ve muhteşem animasyonlar ve efekler ile bu motordan beklenmeyecek bir oyun tecrübesi sunuyordu.

Company of Heroes'un Essence oyun motoru ise Impossible Creatures'in sağlayacağından çok daha fazla "Sync-kill" sağlıyordu. İlk DoW'da hastası olduğumuz bitiriş hareketleri; kılıçının ucuna bir düşman piyadesini takip onu parçaparça eden Avatar, tutup kafa ezen Dre-



İste Sync-kill!



adnought ve bilumum büyük ünite ve boss enfes bir manzara sunuyordu. Sync-kill işte bu demek! Geliştirilmiş Essance 2.0, her açıdan oyunun karakteristik özelliklerinin çok daha kuvvetli olacağı anlamına geliyor. Zaten bunu ekran görüntülerinden ve oyun içi videolardan anlamak mümkün. Essance'ın diğer güçlü yanları HDR, en son shader efektlerini desteklemesi ve hasar görebilen yüzeyler idi. Essence 2.0'de shader modelinin 3.0'a çıkarılması, fizikler için de Havoc fizik motorunun üçüncü sürümünün kullanılması, yine oyunun teknolojik açıdan gelişiminin önemli parçaları. Mesela Jetpack gibi havalandırıcı engellerin üzerinden uçarak hızlı saldırı yapabilen ünitelerin kalkış ve inişleri çok daha gerçekçi hale gelecek; eskisi kadar çizgisel bir yol izlemeyecekler. Bu ve bunun gibi basitmiş gibi görünen detaylar bir araya geldiğinde bir oyunun başarısına büyük katkıda bulunuyor, bizi ekran başına kilitliyor. Görsel olarak bizleri muhteşem bir oyunun beklediğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

ADMINISTRATUM

Senelerce birbirini ardına tonla RTS oynayıp bitirdikten sonra, gerçekten bu türde biraz değişiklik istiyorum. Her oyunda aynı terane; sıralı görevler var, tek tek bitiriyoruz, her oynayış aynı olunca da oyunu bir kere bitirmek yetiyor. Hala elime geçen RTS'ye kafadan girip dümdüz bitiriyorum ama hatırlıyorum da, çok eskilerden bir oyun olan Dune II, böyle çizgisel değildi. En azından ana haritada



saldırmak istediği bölgeyi seçebiliyordum! RTS'ye biraz daha çeşitlilik ve seçenek gerekiyor. Neyse, maziyi geride bırakalım; StarCraft II'nin de en önemli vaatlerinden biri olan "çizgisel olmayan oynaması", DoW II'de yerini alıyor. Oyun da birden çok görev aynı anda ve kısıtlı süreler için seçilebilir olacak. Alınan imdat sinyallerine ve ipuçlarına göre sivilleri kurtarmak veya War Gear avına çıkmak gibi seçeneklerimiz olacak. War Gear nedir, ne değildir, buna birazdan deagineceğim ancak şunu bilin ki bu evren çok karanlık bir mekan olduğunu, sivilleri kurtarmamak kötü adam olduğunu anlama gelmiyor. İmparatorun en iyi askerleri olan Space Marine'ler gerçekten çok değerli bir kaynak ve ne zaman, nerede oldukları evrenin kaderini değiştirmek. Elbette İmparatorluk, önemli bir kaynağı olan vatandaşlarını korumak için elinden geleni yapıyor. Ancak iki seçenekten biri hayat kurtarmak, diğer İmparator'un düşmanlarına karşı kullanılabilecek güçlü bir silahı ele geçirme olduğunda, sivillerin hayatı genelde ikinci planda kalıyor. Tabii ki seçimlerimizin sonuçlarının ne derece dramatik veya oyun üzerinde etkili olduğunu ancak senaryoyu oynadığımızda anlayacağız.

RPG UNSURLARI

Elbette sıkı bir strateji oyuncusuyanız diğer RTS'lerde de zaman zaman ünitelerinizi seçip kıymet vermişsinizdir. İsimiz ve hepsi birbirinin benzeri de olsa askerlerinizi hayatı tutmaya çalışmış, aynı ünite ile tonla adam öldürünce o ünite gözünüzde kıymet kazanmıştır. Şahsen bazı oyunlarda adamlarına kendi kafamdan isim verdigim, kahraman ilan ettiğim olmuştur. Buna karşın bir piyadenin savaş alanındaki ömrü bellidir; eğer o asker bir Space Marine değilse!

Dev Power Armor içindeki Space Marine'ler hem zırhları, hem de kararlılıklarını sayesinde düşman ateşi altında ilerlerken bir yandan da Bolter'larıyla makineli tüfek gibi patlayıcı roket mermiler yağıdırırlar. Esas cümbüs ise düşmamin yanına



SİSTEM İHTİYAÇLARI

Minimum Sistem İhtiyaçları:

- Windows XP SP2 veya Windows Vista SP1
- Pentium IV 3.2 Ghz (Tek çekirdek için) veya herhangi bir çok çekirdekli işlemci
- 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (Vista)
- Shader Model 3 kullanan 128 MB bir ekran kartı (Nvidia GeForce 6600 GT / ATI X1600 veya denge)
- 5.5 GB sabit disk alanı

Önerilen Sistem İhtiyaçları:

- Windows XP SP2 veya Windows Vista SP1
- AMD Athlon 64x2 4400+ veya herhangi bir Intel Core 2 Duo işlemci
- 2 GB RAM
- Shader Model 3 kullanan 256 MB bir ekran kartı (Nvidia GeForce 7800 GT / ATI X1900 veya denge)
- 5.5 sabit disk alanı

vardıklarında yaşamıyor; aslında kocaman birer elektrikli testere olan kılıçları ve baltalarıyla düşmanı lime lime etmeye başlıyorlar! Göğüs göğse kanlı mücadeleler ve kahramanlık destanları, bu oyunun kalbini oluşturuyor. Dawn of War'da en önemli silahımız Space Marine'lerimiz ve onları sevmemek mümkün değil. Ve artık ünitelerimiz isimsiz istatistikler değil! Oyunda kontrolümüz altında beş - altı takım asker olacak. Bunların savaş uzmanlıklarını ve ekipmanlarını, hatta seslendirmeleri bile farklı olacak. Takımlar tecrübe kazanarak oyuncu devam ettikçe daha güçlü hale gelecek. Çaylak başlayıp savaşın ateşinde pişmiş gaziler halini alacaklar. Ünitelerimizi sevip onlara bağlanacak, onları hayatı tutmaya çalışacağız. Bunu becerebilmek için hem haritayı kullanarak oynamamız, hem de ünitelerimizi geliştirir ve donatırken doğru kararlar vermemiz gerekecek. Takım komutanlarıyla ilgili kutulara bakarsanız hepsinin özelliklerini daha iyi anlaysınız.

Takım komutanlarınıza karakter olarak geliştirmenin yanı sıra, War Gear denilen güçlü eşyaları da arayıp bulmamız gerekiyor. İlk DoW'da da yer alan War Gear'lar yeniden tasarlanmıştır. Görevler esnasında çeşitli görev hedeflerini yerine getirerek edinebileceğiz bu gear'ları. Bazen düşman-



lardan da düşmesi söz konusu olacak ve identify edildikten (tanımlandıktan) sonra (Diablo!) envanterde yer alacak, böylece kahramanlar ve takımlar bunları kullanabilecek. Görev aralarında takımlarımızı bu eşyalar ile donatarak gelecek görev hazırlayabileceğiz. Bu arada belirtmeden geçemeyeceğim; oyunun en hoşuma giden yanlardan biri de görev aralarında huzurla vakit geçirip bir nefes alabileceğimiz, aksiyona ara verebileceğimiz bir operasyon üssümüz, bir uzay gemimiz (Hurra!) olacak olması!

MACHINE SPIRITS

Command & Conquer: Red Alert 3'te de gördüğümüz üzere yeni nesil RTS'lerde co-op multiplayer senaryoya da yer veriliyor. DoW II'de istersek bir arkadaşımızla beraber omuz omuza çarpışarak ilerleyebileceğimiz bir co-op seçenek mevcut. Ayrıca anladığımız kadaryla co-op oyuncunun yerini tutan can sıkıcı bir yapay zeka yok. RA3'te yardımcı oyundan çıkarılmıştı, DoW'da ise sabit bir parça değil ancak biz istersek multiplayer campaign'in bir modu olacak.

Multiplayer oyunlarda önemli bir stratejik seçenek komutanımız olacak. Oyunda farklı türde kumandan seçenek savaş alanındaki rolümüzü belirleyeceğiz. Destek rolünü kabul ederseniz Apothecary ile ünitelerinizi iyileştirebilir veya Force Commander ile kafa kırabilirsiniz. Yine de savaş alanında birebir kafa kırmaktan ziyade stratejiminiz türüne ve savaş alanında kullanabileceğimiz destek kuvvetlerini belirleyeceğiz. Mesela Force Commander, Assault Terminator kullanabilecek tek komutan. Techmarine, Dreadnought'ları kullanabilen tek komutan. Savaş alanında komutanın kendi maharetleri, bir multiplayer oyuncunun ilk 10-15 dakikasını çok etkileyecak. Alınmasına imkan sağladığı özel ünitelerse tarafalar geliştikten sonra avantaj sağlayacak. DoW'un multiplayer'ının da deli gibi eğlenceli, hızlı ve çekişmeli geçmesini bekleyebiliriz.

Baştan sona gözden geçirdiğimizde, oyunun tamamlandığını ve çıkışmasına pek bir şey kalmadığını görüyoruz. Şubat sonunda çıkacak ama siz onu Mart başı gibi satın alabileceksiniz. Oyunun bitmiş halini ele geçirdiğimizde sizlere muhteşem bir inceleme hazırlayacağız. Şahsen bu yakın planı yazarken, kendimi çok sevdigim Warhammer 40.000 evreni hikayeleri okumaya kaptırıp yazımı oldukça geciktirdiğimi fark ettim. Oyunla ilgilenmekle de özelliklerini keşfetmekle, araştırmakla bitmedi. Üstüne bir de Relic Entertainment ile oyuncu röportajını yaptık ki bu yakın planın üzerine tadından yemeye. Velhasıl kelam, Warhammer 40.000: Dawn of War II, göreceksiniz ki Relic'in Company of Heroes ve ilk Dawn of War'dan edindiği çok değerli tecrübeleri ve en parlak fikirleri birleştirdiği muhteşem bir oyun olacak. Sentez ancak özgün, hareketli, heyecanlı ancak taktiklerin çok önemli olduğu, öyle düz ayak oynanmayacak bir oyun çıkacak. Kalite ve efsane olarak StarCraft II ile kafa kafaya gelecek bu oyunu heyecanla bekliyoruz.



Detay seviyesi muhteşem.

KOMUTANLAR

DAVIAN THULE

Kaptan Davian Thule, Black Abbey'de Kaos cadısı Morgana'yi öldürmüştür, Blood Ravens'ı Dawn of War: Dark Crusade'de Kronus gezegeninde Necronlar ile çarşılmıştır. Hala Necron Lord'la karşılaşmasının yara izlerini taşıyan kaptan, şu an Aurelia alt sektöründeki Space Marine operasyonlarının başı. Ayrıca asker toplama gezegenleri olan Calderis'in ve Typhon'un korunmasından sorumlu. Oldukça saygı duyulan bir komutan olan Thule, emrindeki askerleri şiddetle korumasıyla tanınır. Dawn of War II'deki görevlerimizde emirlerimizi Kaptan Thule'den alıyoğ olacağız.



FORCE COMMANDER

Yeni terfi eden komutan, Aurelia alt sektöründe görevlendirildi; Blood Ravens'ın en zor zamanlarında ondan büyük işler başarması bekleniyor. Biz işte bu komutanız! Bağlı olduğumuz Chapter, bizden tek başımıza bile bir fark yaratmamızı, savaşın dengesini değiştirecek Calderis'i kurtarmamızı bekliyor. Az konuşan, baskı altında sakin kalmasıyla ünlü ve en zor şartlarda zaferi giden bir yol bulmayı başaran bir adamız. Kaptan Thule'den emir alıyoğ.



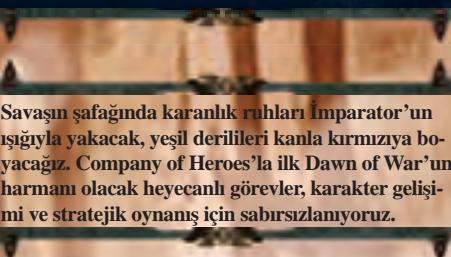
TARKUS

“Çavuş ordunun temel taşıdır.” sözü 41. bin yıldır da geçerliliğini koruyor. Her takımın başında sağlam bir çavuş var. Tactical Marine Squad (Esnek, standart Marine takımı.) yöneten çavuş Tarkus, yüzlerce yıllık görev tecrübesine sahip. Ateş altındaki sakinliği, çelik gibi tavrı ve askerlerini yönetirken sahip olduğu özgüven ile ideal bir komutan. Kronus katakomplarına yapılan saldırırda Terminator nişan alan Tarkus, Necronlar'a karşı Davian Thule ile omuz omuza çarpılmış bir asker. Thule patlayıcıları yerleştirirken dalga dalga gelen düşmanı bertaraf etmiştir.



AVITUS

En büyük silahı, düşmanın duyduğu emsalsiz nefret olan Avitus, ününü Dark Crusade zamanında Victory Bay'deki hain Imperial Guard güçlerine yaptığı saldırısında kazandı. Savastan sağ çakan az sayıda gaziden biri olduğu için bugün dahi Imperial Guard'dan nefret ediyor ve onları zayıf, potansiyel hainler olarak görür. Çok ağır silahlar taşıyan Devastatorlar, takımların ihtiyaç duyduğu ağır ateş gücünü sağlıyor. Anahtar noktalardan geniş açıyla ve uzak mesafeden düşmanı eziyor ancak ağır silahlar yüzünden manevra kabiliyetleri kısıtlı.



Savaşın şafağında karanlık ruhları Imperator'un ışığıyla yakacak, yeşil derileri kanla kırmızıya boyacagız. Company of Heroes'la ilk Dawn of War'un harması olacak heyecanlı görevler, karakter gelişimi ve stratejik oynamış için sabırsızlanıyoruz.



Bu ay sevgili LEVEL okuyucuları için -Yakın Plan'a ilaveten- Relic ekiinden baş tasarımcı John Capozzi ile Warhammer 40.000: Dawn of War II üzerine keyifli bir röportaj yaptık. Sizsin de keyifle okumanız dileğiyle...

Ali Gündör: Warhammer 40K: Dawn of War II'nin hikayesini bize özetler misiniz?

John Capozzi: Tek kişilik senaryo, yaklaşan bir Tyranid istilası üzerine kurulu.

A: Bu hikayenin geçtiği mekan neresi

JC: Hikaye, Subsector Aurelia'de geçiyor. İmparatorluğun uzak bir bölgesi. Burada Blood Raven'ların asker topladığı (Dayanamayıp "Blood Raven'ların askerlik şubesi" diyorum.) gezegenler yer alıyor.

A: Hangi zaman diliminden bahsediyoruz? Masaüstünden taniyip hasta olduğuımız oyun dünyası ile DoW II, hikaye olarak birbirine nasıl bağlanıyor?

JC: Kronus (Dark Crusade görev paketinin geçtiği yer.) ve Kaurava (Souls-torm görev paketinin yer aldığı mekan.) çarpışmalarından sonra geçiyor.

A: Detaylı bir hikaye ve güclü anlatım, deli gibi ara sahneler beklersek hayal kırıklığına uğrar mıyız?

JC: Çok güclü bir hikaye sunumu olacak. Ayrıca Blood Ravenlar hakkında daha fazlasını öğreneceksiniz. Ara sahnelerde gelince, çok yaratıcı olacaklarına emin olabilirsiniz.

A: Ekrana "IN THE NAME OF EMPEROR!" diye bağıracak myız?

JC: Şahsen ben, birkaç kez bu şekilde bağırdım! Hatta arada daha "kafirce" ifadeler de

A: Oynamış sisteminden kısaca bahsed misiniz?

JC: Oynamış oldukça pratik. Siper almak, baskın ateşi açmak ve bundan ko-

runmak, kanatlardan sarmak, takımların kuşandığı silahlardan türleri, kullanılan yetenekler... Hepsi çok önemli!

kullandım.

A: Oyununda RPG unsurları olacağını öğrendik. Dünya çapında Warhammer 40.000 evreni hayranları da oldukça heyecanlandılar. Doğrusu biz de mest olduk. DoW II'deki RPG elementlerinin derinliği ve çeşitliliği hakkında merakımızı biraz giderebilir misiniz? Ne ölçüde karakter gelişimi bekleyebiliriz?

JC: Karakter özelleştirmesi derin sayılır. Oyuncular her takım liderinin özelliklerini ve yeteneklerini, onlar level atladiğka geliştirme imkanına sahip olacaklar. Tabii ki özelliklerin hepsini birden almak mümkün olmayacak ki karakterleri farklı şekillerde geliştirmeye imkam olsun ve bu da senaryonun tekrar oynanabilirliğine katkıda bulunulsun. Karakterlerin gelişimine ilaveten düzenli bir şekilde War Gear'lar çıkacak. Bunların seçimi de önemli ve tek oyanda yısta hepsini denemek mümkün değil.

A: Oynamış sisteminden kısaca bahsed misiniz?

JC: Oynamış oldukça pratik. Siper almak, baskın ateşi açmak ve bundan ko-

runmak, kanatlardan sarmak, takımların kuşandığı silahlardan türleri, kullanılan yetenekler... Hepsi çok önemli!

A: Oyunuda kullanacağımız kaynaklar neler olacak?

JC: Savaş alanına yerleştirildiğinde kaynağınız Space Marine'leriniz!

A: Peki onları nasıl idare edeceğiz?

JC: Onları hayatı tutmak! Kayiplar olursa savaş alanında birliliklerini takviye etmek veya tekrar ayağa kaldırılmak mümkün, fakat hepsini kaybederseniz görev başarısız oluyor. Ne kadar çok ünitenizi hayatı tutarsınız senaryo skorunuz o kadar yüksek olur.

A: Şimdi merak ettiğimiz başka bir konu daha var: Oyunun temposu nasıl olacak? DoW II'nin karakteri, nabızı nasıl?

JC: Çarpışmaların temposu hızlı. Alışık anlamda kaynak yönetimi ve üs yönetimi olmadıktan hızla aksiyona dalabiliyorsunuz.Çoğu senaryo 15 dakika civarında olacağından oyunun akıcı ve heyecanlı olacağına emin olabilirsiniz. Bunu dengelenen önemli bir unsur da var: Görev sonrasında geminizde karakterleri, ekipmanları ve görev seçimlerini yaparken vaktinizi alıp rahatlayabileceksiniz.

A: Her ne kadar ilk Dawn of War'a aşık olsak da şahsen oyunun tek kişilik senaryosundaki haritaların da multiplayer haritaları gibi simetrik olmasına tekdeuze bulduğumu belirtmeliyim. DoW II'de ne tür haritalar bekleyebiliriz?

JC: Tek kişilik senaryo ve

multiplayer haritaları tamamen ayrı olacak. Bu sayede tek kişilik senaryonun asimetrik haritaları ile multiplayer'in denge - ve daha simetrik - harita ihtiyacı birbirileyle çakışmayacak.

A: Oyunun en önemli parçalarından biri de yapay zeka ve onun parçası olan yol bulma. Malum, RTS oyuncuları, ünitelerinin bir yerlere takılmasından nefret ederler. DoW II'deki yapay zeka nasıl? Makine ruhlari mutlu mu yoksa aksi mi?

JC: Henüz Adeptus Mechanicus'tan resmi onay gelmese de yol bulmamızdan memnun kalacaksınız.

A: Yapay zeka ile ilgili son sorumla devam edeyim. Ork ırkmının karakteri malum, Orklar'ının aptalca kaybolması veya bir yerlere takılıp oyalanması bu yüzden anlayışla karşılımız ama bunu zarif Eldar'dan beklemem. Varmak istediğim yer şu: Irklar arasında gerek yapay zeka, gerek başka konularda karakteristik farklar olacak mı? Nasıl ilerleyecek, davranacak ve savaşacaklar?

JC: Bir ırkın her ünitesinin kendi "takım planı" olacak. Bu, nasıl hareket ettilerini ve tepki verdiklerini belirleyecek. Her ırkın ve ünitenin tavrinin gerçekçi ve beklediğiniz gibi olacağına emin olmak için oldukça vakit ayırdık.

Eldar genellikle maharetli, özellikle siperlerden tam olarak yararlanıyor, dans eder gibi zarif hareketlerle atış menzilinin dışında kalmaya özen gösteriyor. Orklar daha saldırgan ama gerektiğinde siper alarak ilerleyecek kadar zeki. Tyranidler ise siper filan dinlemiyor çünkü sizi bir an evvel öldürmek istiyor! Ancak yakınlarda bir "Synapse" yaratığı varsa daha zekice davranışın çok daha tehlili hale geliyor; Synapse hayatı kaldığı sürece...

A: Dawn of War'un animasyonlarına bıyılıyoruz ve yeni oyunda daha da güzellerini bekliyoruz. Aynı teknikleri mi kullanıyorsunuz?

JC: Hem ilk DoW, hem de Company of Heroes'dan öğrendiklerimizi alıp bunu daha da geliştirdik. Essence oyun motoru, ilk DoW ile kıyaslandığında animasyonlar ve ünite modelleri konusunda çitayı oldukça yükseltmemize imkan tanrı.

A: Bu büyü nedir böyle?

JC: Büyü, modelcilerimiz, animatörlerimiz, efekt sanatçımız ve ses tasarımcılarımız. Bu adamlar işlerine aşıklar ve bu kendini gösteriyor. Özellikle onları animasyon ve efekt tasvirleri yaparak Ork, Tyra-

nid ve Eldar pozları verip şekilde şekle girerek taklit yaparken gördüğünüzde anlıyorsunuz!

A: Relic ofisinde kafirce etkiler, şeytanı kurgular ve entrikalar var mı?

JC: Bu konuyu tartışılmamayı yeğliyorum; Engizisyon'un kolu uzundur.

A: Relic'in Techpriest

Engineer'larının hali niceirdir, neler yapıyorlar? Essence 2.0 oyun motorunun özelliklerinden biraz bahseder misiniz?

JC: Minimum ve önerilen sistem kaynaklarını sitemizde yeni yayınladık. Kisaca, Havok fizik desteği ve Shader Model 3.0 / DirectX 9.0 özelliklerine sahip.

A: Gerekli teknoloji ve araçları oluşturmak için oyun geliştirme zamanının ne kadardır kullandınız?

JC: Oldukça zaman harcadığımız söyleyebilirim ancak Essence 1.0 motorunun üzerinde çalışarak, sıfırdan bir oyun motoru hazırlamaya kıyasla oldukça

vakit kazandık.

A: Teknolojik olarak tatmin oldunuz mu?

JC: Evet, tabii ki geliştirmenin ucu olmadığı da bilirtmek lazım. Hedeflerimizden biri de, oyunu geniş kitelerin oynayabilmesi için sistem ihtiyaçlarını mümkün mertebe düşük tutmaktı. Geniş bir donanım yelpazesinde sunabildiği- mi görSEL zenginlikten mutluyuz.

A: Oyunu ne zaman ele geçirebiliriz? Tam çıkış tarihi verebilir misiniz?

JC: Oyunu Şubat 2009 sonunda dünya çapında piyasaya sürmeye planlıyoruz. Dağıtımımızdan veya Steam'den edinebilirsiniz.

A: Vakit ayırip sorularımızı cevapla- diğimiz, Türkiye'deki Dawn of War hastalarını sevindirdiğiniz için çok teşekkür ederim.

JC: Rica ederim benim için bir zevkti.

BEDAVA

ONLINE OYUNLAR

Kredi kartınız olmayabilir, sisteminiz
Nuh Nebi zamanından kalma da
olabilir ama oyun oynayabilirsiniz!
LEVEL'dan okuyucularına bedava
online oyunlar rehberi geldi!



LUNIA: RECORD OF LUNIA WAR

İsmi ne kadar da Record of the Lodoss War'u çağrıştırıyor değil mi?

Rodesia kıtasında insanlar, Elfler, Hobbitler, Goblinler ve Troller yaşıyor. Ayri tanrıları inanan bu ırklar şimdilik kendi bölgelerinde yaşıyorlar.

Hikaye arada çizgi roman tarzı ara sahnelerde de anlatılıyor. Oyunda Sied the Trusty Knight, Eir the Healer Princess, Dainn the Royal Wizard, Tia the Half - Elven Thief, Dacy the Puppeteer, Lime the Fighting Slime, Yuki the Snow Girl gibi karakterler var, bunlar aynı zamanda "Kızım sana söylüyorum, gelinim sen anla" şeklinde bize oyundaki sınıfları da tanıyor.

Lunia bir Kore firmasının oyunu. 3D grafikler ile güzel 2D arka planları birleştiren fantastik öğelerle bezenmiş bir dünyası var. Oyunun ilginç yanı RPG ile aksiyonu harmanlaması; oynanışı tıpkı eski atari salonlarında oynadığınız oyunlar. Evet, arcade gibi! İzometrik bakış açısına sahip, klavye ve mouse yerine, isterken gamepad ile de rahatça oynayabileceğiniz bir MMO gerçekten ilginç bir fikir. Oyunu klavyede oynamarken ok tuşları, iki saldırıcı tuş ve boşluk tuşu ile her türlü combo'yu yapmak mümkün. RPG elementi ise ağırlıklı olarak karakter gelişimi, toplulukla etkileşimden oluşuyor. Lunia, karakterinizi özelleştirme açısından çok iyi bir oyun; The Sims yönü ağır basıyor ama bunun için baya bir para ödemeniz gerekiyor.

**Yapım ALLM Türk Aksiyon / MMORPG Çıktığı Tarih Şubat 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya, ek karakter PVP Var Web global.lunia.com**



SECRET OF SOLSTICE

Animeden ne ekmek yendi be!

Fantastik Xen krallığında ikiz prensesler birbirinden çok farklı gelişir. Tahtın varisi olan iyi kalpli Adeline'e 18. yaş gününde babası, "Solstice Sphere" denen antik bir eşya hediye eder. Kiskanç kız kardeşi Marian onu ele geçirmek ister ve bir iç savaş başlar.

Bir başka Kore MMORPG oyunu olan Secret of Solstice, anime tarzı sırin grafiklere sahip. Online oyuncular genelinde 2D ile 3D'nin birlikte kullanıldığı oyulara baktığımızda arka planın çizim 2D, karakterlerin ise modelleme 3D olduğunu görüyoruz. Oysa SoS'ta oyuncular, canavarlar ve geri kalan bütün karakterler 2D iken, arka plan ve objeler 3D.

Oyuna "Xenian" denilen basit bir karakter sınıfıyla başlayıp, level 16'ya ulaştığımızda daha ileri bir meslek seçiyoruz. Yeteneklerin çoğu NPC tüccarlarından, karakterin özelliklerine bağlı olarak satın alınıyor. Daha ileri seviyelerde seçtiğimiz sınıfı daha da özelleştirmek mümkün oluyor.

Oyunun ilginç yanı haftada iki kez gerçekleştirilen özel olaylar. Bunları GM'ler yönetiyor ve kimiler zaman tatil ve eğlence temali oyular kimi zaman da oyun dünyasının kaderini etkileyebilecek özel hikayeler yer alıyor. GM'ler önemli NPC ve düşman rollerine bürünerek bunu daha da eğlenceli hale getiriyorlar. Bu tip özel olayların çoğu herkese açık ancak bazı özel olaylar için oyun dükkanından alınan eşyalar gerekebiliyor.

**Yapım DNC Entertainment Türk Aksiyon / MMORPG Çıktığı Tarih 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya PVP Var Web solstice.outspark.com**

ATLANTICA ONLINE

Guild'lerin şehirleri şekillendirebildiği bir oyun

“Oriharukon” denilen maddeyi oluşturan Atlantisliler çok zenginleştiler. Ancak paylaştıkları bu zenginlik, sonları oldu. Dünyadaki diğer uygarlıkları ezerken Atlantis'in batısında büyük bir kırma uğradılar ve sonunda Sarı Irmak, İndüs Vadisi, Mezo-potamy ve Misir bazlı dört uygarlık bölündüler.

Gerçek dünya kıtalarının modellendiği Atlantica Online bu yönüyle ilgi çekiyor. Başta Asya ve Avrupa kıtaları yer alıyor ancak oyun içeriği ağırlıklı olarak Asta kültürü üzerine kurulu. Genel MMO oyuncu kitlesiinin anime hayranlığı ve Asya kıtasında yaşayan oyuncuların sayıca çok fazla olması bunun başlıca sebepleri. Oyunun parti bazlı olması da ilginç; karakterimizin yanında NPC'lerden oluşan bir grup var. Dokuz kişiye kadar çıkabilen bu grup MMO'lar arasında kalabalıklılıyla öne çıkmıyor. Birkaç kişi toplanıp PVP yaparsanız ortaya bir meydan savaşı çıkarıyor. Savaşların tur bazlı olması onları rahatça kontrol edilebilir kılmıyor. Ancak bu turlar alışındık anlamda durağan turlar değil; 30 saniye içerisinde hareketlerimizi yapıyoruz. Bedava bir oyun için oldukça iyi olan 3D grafikleri ve ilginç yönleriyle ilgi çekici olsa da oyundaki karakterinizi benzerlerinden ayıracak özelleştirme seçenekleri oldukça kısıtlı görünüyor. Oyun birbirine benzer tiplerle dolu!

**Yapım DNC Entertainment Türk Bazlı MMORPG Çıktığı Tarih Ekim 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya PVP Var Web atlantica.ndoorsgames.com**



SAGA

Magic the Gathering'den "esinlenen" bir strateji oyunu

Yaşlı Tanrılar'dan Goth-Azul diğerlerine isyan edince ona hapishane olarak Gaia yaratıldı. Goth-Azul merkezine gömüldü, ama bundan hemen önce aşağı tanrılarından Xenthos'a sırlarını verdi. Yanına diğer aşağı tanrıları alan Xenthos, Yaşı Tanrıları' yok etti. Ardından kendi aralarında başlayan savaş uzayınca, birerirk yaratırıkt kendi yerlerine onları savastırmaya karar verdiler.

Gereklilik zamanlı stratejik bir MMO olan Saga Machine, Magic, Light, War ve Nature olmak üzere beş taraf üzerinde kurulu. Binalar dikip asker yetiştiriyor, toprak fethedip krallığımızı genişletiyoruz. Oyundaki ana sıkıntı kaynaklar ve kaynaklarını akmasını beklemek. Adam gibi bir ordu kurabilseck o zaman oyundaki görevleri yaparak eğlencemeye başlayabiliriz. Görevlerden sıkılırsak PVP yapabilir veya balık tutabiliyor, level atlayabiliriz.

Oyunun zayıf yanları oldukça eski grafikleri ve tarafların oynanışları arasında pek bir fark olmaması. Oyunu bedava oynayabildiğimiz gibi para verip tam içeriği açabiliyoruz. En önemlisidir "Booster Pack"ler. Magic the Gathering oyuncuları açılan bir paketten çıkışacak rastgele kartların ne kadar heyecan verici olduğunu bilirler. Bu kartların ticaretini de yapmak mümkün ama tabii bu içerik ücretsiz oynayanlara açık değil. İncelediğimiz ücretsiz online oyunlar içerisinde bedavaya en az içerik ve oynamabilirlik bu oyunda. Eğer kendinizi kaptırırsanız büyük bir para tuzağı olabilir.

Yapım DNC Entertainment **Tür** MMORTS **Cıktı Tarihi** Ekim 2008
Satılanlar Ek içerik, üniteler **PVP** Var **Web** atlantica.ndoorgames.com

ZU ONLINE

Cel-shade grafikler ve fantastik Çin...

Cin'de, efsanevi Sichuan Dağı sırasında ilgili efsaneler vardır. Kılıçları üzerinde uçan, yıldızları ve rüzgarı kovalayan, evrenin gerçeklerini insanın ve doğanın birliği için araştıran ölümsüzlerle ilgili efsaneler. İyi ve kötüünün ilk savaşından sonra intihar etmeye zorlanan bu iyiliğin efendilerinin yokluğunda, Blood Demon karanlık güçleriyle Zu Dağı'na saldırır. Kahraman kılıç ustası Whitebrow onun kötü günde karşı Miracle Peak'de Oracle Rock'u keşfeder. İyiliğin güçleri dağa koşsa da Blood Demon ve Dört Kötü Kral önce varır, savaş on gün sürer ve Oracle Rock'un parçaları ikinci dünyaya dağılır.

Zu Online PVP'ye yoğunlaşan MMO'lardan, 3D grafiklerinin ilginç yanı cel-shading kullanımı; bu oyuna çizgi film vari bir hava katıyor ve benzeri bedava MMO'lardan öne gitmesini sağlıyor. Oyuna klasik PVE ile level kazıp sonra PVP'ye dalmaktan, eşya avlamaktan oluşuyor. Beş karakter sınıfı ve üç taraftan birini seçip savaşa katılıyoruz. Oyunun güzel yanlarından biri de görevlerin oldukça detaylı olması. Silkroad Online'da sıkıldığımız "Git, 50 kaplana öldür de gel" tipi görevlerden sonra oldukça keyifliler; bu çizgi film havasında bir anlatımla birleşince gayet güzel bir atmosfer ve eğlence çıkıyor ortaya... Oyunun en zayıf yanı ise sıkıcı ve tekrar eden müzikleri oluyor, arka planda kendi müzüklerinizi dinleyin.

Yapım IGG **Tür** MMORPG **Cıktı Tarihi** 2007
Satılanlar Oyun içi para ve eşyalar **PVP** Var **Web** zu.igg.com

CABAL ONLINE: LORD OF WAR

Fantastik bir dünyada Force

Cabal, Nevreti daha önce hiç görülmemiş bir yıkımla parçalar. Çiplak topraklarda sağ kalanlar hayat mücadelesi verirken yedi büyük üstat yükselir. Üstatlar antik güçleri öğreterek hayatı kalanların yeni bir uygarlık kurmasına imkan tanır. Yüzlerce yıl sonra öğretmenler unutulur ve nerdedeyse bin yıl sonra Cabal geri döner!

Oyunda altı karakter sınıfı var: Warrior, Blader, Wizard, Force Archer, Force Shielder, Force Blader. Grafikleri iyi, efektleri grafiklerinden daha da iyi olan bir hack & slash Cabal Online: Lord of War. Uzakdoğu RPG'lerinde artık yaygın olduğu üzere combo'lar kullanmak mümkün. Ve ne yazık ki düşük level'larda karakterler sürüneniyor. Seviyeniz 52'yi geçtikten sonra gereklili görevleri tamamladığınız, esas eğlence başlıyor ve Nation War, Chaos Arenas gibi oylarylara katılmak mümkün oluyor. Nation War'da taraflar çok gücü muhafizlerin koruduğu üsleri almak için kalabalık savaşlara katılıyorlar. 2006'da çıkan oyunun 2008 sonunda çıkan görev paketiyle beraber yeni Skill Rank, Lord of War, Extend Title sistemi, açık arttırma evi, yeni harita ve parti arama işlevi, kazayla NPC'ye satılan eşyayı geri alma imkanı ve daha fazlası sunuldu.

Yapım Estsoft **Tür** MMORPG **Cıktı Tarihi** Ekim 2008
Satılanlar Ekstra tecrübe vb. için Platinum üyelik, oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** www.cabalonline.com

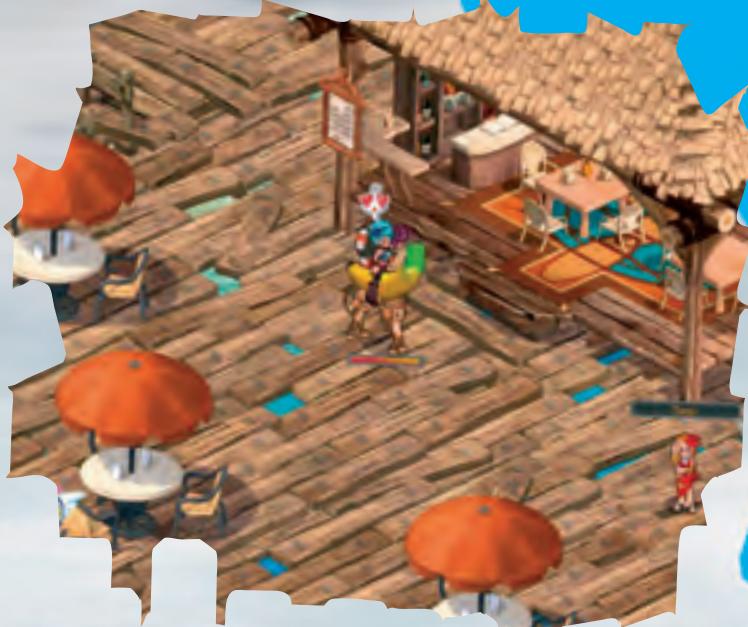
ANGELS ONLINE

Yoksa cennet mangada çizildiği gibi mi?

Bir zamanlar cennet ile dünya arasında bir fark yoktu, her yer fikir neşe kaynıyordu, derken baş melek Lucifer bir kız aşık oldu. Gel gör ki bu kız da bir başka meleğe aşktı! (Brezilya dizisi? Shoujo? Argh!) Kışkançlıktan aklını yitiren Lucifer kızı bir çiy damlasına, diğer meleği de yıldız ışığına dönüştürüdü. Akabinde cezalandırılacağına bildiğinden mahdumlarını toplayarak Tanrı'yi devirmeye çalıştı (Tövbe Esta...) Haliyle cehennemin dibine sürülen Lucifer burada da rahat durmadı ve bir iblis eğitim kampı kurdu.

Chibi anime tarzı grafikleriyle eskinin 2D Japon RPG'lerini hatırlatıyor. Her şey ziyadesiyle şirin. Kirk civarında yetenek, yüzlerce büyüğe ve değişik yetenek kombinasyonlarına göre farklı sınıf isimleri var. Temel sınıf isimlerinden bazıları Necromancer, Summoner, Magician, Swordsman, Protector, Warrior, Archer, Weapon Craftsman, Tailor, Chef ve Technician... Buna binlerce eşya, evcil hayvanlar (Şirin robotlar filan) ve mini oyunlar ekleyince ortaya oyalayıcı bir MMORPG çıkyor. Müzikleri, atmosferi ve oyuncuların cenneti savunan bir meleği oynamasıyla her tarafından şirinlik akan bir oyun bu.

Yapım Skyunion **Tür** MMORPG **Çıktığı Tarih** 2006
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** ao.igg.com/main.php



VOYAGE CENTURY ONLINE

Açık denizler ben geliyorum!

1 480 Yılı civarında yapılan buluşlar ve önem kazanan deniz ticaretiyle beraber ülkeler gittikçe daha fazla denizlere açılmaya, dünyayı keşfetmeye başladılar. 17. yüzyıl sonlarında çıkarlarını korumak için yeni savaş gemileri inşa ederek dev filolar kurmaya başladilar ve deniz üstünlüğü için çarpışmalar şiddetlendi. Biz 16. yüzyılda, iki arada fırsatlardan istifade ediyoruz.

Grafikleri oldukça vasat olan Voyage Century Online kendini piyasadaki tonla MMO'dan rahatlık ayıriyor. Deniz savaşları üzerine yoğunlaşan nadide bir MMO olan Voyage Century'de, yüzlerce gemilik dev muharebeler tecrübe etmek mümkün. Toplar, kancalar, gemi üzerinde savaşlar, liman kuşatmaları ve dahası oyunda mevcut.

Politik durum önemli, ülkeler, londalar veya daha küçük gruplar arasında her an yeni savaşlar çıkabilir. Ama savaş kadar eğlenceli olan ticaret, keşif ve macera... Ticaret yaparken fiyatlar arz - talep dengesine göre oynuyor. Maceralarda korsanlara ve dalgalara göğüs germek gerekiyor. Mısır Piramitleri'ni, Beyrut Sarayı'nın kayıp sırrını keşfedebilirsiniz. Hatta bir şehir bile kurabilirsiniz!

Yapım Snail Game **Tür** MMORPG **Çıktığı Tarih** 2006
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** vcigg.com



DREAMLORDS: THE REAWAKENING

İsveç'ten MMORTS

Kozmik bir facia sonucu dünyanın sonu gelince, Cynos iyileşmek için dünyayı uykuya yatırır. Çağlar geçip de Dreamlord'lardan uyuklarını alınca yeniden uyanırlar ve ufaktan dünyayı toparlamaya başlarlar. Fakat tek uyanan onlar değildi!

Tonla Kore yapımı MMO inceledikten sonra İsveç'ten bir MMO görmek güzel oldu. Tabii ki abartılı zırhlar, silahlardan ve karakter tipleri üç aşağı beş yukarı fantastik oyunlarda pek değişmiyor. Oyunda bir şehir inşa edip bu şehri geliştirecekleriyor. Oyunun bu kısmı klasik RTS; araştırma yapıp orduumuza daha güçlü üniteler ve bu ünitelere özel güçler katılıyor. Kaynaklarımız nüfus, Soul Shards ve çok zor kazanılan Tribute'dan oluşuyor. Tribute kazanmak çok zor ve adam gibi Tribute için biraz gerçek para harcamak gerekiyor.

Görevler alıp ordularımızla şehrimizden çıkış canavarlarla karşılaşabileceğimiz gibi PVP de yapabiliyoruz; böylece ana karakterimiz gelişiyor. Ancak adam gibi oyun dünyasını keşfedebilmek için yanımızda sağlam bir kuvvet bulunması gerekiyor; şehrimiz adam gibi gelişene kadar basit bölgelerde gezinerek vakit geçiriyoruz. PVP'ye dönersek, bunun için bir klana katılmak gerekiyor. Oyun yaklaşık iki ayda bir reset'leniyor ama Dreamlord'umuz ve eşyaları ve özellikleri sonraki çığa aynen aktarılıyor.

Yapım Lockpick Entertainment **Tür** MMORTS **Çıktığı Tarih** 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** www.dreamlords.com





THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Orta Dünya'nın, dilinden sadece yüzük taşıyıcılarının anladığı, havasının rengini Sauron'un ordularının değiştirdiği ve iyiyle kötüyü ayırt etmeyi engelleyen düşüncelerin, başlarına buyruk hareket ettiği bir evrende, olayların akışına etki etmek isteyen "gerçek" insanlar... Hepsı burada, Conquest'in görkemini hissetmek için buluşuyor fakat...

B en nasıl bir insanım biliyor musunuz? Konsol aleminde yaşadığım ve büyüdüğüm için, türlü türlü garip oyunla karşılaşmış, birbirinden farklı oyun firmalarının, son derece acayıp oyunlarına (Japonya'ya özgü olanlar dahil.) maruz kalmış biriym. Bu yüzden beni bir Dynasty Warriors, bir Warriors Orochi'de, aynı bölümü yedinci kez geçmeye çalışırken görür-

seniz, şaşırmanız gereğini bilin.

İşin özünde ben, manasızca bir şeyleri defnetmekten hoşlanıyorum. 5000 tane düşman mı öldürmem lazım? Sorun değil; yeter ki bu sırada oynanış öünüme bir engel olarak çıkmışın, vuruşlarım düşmanın suratında patlasın!

Ve bu nedenle Lord of the Rings: Conquest'in bana hitap edebileceğini düşündüm. Düşündüm ki bir Gandalf olup Orclar'ı kızartırı, bir Aragorn olup ölüleri Uruk - Hai'nin üstüne salarım. Bunları yapmadım mı? Yaptım... Belki bir Warriors Orochi'deki kadar fazla sayıda düşman öldürmedim, belki bir Dynasty Warriors'daki kadar fazla isimle karşılaşmadım (LotR: Conquest'i aslında bu oyunlar benzetmek pek doğru sayılmaz ama en yakın örnek olarak bu isimleri

buldum.) ama Tolkien'in dünyasında bulunmak bile eğlenceliydi; ama bir yere kadar!

Orta Dünya'nın hakimi Sauron> İyi ki zamanında bu oyunla ilgilenmemişim, ilk bakışları, haberleri okumamışım. O zaman, oyun hakkında daha fazla şey bilecek ve olası heyecan tabakalarını ortadan kaldırmış ola-



SİL BAŞTAN

Söyle korkunç bir durum var ki oyundaki bölmelerde farklı görevleri yerine getirmeniz gerekiyor ve 20 dakikada ulaştığınız bir görevde başarısız olursanız, tüm bölümü baştan oynamanız gerekiyor.

caktım. LotR: Conquest'in başına oturdugumda, tek kelimeyle hakkında hiçbir şey bilmiyordum. Ne var ki, eğitim bölümünde neler döndüğünü anlamış oldum.

Aslında LotR: Conquest'in sahip olduğu oynanışı birçok farklı oyunda gördük. Unreal Tournament'tan da esintiler var, yazının başında bahsettiğim Dynasty Warriors'dan da... Yani fikir güzel, lakin oynanış konusunda aynısını söylemek biraz güç.

Üç bölüme ayrılmış olan oyunda önce eğitime adım atmanız öneriyorum. Bunun ardından The War of the Ring ile bildiğiniz Lord of the Rings hikayesinde yer alabiliyor ve buradaki işinizi tamamladıktan sonra, The Rise of Sauron bölümünde, "Eğer Frodo

yüzüğü Mount Doom'a atamasayı, ne olurdu?" senaryosunu oynuyorsunuz.

Eğitim bölümü sıradan bir bölüm olarak tasarılanmamış, son derece öğretici bir bölüm; sakın oynamadan geçmeyin. Gorgoroth savaşında rol aldığımız bölümde, her türlü karakter sınıfını test etme imkanına kavuşuyor ve kontrolleri denemiş oluyorsunuz. Buradaki görev bittikten sonra da mecburen The War of the Ring'e geçiş yapıyorsunuz; zira The

alternatif



THE LORD OF THE RINGS ONLINE

İlla Yüzüklerin Efendisi ile ilgili bir oyun oynamak istiyorsanız ve aksiyon biraz daha ön plana çıksın diyorsanız (Yoksa Battle for Middle-Earth önerilecektir.), internet bağlantınızı hazırlayın ve LotR Online'a adım atın.

ATLAR

Atlara binmek için E tuşuna basmanız yeterli. Bundan sonra, mouse'un orta tuşıyla ileri saldırabilir, sağa saldırmak için sağ, sola saldırmak ise sol tuşu kullanabilirsiniz.



A J A N D A



**SAYI: 138
SAYFA: 18**



Rise of Sauron'u oynamak için önce The War of the Ring'in içindeki tüm bölmeleri bitirmek zorundasınız.

Bahsettiğim bölmeler, Yüzüklerin Efendisi ile herhangi bir ilgisi olan herkesin, yakından tanıyacağı bölmelerden oluşuyor. Helm's Deep'teki savaş, Moria Madenleri'ndeki macera, Pelennor Ovası vb. önemli savaşlar ve bölgeler, oyuncuların kıyasiya savaşması için sırayla karşınıza çıkıyor. Her bölümden önce ve sonra, Yüzüklerin Efendisi filminden sahnelerle olaylar da anlatılıyor ki neden savaştığını, neyle karşılaşacağını bilin.

İçine salıverildiğiniz bölmeler de çeşitli sayılarında görevlere ayrılmış durumda. Bu görevlerin hepsi, ilgili bölümün senaryosuna uygun ilerliyor ve bu nedenle hepsinin bir anlamı var. Fakat bu, görevlerin birbirine benzettiği gerçekini pek değiştirememiş. Çokunlukla bir sayı bitene kadar bir bölgeyi korumaya çalışıyor, bir noktadan diğerine ulaşmaya uğraşıyor ve her zaman Sauron'un hizmetkarlarının bir bölümünü yere indiriyoruz. Bu görev tiplerinde ortak olan bir şey varsa, o da her zaman ondan fazla düşmana karşı savaşıyor olduğumuz gerçeği. Bu oyunda, bazı oyunlarda olduğu gibi belirli bir strateji kurup saldırmak, siper alıp

beklemek, düşmanın hareket düzenini izleyip ona göre davranmak yok. Seçtiğiniz karakterinizi ve size yarım yapan herkese tek tek cevabınızı veriyorsunuz.

Fazla sayıda düşmanla savaştığı için yapay zekâ da bir indirim söz konusu olmuş. Eğer her düşman zekice savaşsaydı, bu oyunda bir bölüm bile ilerleyemezdiniz. Yapay zeka genellikle durağan bir tavır sergiliyor ve bu sayede fazla zorluk çekmeden, düşmanların sayısı fazla olsa bile savaşların üstesinden gelebiliyorsunuz.

Ent'lerin yükselişi > Bu sayfada yer alan karakter sınıfları, her bölümde seçebileceğiniz dört karakteri oluşturuyor. Karakterler arasındaki farklılıklar, genellikle



Gimli güclü ama çok kısa mesafede etkili bir karakter. Kullanırken düşmanınıza yakın olmaya bakın.



KARAKTER SINIFLARI

WARRIOR



Ne yapar?

Dövüşür. Bu adamlar dövüşüyor arkadaşlar. Ellerindeki kılıçla, savaş alanında esip gidiyorlar. Altı adet hareketi birbirine bağlayıp, bunu diğer Warrior'ları desmek için kullanma yetenekleri ir hayli işe yarıyor. Yakın dövüşte uzman olan Warrior'lar, suratınıza suratınıza yıldırım atan Mage'leri, renkli oklarıyla kendilerini bir şey sanan Archer'ları, sahip oldukları baltaları fırlatarak yere yıkıyor ve ardından üstlerine atlayıp son nefesini verdiriyor. Özel saldıruları da, gard alan düşmanları ve toplu olarak bir noktada bulunan arkadaşları bıçmak için pek kullanışlı.

Ne yapamaz?

Menzilli saldırılarda pek başarılı değil. (O baltaları bir yere kadar kullanıbiliyorsunuz.) Büyü konusunda da hiçbir yeteneği yok. Tüm düşmanlara karşı etkili, ama boss olarak nitelendirebileceğimiz karakterler genellikle coşkulu combo'lara sahip olduğu için Warrior'ı yere yıkıyorlar.

SCOUT



Ne yapar?

Hızlı dövüşür, kaçak oynar. En önemli özelliği Shift tuşuna basarak görünmez olmasıdır. Bundan sonra bir düşmanın arkasına geçip E tuşluyla onu tek hamlede öldürür. Taşıdığı bombalar da toplu katliam için bir hayli işe yarıyor. Combo'ları ve hareketleri de hızlı sayıldığı için dikkatli kullanıldığında, verdiği hasarın Warrior'dan eksiki kalıyor.

Ne yapamaz?

Sağlık puanı düşük olduğu için kolayca yere indiriliyor. Dolayısıyla onunla savaş alanında cengaverce dövüşmeniz pek mümkün değil. İşin doğrusu, multiplayer oyunları ve görevlerdeki özel durumlar dışında pek fazla kullanışlı sayılmaz.

ARCHER



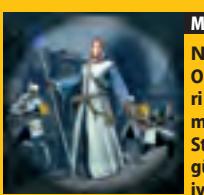
Ne yapar?

Düşmanlarını ok yağmuruna tutar diyeceğim; ama o kadar da heyecanlı bir durum yok ortada. Düşmanlarıyla arasına mesafę koyduğun kolay kolay hasar alıyor; ama okların isabet oranı sizin yeteneğinizle doğru orantılı olduğu için, kullanımı pek de kolay sayılmaz. (Size yeteneksiz mi dedim, ne yaptım, öyle bir sey oldu galiba...) Özellikle "Fire Arrow" yeteneği, birkaç düşmanı aynı anda yere indirdiği için çok kullanışlı.

Ne yapamaz?

Birileri yakınına geldiği an bocalar, tekme atar ama bir dayanır, iki dayanır, üçüncüye yeri öper. Archer'la oynarken hep uzakta durmanız gerekiyor. Sağlık puanı deseniz zaten hiç yok gibi bir şey; o yüzden son derece dikkatli olmanız lazım.

MAGE



Ne yapar?

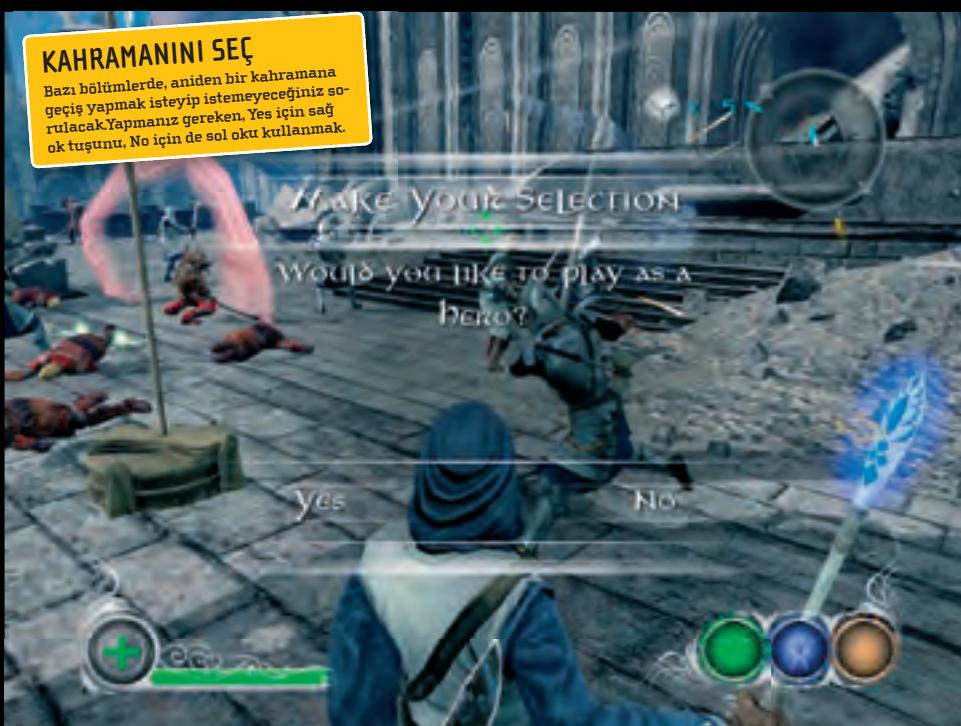
Ortalığı yakıp yıkar! Favori karakterim Mage ile aşamadığım durum olmadı. Standart saldırısı zaten çok güçlü, bir de buna kendini iyileştirme ve alan etkili büyülerini de eklenince, ortaya bayağı güçlü bir karakter çıkmış oluyor. Multiplayer oyundarda Warrior tarafından hunharca katlediliyor olsalar da yine de çok güçlü bir sınıf.

Ne yapamaz?

Yakın dövüse girmese iyi olur. İkinci özel saldırısı bu tip durumlardan kurtulmasına olanak tanıyor ama bu hareketi de biraz beklemeye yaptığı için kurtulma oranı düşüyor. Scout gibi Mage'in de sağlık puanıyla ilgili problemleri var, dolayısıyla onu da uzakta tutmanız gerekiyor.

KAHRAMANINI SEÇ

Bazı bölümlerde, aniden bir kahramana geçiş yapmak isteyip istemeyeceğiniz sorulacak. Yapmanız gereken, Yes için sağ tuşunu, No için sol oku kullanmak.



farklı görevlerde işe

yarıyor. Mesela bir görevde

size X bir karakteri öldürmeniz

söylüyor. Bu X karakter muhtemelen

güçlü bir düşman oluyor ama yapay

zekası pek sağlam olmadığı için kabak

gibi B noktasında sizi bekliyor. X karakteri

öldürmek için B noktasına varmak üzere

karakter seçimi yapmanız gerekiyor ve

bunu sağlayan ufak yapı da E noktasında

duruyor. E noktasından seçeceğiniz

Scout karakteriyle X karakterini

öldürmek üzere B noktasına gitmek

üzere yola koymuyor ve yaklaşlığını

anladığınız sırada (Ekranın sağ üst

köşesindeki haritadan kim dost, kim

düşman, görev yeri nerede, hepsini

öğrenebiliyorsunuz.) Scout'un özelliği

olan görünmezliği geçiyor ve X arkadaşınızın arkasından yaklaşıyorsunuz.

Bunun ardından yine Scout'un özel

suikast hareketini kullanıyor ve dostumuzu özür dünyaya tek bir harketle

yolluyorsunuz. Şayet bu işlemi diğer

karakter sınıflarından bir tanesiyle

yapmak isteseydiniz, o zaman hem bu

güçlü düşmanla, hem de yanındaki

ekiple uğraşmak zorunda kala-

caktınız. Aynı şekilde, korumanız

gereken bir nokta verildiğinde ve

üstünize düşman yağılığında

da Scout'u seçmek hiç akılilla

olmayacaktır.

Bu dört karakterin

yanında zaman zaman özel

durumlar da olacak

ve farklı karakterlerin

kontrolü size verilecektir.

Mesela bir bölümde

Ent'li kontrol etme şansı

veriliyor bize. Orta Dünya'nın

kadim halkı, devasa

boyutları ve güçlü

yapılarıyla orta-

bir anda karıştırılıyor. Bu dev-

lerle Saruman'ın hükümdarlığına

son vermek üzere belirtilen yerler

yakıp yıkıyor ve bölümün sonunda

Saruman'la kışkıyoruz. Tabii bir Ent'i alıp



VISTA'DA LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Aksiyon ve heyecan dolu bu oyun Battlefront II'de kullanılan oyun motorunu kullanıyor. Grafiklerinin süper olduğunu elbette iddia etmiyoruz ancak düzayak kafa dağıtmak için mükemmel. Xbox 360 versiyonunu da oynayınca gamepad'le

oynamanın ne kadar rahat olduğunu farkına vardık. Games for Windows destekli bu oyunun PC versiyonunda da isterseñ gamepad kullanabilirsiniz. Vista'nın sunduğu avantajlar arasında uyumluluğun yanında ergonomi de var. Normalde oyuların

kurulum yerleri yapımcıların kafasına göre farklı farklı yerler olur ve bu dağınıklık yaratır. Vista kullandığınızda ise bu oyuların hepsi Games Explorer altında toplanıyor; bilgisayarınız hiç bu kadar düzenli olmamıştı.



Balrog'u yenmek için Gandalf'in yıldırım büyüsünü art arda kullanın, ama sakin Balrog'a yaklaşmayın.



da kulenin tepesine çıkmıyoruz. Bu noktada bize bir seçenek sunuluyor ve "Dilerseniz bir kahramana geçiş yapabilirsiniz." ibaresi ekrana geliyor. Hizmetinize sunulan "Kahraman", Yüzüklerin Efendisi'nden tanadığınız ünlü isimlerden biri ve Saruman örneğinde, senaryoya uygun olarak Gandalf kontrolünüzü veriliyor. Gandalf, aslında Mage karakter sınıfının daha güçlü hali. Dilerseniz Gandalf'i seçmeden, var olan karakter sınıflarından birini de tercih edebiliyorsunuz ama bu şekilde başarılı olmanız daha zor oluyor.

Kah dört farklı karakter sınıfının oyuncularını seçerek, Kah Yüzüklerin Efendisi'nin ünlü isimleriyle

koşturarak, The War of the Ring'i tamamlıyor ve The Rise of Sauron'a geçiş yapıyorsunuz. Burada işler kesinlikle daha ilginç çünkü kötü tarafı kontrol etme şansına ulaşıyorsunuz ve hikaye de tamamıyla bir varsayımlı olduğu için karşısına ne çıkacağımı, bölümleri geçmeden bilemiyorsunuz. İlk bölümde Yüzük Tayfları'ndan birini kontrol ederek Frodo'yu öldürüyor, sonlara doğru da Shire'ye kadar varıp Hobbitler'in yemyeşil doğasını karanlığa boğuyorsunuz. The Rise of Sauron bölümlerinin sayısı daha az olsa da eğlencesi daha büyük.

Son nefes> Sunuş olarak LotR: Conquest'le ilgili sıkıntılmı oldus desem yalan olur, ama oynanışta eksiklikler çok büyük. Her bölümde neredeyse aynı şeyi yapıyor olmak ve oyunun sizi saracak bir atmosferinin olmaması çok büyük bir kayıp. Eğer hack'n slash türünde bir oynanış benimsendiye, o zaman ona uygun olarak farklı silahlar, daha fazla yetenek gibi özellikleri oyunda görmek istedim.

Bunların yanında, oyuna akşam onda başlayıp, sabaha karşı dörtte bitirmiş olmam da pek mantıklı gelmedi bana(Ya size?). Tek kişilik oyun sonrasında multiplayer'a bakıym dedim, orada da hiç eğlenceli bir oyun karşılamadı beni. Team Deathmatch, Hero Team Deathmatch, Capture the Ring ve bölgeleri ele geçirdiğiniz Conquest modlarının hiçbir uzun soluklu sayılmasız.

Bunların da ötesinde, grafiksel anlamda öylesine tatmin olmadım ki, bu oyunun yıllar öncesine ait olduğunu düşünmek istedim. Efektler, modellemeler, kaplamalar... Her şey yıllar öncesine ait gibi. Hiç hoş değil.



BİR TROLL MÜ GÖRDÜM?



Tek kişilik oyunda, yerli yersiz bir biçimde karşınıza Troll ırkının sevimli üyeleri çıkacak. Bunların bazıları zırhlı ve güçlü, bazlarıysa zırhsız ama yine de güçlü olacak. Misal, o an seçimsi olduğunuz karakter Warrior ise ve bu karakterle tekme tokat bir Troll'e saldırırsanız, kısa bir sürede öbür dünyaya tanışacağınızı bilin. Troll'ler yakını dövüste siz her halükarda ezer; bunu unutmayın. Onları yenmek için arkalarına geçip E tuşuna basmalısınız. Böylece Warrior, Troll'ün tepesine tırmanacak ve onu tek bir harekette etkisiz hale getirecektir. Şayet, Mage veya Archer olarak bir Troll'e karşı savaşmak istiyorsanız, ona fazla yaklaşmadan ve onun size yaklaşmasına izin vermeden etkili saldırılarla onu yere indirebilirsiniz. Özellikle Mage'in "Firewall" saldırısı Troll'leri yok etmede çok etkili.

Yerdeki sarı renkteki çemberi görüyorsunuz değil mi? İşte düşmanlarınızı bu çemberin içine sokmamanız gerekiyor.



Sıkı bir Yüzüklerin Efendisi fanatığı sayılmam ama Tolkien'in eserlerini takip ettiğim gibi her zaman da büyük saygınlığı olmuştur. Tolkien'in yaratığı dünyaya uygun oyular görmek yerine, böyle basit ve Orta Dünya'nın ruhundan uzak oyularla karşılaşınca insanın morali bozuluyor. Ancak çok büyük bir boşluktaysanız bu oyunu deneyin, yoksa üstünde durmaya değil.

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

ARTI Sauron'un güçleriyle oynamaya imkanı, kaliteli ara sahneler

EKSİ Kötü grafikler, tekrarlayan ve üstünde fazla düşünülmemiş oynanış, multiplayer oyuların eğlencesiz oluşu

YAPIM Pandemic Studios

DAĞITIM EA

TÜR Aksyon

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.pandemicstudios.com/conquest

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Bu kadar zor değil; eminim. Doldu geniş bir dünya ve yetenekli bir oyun firması bir araya geliyor da neden olmuyor; neden Aragorn'la iki tane Orc kesmek bu kadar sıkıcı oluyor...

5,6

8

kez

The War of the Ring'in ilk bölümünü tam sekizinci denemediğim. Oyunu mı alısamadım, ilk bölüm mü çok zor; halen anlamış değilim.

6

kahraman

Aragorn, Gandalf, Gimli, Legolas, Faramir ve Eowyn olmak üzere altı farklı kahramanı kontrol edebiliyorsunuz. (Unutulmuş isimler olabilir.)

2

dakika

The Rise of Sauron'un ilk bölümünde iki dakika içerisinde iki adet Orc öldürmeniz isteniyor ve bu gerçekler çok zor. (ilk bölmülerde ilgili genel bir sıkıntı olduğunu anladım.)

4

oyuncu

Dilerseniz oyunu multiplayer olarak, üç arkadaşınızla birlikte oynayabilirsiniz. Böylece oyunun eksiklerini bir derece göz ardı etmeniz mümkün oluyor.



SAINTS ROW 2

Mükemmel bir oyunun PC öyküsü

"GTAIV'ü sevdim, sevmedim" değil konumuz. Ne var ki bir görevde gitmeden önce iyicene silahlanayıp, çelik yeleğimi giyeyim, son derece dikkatli süreşim de polis takılmamasın peşime, aman oraya saklanıymam, buraya sĩnayınmam da dayak yemeyeyim diye düşünmekten de sıkılmışım. Daha rahat olsam, keyfimce ilerlesem, hayal dünyasında yer alsam, gerçekten uzaklaşsam, her şey biraz daha "oyun gibi" olsa, fena olmaz mıydı? Saints Row 2'de ilk bir saatimi doldurduğumda dedim ki: "Budur!" Aradığım eğlence meğerse Saints Row 2'de gizliymiş de haberim yokmuş...

Optimizasyon üzerine...> Bodoslama konuya dalmıyorum, çünkü biraz sıkıntılmışım şu an. Kaç saatir oyunun başında debeleniyorum ve adeta savaştan çıkmış gibiyim. Oyunun hareketli ve aksiyon dolu olmasından ötürü değil bu halim; tamamıyla yapımcıların tembellik edip bu mükemmel oyunu PC'ye uyarlamak için çaba harcamamalarının-

dan ileri geliyor. Sahip olduğum bilgisayarla Crysis'ten sekip Crysis Warhead'e, oradan GTAIV'e atlamış biri olarak, Saints Row 2'de ne yapacağımı bilemediğim. Bunun nedeni konfigürasyon değil. Piyasadaki en güçlü işlemci ve ekran kartına sahip olmadığınız sürece, mutlak surette frame rate problemi yaşayacaksınız. Hele ki Dynamic Lighting'i açıyım, Shadow Map eksik kalmasın diye fantezilere girerseniz, Stillwater aıklarında bilgisayarınızın cesedi bulunur; önüne geçemezsiniz. Tüm bunların sorumlusuya siz değil, yapımcı firmadır!

Bu konu üzər gider, şimdilik oyuna dönelim. İlk oyunun sonundaki patlamadan beri şuursuzca yattığınız hastaneden kaçma öykünüzle birlikte başlıyor Saints Row 2.

alternatif



GRAND THEFT AUTO IV

LEVEL puanı

8

Kesinlikle PC'ye çok daha iyi uyarlanmış bir oyun olan GTAIV, GTA türü adını verdirdiğimiz oyunların geldiği son noktayı işaret ediyor. Sisteminize güveniyor ve Saints Row 2'den biraz daha ciddi ve daha detaylı bir oyun arıyorsanız, GTAIV tam anlayımla sizin oyununuz.

AJANDA

SAYI: 142
SAYFA: 84
PUAN: 8,8



PERFORMANS

PC'ye uyarlanamamış olan oyunumuz bilgisayarınızı kasım kasım kasırsa, anti-aliasing ve Dynamic Lighting'i tamamıyla kapatmak durumu biraz düzeltiyor ama böyle yapınca da oyun çizgi filme dönüyor.

Bir Tutorial bölümü olarak ayarlanan bu kaçış sahnesi, size basit komutları öğreterek sizi sıkmadan, yüksek bir tempoda ilerliyor ve nihayetinde polislerin elinden kurtularak, kaldırığınız yerden devam ediyorsunuz. Size karşı gelen The Sons of Samedi, The Brotherhood, The Ronin çeteleri ve Ultor Şirketi'ne karşı kendi çetenizi kurarak, büyük savaşa doğru emin adımlarla ilerlemeniz gerekiyor.

Senaryoda bir ciddiyet var gibi gözükse de, oynanışta bu ciddiyet daha aşağı seviyede. Ana hikayeye ait görevlere nispeten daha olgun işlerle uğraşıyorsunuz; fakat yan görevlerin çoğunuğu eğlenceli önlana çıkartıyor.

Örneğin, daha ilk dakikalarda Septic Avenger görevini alıyzsunuz. Amacınız binlerce Dolarlık zarar vermek ama bunu yapmak için görevi size veren kişinin kullandığı kamyonla, belirtilen bölgelere pislik fışkırtmanız gerekiyor. Bu sırada peşinize takılan polisler de bundan payını alabiliyor ve nihayetinde bir kamyon dolusu kanalizasyon muhafeyyatını, Stillwater'a sahiyorsunuz.

Bir başka yan görev Insurance Fraud'da kendinizi sakatlanmış gibi göstermeniz gerekiyor ve kendinizi ne kadar fazla tehlkiye atar, yerlerde ne kadar fazla sürüklensin, o kadar başarılı oluyorsunuz. Mayhem'de sınırsız cephaneye, belirli bir alanda en fazla hasarı yaratmaya çalışıyzsunuz. Trail Blazer adındaki yan görev ise, Mayhem'le yarışacak derecede eğlenceli bir oynanışa sahip. Alev alev yanın bir ATV kullanarak (Yanmayan bir kıyaftetiniz var,) insanları ve araçları ateşe vermeye çalışığınız Trail Blazer, PC'de frame rate ve kontrol



Çatışmalar bazen o kadar karambol oluyor ki kim, nereden ateş ediyor anlayamıyorsunuz.

VISTA'DA SAINTS ROW 2

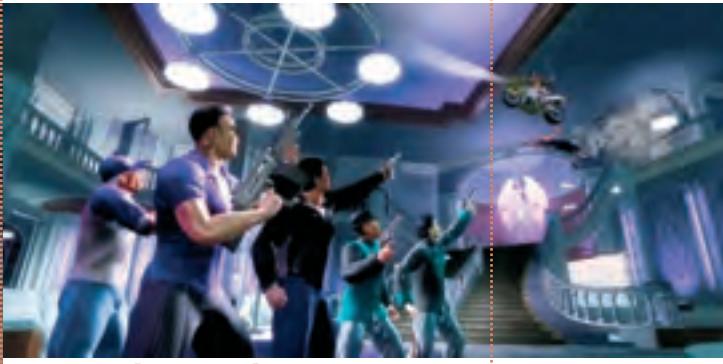
Konsoldan PC'ye oyun aktarırken oyunu heba etmek acaba bu tür mi has? Bu oyunu oynarken bilgisayarınız yavaşlarsa sakın suçu Vista'ya atmayın, bu programcıların suçlu! 2 GB bellekle

ve ortalama bir donanımla çok iyi çalışan bu oyun, PC için doğru düzgün kodlanmadığından en iyi sistemlerde bile oldukça hantal. Siz yine de en son Direct 9.0c Runtimes'in ve sonra üzerine DirectX

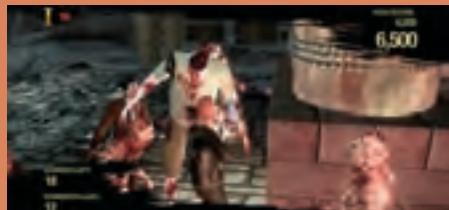
10'un kurulu olduğundan emin olun. Elinizde olan bir başka imkan da klavyeyle araç kontrollerinin zorluğunu aşmak için Vista, Games for Windows uyumlu bir Xbox 360 gamepad'ı kullanmak olabilir.



Evet; "Dur!" levhasını düşmanları durdurmak için kullanabiliyorsunuz. (Uzun süredir kelime esprisi yapmıyorum, iyi geldi.)



ZOMBİLER Mİ?!



Her ne kadar GTA'nın daha eğlenceli ve komik versiyonu olsa da bu oyunda zombilerin dolaşması pek doğal olmadı. Zaten öyle bir durum da yok; fakat Stillwater'dan biraz uzaklaşmak, hikayeyi bir süreliğine geri plana atmak için sahip olduğunuz evlerden bir tanesine ugrayabilir ve bu mekanlarda yer alan televizyonlar sayesinde son derece eğlenceli bir oyuna adım atabilirsiniz.

Zombie Uprising adındaki oyunda amacınız çok basit: Aynı Left 4 Dead'deki gibi, zombilere karşı koymak ve hayatı kalmak. Hapsolduğunuz otelde, ilk başarda az sayıda zombiyle mücadele edecek ve son derece yavaş ilerlemelerinden ötürü, onlardan korkmayacaksınız bile. Fakat ilerleyen zamanlarda zombilerin sayısı o kadar fazla artacak ki elinizdeki kısıtlı cephane ve birkaç vuruşa kırılan, yakın dönüş silahlarıyla hangi birini öldüreceğini şaşıracaksınız.

Oyunun genel gidişatından kopmak ve farklı bir eğlence adımı atmak için çok sık bir düşünce olmuş Zombie Uprising; tekrar ediyorum.

eğlenceli değil. Ve tahmin edin bunun en büyük nedeni? Evet, frame rate ve kontroller!

Papağan gibi aynı şeyi tekrarlayıp dardum ama yapımcılar utansın, bir oyun ancak bu kadar kötü uyarlanabilir. PC versiyonu tam anlamıyla bir eziyet olan Saints Row 2'yi eğer konsolda oynamaya imkanınız varsa sakın kaçırın. PC'de oynamak için israr ediyorsanız da, önce bir Quad Core işlemci alın, sonra da ekran kartına 700 Dolar civarı bayılıp gelin. Belki o zaman bu oyuncunun aslında neye benzediğini anlaysınız.

6

asama
Yan görevler genellikle altı aşamadan oluşuyor. Her aşamada görev aynı kalyor ama zorluk seviyesi artıyor.

20
feet

Yoldaki sivil halkı veya düşmanlarını tutup fırlatılabiliyor-sunuz ve ne kadar uzağa fırlatığınız bir rekör olarak oyunda yer alıyor. 20 feet'e ulaşmayı deneyin.

10
FPS

Oyunun yer yer 10 fps ve altına düşüğünü görüp teşep attı. Hala da atık durumda; sakın durduguma bakmayın.

18
yas

Bu oyuncunun da aynı GTAIV gibi 18 yaş sınırı var.

18

Yer yer 10 fps ve altına düşüğünü görüp teşep attı. Hala da atık durumda; sakın durduguma bakmayın.

GTA türü oyunlardan hoşlanan herkesin, aksiyon oyunu meraklılarının, eğlence tutkunlarının hoşuna gidecek bir oyun Saints Row 2; ama bu oyunu PC'de oynamayın. Düşük puanın sebebi de sadece budur.

6.1

problemleri yüzünden oynaması pek mümkün olmayan bir yan görev; ama oynamayı başarısızsanız, çok eğleneceğinizi de unutmayın.

Araç çal, adam öldür, devam et>

Zaten bu oyuncun GTA'ya fazlaıyla benzediği konusunda hemfikiriz. O yüzden, ana görevlerin coğunuğunun belirli bir bölgedeki herkesi öldürmekten, bir şeyleri havaya uçurmaktan ibaret olduğunu söylesem şartımsızınız. Evet, çoğu görev birbirine benziyor fakat oynamış eğlenceli olunca, hiç sıkıntı çekmeden oyunda ilerleyebiliyorsunuz. Bir kere çeşit çeşit silahınız var; bunları alabileceğiniz dükkânlar var; bu silahlara harcayabileceğiniz tonla insan da fazlaıyla mevcut. Binebileceğiniz araçların çeşidi hiç de fena sayılmaz ve hatta bu araç portföyünde helikopterlere binip, binaları alevlere vermek de mümkün.

Oyunun PC'deki en büyük artısı da bu noktada bizi karşıyor. Gamepad yerine mouse kullandığımız için, herkesi kafadan vurarak (Headshot!) rahatça öldürübiliyoruz. Bir arabaya bindiğimiz an ise kontroller inflak ediyor. Araç-

ları klavyeyle kontrol ettiğiniz anda, frame rate düşkünlüğünün etkisiyle hassasIFT sıfır iniyor ve tek bir sağa dönüs komutunuz, aracın aynen sağdaki duvara girmesine neden oluyor. Daha kötü bir senaryoda, o araç köprüden denize uçabiliyor. Eğer bir Xbox 360 gamepad'ine sahipseniz, tercihinizi bu yönde kullanmanız oyun keyfinizi az da olsa artırabilir.

Ve tabii ki multiplayer. Saints Row 2 uzun bir oyun sayılırsa da, bir süre sonra sonlanıyor her oyun gibi... Sonrasında da Stillwater'da başkalarıyla savaşma isteği doğuyor sizin içinde. Ama bundan önce, oyunun en büyük özelliklerinden biri olan co-op'u, yani anlaşmalı oyun tipini denemenizi öneririm. Şehirdeki tüm görevleri bir arkadaşınızla tamamlamak veya birbirinizle takılmadan, özgürce Stillwater'da gezinmek gayet eğlenceli. Aynı şehirde olduğunuz için polisle başınız belaya girdiğinde diğeri de bundan etkileniyor, ama bunun dışında dilerseñ tamamıyla ayrı hareket edebiliyorsunuz.

Karşılıklı mücadele alanında, Strong Arm modu en çok aktivitelerin olduğu oyun tipini oluşturuyor. İki takımın farklı aktiviteleri en hızla şekilde başarmaya çalıştığı Strong Arm, zaman zaman takip edilemez bir hale gelebiliyor. Insurance Fraud'da iki takım da en iyi kazayı gerçekleştirmeye çalışıyor ve Deathmatch'de kimse kimseyi gözünün başına bakmıyor; herkes birbirinin mezarnı kazıyor. Co-op moduındaki multiplayer modları teoride iyi gözüke de, oynamış maalesef pek

YARAT, GIYDİR, SAVAŞTIR

GTAIV'de Niko Bellic'in şeksiz suratına katlanmak zorundaydık ama Saints Row 2'de böyle bir zorunluluğumuz bulunmuyor.

Oyuna başladığtan birkaç dakika sonra karakterinizin tüm özellikleriyle oynayabileceğiniz bir ekran belirliyor ve burada gerçek anlamıyla kahramanınızın her türlü detayla oynayabiliyorsunuz. Sadece surat bölümünde o kadar fazla ayrıntı var ki, göz çukurundan, ağız genişliğine, ten renginden, vücut yapısının kaslı mı, şişman mı olacağına kadar birçok detaya uğraşabiliyorsunuz. Tabii ki bana yarı yolda afaikanlar bastı; suratıyla falan ilgilenemedim, orası ayrı.

Diyelim ki karakterinizden sıkıldınız. Bunun da çözümü var. Oyunda estetik operasyon yapılırlar - şemalınızı belirli bir ücret karşılığında değiştirmeniz mümkün. Kiyafet konusu ise zaten ilgilenmeniz gereken bir husus; zira karakterizi ne kadar iyi giydirirseniz, o kadar fazla Style puanına sahip oluyor ve bu puanlar görevlerin sonunda kazandığınız Respect puanlarının artmasını sağlıyor.

SAINTS ROW 2

ARTI Eğlenceli yan görevler, oyunun fazla ciddi olmaması, Zombie Uprising'in pek güzel olması

YAPIM Volition

DAĞITIM THQ

TÜR Aksiyon

DIĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.saintsrow.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

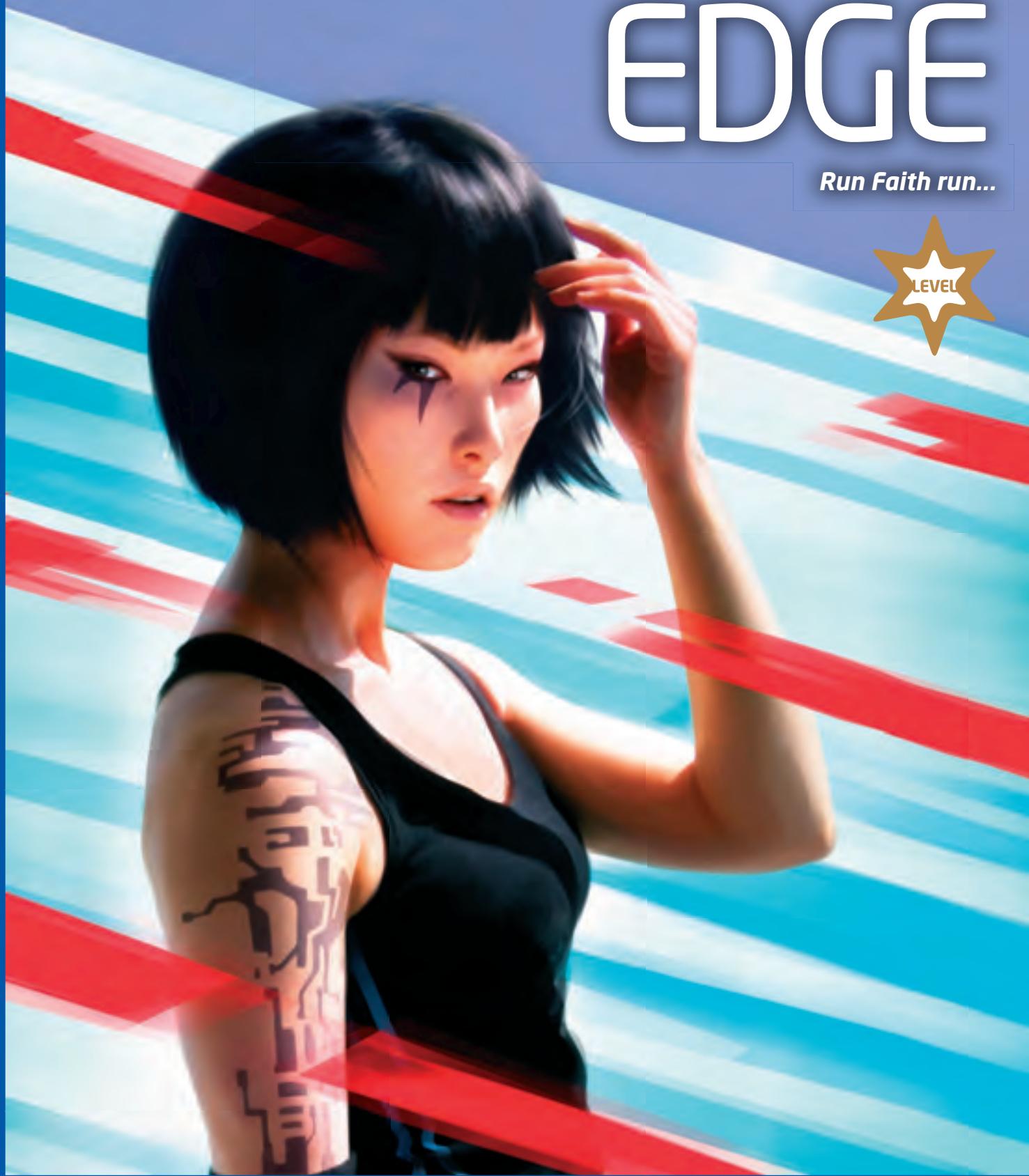
(www.aralgame.com)

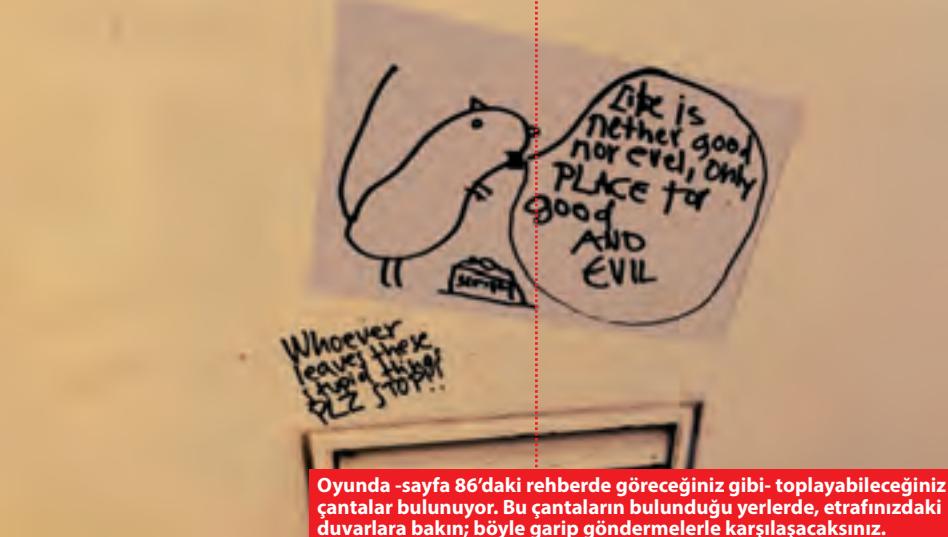
MINIMUM 2 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3.2 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

MIRROR'S EDGE

Run Faith run...





Oyunda -sayfa 86'daki rehberde göreceğiniz gibi- toplayabileceğiniz çantalar bulunuyor. Bu çantaların bulunduğu yerlerde, etrafınızdaki duvarlara bakın; böyle garip göndermelerle karşılaşacaksınız.

A j A N D A



**SAYI: 143
SAYFA: 56
PUAN: 8**

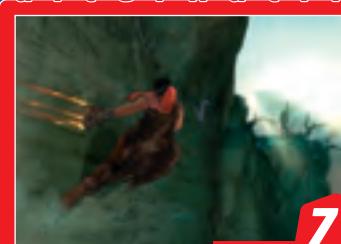


Yeni biriyle tanıştığmda, ilk beş dakikadaki izlenimlerim %90 oranında doğru çıkar benim. O ilk beş dakikada, karşısındaki kişiyle anlaşıp anlaşamayacağımı, onun ne mal olduğunu anlıyorum. Ancak eğer izlenimlerim olumsuzsa o ilk beş dakikada bu insanı silmem. Zaman tanırıım; hem ona, hem kendime. Şans veririm... Dediğim gibi genelde yanılmam; verdığım zaman boş gider. İlk beş dakikadaki düşüncelerim doğrudur zira. Fakat bu sefer yanıldım; her canlı varlık gibi ben de hata yaptım. Onu yanlış değerlendirdim; ilk beş dakikada onun hayatının büyük bir kısmını kaplayabilecek güçte olduğunu fark edemedim. Ve şimdi karşınızda, pişmanlığımı ona hak ettiği değeri vermek üzere bu sayfalardayım. (Tuna... Sen de bir gün doğru yolu bulacaksın. Sana inanıyorum.) Faith, senden çok özür dilerim.

I'll always be "faith"ful to you> İyi ay önce Mirror's Edge'in kırmızı, sarı, mavi, beyaz, yeşil ve turuncu renklerden oluşan dünyasına adım attığımda hissizdim. "Hoplayıp zıplamak bu yaştan sonra bana ters" diyordum arsızca. Tuna'yla sürekli "Fırat'la Şefik ne diye oynuyorlar bu oyunu?!" diyerek dedikodu yapıyordum. Gözümde bu oyun, senaryodan ve ruhtan yoksun olan, boş bir platform oyunuydu. "Yok hiza alacaksın, yok zıplayacaksın da doğru hız almışsan boruyu tutabileceksin... Ben bu kadar sabırlı bir insan olsaydım ermiştim şimdiden kadar" diyerek uzak duruyordum bu "hastane kokan" evrenden. Sanırım uzak durmamın aslında tek nedeni varmış: Zihnim ve ruhum, Faith'e karşı besleyebileceğim sevgiyi ve bu oyuna bağımlı olabilmek potansiyelimi benden önce fark ederek bir savunma duvarı olmuş. Zira Mirror's Edge, hayatınızda görüp görebileceğiniz en derin ve içine bir elektrik süpürgesi gibi çeken bir dünyaya, kurguya ve

oynanış sistemine sahip. Ben bunu -geç de olsa- nasıl mı fark ettim? Şöyle ki oyunu, bir grup aktivitesi şeklinde ofiste bitireli bir ay olmuştu. Evdeydim ve uykuya tutmadı. "Bir şeyler oynamayı barı" dedim ve nasıl olduysa Mirror's Edge oynamaya başladım. Başlayış o başlayış; artık o "boş" hoplayıp -ziplamalar anlam kazandı. "Olmayan" senaryo, sonlara doğru duyguju anlar yaşattı. Uyumadan o gece, ertesi gün oyunu bir de kendim bitirmiş oldum. Ama bitirmek yetmedi; sonra oyunun Speed Run moduna tutuldum. Tutulmakla kalmayıp herkesi Speed Run'a mahkum ettim. Ancak en son rekor bende; bunu da belirtmeden geçemeyeceğim. Şimdi diyorsunuz ki "Yeter, oyunu anlat; Speed Run

alternatif



PRINCE OF PERSIA

LEVEL puanı 7

Kalite, oynanış sistemindeki orijinallik ve sunum bakımından Mirror's Edge'in çok altında olmasına rağmen eğer Mirror's Edge'i bitirip "Biraz daha platform" derseñiz Prince of Persia'ya bir göz atabilirsiniz.

ne ayrıca?!". Speed Run modu, oyunu herhangi bir seviyede bitirdiğinizde açılıyor ve bitirdiğiniz bölümleri, en kısa sürede bitirmeye çalışarak arkadaşlarınızla -offline ya da online- rekabet içine giriyorsunuz. Beyninizin tüm kıvrımlarını ve tüm parmak kaslarınızı kullanarak her bölümde, kısayollar bulmaya çalışıyorsunuz. (Aynı mantıkla Time Trial modunda da bölümler içerisinde, araba yarışı misali checkpoint'leri takip ederek en iyi dereceyi yapmaya çalışıyorsunuz.)

Oyunun konsol versiyonunu Tuna, çok detaylı bir şekilde anlattı. Bu yüzden tekrarlardan kaçmak istiyorum zira PC versiyonunda, konsol versiyonunda olmayan çok ufak tefek değişiklikler / özellikler var. Bunlara geçmeden önce, her zaman olduğu gibi kısa bir özet sağlamak istiyorum: Baskılarını ve yolsuzlukların olduğu totaliter bir rejimim hakim olduğu, isimsiz bir şehirde Faith ismindeki özel kuryeyi kontrol ediyor. Faith gibi kuryeler, sistemin çarpıklığına karşı bir yapılanma içinde özel bilgiler taşıyorlar. Bu denli önemli bir görev için de gelişmiş fiziksel özelliklere sahipler. Şehrin genel yapısı itibarıyle gökdelenlerin üzerinde yol alıyorlar; haliyle çok hızlı koşup, çok uzun mesafelere zıplayabiliyorlar. Tüm bu kurgunun içinde bir de Faith'in polis kız kardeşi, çok önemli bir cinayette karşıyor; daha doğrusu karıştırılıyor. Tam seçim dönemine yaklaşmışken bu sistemi kaldırıp sağılıklı bir sistem kurmayı planlayan belediye başkan adayı Robert Pope'un cinayetine hem de... Biz de Faith'in çevik vücudunda, bir yandan kardeşimizin adını temizlemeye çalışırken, bir yandan da olayların arasında dönen dolapları ortaya çıkarmaya çalışıyoruz. Ancak tabii ki işimiz zor; peşimizde polisler, önumüzde fiziksel engeller... Koşuyoruz, atlıyoruz, koşuyoruz, tutunuyoruz, arada polisleri bir güzel dövüyoruz, sonra yeniden koşuyoruz... Bir kulağımız Faith'in nefes alış verişinde, bir kulağımız bize telsizle yardım eden Mercury'nin tok sesinde...

iki resim arasındaki üç fark> Uzun zamandır ilk defa bir oyun için "PC versiyonu çırka da oynasam" dedim zira ne Xbox 360, ne de PS3 gamepad'ı -bence- bu oyunun kontrolleri için yeterince ergonomik değil. (Özellikle de Xbox 360'ını; neredeysen sol elin felç geçriyordu oynarken. PS3 gamepad'ı yine bir nebze daha iyi ve yumuşak.) Çünkü Mirror's Edge'de akıl





Solda gördüğünüz kırmızı kapıdan, tren sizi pestile çevirmeden önce girmeniz gerekiyor.

▫ almaz derecede çevik olmak gerekiyor. Kafanızı sağa - sola çevirirken birkaç saniyelik hantallığınız bile bazı durumlarda canınıza mal oluyor. Ayrıca özellikle zaman kazandırın, "cin" hareketlerde bir saniye içinde üç hareketi aynı anda yapmanız gerekebiliyor ve böyle durumlarda yine gamepad'ler çirkin yüzlerini gösteriyor. Bu yüzden PC versiyonuna elimi atar atmaz ilk olarak kontrollerdeki rahatlığı hissettim. Mouse ile hız almak, Stick'le hız almaktan 1000 kat daha kolay. Üstelik Stick'le oynarken Faith'in maksimum hız ulaşması, parmağınınza kramp girmesine neden olurken W tuşıyla maksimum hız ulaşmak çok kolay. Ben de ne yaptım? Tuşları bir de kendime göre ayarladım (sol mouse tuşu ziplama / tutunma, sağ mouse tuşu eğilme / yere düşerken yuvarlanma, Space geriye dönme) ve "Yeni Speed Run rekorları beni bekliyor" dedim. Fırat ve Şefik de korku dolu gözlerle bana baklıklar çünkü konsoldaki Speed Run rekorları şu anda bende. Fakat tabii ki Speed Run için oyunu bir kez daha bitirmek

zorundaydım. (Dokuz bölüm zaten; bir şey değil.) Bitirirken, rehberi yazan Ahmet ve benden sonraki en büyük Faith fanatığı Şefik de beni yalnız bırakmadı zira oyundaki tüm çantalı, duvarlardaki glyph'ler (kızılı damgalar) ve zaman kazandıran püf noktaları için beraber ekran görüntülerini aldık her bölümden.

Oyunun PC versiyonunda kontrollerden sonra ilk göze çarpan fark, PC versiyonundaki yükleme sürelerinin "yok" denecék kadar az olması. Oyunu PS3'te ya da Xbox 360'ta oynarken hiç hata yapmamaya odaklı oynuyorsunuz çünkü eğer Faith'in kemik seslerini duyarsanız çok uzun bir "loading" ekranı siz bekliyor. Tam eliniz ısınmışken, kendinizi aksiyona kaptırırsanız bu uzun yükleme ekranı siz soğutuyor. PC'de ise her şey sıcak sıcak; istediğiniz kadar yere çakılın, son checkpoint'ten devam etmek için sadece birkaç saniye bekliyorsunuz. Normalde bu yükleme süresinin konsol versiyonunda da bu kadar kısa olması gerekiydi; büyük bir ihtimalle PC versiyonunun daha geç çıkışının nedenlerinden biri konsol versiyonundaki bu tür hataları düzeltme isteğiymi. Eh, geç oldu; güz olmadı en azından.

MIRROR'S EDGE 2'DE BOYLE OLMASIN



Dediğim gibi Tuna'yı bu oyun hayal kırıklığına uğrattı. Belki de yeterince atmosferin içine giremedi ya da duygusal bir adam olmadığı için benim hissettiğimi hissedemedi. Sorun değil; herkesin görünüşün aynı olması gibi bir kade yok. Ancak Tuna'nın oyuna getirdiği olumsuz eleştirilerden bazlarına katıldığımı belirtmeliyim. Bu ortak olumsuz eleştirilerimizden bir tanesi, oyundaki çatışmaların zayıflığı. Farklı silahlar, farklı dövüş hareketleri kullandığınızda bile her şey aynıymış hissine kapılıyorsunuz. Karşımıza çıkan polislere ve diğer düşmanlara resmen özenilmemiş ayıra. Hepsi sanki başka, takoz bir oyundan çıkmış gibi duruyor. Zaten oyundan kurdığım dört puanın en büyük nedeni bu eksiklikti. Mirror's Edge 2'den daha fazlasını bekliyoruz.



"Kontroller" dedik, "yükleme ekranı" dedik... Eee PC versiyonu bu; tabii ki görsel olarak da farklılıklar olacak. En kısa şekilde, Mirror's Edge'in PC grafikleri, konsol grafiklerine epey fark atıyor. Ancak bu farklılıklardan en önemli grafiğin daha iyi olması değil. Coğu kişiden duyduğum ve katıldığım eleştirilerden birine cevap verilmiş resmen: EA bölümde, etrafı hareketli / hareketsiz objeler ekleyerek futuristik tasarımların yarattığı "boşluk" hissini azaltmış. Mesela, tam hız koşarken yüzünüzü yerdeki kağıt parçaları çarpıyor; ayrıca sağda - solda hareket ettirebildiğiniz boyalı kutuları, koliler, kasalar gibi objeler mevcut. Bunların dışında çevrede gördüğünüz flamalar, müşambalar, perdeler, plastik korumalar sayıca epey artırılmış; daha da önemli bu tür objeler etkileşime açılmış. Düşmanlarınızın kurşunları ve sizin yumruklarınızın kumaşlar, plastik perdeler parçalanabiliyor. Ancak bu etkileşim, oyuncunun grafik ayarlarında "PhysX Support" seçeneği ile aktif hale getirilebiliyor. Oyun piyasaya ilk çıktığında, bu seçeneği seçtiğinizde bazı bölümlerde donmalar, takılmalar meydana geliyordu da neyse ki bir patch ile bu tür sorunlar aşıldı. Fakat bu konuya ilgili

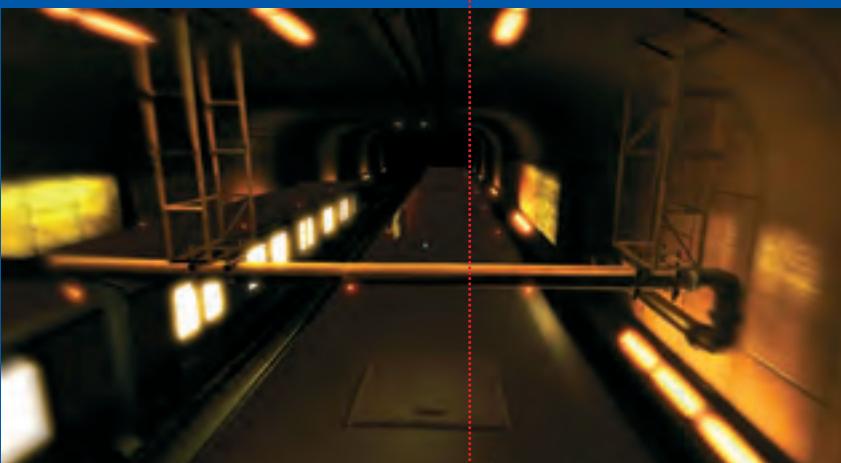


VISTA'DA MIRROR'S EDGE

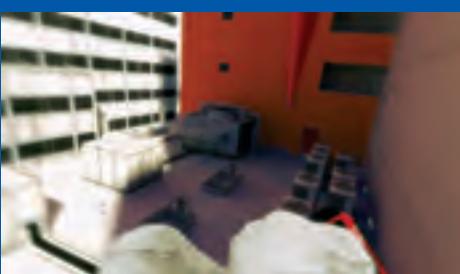
Once konsola çıkan bir oyunun PC'ye geldiğinde güzel bir oyun olarak kalması bile bizi sevindiriyor. Ne hale geldik sevgili okurlar! Mirror's Edge'i Vista kurulu ve çok güçlü bir sistemde oynadık ve inanılmaz performans

aldık. Aynı sisteme pek çok konsoldan çeviri oyunda performans alamamıştı. Vista'nın ve en son DirectX'in bütün güzelliklerinden faydalanan Mirror's Edge'in görselleri bizi büyüledi. Vista'nın Aero Theme'yle de müthiş

bir uyum yakaladığını, aldığımız screenshot'lara bakarken fark ettiğim. Bilgisayarınızda 2 GB bellek varsa korkmadan Vista'da oyun keyfi sürebilirsiniz. İşin güzelisi Vista, XP'nin aksine kullanıldıkça şışmıyor, kendi kendini toparlıyor.



insanın aklına türlü türlü sorular geliyor. EA, konsol versiyonunda bu PhysX desteği ile sunulan ufak tefek etkileşimleri sunmayı beceremedi mi; yoksa bu tamamıyla bir pazarlama stratejisi mi? Daha önce birçok konsol oyununda, bu tür çevre etkileşimleri -ve hatta daha fazlası- mevcuttu. Yani PS3 ya da Xbox 360 teknik açıdan yapımcılara zorluk çıkarmıyor bu konuda. (PS2 bile çıkarmıyordu; Black'te bile çevre etkileşimini had safhadaydı.) O zaman ya "Nasıl olsa devrimsel bir oyun yapıyoruz; fazla kasmaya gerek yok. Etkileşim de olmayıversin" denildi ya da "Birkaç ayda biz bu oyunu, yeni bir oyunmuş gibi sunarız. PhysX desteği ile insanların gözünü boyarız. Bu arada ekran kartları piyasasından da ekmek yeriz" denilerek böyle bir yol seçildi.



Amaç ne olursa olsun; biz sonuçla ilgilenelim. Eklenen bu etkileşimler ve objeler, oyunun dinamizmini ve aksiyon sırasında pompalanen adrenalin oranını az da olsa artırmış. Ama böyle bir oyna daha fazlası gerekiyor.

My best friend is a runner>
EA, Mirror's Edge ve Dead Space ile "devrimsel oyun" kavramının hakkını verdi kısacası. Özellikle Mirror's Edge, oyun dünyasıyla yakından ya da uzaktan ilgilenen herkesin mutlaka ama mutlaka denemesi gereken, oyunların çağ atlamasında yapı taşı olabilecek kadar büyük yenilikler içeren bir yapılm. Yok "Ara videolar çok güşüz", yok "Sürekli ölüp, checkpoint'ten başlamak çok sinir bozucu", yok "Bölüm tasarımları hızı yeterince hissetmeye imkan tanımıyor"... Bu eleştirileri hiçbir şekilde hak etmiyor Faith. Bulunduğunuz mekanlar, Mercury'nin sesi, diğer ses efektleri, müzikler ve hız, öyle etkili ki hiç ara video bile olmasa olurmuş. Ayrıca bölüm tasarımlarında hızı hissedemeyenler, affedersiniz ama biraz kendi becerilerini sorgulayınlar. Hata yapmadığınız sürece Faith, hız kesmiyor; bu sizin probleminiz. Puzzle bölümlerden bahsetmiyorum; o bölümlerde hızın kesilmesi doğal.



Bu alt edilmesi neredeyse imkansız olan düşmanınız, sizi epey şaşırtacak ve hayatı bir defa daha sorgulamanıza neden olacak.

Eğer Escape'e basmadan oyuna bir çay - kahve molesi verirseniz Faith bu duruma sıkılıyor ve bunu size belli etmek için bu tür hareketler yapmaya çalışıyor.



ETKİSİZ ETKİLEŞİM



Bu inşaat muşambasındaki ufak yarıkları görüyor musunuz? Evet, onları oyunun PhysX desteği sayesinde ben yaptım. Muşamba yumruk attığında yırtıldı. Aynı şekilde kurşunlar da bu muşamba zarar veriyor. Peki, bizi öldürmeye çalışan şu polisin, plastik korumayı nasıl parçalayarak düşüğünü görüyor musunuz? Güzel ve hoş detaylar bunlar ama -eğer oturup doğru konuşmak gerekiirse- Mirror's Edge gibi bir oyuna, -yazıcı da dediğim gibi- böyle ufak etkileşimler az kalyor.

(Kızım sana söyleyorum; gelinim Tuna sen anla.) Zaten Faith'e toz kondurmadam. Aramızda kimseyin koparamayacağı bir bağ var ve bu bağ ikinci oyunda eminim ki daha da güçlenecek. Şimdi izninizle Speed Run'da dünya rekorunu kırmaya gidiyorum. ☺

MIRROR'S EDGE

ARTI Akıl almaz derecede etkileyici atmosfer, yenilikçi oyunanı̄ sistemi, mükemmel ses efektleri ve soundtrack

EKSİ Eklenen objelere rağmen halen çevreyle etkileşimin yetersiz olması, çatışmaların "saplama" olması

YAPIM EA DICE
DAĞITIM EA
TÜR FPS / Platform
DIĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.mirroredge.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MINIMUM 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 7,2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

Bir anda işinip sonrasında bağımlısı olduğum bu devrimsel yapılm, first person kamerası ile platform öğelerini birleştirerek şu ana kadar kimseyin yapamadığını, muhteşem bir atmosfer eşliğinde sunuyor.

9,6

9

chapter
Oyunda toplam dokuz bölüm bulunuyor ve bu bölümler genel olarak çatışma, bılgmaca, ve koşturmaca olarak üç alt bölüme ayrılmıyor.

15

sihir
Faith oyun boyunca 15 farklı silah kullanabiliyor ancak açıkçası bu silahların arasındaki fark oyna pek yansıtılmamış. Siz akliniza sniper, tabanca, makinelik olarak üç ana gruba ayırilabilirsiniz silahları.

4

cesit polis
Oyun boyunca peşimizde dört farklı çeşitte polis, sisteme karşı gelmemizi önlemeye çalışıyor. Bu polislere SWAT olaları ortadan kaldırılmış gerçeken zor.

24

yas
Faith 24 yaşında; yanı benimle aynı yaşta. Belki de bu yüzden onunla bu kadar iyi anlaşıyoruz.

TÜM ZAMANLARIN EN KÖTÜ FİLM OYUNLARI



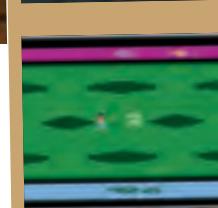
BACK TO THE FUTURE (NES, 1985)

Vasat film oyunlarının 8 bit'lik temsilcilerinden biri olan Back to the Future'in filmlerde hemen hemen hiçbir ilgisi yoktu. Marty olduğu varsayılan bir karakteri yönettiğiniz oyunda, dört bir yana sağlamış olan saatleri toplayıp ve bir yerlere çarpmamaya özen gösteriyor dunuz. Tek kelimeyle rezalet bir oyundu.



THE FIFTH ELEMENT (PLAYSTATION, 1998)

Odun sobasından halice estetik olan karakter tasarımlarına sahip olan yapımin bir konusu dahi yoktu. Filmden alınan sahneler, oldukça anılsız ve kopuk bir biçimde bölüm aralarına sıkıştırılmıştı. Durup dururken zemine batarak boşluğa düşmeniz ise an meselesiidi.



E.T. (ATARI 2600, 1982)

E.T., tüm zamanların en kötü film oyunu olmakla yetinmeyerek, pek çok otorite tarafından tüm zamanların en kötü oyunu olarak da seçilen seçkin bir yapımdı. Yalnızca altı haftada hazırlanan E.T.'de, uzay gemisini arayabilmek için gerekten telefon parçalarını topluyor ve sürekli bir çukura düşüyorunduz.

Bu minik fareye böyle kötü bir oyunda rol aldığı için acıyorum.

THE TALE OF THE DESPEREAUX

Korkusuz farenin küflü peynir tadi veren macerası

Kestirmeye bir yol arayışı içerisindeyken tanımadığınız bir bahçeye dalar ve yabancılardan balarlarından bir - iki isırık almayı ihmali etmeyen bir köpeğe tarafından isırılırsanız köpeğe değil, kendinize kızmanız gereklidir. Sevimli kuçu saade üzerine düşeni yapmış ve agresif doğasının gereğini yerine getirmiştir. Bu özlü sözlerin konumuzla olan ilgisini merak ediyorsanız metindeki köpeğin yerine film oyunlarını yerleştirebilir ve buradaki sürecin de aynı mantıkla islediğini görebilirsiniz. Film oyunları ölesiye vasattır, çırın görünürler ve bir şans verip oynadığınız herhangi bir film oyunu, sizi hayatız biraz daha soğutur. Hele söz konusu olan, vizyonu henüz giren bir animasyon filminin oyunu ise vasat bir oyuna karşılaşma oranınız yaklaşık olarak %110'dur. The Tale of Despereaux'un (ToD) da vasat bir oyun olacağını biliyoruz ancak bu kadarına da hazır değildim doğrusu.

Korkmayan fare, ölü bir faredir > ToD'un animasyon filmini henüz izlemedim, kitabı okuma şansım da olmadı maalesef. Ancak söz konusu cahilligim, bu oyuncunun "gigabyte'larda veri işgal eden dijital bir çöp" olduğunu anlamama engel olmadı kesinlikle. ToD, filmen senaryosu hakkında çok az bilgi veriyor ve korkusuz bir fare

olan Despereaux'un gerçekten de hiçbir şeyden korkmadığını defalarca tekrarlıyor. Belli ki bu konuda oyuncuların zihinde herhangi bir şüphenin kalmamasını istemişler. Filmden kesilmiş bir sahnenin ardından, Despereaux'un ailesinin, devasa kulakları olan minik kahramanımıza öütler verdiği bir sahne izliyoruz. (Daha doğrusu, sabit duran resimlerin altlarındaki kutularda yazanları okuyoruz.) Ardından Despereaux, sıradan ve korkak bir fare olan abisiyle ufak bir eğitim görevine çıkyor ve oyuncunun iyi olabileceğine dair yeşerttiğiniz umutlarını daha ilk adımlınızda toprağa gömüyor. Despereaux'un hareketleri oldukça paspas ve kontroller kesinlikle çok kötü. Kontroller oldukça kötü tepki verdiğiinden Despereaux'la etrafta dolaşmak, üç tekerleği kalmış bir aracı sürmek gibi. Kamera ise vasat kontrolleri daha da dayanılmaz bir hale sokuyor. Hiçbir şekilde kamera açısını ayarlayamıyor ve ne gitmeniz gereken yeri, ne de üzerinde durduğunuz platformun nerede bittiğini



WIK AND THE FABLE OF SOULS
Bağımsız bir firmannın eseri olan Wik and the Fable of Souls, bağımlılık yaratıcı bir oynanışa sahip, mükemmel bir indie başyapıtı.

SAVAS SANATI

The Tale of Despereaux, düşmanlarınızla mücadele edeceğiniz sahnelerde tek yeteneğiniz, düşmanın etrafında daireler çizerek kılıçınızı sallamak oluyor.

görebiliyorsunuz. Despereaux, doğrudan Prince of Persia serisinden calınmış hareketler yapabiliyor; duvarlarda koşuyor veya sütn niyetine mumlara tutunabiliyor. Ancak kamera ve kontrol sorunları yüzünden, bir pastırma diliminden diğerine atlayamamak moralinizi kısa süre bozuyor.

ToD'un grafikleri oldukça detaylı ve iç karartıcı. Platform

öğeleri ise oldukça vasat; karşısındaki platforma ulaşmayı deniyor ve kameranın keyfi yerindeyse ilerlemeyi başarıyorsunuz. Despereaux, hemen her hareketinde sinir bozucu sesler çıkarıyor. Bu haliyle bana, her oturup kalktığında "Eeeeh" veya "oy oy" diyen sevimli ninelerimi hatırlattı doğrusu. Ancak Despereaux için berbat bir seslendirme yapıldıktan sonra, sevimli faremiz kisa sürede antipatimi kazandı.

ToD, son derece ruhsuz ve sevimsiz bir oyun olduğundan, oynayarak harcadığınız her dakika içindeki yaşama sevincini bir parça daha buduyor. (Ayrıca ToD'un PS2 versiyonunun, oyuncunun donmasına yol açan bug'lar içerdigini de belirteyim.) Hiçbir koşulda, hiçbir oyuncuya tavsiye etmeyeceğim ToD'un yapımcıları da en az Despereaux kadar korkusuz olmalıdır zira kriz zamanında bir film lisansına para ödeyip ardından böylesine berbat bir oyun yapmak için gerçekten de cesur olmanız gerekiyor. END

THE TALE OF DESPEREAUX

ARTI Yok! Evet, yok!

EKSİ Kötü kontroller, problemlı kamera, bug'lar, vasat platform öğeleri ve bölüm tasarımları, çırın grafikler, vasat seslendirme

YAPIM Brash Entertainment

DAĞITIM Warner Bros Interactive

TÜR Platform

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

WEB www.brashent.com/games_despereaux.aspx

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

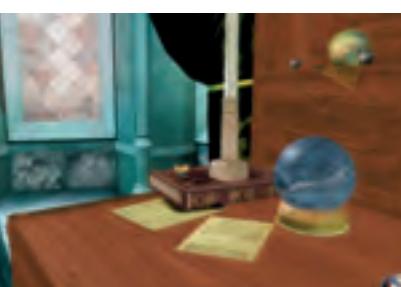
MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Kamera yüzünden, ziplamak için doğru noktada durup durmadığınızdan asla emin olamıyorsunuz.

Hayatında oynadığım en kötü oyunlardan biri olan The Tale of Despereaux'tan mutlaka uzak durun.

1





British 75 (Zingling) is a singles chart which compiles record sales data from the United Kingdom. This week Kane Williamson leads the chart with 16.4% of the total chart sales.



	Rank	Title	Label	Artist	Sales	Peak	Weeks	Chart
1	1	Love	Asleep	Kane Williamson	34,445	1	1	UK
2	2	I'd Do Anything	Citizen Records	Kane Williamson	26,159	1	1	UK
3	3	My Own Style	Centric Records	Under the Stars	24,178	1	2	US
4	4	Not A Game	Centric Records	Capital Cities	11,831	2	4	US
5	5	Show Me	Centric Records	Kane Williamson	8,100	5	2	US
6	6	Shout Up	Proprietary	Chloe Kohanski	4,360	1	10	US
7	7	I Run	Raporter	Kane Williamson	5,423	1	18	US
8	8	Leave You	Centric Records	Under the Stars	5,421	1	16	US
9	9	Good Life	Centric Records	The Number of the Beast	4,391	1	6	US
10	10	Replacement	Centric Records	Capital Cities	4,203	1	8	US
11	11	I Issue 9000 Mu	Centric Records	Under the Stars	4,165	1	6	US
12	12	One Less Friend	Centric Records	Five Senses	3,954	12	1	US
13	13	Address	Centric Records	Under the Stars	3,720	1	7	US
14	14	Can't Be Tamed	Monstercat	Paid Hodges	3,626	6	6	US
15	15	Person Like	Centric Records	Patent	3,481	1	9	US

Listelere bakarak müzik piyasasının gidişatını net bir şekilde görebiliyoruz.

MUSIC WARS REBIRTH

Müzik piyasasını adam etmek lazım

Music Wars Rebirth (MWR), bir yıl öncesine kadar bayila bayila oynadığım ve gelmiş geçmiş en iyi basketbol menajerliği oyunu olarak nitelendirdiğim Draft Day Sports: Pro Basketball'un (Sanki sürüleyle oyun varmış gibi...) yapımcısı Gary Gorski'nin şirketi tarafından hazırlandı. (Uzun bir cümle oldu ama bu besin zincirini bir şekilde açıklamam gerekiyordu.) Gary Gorski'nin kurduğu Wolverine Studios, zaman içinde kadrosunu geliştirdi. Ekibe katılan Antuan Johnson ise MWR'ün altında imzası bulunan kişi. Olayları detaylı bir şekilde anlatmak istedim çünkü bu firma ve insanlar, dev bir bütçeye çalışan ve buna rağmen birkaç yılda ancak bir düzgün projeyle karşımıza çıkan rakiplerinden çok daha değerli. Bu noktada konuyu kapatıp oyuna geçeyim artık.

Kayıtlı!> MWR'de bir yapımcı olarak dünya müzik piyasasının içine dahil oluyor ve hem şirketimizi, hem de sanatçılarını

müzik piyasasının zirvesine taşımaya çalışıyoruz. Bunun için ilk olarak kendimiz bir profil, daha sonra da bir şirket yaratıyoruz. Ancak bu noktada ikinci bir seçeneğimiz daha var; o da mevcut şirketlerden birinin başına geçmek. Açıkçası oyunu yeni başlayan herkesin, illi oyununda hazır bir şirketi yönetmesini öneririm. Bu sayede oyunun ve müzik piyasasının nasıl işlediğini görür, öğrenir ve sıfırdan bir şirket kurarken nelere ihtiyacınız olduğunu, neler yapmanız gerektiğini bir yere not edersiniz.

Önce şirketlerin finans yönetimi hakkında bilgi vereyim. Oyundaki gelir ve giderler -“anlaşmalar”, “kayıtlar”, “şovlar” ve “diğer” olmak üzere- bellî başlıklar altında toplanmış. Şirketin ana gelir kaynağısanatçılardır. Genel performanslarıyla sağladıkları kazançlar olacak. Bunun için aktif bir şekilde çalışmaları, yeni şarkılar yazmaları, performanslarını geliştirmeleri, albüm hazırlamları ve etkinliklere katılmaları gerekiyor. Tüm bu sürece hakim olabilmekse oyunun önemli özelliklerinden biri. Şöyled ki...

Kadronuzda yer alan sanatçılardan listesine girdiğinizde tarzları, ne zamandır piyasada oldukları ve o anki aktiviteleri listeleniyor. Burada boş boş takılan bir sanatçuya girip ona -şarkı yazmak, pratik yapmak, yeni albüm üzerinde çalışmak gibi- yeni bir görev verebilirsiniz. Eğer bir sanatçınızda şarkı yazmasını söyleyorsanız, teknik bilgilerinizi ekranın üstüne atın. Tek tek şarkının performansı ve yorumlar ekrana yansıyor, konser sonunda da genel bir değerlendirme yapılıyor. Bu sayede siz de sanatçınızın

Konser sonrası raporlar, sonraki konserler için yönlendirici oluyor.

PIYASA

Oyundaki müzik piyasası altı parça bölünmüş ve bu sayede farklı bölgelerde ne gibi tekliler alduğumuzu özebiliriyoruz.



Sanatçılardan değerini artırmanın en önemli yolları, onları turnelere ya da röportajlara göndermek. Turneler sayesinde daha fazla müziksever ulaşabilen sanatçilar, kötü performans sergiledikleri takdirde kariyerlerini dibe de vurdurabilirler. Onlarla sevenleri arasındaki ikinci köprü ise röportajlar olacaktır. Aktiviteler bölümünden herhangi bir sanatçayı televizyon, radyo, internet ya da dergi röportajlarına göndermek mümkün. Ancak her röportaj iyi geleceğe bir kadeh de.

Konserde sesi nasıl acaba?>

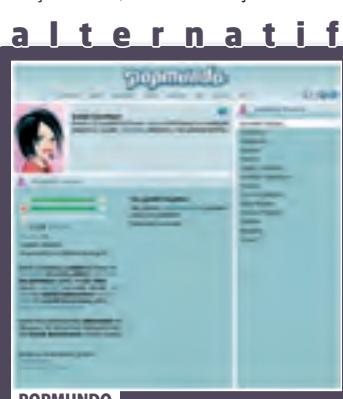
Oyunda bir sanatçıyla verdiğiniz emeği ve yaptığınız yatırımları çeşitli fırsatlarla mevcut; para, listeler, konserler... Sanatçınızı bir konserde gönderdiğinizde ve büyük gün geldiğinde, oyunun Interactive Mode'u sayesinde her şarkının seyirci ve eleştirmenlerden nasıl bir tepki aldığı anında öğrenebiliyorsunuz. Tek tek şarkı performansı ve yorumlar ekrana yansıyor, konser sonunda da genel bir değerlendirme yapılıyor. Bu sayede siz de sanatçınızın

repertuar ve canlı performans değerini ölçebiliyorsunuz. Öte yandan konserlerle birlikte albüm satışlarının ciddi maddi getirisini oluşturuyor. Zaten başta da dediğim gibi- şirketler bu gelirlerle ayakta duruyor. Üçüncü bir tatmin yoluya listeler. Yayınlayacağınız single'lar ve albümler tutarsa çeşitli listelerde (Hot Hits 100, Canadian Top 40 gibi.) üst basamaklarda yer alıyor ve siz de “Ne sanatçı yetiştirdim be!” diyerek kendinizle övünüyoruz.

Aslında oyunda birçok detay daha mevcut ancak bunları bir sayfa siğdırırmak ve yeterince anlatabilmek mümkün değil. Bu durumda en iyi keşfetmek piyasayı adam ettiğinizde bana haber verin de yeniden müzik kanallarını açabilelim. ☺

SATIN AL!

MRW, dükkanlarda satılan bir oyun değil; bu nedenle oyunu sadece internet üzerinden satın alabiliyorsunuz. Önce www.wolverinestudios.com adresinden Wolverine Studios sitesine girin, daha sonra üstteki menüden WS Store'u seçin. Açılanak sayfadaki ilk oyun olan MWR'ün altındaki “Add to Cart” seçeneğine basın. Sonraki sayfadan CD'siz versiyonu seçerseniz PayPal üzerinden yapacağınız 25\$'lık bir ödemeye oyunu sahib olabilirsiniz. Eğer oyunun bir de CD'sini isterseniz (Yedekte dursun diye.) 12\$'lık ekstra bir ücret ödemeniz gerekiyor.



POPMUNDO

Ülkemizde de fazlasıyla popüler olan Popmundo, oldukça detaylı bir oyundu ve yaratlığımız karakteri müzik piyasasında iyi bir yere getirmeye çalışıyordu. Şarkı bestelemek, albüm yapmak ve çevre edinmek dışında annemizin sözünden de çıkmamamız gereken oyun, www.popmundo.com adresinden ücretsiz olarak oynanabiliyor.

MUSIC WARS REBIRTH

ARTI Detaylı satış ve ekonomi sistemi, eğlenceli içerik, her şeyi değiştirmemize imkan tanıyan editör

YAPIM Wolverine Studios

DAGITIM Wolverine Studios

TÜR Strateji

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.wolverinestudios.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

MINIMUM 800 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 25 MB Sabit Disk

ÖNERİLEN 1 Ghz İşlemci, 128 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

EKSİ Bazılarına biraz karışık gelebilir, arayüz daha iyi tasarlabilir

Antuan Johnson'ın geçmişten gelen “freeware” projesi olan MRW, Wolverine Studios çatısı altında daha somut bir yapıya bürünmüşt ve çok da iyi olmuş.

8,5

HANGİ KONSOL?

Hayır, hangi konsolu tercih etmeniz gerekiğinden bahsedeni bir paragraf göremeyeceksiniz. Bu soru cümlelerinde, sanki konsolun ne olduğunu bilmeyen birinin yüz ifadesi yer alıyor. Ve bu ifade bana ait...

İfade etmek istediğim şu ki, bu ay konsollar bana baktı, ben onlara. Böyle bayağı uzun bir süre bakıştık, ilk önce gözlerini kaçırın haklarını diğerine devretti.

İşte böyle zamanlarda eziyet çekmeyin diye hem Sony, hem de Microsoft konsollarınıza indirebileceğiniz oyunları devreye sokuyor. Giriyorsunuz PSN'e; bağlanıyorsunuz Xbox Live! Arcade'e, seçiyorsunuz oyununuzu ve cüzi bir miktar para ödeyiip ilgili oyunu anında oynamaya başlıyorsunuz. Buradaki anında sözcüğü de çok önemli, zira indirdiğiniz oyunlar çoğunlukla pek fazla kafa yormadan kısa sürede alışabileceğiniz, basit ve eğlenceli yapımlar. Zaman geçirmek, kız arkadaşınızı da olaya dahil etmek ve elinizdeki tüm saatleri harcamadan eğlenmek için, bağlanın internete, bakın keyfinize! (Bayağı reklam yaptım; birileri de görsün artık beni!) END

DEATHBRINGER

Ölüm, renkli taşlarda saklı...

PSP'de çıktığından şu güne dek hala oynayabildiğim tek bir oyun varsa, o da Puzzle Quest'ten başkası değildir. Zaten oyun fazlasıyla uzun, bitmek bilmiyor; o yüzden de arada sırada dönüp kaldığım yerden oyuna devam ediyor ve bir gün sonlanıp sonlanmayacağı merak ederek taşları bir bir patlatıyorum.

Ben halen Puzzle Quest'le oylanmayı sürdürürken, Infinite Interactive, Deathbringer'i duyurdum. Puzzle Quest dünyasında geçen, Puzzle Quest'ten daha hızlı bir oynanış sahip olması beklenen bir aksiyon - RPG. Açıklananlara göre kahramanımızı her daim yanımızda taşıyabileceğiz ve bu kahramanların yeteneklerini farklı alanlarda geliştirebileceğiz. Kahramanların yanında, bize eşlik edecek dört farklı tipte yardımcı da olacak. Bunlar da aynı kahramanlarımız gibi yeteneklerini geliştirebilecekler ve savaşlarda bize yardım ederek işleri kolaylaştıracaklar. Oyunda birçok farklı zindan yer alacağı gibi, oyunun esnek yapısı sayesinde ilerleyen zamanlarda yapımcılar, içeriği genişletecek eklentileri oyuna uyarlayabilecek. Multiplayer alanında ise iki kişinin anlaşmalı olarak oyunda yer alabileceği söyleniyor.

Deathbringer'in hangi sistemlere geleceği konusu ise henüz netleşmiş sayılmaz, ama PC, PS3, Xbox 360 ve Wii, bahsi geçen sistemler arasında. Şahsen ben hepsinden ziyade, oyunu PSP'de görmek isterim. Çıkış tarihi olarak da bu yılın sonu veya gelecek yılın ilk çeyreği deniliyor; biz de inanıyoruz.

Not: Görselin oyunla bir alakası yoktur, henüz oyunla ilgili görsel yayımlanmadı.



ULTIMATE NINJA 4: NARUTO SHIPPUDEN

Naruto'nun hikayesinde, bir adım öteye gidebilmek adına!

Fazlasıyla uzun soluklu manga ve anime serisi Naruto, yepyeni oyunlarla varlığını sürdürmeye devam etmekte. Eski bir Naruto fanatığı olarak; çünkü bir noktadan sonra takip edemez oldum, Naruto oyunlarına ilgimi kesinlikle kaybetmiş değilim; lakin Ultimate Ninja serisinin ilk üç oyununda Naruto'nun bebeklik çağını görmekten de sıkılmadım değil. Naruto'nun çocukluktan çıkış ergenlik çağına girdiği dönemleri konu alan Naruto Shippuden de zaten, benim gibi hisseden milyonlarca insanı mutlu etmek amacıyla yaratılmış durumda.

Mart ayında PS2 için piyasada olması beklenen Naruto Shippuden, Naruto'nun Sasuke'yi arayışını ve Orochimaru'nun elinden kurtarmak üzere yola koyulmasını konu alıyor bildiğiniz üzere. Bilmiyorsanız, bu oyundan da pek bir bekleneniz olmamalı zira Naruto oyunları genellikle manga veya anime serisinin takipçilerine hitap ediyor. Sasori, Chiyo ve Deidara gibi yeni karakterlerin yanında, Naruto'ydu, Sakura'ydı, bu tip eski karakterlerin de büyümüş halleri oyunda yer alacak. Böylece toplamda 52 karaktere kavuşan Naruto dünyası, var olan tüm oyunlar arasında, en fazla karaktere sahip oyun olmayı başaracak.

Master Mode adındaki oyun modunda Naruto'nun, Hidden Leaf Village ve diğer bölgelerde dolaşmasını sağlayacağımız, RPG öğelerini hissedeceğimiz ve bulacağımız nesnelerle Free Battle için karakter açacağımız Naruto Shippuden, yine CyberConnect2 tarafından hazırlanıyor.



STAR WARS: BATTLEFRONT III

Nerede olduğu belli olmayan bir yapım

Belki farkındasınız, belki de değilsiniz ama müthiş bir krizin içerisindeyiz. Bu kriz oyun piyasasını da etkilemiş durumda ve en büyük firmalar bile krizden payını alıyor. Timesplitters ve Battlefront serisinden tanıdığımız Free Radical da krizin etkisiyle dağılmış eşidine gelmiş şirketlerden bir tanesi. Geçtiğimiz günlerde internete sızan Battlefront III fragmanıyla gündeme gelen firma, bu fragmanın ardından bir açıklama yaptı. 18 aydan uzun bir süredir yapıp aşamasında olan ve fragmanda Alpha aşamasına girdiğini anladığımız oyun, bitmiş bir oyundan farklıdır; fakat Free Radical oyunun akibetinin ne olacağını bilmiyor. Ellerinde Timesplitter 4 gibi büyük bir proje de bulunan Free Radical, maalesef kapanmanın eşliğinde olduğu için ne Battlefront III, ne de Timesplitters 4 konusunda bir yorum yapabiliyor.

Battlefront III fragmanına gelecek olursak. Beş dakikadan fazla süren ve oyun içi görüntülerle dolu olan fragmanda, Jedi savaşlarından tutun da uzay savaşlarına kadar birçok alan hakkında izlenim edinebiliyorsunuz. Ara sahnelerde bezeli olan fragman, oyunun çırka bayağı rağmen görüğünün kanlı bile söylebilir. Ne var ki bu

oyunu şu an sahiplenmiş yok. Umuyorum ki Timesplitters 4 de, Battlefront III de piyasaya çıkar, Free Radical da iflasın eşinden döner. Başlayacağım şu krize zaten!

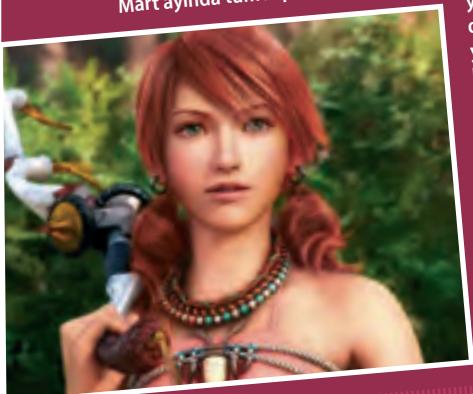
Not: Görüldüğü karakter, Battlefront III'te yer alacak olan, karanlığın tarafına geçmiş olan Dark Obi-Wan'dan başkası değil.



FINAL FANTASY XIII

Sazh Katzroy ile tanışın

Final Fantasy VII: Advent Children'in Blu-Ray versiyonu ile birlikte görücü karşısına çıkacak olan FFXIII demosu, Mart ayında tüm Japonya'yı sarsacak;



bundan eminim. Bu demoyu bir şekilde oynayacağımdan da eminim ama konumuz bu değil.

Geçtiğimiz ay Jump dergisinde yayımlanan bir makalede, FFXIII'ün demosundan karşımıza çıkacak olan yeni bir karakter hakkında bilgi veriliyordu. Adı Sazh Katzroy olan siyahı karakterin, iki elinde iki silah taşımasından daha ilginç olan şey, elbetteki saçları. Afro olarak nitelendirilebileceğimiz Sazh, bayağı ilginç bir karakter olacağa benziyor. (Muhtemelen yerli yersiz esprisi yapan türden.)

Sazh'ın yanında, oyunun savaş kısmı hakkında da birkaç bilgi elime ulaştı; paylaşmadan duramam, FFXII'deki gibi Active Battle System, yani gerçek zamanlı savaş sistemi kullanan FFXIII'de,

her karakterin belirli bir puana sahip hareket yeteneği bulunacak. Örneğin Lightning'in önce standart bir kılıç saldırısı, ardından bir "Launch" hareketi (Düşmanı havaya fırlatmaya yarayan, yeni bir saldırı tipi.) ve finalde Firaga büyüsü yapmak, Lightning'e beş puana patlayacak. Bu hareketleri bir hareket şablonuna dizecek olan oyuncu, ilgili karakterin puanı yettiği sürece buraya hareket sıkıştırıma devam edebilecek ve art arda dizili hareketlerin bazıları, özel combo'ların oluşmasına neden olacak.

Gizemli bonus barı ve üstündeki çizginin ne anlama geldiğini ise büyük ihtimalle demoyu oynadıktan sonra anlayabileceğiz. Beklemekten ne hale geldik Square Enix, duy sesimizi!

ŞEFin LİSTESİ

Aslında oyun bulamadım, bilmemne, bunlar yalan. Oturdum "Yemekteyiz" izledim sabah akşam. Kah Adanalılar'la Adanalı oldum, kah Naim'e bakıp "What the @#!#" dedim. Ya da dedim. Kafam karışık...

PS2

Shin Megami Tensei: Persona 4
Bu oyunun kolay kolay biteceğini sanmıyorum. Bu aya da kaldı, bir herhalde. Bu aya da kaldı, bir bölümüm. Zaten bitmesin hiç, hep sürsün istiyorum.

PS3

Lumines Supernova
Inatla Tetris türü oyunlarda başarılı olmaya çalışıyorum ve yine de Dilan'ın rekörlerine ulaşamıyorum. Dilan'a kim mi? Başarılı bir Lumines oyuncusu!

Xbox 360

Prince of Persia
Bir oraya atladım Elika yakaladı, bir buraya zipladım pençelerim kurtardı hayatımı. Pek güzel olmuş bu oyun; "Herkes oynasın" derim.

PSP

Star Ocean: Second Evolution
Bu yazın yetiştiğime çalıştığım sırada Star Oceanla buluştum; ama gördüklerim bana göreceklerimin ne kadar iyi olduğunu göstermeye yetti.

VE DİĞER BAŞLIKLER //

- PS3 ve Wii sahipleri, YouTube'un bu sistemler için optimize edilmiş versiyonuna www.youtube.com/tv adresinden ulaşmak isteyebilirler; ama bunu Türkiye'den yapabilirler mi, onu bilemedim baktın şimdidi.

- Final Fantasy XIII'ün 2010'dan önce Avrupa semalarında görülemeyeceği açıklandı. Daha da kötüsü, oyunun Xbox 360 versiyonunun yapımına, ancak PS3 versiyonu tamamlandıktan sonra başlanacak.

- Microsoft, şu ana kadar 28 milyon adet Xbox 360'ın satıldığını ve bu rakamlarla toplam PS3 satışından tam sekiz milyon adet onde olduğunu açıkladı. (En az dört milyon "Üç Kırmızı Işık" sorunu yüzünden infilak eden makinelerin yerine geçenlerdir.)

- Namco Bandai ve CyberConnect2 el sıkışı ve PSP için yepyeni bir .hack (Manga - Anime) oyunu yapmak için kolları sıvadı.

- Hideo Kojima, iki farklı oyun üzerinde çalıştığını söyledi. Bunalıdan bir tanesini 2009'un sonlarına gelmeden piyasada görecemiz. Diğer ise tam bir muamma. (MGS5 tahmini yapanlar, yanılıyorlar.)

- Müzik oyunları piyasayı kasıp kavurmayı devam ederken, araya ünlü besteci Andrew Lloyd - Weber de karıştı. Birçok firma ünlü bestecinin eserleriyle ilgili bir oyun yapma peşinde.

- Midnight Club: LA'ın indirilebilir içeriği yanlışlıkla Xbox Live! Marketplace'de düşünce Microsoft panikledi. İndirilebilir durumdayken bu paketi indiren oyunculardan, dosyayı silmelerini rica eden Microsoft, paketi hemen pazar yerinden kaldırıldı.

- Chopin dolu günler PS3 sahipleriyle buluşuyor. Eternal Sonata bu ayın 13'ünde piyasada...

- Yeni Tony Hawk oyunlarından artık serinin yaratıcısı Neversoft sorumlu olmayacağı.

- 2010'a kadar yeni bir Rock Band oyunu görmek isteyenlere kötü haber: Rock Band 3 bu yıl piyasada olmayacağı.

- Koreli oyun firması Softmax, PS2'de bir hayli popüler olan Magna Carta'nın devamını Xbox 360 için hazırlamakta olduğunu açıkladı.

- Final Fantasy'nin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'nın yeni RPG'si Cry On, maalesef iptal edildi.



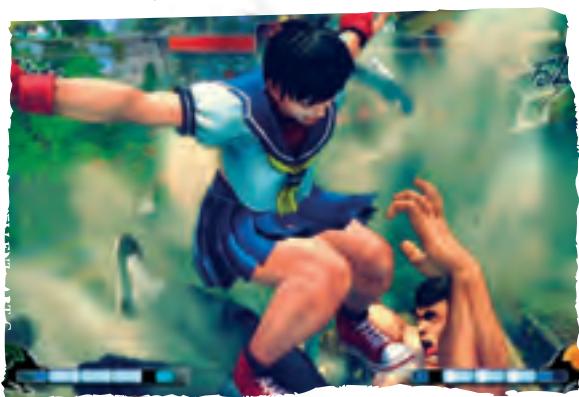
PlayStation 3

Şu ana kadar
yapılmış en iyi
Street Fighter!
Nokta.

STREET FIGHTER IV



Bu kiloya Rufus o hareketleri nasıl yapıyor, hala anlamış değilim.



Tarih vererek başlamanı istedim fakat tarihi hatırlıyorum. Hatırladığım tek şey saat... Fırat'ın bana MSN iletişimi gönderdiği sırada saat sabaha karşı 3'tü; PhotoShop'taydım. Kuduz Bilek sayfasına son halini veriyordum. Ekranın altında mavi mavi yanıp sönen dikdörtgen kutu, bir şeyin habercisi gibiydi... Hemen save alıp iletiye baktum. Şöyledi yazıyordu: "Kaan, sana büyük bir sürpriz var. Bugün öğlen 11 servisiyle dergiye gel ve soru sorma." Okuduktan sonra bir müddet ekrana boş boş baktım. Derken bu sefer Elif Akça'dan bir ileti geldi: "11 servisini izle. O seni harikalar diyarına götürecek..." Tanrımlı! Neler oluyordu? "Neydi bu büyük sürpriz" diye düşünürken heyecandan avuçlarım terlemeye başladı. Cevap yazıp sormak için hamle yaptığımıdaysa ikisi de offline olup sırra kadem basmışlardı...

Servis saatine kadar uyuyamadım o gün. Servis giderken de (Maltepe'den Güneşli'ye iki saatte gidiliyor.) uyumadım. Hürriyet Medya Towers'a galdım, ziyaretçi kartımı aldım, 9. katta çıktım. Koşar adım ofise girdim ve... (Şu cümle sonuyla tam bir Hürriyet okuru olduğunu fark ettim Kaan. - Şefik)

Evet; derginin büyük LCD televizyonunda, ilk göz agrım olan Street Fighter'ın son oyunu Street Fighter IV, oynamak için beni bekliyordu. Donakaldım. Ağlamaklı gözlerle ekrana bakarken Fırat geldi yanına; "Nasıl, begendin mi sürprizi?" dedi. Cevap veremedim o an... Sonra Elif geldi ve "Dört sayfa SFIV incelemesi ellerinden öner." dedi. O an bende film kopru... (Sadece oynayıp gitmeyi mi umuyordun! - Şefik)

Dedim ya, tarihi hatırlamıyorum. Hatırladığım tek şey, dergi matbaaya gidene kadar deli gibi SFIV oynadığım ve arkalı önlü bes dosya kağıdı not tuttuğumdur. Şimdi bu notları sizlerle paylaşma vakti. Are you ready? FIGHT!

Insert Coin

Oyunun ana menüsünden tek kişilik Arcade modunu

seçip oyuna giriyoruz. Dövüşmeye başladan önce oyunun zorluk seviyesini, raunt sayısını ve zamanı ayarlayabildiğimiz bir ekran geliyor. "Medium, 3 Round, 99 sec." gibi ortalama bir ayar yapıp karakter seçme ekranına giriyoruz. Burada 16'sı seçilebilir, 9'u gizli, toplam 25 karakterden oluşan bir ekran karşılıyor bizi. Kemikleşmiş SFII kadrosunu saymazsağ eger, bu 25 karakterden beşi yeni (Seth, Abel, Rufus, C.Viper, El Fuerte), dördü SF Alpha karakteri (Sakura, Dan, Rose, Gen), üçü SSFII Turbo karakteri (Akuma, Cammy, Fei Long) ve ilk defa kontrol edeceğimiz Gouken var bir de. Aralarından sevdigimiz bir dövüşçüyü seçiyor, alta çıkan kutudan dövüşünün kostüm rengine ve -eğer açılmışsa- ekstra kostümü giyip giymemesine karar veriyoruz. Yendikten sonra özgür konuşmasını da (Personal Action) yine buradan hallediyoruz.

Oyunda sekiz farklı zorluk seviyesi var. Bu seviyeler rakamlar üzerinden sıralanmak yerine Easiest, Very Easy, Easy, Medium, Medium Hard, Hard, Very Hard ve Hardest şeklinde isimlendirilmiş, karmaşık çorman edilmiş. Kolay seviyede oynamak isteyenler için üç tane kolay, zorda oynamak isteyen profesyoneller içinse üç tane zor seçenek var. Halbuki bunun yerine Easy, Medium ve Hard, acemiler için Beginner, profesyoneller için de Expert konulsa daha derli toplu, daha anlaşılmış olabilirdi.

Peki bu zorluk seviyeleri oyuna ne kadar etki ediyor? Ben ilk oyuna başladığında -her zaman olduğu gibi- Ryu'yu ve orta zorluk seviyesini (Medium) seçtim. Fazla zorlanmadan da oyunu bitirdim fakat! Oyunun son boss'u olan Seth'e birkaç kez yenildim, hem de ne yenilmek... Ben hayatmda bu kadar zor, bu kadar sinir bozucu bir boss daha görmedim. Tekken 5'teki Jinpachi Mishima için böyle konuşurdum eskiden ama Seth'le dövüşükten sonra bütün düşüncelerim değişti. Göbeğinde Yin-yang şeklinde bir top dönen, cinsiyetsiz, renksiz, kilsiz, garip bir yaratık bu. Bazi



SOULCALIBUR IV

Son aylarda piyasaya çıkan dövüş oyunlarına söyle bir bakınca, "Street Fighter IV'ü beğenmediğim." diyebilen biriyseniz alın size Soulcalibur IV. Bu oyunun yanına yaklaşamasa da alternatif olsun diye veriyorum.

SF karakterlerinin hareketlerini de taklit edebiliyor ayrıca. Örneğin; Dhalsim gibi kollarını uzatabiliyor, Guile gibi Sonic Boom atabiliyor, Ken ve Ryu gibi Shoryuken çekeriliyor, Zangief gibi bacak arasına alıp yere yapıştırabiliyor. Kendine özel bir - iki güzel hareketi var ama Super Combo'su bambaka hakikaten... Görmeniz lazımdır. Göbeğinde dönüp duran Yin-yang topuyla hortum oluşturup sizin içine çekiyor, içeride birkaç devir döndürdüktün sonra ekranı doğru fırlatıyor?! Birisi bu adama kameralara oynayıp prim yapmaması gerektiğini öğretmeli.

8 Hit! Wonderful

Her karakterin Super Combo ve Ultra Combo adı altında yaptığı iki özel hareketi var. Super Combo, siz rakibe vurdukça ekranın altında dolan "mavi enerji barı" sayesinde aktif hale geliyor. Ayrıca bu barı vuruş hareketlerini güçlendirmek için de kullanabiliyoruz. Örneğin; Sakura'yla Shoryuken hareketlerini yaparken bir değil de iki yumruk tuşuna basarsanız sari bir renge bütünüp normalinden daha güçlü bir Double Shoryuken yapabiliyoruz. Hadoke'nin büyüsünü daha yoğun atabiliyoruz. Dairesel ya da "bekletmel" bütün hareketler için geçerli bu... Yani sonuç olarak, barı tamamen doldurup Super Combo da yapabilir, dolmasının beklenmeden varolan enerjiyle hareketlerinizi güçlendirebilirisiniz; seçim sizin.

Ultra Combo ise mavi enerji barının hemen yanında, siz dayak yedikçe dolan Revenge barı sayesinde aktif hale geliyor. Super Combo'nun aksine tek tuş değil, üç tuş yapılıyor ve dolum seviyesine göre çok daha fazla enerji götürüyor. Karakterin Ultra Combo'ya başlarken yaşadığı öfke patlaması ve kameralanın olaya yakın plan girmesi o kadar estetik ve güzel görünüyor ki bar dolsa da hemen yapsam diye bekliyorsunuz. Seth'in ki harici! Onun Super



STREET FIGHTER

KONSOL İNCELEMESİ / KAPAK KONULSU



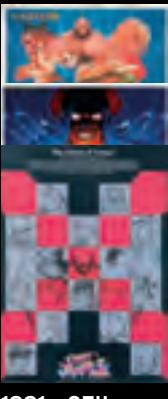
Herkes Street Fighter II'yi, yapılan ilk SF oyunu zanneder. Çünkü SF, bu oyuna tanınmış, popüler olmuş ve sonrasında fenomen haline gelmiştir. Halbuki SFII öncesinde yapılan 1987 tarihli bir oyun daha var. Kemikleşmiş ana kadrodan sadece Ken'in, Ryu'nun ve Sagat'ın olduğu bu ilk oyunda, ayrıca SF: Alpha'da karşımıza çıkan Gen, Birdie ve Adon karakterleri de mevcut. YouTube'da "Street Fighter 1" diye aratin ve izleyin.



SFII'deki bonus bölümünde otomobil, düşen fiçılar ve yanar variller kırıp puan toplardık. İlk oyundaysa kirdiğimiz şeyler tahta, tuğla ve kiremitten ibaretti.



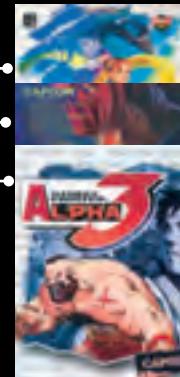
Düşmanı üç vuruşta yenebiliyorduk; hatta sağlam bir Shoryuken yapabilsek tek vuruşta iş bitiyordu. Ryu, o zamanlar saçlarını kırmızıya boyuyor, kırmızı eldiven ve ayakkabı giyiyordu ama kodumu da oturtuyordu adeta.



1991 - SFII
The World Warrior
1992 - SFII
Champion Edition
1992 - Super SFII
Turbo



1995 - SF
The Movie



1995 - SF
Alpha-Zero
1996 - SF
Alpha-Zero 2
1998 - SF
Alpha-Zero 3



1996 - Super
Puzzle Fighter
Turbo



1997 - Pocket
Fighter



- Combo'sunu tanımlarken estetik ve güzel kelimelerini kullanmak yerine abstırt ve komiği demek daha doğru olur. Gerçi dayağı yedikten sonra komik bir tarafı da kalmıyor bu durumun zira Seth sizi öyle hızlı öyle alıcı bir şekilde dövüyor ki sınırlı hayatına künftemek istiyorsunuz. Böyle her hareketinden sonra kahkaha atması, sizi yere düşürdüktün sonra kendini farklı yerlere ısnatıp sizin şaşkınlığına sürekli saldırdır durması insanlığını çıkarıyor.

Oyunun zorluk seviyesi dedik ya; oyun zor değil arkadaşlar, Seth zor. İlk oynadığınızda yenileceksiniz ona. İlk raunta değil belki ama ikincisinde muhakkak yenileceksiniz zira Seth, aynı KoF 94'teki Rugal gibi ilk raunta sakin dövünen, ikinci raunttaya deliren bir oyun sonu boss'u. Ama işte o da diğerleri gibi "yenilmez" değil sonuçta; aklı verdiği anlar oluyor. Hareketlerini ezberlediğinizde o ağızı yakalayıp combo'ları ardi ardına diyor ve işini bitiriyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak bazı karakterlerle daha kolay, bazılarıyla daha zor oluyor.

Eğer bir arcade kolumnuz varsa (Hani şu atarı salonlarında olanlardan.) şanslısanız fakat benim gibi gamepad ile oynamak zorunda kalırsanız işiniz gerçekten zor. Bu noktada seçtiğiniz dövüşüyü rahat kontrol edebilmek çok önemli zira Seth'i yenmek istiyorsanız agresif ve atak oynamalısınız.

Moves Guide

Oyundaki karakterlerden bazılarını dairesel hareketler yaparak, bazılarını ise bekletmeli hareketler yaparak kontrol ediyor, dövüştürüyoruz. Şöyle ki Ryu ile Hadoken atmak için analog kolla yarım daire + yumruk yapıyorum ama Chun Li'yle Kikoken atmak için kolu geriye çekip biraz bekletiyoruz, sonra ileri + yumruk yapıyorum.

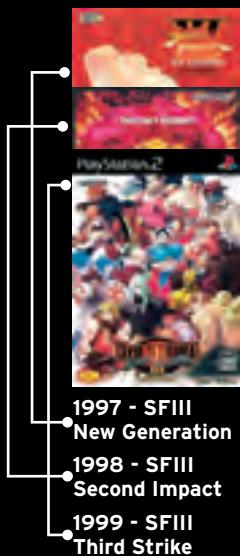
Ryu'yla Tatsumaki Senpukyaku (Yani atarı salonu adıyla "dep dep duket") yapmak için ters yarımdaire + tekme yapıyorum ama Chun Li'de

Hazanshu (Bacaklarını açıp pervane gibi döndüğü hareket.) yapmak için kolu aşağıda tutup bekletiyoruz, sonra yukarı + tekme yapıyorum.

Yani Ryu dairesel hareketler ile kontrol ediliyor, onun izdüzüüm hareketlerini yapan Chun Li ise



Blanka'nın, sonradan açılan kıyafeti ona biraz da olsa şirinlik katmış.



2007 - Super
Puzzle Fighter II
Turbo HD Remix

2008 - Super SFII
Turbo HD Remix



bekletmeli. Bu iki kontrol stilinden avantajlı olanı tabii ki dairesel stil. İstediğiniz hareketi beklemeden, çabucak yapabiliyorsunuz. Ken, Ryu, Akuma ve Gouken gibi karakterlerin öncelikli tercih edilme sebebi ise bu stildir. Bu karakterlere Sakura'yı, Dan ve Sagat'ı da eklersek Seth'i kolay yenebileceğiniz karakterleri de sıralamış oluruz böyledi.

Düşmanınla dövüş!

Seth'e gelmeden önce yapacağımız son maç, Fight Your Rival başlığıyla sunuluyor. Bu bölümde, oynadığınız karakterin düşmanı geliyor. Ryu'nun düşmanı Sagat, Ken'in düşmanı Rufus, Chun Li'nin düşmanı Vega; bütün dövüşülerin düşmanları bu bölümde karşılara çıkıyor. Dövüşmeye başlamadan önce rakibimizle yüzleşip gergin bir konuşma yapıyoruz. Dövüşe başladiktan sonra bile bu laf atmalar, tahrif etmeler devam ediyor. Akuma'yla oynarken yanardağ mekanında Ryu'la karşılaşduğum Fight Your Rival bölümümse, tek kelimle mükemmelidi.

Oyunu hangi dövüşüyle bitirdiğinize bağlı olarak gizli karakterler açılıyor; bitirdikten sonra izlediğiniz anime videolar (Prologue / Endings), tanıtım videoları (Special) ve sanat çalışmaları da (Artwork) açılıp Gallery'deki yerlerini alıyor. Tabii ki bu, tüm karakterlerle oyunu bitirmek zorunda olduğunuz anlamına geliyor. Sadece Arcade modu değil, Challenge modunu da bitirmelisiniz. Bu modda Time Attack, Survival ve Trial adında üç farklı bölüm var. Normal yada Hard zorluk seviyesinde oynayabildiğimiz bu bölümlerde ekstra içerikleri açabiliyoruz.

Giz Mahallesı

Tekken, Soulcalibur ve Virtua Fighter gibi üç boyutlu dövüş oyunlarında mekanlar güzel değildir pek; alanlar geniş ve boşlukludur. Gerçek bir dünyada değil de paralel evrende dövüşüyor gibi hissedersiniz. "Kaç yıldınız, burası neresi?" diye kendinize sorarsınız. Neden orada olduğunuzuza sala öğrenememeyiz. SFIV'te ise durum böyle değil; mekanlar size, oyunun adına yakışır güzellikte bir "sokak dövüşü" atmosferi sunuyor. Chun Li'nin mekanında dövüşürken oyundan kopup arkaya plani izlediğim ve bu nedenle raudun kaybettigim anlar çok oldu. Sert bir vuruşla rakibinizi yere düşürdündüz diyelim; o an arkadaş fotoğraf çekmeye çalışan Çinli çocuk dengesini kaybediyor mesela. Oradan geçmekte olan bisikletli adam yere düşüyor, seyyar satıcının tezgahı sallanıyor ve daha kim bılır gözümüzden kaçan neler oluyordur. Gece olduğunda ise arkadaki et lokantası kepenk katılmış oluyor. Karanlık boz sokaklarda sarhoşlar ve sokak köpekleri cirit atıyor. Diğer mekanlar da aynı mantıkla hareketli, etkilesimli ve tamamıyla detaylı hizırlandı. Bir dövüş oyunduda görebileceğiniz en güzel arka planlara sahip bu oyundur.

Oyunun güzellikleri sadecə arka planlarda sınırlı kalmıyor tabii; karakter animasyonları, görsel efektler ve sinematikler, her şey o kadar detaylı ve mükemmel hazırlanmış ki oynamanı birini izlemek bile en az oynamak kadar keyif veriyor. Ha, bir de şunu belirtmekten fayda var: İnternette izlediğim oyun içi videolar ile LCD televizyonda birebir tecrübe ettiğim SFIV arasında görsellik bakımından dağlar kadar fark var. Size tavyiyem, oyun yüksek çözünürlülük bir ekranda oynayana / izleyene kadar eleştiri hakkınızı saklı tutmanız. Oyunun PC versiyonunun çıkış tarihine kadar sabredin; kesinlikle beklediğinizde de gelecek! You win, Perfect and GAME OVER... X

Kızlar Tuvaleti



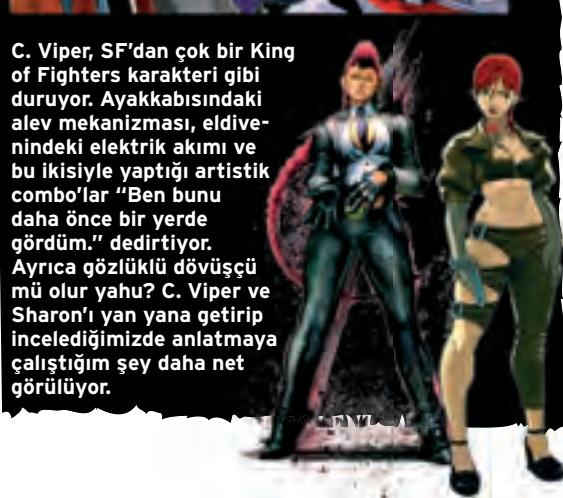
Oyunda toplam beş kız karakter var; Chun Li, Cammy, Sakura, Crimson Viper ve Rose... Hepsi seyrine doym olmayacak güzellikte modellenmişler. İyi de dövüşüyorlar ama mevzu, onları kontrol etme ve hareket çeşitliliğine gelince C. Viper ve Rose sınıfta kalıyor maalesef.



EX demisken; bu oyun aynı zamanda ilk üç boyutlu SF oyundur. SFIV'de bu oyuna benzerlikler gösteriyor. Akıcı hareketler, birbirine kolayca bağlanan combo'lar gibi... Ayrıca EX serisindeki tüm yeni karakterler SFIV'e adapte edilebilecek kadar iyi tasarlanmıştır. Yukarıda saydım karakterlerin yanında Garuda'yı, D. Dark ve Skullomania'da SFIV'te görmek isterdim aslında.



C. Viper, SF'dan çok bir King of Fighters karakteri gibi duruyor. Ayakkabısındaki alev mekanizması, eldivenindeki elektrik akımı ve bu ikisiyle yaptığı artistik combo'lar "Ben bunu daha önce bir yerde gördüm." dedirtiyor. Ayrıca gözlüğü dövüşü mü olur yahu? C. Viper ve Sharon'ı yan yana getirip incelediğimizde anlatmaya çalıştığım şey daha net görülmeliyor.



STREET FIGHTER IV

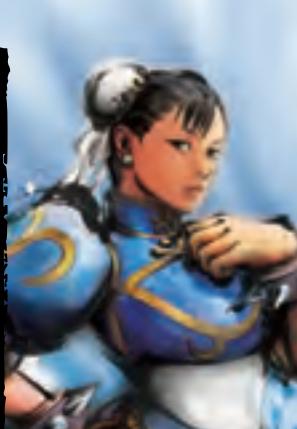
ARTI Grafikler, efektler, artwork'ler, seslendirmeler, sunum; aklınıza ne geliyorsa hepsinin başına "mükemmel" kelimesini koyun

EKSİ Street Fighter IV'e yaklaşmayan yeni karakterler, Seth'in insani deliye döndüren zorluk seviyesi

YAPIM Capcom
DAGITIM Capcom
TÜR Dövüş
DIĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.streetfighter.com
TÜRKİYE DAGITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Daha önce yapılmış 3D dövüş oyunlarına benzeyen, tarz sahibi grafikleri ve sunumu ile onları tek kaleme silip atacak kadar mükemmel bir dövüş oyunu bu. Yeni eklenen karakterler de mükemmeliyetten nasibini alsayıdı LEVEL tarihinde 10 puan alan ilk oyun olacaktı.

9,5



CHUN-LI
Senretsu Kyaku
Sol, Sol, Saç, Sol, Saç +
Tekme



SAKURA
Karu Ichiban
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı, Sol-
Aşağı, Sol + Tekme



CRIMSON VIPER
Emergency Combination
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk



EL FUERTE
El Fuerte
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı, Saç-
Aşağı, Saç + Tekme

Burst Time
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk,

Haru Ranman
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı, Sol-
Aşağı, Sol + Tekme, Tekme, Tekme Yumruk, Yumruk

El Fuerte Flying
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı, Saç-
Aşağı, Saç + Tekme, Tekme, Tekme

REHBER / SÜPER VE ULTRA HAREKETLER



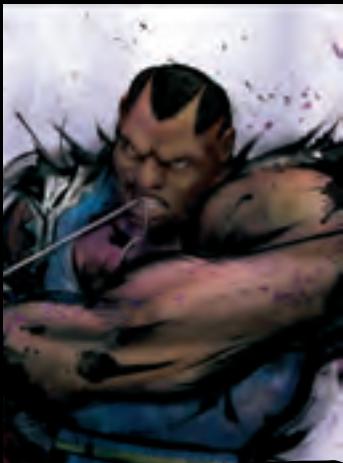
FEI LONG
Rekka Shin Ken
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk



ZANGIEF
Final Atomic Buster
Sol, Sol-Aşağı, Aşağı, Saç-Aşağı,
Saç, Saç-Yukarı, Yukarı, Sol-
Yukarı, Sol, Sol-Aşağı, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk



SAGAT
Karu Ichiban
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı, Sol-
Aşağı, Sol + Tekme



BALROG
Crazy Buffalo
Sol, Sol, Saç, Sol, Saç + Yumruk
ya da Tekme



RYU
Shinkuu Hadoken
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk



BLANKA
Grand Shave Rolling
Sol, Sol, Saç, Sol, Saç + Yumruk



AKUMA
Shun Goku Satsu (Süper)
Hafif Yumruk, Hafif Yumruk, Saç,
Hafif Tekme, Sert Yumruk



KEN
Shoryureppa
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk

Metsu Hadoken
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk,
Yumruk, Yumruk

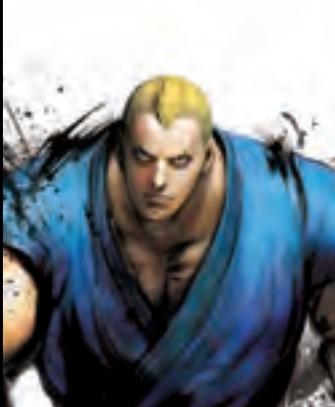
Lightning Cannonball
Sol, Sol, Saç, Sol, Saç + Yumruk,
Yumruk, Yumruk

Shun Goku Satsu (Ultra)
Hafif Yumruk, Hafif Yumruk, Sol,
Hafif Tekme, Sert Yumruk

Shinryuken
Aşağı, Saç-Aşağı, Saç, Aşağı,
Saç-Aşağı, Saç + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



GUILE
Double Somersault
Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme



ABEL
Musin
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Somersault Explosion
Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme,
Tekme, Tekme



GEN
Jyakoha
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme

Ryukoha
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme, Tekme, Yumruk



D4N
Hissho Buraiken (Super)
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Yumruk

Legendary Taunt
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme

Shisso Buraiken (Ultra)
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme, Tekme, Yumruk

Street Fighter IV'teki karakterlerin tüm hareketlerini yazarsak
10'larca sayfaya ihtiyacımız olur. Bu nedenle karakterlerin sadece
süper ve ultra hareketlerini listeleyelim dedik. Buyurun...



DHALSIM
Yoga Inferno
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Yoga Catastrophe
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



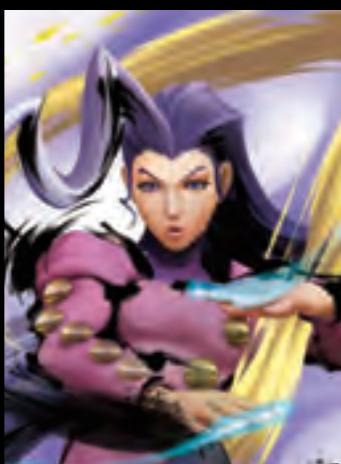
VEGA
Flying Barcelona Special &
Rolling Izuna Drop
Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme ya
da Yumruk

Bloody High Claw
Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme,
Tekme, Tekme ya da Yumruk



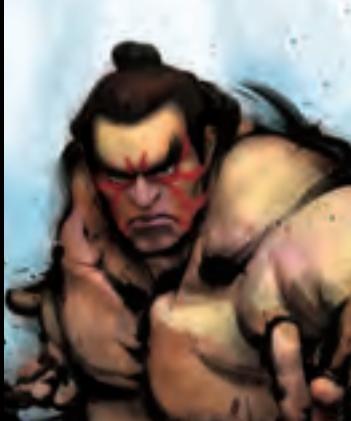
CAMMY
Spin Drive Smasher
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Tekme

Gyro Drive Smasher
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Tekme, Tekme,
Tekme



ROSE
Aura Soul Spark
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Illusion Spark
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



E. HONDA
Onimusou
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk

Super Onimusou
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



RUFUS
Spectacular Romance
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Space Opera
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



GOUKEN
Forbidden Shoryuken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Shin Shoryuken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



M. BISON
Knee Pres Nightmare
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Tekme

Nightmare Booster
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Tekme,
Tekme, Tekme

Siyah Tercüme
herkes davetli bu yarışmaya
Mu Yazar Yarışması
ve

LEVEL

tom of the Day

Action-Day Forecast

Ayrıntılı Bilgi

www.level.com.tr

Mirror's Edge

Grand Theft Auto IV

Metal Gear Solid 4



Cryocopter'ler adalarına yaraşır bir şekilde düşman araçlarını dondurabiliyor.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Kendini ciddiye almayan bir oyun

Xbox 360

Bu oyun için "Oyun neşelidir, kendini ciddiye almıyor, o zaman oynaması da çok kolaydır" diye düşünmeyin. Kara, hava ve deniz olarak rol değiştiren üniteler sayesinde oyunda stratejik çeşitlilik var. Pek çok açıdan klasik RTS olsa da oyuna üçüncü taraf olarak Japon İmparatorluğu'nun dahil edilmesiyle dengeler tamamen değişmiş durumda. Sözü hiç uzatmadan sadeed gelelim, Xbox 360'da RTS oynanır mı, oynamırsa nasıl oynanır? Ayrıca grafikler ve sesler nası? Valla oyuncunun grafikleri PC ile kıyaslandığında iyice bulanık kalıyor. Ünite detaylarını seçmek pek mümkün değil; hoş, PC'de de üniteler arzu ettiğimiz kadar detaylı değildi; ama bu durum Xbox 360'da ve geniş ekran LCD'de iyice ortaya çıkıyor. Efectler iseambaşka, Tesla Trooper'ların elektrik akımları, düşman

üssünü mahveden süper silahlardır, su efektleri ve patlamalar harika; oyuncunun grafiklerinin yüz aksi bunlar!

Gamepad'le strateji> Hardcore bir PC oyuncusu olarak konsollarda ne RTS, ne de FPS oynamayı hiç sevmiyorum. Geçenlerde Tom Clancy's EndWar çıktı da sonunda "Vay be!" dedim, ne güzel kontrol sistemi! Mikrofon - gamepad ikilisini bir arada kullanıp hızla ve etkili bir şekilde oyun oynamak harika bir değişiklik oldu. Konsollarda ve hatta PC'de yeni bir tür RTS doğdu diyebilirim. Bu kontrol sistemi yeni oyunculara kullanılırken konsollar da RTS için umut var demektir. RA3 için de yapılan açıklamada konsollara özel bir kontrol sistemi üzerinde çalıştığını duymuş, biraz meraklanmıştır. Beklentim pek de büyük değildi, iyi ki de değilmiş. Olay, tek tuşla açılan dairesel bir menü ve bu menüye eklenen farklı tipte üniteleri seçebilme özelliği olmuş. Bütün özel güçler, teknoloji geliştirme, ünite basma ve grup seçme işlemleri buradan hızla bir şekilde halledilebiliyor. "Tık tık tık" diye işinizi görüyorsunuz, hiç de fena değil. Ama sorun zaten üs yönetimi değil, grup seçimler bu menü sayesinde başarılı olsa da ekranda gördüğünüz ünitelere tıklayıp doğru üniteleri doğru düşmanlara saldırtmak veya ileri - geri az hareket ettirip mikro yapmak

problem teşkil ediyor. Neden konsolla klasik RTS olmaz? İşte bu yüzden olmasın! Oyunda toplayekun güçlerimizi X'e çift tıklayarak "seçmek", yine A'ya çift tıklayarak "Attack Move", yani "yürü", yürürken de yolunun üzerine düşman varsa "dur, öldür ve yoluna devam et" komutunu rahatlıkla kullanabiliyoruz. Sorun şu ki bu oyun Red Alert 2 değil...

Kaynak toplama> RA2 ile RA3 farklarından biri de, kaynak toplama sisteminin hadnim edilmiş olması. Oyunu konsola da çıkarmayı başından beri planladıkları için, alış sevdigimiz klasik Harvester'lı kaynak toplama sistemini ortadan kaldırılmıştır. Artık madenin önünde belirlenen yere rafineri koyuyoruz, kamyonumuz giriyor, maden dolu çıkarıyor, bunu tekrarlıyor, tekrarlıyor ve tekrarlıyor...

Uzun sözün kısası Red Alert 3, Xbox 360'da, PC'de olduğundan daha zayıf bir oyun. PC'de dönüşebilen üniteler ve stratejik çeşitlilik bu açıları kapa-

BANZAI!!
Japonların ayısı köpeği falan yok, Bushido'su var!
The way of the samurai oss...Kılıç çekip koşarak dalyorlar valla.

tiyordu. Oynamabilirliği gamepad'e rağmen iyi sayılar, ama RA3'ün güçlü yanı olan mikro ağırlıklı multiplayer oyuncular için yetersiz. Deneyip bir süre eğlenebileceğiniz kaliteli bir oyun ama türü sevmiyorsanız çok bir şey kaçırmış sayılmazsınız. ☺

alternatif



8,5

TOM CLANCY'S ENDWAR

Gerçek savaş atmosferi yaşamak istiyorsanız Tom Clancy's EndWar, modern savaş konsollarına taşıyor. Sesli kontrol şemasıyla konsolda RTS'leri oynanır hale getiren ve gelecek için umut vadeden bu devrimsel oyunu mutlaka denemelisiniz.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

ARTI Sağlam efectler, ünite çeşitliliği, esnek ünitelerle stratejik çeşitlilik, kolay grup seçimi ve ünite üretimi

EKSİ PC'dekinden zayıf grafikler, konsol kontrollerinin oyunun gerektirdiği mikro yapmaya uygun olmaması

YAPIM EA Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜRK STRATEJİ
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB www.redalert3.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

RTS seviyorsanız PC'de oynayın, "ille kon solla istiyorum" derseniz alışılmışın dışına çikan EndWar'u deneyin. Yok, hala klasik RTS diye tutturursanız siz o zaman Red Alert 3'e havale ederim çünkü PC'dekinden grafik ve oynamabilirlik açısından geri kalıyor.

7

UCAN GEYIK İSTİYORUM AMA UCAN AYIM VAR



Gözlerinden işin çıkartan robotları ve işinden katanalarıyla Japon piyadeleri, paraşütü ayılarıyla Ruslar ve iri göğüslü komandolarıyla Amerikalılar... Bir Hollywood komedi / bilim kurgu filminden fırlamış gibi... Yüksek kalitede bir oyunda kolay kolay bir kadar makara bulamazsınız.



SKATE 2

Kayma hakkımız elimizden alınamaz!

Spor oyunları piyasası bir garip sevgili okurlar. Bir - iki firma alıyor sazi eline ve yıllar boyu süren bir tekelleşmenin (Çoğunlukla "çiftleşme" oluyor. Kelime esprisi değil; vallahi...) mimarı oluyor. Zaman ilerledikçe ve bu firmalar her yıl kendilerini geliştirdikçe de hiçbir yapıyı ekibi o türde bir oyun üzerinde çalışmaya cesaret edemiyor. İşte bu yüzden yillardır PES'ten ve FIFA'dan başka futbol oyunu oynamıyoruz. Ancak yeri geliyor; hakimiyeti elinde bulunduran taraf hafif hafif tökezlemeye başlıyor ve tam bu sırada girişimci bir firma "Gardı indi saldırın" dierek piyasaya atılıyor. NBA 2K serisinin doğusu çok iyi bir örnektir buna; NBA Live serisinden başka seçenekimiz yokken ve "Bundan daha iyisi olmaz herhalde" derken karşımıza çok daha iyi bir alternatif çıktı. Zira Live serisi hatalarına devam ediyor ve can sıkıcı özellikleri her yıl, hiç el sürülmeden karşımıza çıkıyor. 2K Games de bu fırsatı değerlendirmeyi başardı.

Kaykay oyunları pazarında da hemen hemen aynı senaryoya karşılaştık. 1999

PlayStation 3



yılında PSOne'a çıkan ilk Tony Hawk oyunu Tony Hawk's Pro Skater ile Tony Abi altı - yedi yıl, hiç fire vermeden krallığını korudu. EA, Street Sk8er ile daha o dönemlerde Tony Hawk'a kafa tutmaya çalışmış ama başarılı olamayarak çok uzun bir süre sessizliğe gömüldü. Ta ki Tony Hawk: Proving Grounds, American Wasteland ve Project 8 ile kan kaybindan ölmeye yakın bir hale gelene kadar... İşte tam o anda hançeri sapladı EA ve ilk Skate'i geçen yıl kaykay bağımlılarının beğenisine sundu. Her ne kadar ilk Tony Hawk kadar akıcı kontrollere ve kaliteli animasyonlara sahip olmasa da Skate, yeni nesilden Tony'nin adını silip attı ve daha toparlanmasına fırsat vermeden EA, Skate 2'ye bizi buluşturdu.

Eski kafalıyım> 2007'de, Skate'ı oynamaya başladığında çılgıncı ziplama tuşunu aradım. Meğer boşuna arıyorum. Sevgili EA, Tony Hawk'ta alıştığımız kontrol sistemini altüst ederek gamepad'ın sağ Stick'i ile ziplamamızı ve diğer birçok trick'i yapmamızı buyurmuş. Ne büyük risk! Ben "Kontrol sistemini kesin Skate 2'de değiştirir" diyordum; yok, değiştirmemişler. Halbuki hazır Tony Hawk da piyasada yokken, oyunun akıcılığını "normal" kontrollerle

artırabilirlerdi. Bazı mecralar, Stick ile ziplamanın ve diğer trick'leri yapmanın daha kullanışlı olduğunu söylüyorlar. Hızlanma tuşu olan X ve Stick alt alta ve aralarında yaklaşık 3 cm var. Diyecek bir şey bulamıyorum. Neyse...

Değiştirilmeyen bir başka şey de şu olmuş: Tony Hawk serisinde, kontrol ettiğiniz her kaykaycının detaylı bir şekilde kategorize edilmiş skill'leri bulunur. Böylelikle her karakterin yetenekli olduğu farklı alanlar mevcuttur. Hadi ilk Skate'te skill'lerin olmamasını anlayabilirim ama Skate 2'ye bu özelliğin eklenmemesi pek kabul edilebilir bir şey değil. Her arabanın aynı hızda gittiği bir yarış ya da tüm futbolcuların bir örnek olduğu bir futbol oyunu düşünün. Hoş olur muydu? Hiç sanmıyorum.

Karakter yaratma bölümünde... Ayni tas, aynı hamam. Her şey en yüzelsel haliyle hazırlanmış. Ayrıca yaratığınız surat ve vücutlar gerçekçi bile durmuyor. İşin tek hoş tarafı kiyafetler; giyecek epey seçenekiniz var. Bir de -çoğunuza ne kadar ilgilendirir bileyim mi?

alternatif

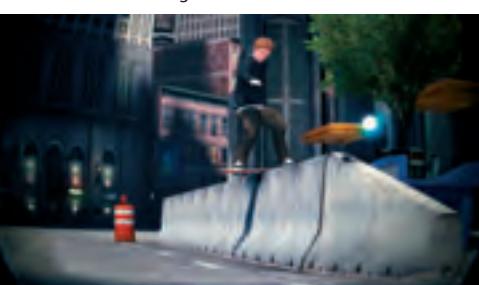


TONY HAWK'S PROVING GROUND

İlk Skate ile hemen hemen aynı tarihte piyasaya çıkan Proving Ground, Tony Hawk serisinin son fiyaskosuydu. Ama eğer "Ne olursa olsun; ben Stick'le ziplamam arkaadaşım, Tony Hawk candır" diyorsanız bu oyun sizin için en yeni alternatif.

artık dışı kaykaycılar da yaratabiliyorsunuz. Kisacısı EA, her oyununa The Sims'teki karakter yaratma bölümünü copy / paste yapmaya devam ediyor.

Sunum delisi değilim> EA her şeyi mahvetmiş sanmayı; onun da başarılı olduğu alanlar var. Mesela sunum... Oyunu New Career seçeneği ile başladığınızda yaklaşık 10 dakikalık, kısa metraj, Hollywood standartlarında bir film izliyorsunuz. Film hem sizi oyun başlamadan önce isıtıyor, hem de kontrol edeceğiniz karakterle



"Şunu şöyle gölgeye çékeyim de bi' piknik yapalım hacı"



A J A N D A



SAYI: 142
SAYFA: 16

Allah aşkına; bir insan kafa üstü
böyle mi döşer... Uzaylı mı bunlar?

BUYRUN SOUNDTRACK'E

- # "Uptown Top Ranking" - Althea & Donna
- # "Anubis" - Anubis
- # "The Dull Blade" - ASG
- # "I Want A Snake" - Awesome Snakes
- # "Symptom Of The Universe" - Black Sabbath
- # "Shockwave" - Black Tide
- # "Stay On Or Die" - China Creeps
- # "Addictive" - Cut Chemist
- # "Beneath The Wheel" - D.R.I.
- # "Go Ahead On" - Dayton Sidewinders
- # "Heroes Of Our Time" - Dragonforce
- # "Show Down" - ELO
- # "Collarbone" - Fujiya & Miyagi
- # "Step In The Arena" - Gang Starr
- # "I'da Called You Woody, Joe" - Gaslight Anthem
- # "She Wore Rat Skin Boots" - Goons Of Doom
- # "Piglets" - Guilty Simpson
- # "They Fall Apart" - High Tension Wires
- # "Freewheel Burning" - Judas Priest
- # "S.K.A.T.E." - Korrupted Hoodlums
- # "Cold Beats" - Koushik feat. Percee P
- # "Rock The Bells" - LL Cool J
- # "Guilt By Association" - Louis XIV
- # "Weakness" - McRad
- # "For Kristoffer" - Money Your Love
- # "Eat The Rich" - Motorhead

HELAL OLSUN!



Şu an ne yapıyorsanız durun ve bir şekilde Selda Bağcan'ın yorumadığı İnce İnce Bir Kar Yağar şarkısını dinleyin. "Nasıl yanı?" diye sormayın; dinleyin. Dinlediniz mi? Şimdi sıkı durun: Bu şarkı Skate 2'nin piyasaya çıktıktı gün yayımlanan, resmi trailer'in müziği. Yok, şaka yapmıyorum. Oyunun soundtrack'inde de mevcut bu şarkı ancak başka bir isimle. Oyunda ismi Oh No - Heavy olarak geçen bu eserin umarım telif hakları Selda Hanım'a ve diğer ilgili kişilere ödenmiştir. Bu arada parçanın muhteşem olduğunu da belirtmeliyim; günümüzde "Rock yapıyorum biz" diye geçenin çoğu grubun bu kadar sağlam rock şarkısı yok.

hali karşımızda. Karakterler düşmüyorken, affedersiniz kollarını ve bacaklarını birbirine dolayarak bir panayır şovu yapıyorlar adeta. (Çok esneler美妙.) Aynı şekilde, kaykaydan inip yürümeye başladığımızda da kontrol ettiğimiz karakterin yürümediğini, -yne affedersiniz- bir öküz gibi bacaklarını sürüdügüne görüşorusunuz. Ancak her şeye rağmen, koca bir şehirde kaykaya bağımlı olmadan dolaşabilmek oldukça eğlenceli.

"Yürümek" demişken; Skate 2'nin piyasaya çıkarken en çok gözüme sokmak istediği yeniliği, dolaştığımız her alandaki, -mantık çerçevesinde- her türlü eşayı / objeyi hareket ettirip yerini değiştirebilme olanağı sunması. Tun Bun Şuntuna, sevgili "yazılıarda atışma partnerim" Kasım 2008 sayımızda bu özellik dışındaki hiçbir yeniliğin, gerçek anlamda bir yenilik olmadığını öngörmüştü. Helal olsun ona; gerçekten de etrafa gördüğünüz objelerin yerini oynatmanın ve birkaç tane yeni trick'in dışında, Skate 2'deki "2" ibaresine anlam katacak bir yenilik yok oyunda. "Multiplayer modlar belki kurtarı" derseniz ona da değineyim. Tuna o dönemde Hall of Meat'ten söz etmişti. Bu modda koca bir rampadan kayarak Porraستurvat oynuyorsunuz. (Porraستurvat'ı bilmeyenler hemen internette ufak bir araştırma yapınsanız.) Hall of Meat'in dışında iki multiplayer daha var oyunda: Spot Battle ve SKATE. Spot Battle'da herkes sırayla, üç

yakınlaşmanızı sağlıyor. Bu karakter hapisten yeni çıkıyor ve sokakları polisler tarafından sıkı korumaya alınmış, kaykaycılara nefes aldırmayan bir şehirde hayatı tekrar başlıyor. Yani bir GTA masalı bu sevgili okurlar. Şehirde türlü görevlerle, türlü maceralar içinde, kaykayınızı konuşturmak serbest. Buradaki asıl nokta şu; eğer EA bu kısa metraj film yerine bildiğimiz takoz giriş videolarından birini koysayıd -başka oyular için olmasa bile- Skate 2 için bu büyük bir talihsızlık olurdu.

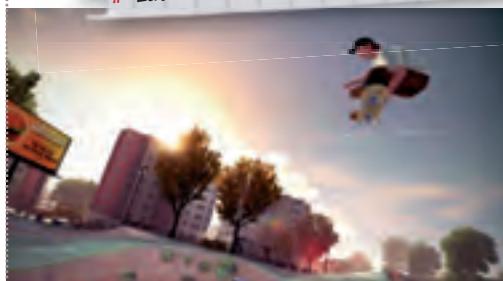
Skate 2'nin -sunum gibi- Tony Hawk'a göz açtırmayacak olan bir başka üstün özelliği de gürselliği. Skate'te grafikler iyiydi; doğal olarak Skate 2'de daha iyi. Fakat grafikler bu kadar iyiken karakter animasyonları nasıl kötü, nasıl... Hadi kayma animasyonları fena değil ama yere düşüş animasyonları... "Rezalet" kelimesi bu noktada yardımcı oluyor bana. "Ragdoll" dediğimiz mevzuunun abartılı



3

mod

Skate 2'de üç adet multiplayer mod bulunuyor.



5

sene

Oyunun senaryosu, ilk oyunun bittiği noktadan beş yıl sonrasını konu alıyor.

100

çesit obje

Şehirde dolaşırken, etrafınızda 100 farklı çeşit objeyi hareket ettirebiliyorsunuz.

SKATE 2

ARTI Kaliteli senaryo sunumu ve grafikler, başarılı soundtrack, oyundan çıkmadan eşyaların yerini değiştirebilme imkanı

YAPIM EA Black Box

DAGİTİM EA

TÜR Spor

DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB skate.ea.com

TÜRKİYE DAGITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

EKSI Kötü animasyonlar, hantal kontrol sistemi, dışa dokunur yenilik içermemesi, karakterlerin skill'lerinin olmaması

İLK oyundan çok daha fazlasını sunmayan
Skate 2, Tony Hawk'ın sesinin çıkmadığı bu dönemde kaykay aleminin insanlarını -tam olarak olmasa da- tatmin edebilecek bir yapımdır.

7



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

İkinci Dünya Savaşı'nda ikinci perde...

Yıl 2008 olmuş ancak savaş hala devam ediyordu. Sonu gelmek bilmeyen, bu nedenle de her geçen yıl on binlerce insanın ölümüne neden olmaya devam eden İkinci Dünya Savaşı, 2008 yılının sonrasında yeniden alevlenmişti. Ben de bu savaşın takıtlı askerlerinden biri olarak evimde boş boş oturamazdım tabii ki. Aslında evimde boş boş oturmuyor, ellerim bağlı bir şekilde ölümle burun buruna duruyordum. Beni konuşutmak isteyen düşman askerleri, gözlerimin önünde silah arkadaşımın boğazını kesmişti.

İTİRAF



Daha önce de defalarca söylediğim gibi, İkinci Dünya Savaşı konseptine hasta olan biriymen ve sırıf bu yüzden bir oyunu diğerine tercih edebilirim. Aynı paralelle WaW'u da MW'dan üstün tutuyordum ancak MW'yu ikinci kez oynadıktan sonra fikrimin değiştiğini itiraf etmem gerekiyor. Oyunun senaryosu, gidişatı ve bana hissettirdikleri, 1940'lara olan bağlılığını biraz olsun zedeledi diyebilirim. Anlaşılan siyah - beyaz dönemden biraz sıkılmışım ve hayatma renk katmam gerekiyormuş.

Bense çaresiz bir şekilde sıramı bekliyordum ki Kiefer Sutherland'in güven veren sesini duyдум.

Hikayenin devamı...> Açıktası bu hikayenin birazını iki ay önce de anlatmış olduğum için parça parça ilerleyeceğim. O halde şöyle devam edeyim: World at War'u oynamaya başlarken İkinci Dünya Savaşı temاسına olan hayranlığımın sağladığı pozitif bir hava olmuştu. Bu yüzden Modern Warfare'in başarısını görmezden gelmiş, oyunun bana verdiği tatmin duygusunu yok saydım. Ancak geçen bir hafta içinde MW'yu baştan sona bir kez daha oynadığımda hata yaptığımı anladım. Aslında buna "hata" denmez, "göz kamaşması" gibi yumatılmış bir özleştiri denebilir. Sonuça iki oyunu aynı dönemde oynayarak daha iyi tartma şansı yakaladım. Neyse; ben yine İkinci Dünya Savaşı'ma geri döneyim,

A J A N D A



SAYI: 143
SAYFA: 32
PUAN: 9,5

PlayStation 3

OFFICER
LOCKE

Oyunda üçüncü bir karakter daha var ancak bu karakteri sadece bir bölümde, Japon gemilerine saldırırken kullanıyoruz.

a l t e r n a t i f



9,4

LEVEL puanı
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
Taze taze yeniden oynamışken bir kez daha hayran kaldığım Modern Warfare'ı World at War'a en iyi alternatif olarak sunmak isterim.

İtirafıma sonra devam ederim.

WaW'da Er Miller'in ve Er Petrenko'nun, İkinci Dünya Savaşı'ndaki paralel hikayelerini canlandıryorum. Miller, Gilbert Adaları'nda başlayan hikayesi boyunca Japon askerlerine karşı mücadele ediyor ve Roebuck'ın yönlendirmeleri ekibine en fazla katkıyı sağlayan asker olmaya çalışıyor. Petrenko ise ölümün kıyısına kadar geldiği savaşta, -kendisi gibi ölüdüğü sanılan Reznov'un verdiği sniper ile savaşa yeniden ortak oluyor. Birbirinden etkileyici ve tedirgin edici iki sahneyle başlayan bu iki senaryo, daha ilk dakikadan oyunun içine çekiyor bizi. Treyarch'ın bu oyunda yaptığı en iyi şey de bu sanırım. Nice FPS'ler gördük ki görsel kalitesinin ya da diğer özelliklerinin

yanına "atmosfer" katkısı sağlayamayanca hiçbir anlam ifade edememiştir. WaW ise diğer konularındaki başarısını atmosferiyle birleştirerek kusursuz bir yapılm olma yolunda büyük bir adım atıyor.

Bundan sonrasıya klasik ve eğlenceli Call of Duty oyun yapısından ibaretaslında. İki senaryo boyunca silah arkadaşlarımla birlikte savaşıyor, düşman topraklarında yol alıyoruz. Bizi sürekli destekleyen ve arkamızı kollayan silah arkadaşımız, kritik yerlerde bizim hamle yapmamızı bekliyor ve ondan sonra yola devam ediyor. Oyunun gidişatı boyunca karşılaşduğum bazı sahnelerse beni fazla etkiledi. Savaş sırasında -her iki karakterin senaryosunda da- dara düştüğüm ve tek başına kurtulmanın mümkün olmadığı anlar oldu. "Bir hata mi yaptım?" ve "Ölüyor muyum?" gibi sorular seri bir şekilde zihnim-





de sıralanırken bir anda beni hayatı döndüren, ülkem için yapabilecek daha fazla şeyim olduğunu hissettiğen arkadaşlarım yetişıyor imdadıma. Yetişiyorlar yetişmelerine ancak o an yaşadığım panik, oyuna daha fazla bağlanmamı sağlıyor.

Bir yıl öncesiydi...> Arada MW'yu da oynayınca hatırladım ki bahsettiğim bu sahneler birer yenilik değil aslında. Günümüz dünyasının sorunlarına paralel bir senaryoya sahip olan MW'da da bu tip sahneler mevcuttu. Askere gitmek olmanın verdiği stres dönemde oynadığım MW'nun bu tip detaylarını unutmuş olmam, askerliğin benden alıp götürdüğü tek tük şeyleşen biri olsa gerek. Yine paralel senaryoların birbirini tamamladığı ve heyecanın bir an olsun azalmadığı oyunda, birçok kez ölümle burun buruna geliyor ve bir şekilde kurtulmayı başarıyorduk. Bu nedenle WaW'un MW'dan farklılaştiği en belirgin özellik, işlediği konudan fazlası değil aslında.

Yeniden oyuna dönecek olursam, oyuncunun PlayStation 3 versiyonunda karşılaştığım ve hepinin de tahmin edeceğii zorluktan bahsetmek isterim. Her ne kadar konsollarda FPS oynamasına

World at War'un kendine has silahlarının başında alev makinesi var.

karşı çıkmayan biri olsam da WaW'u klavye & mouse ikilisiyle oynadıktan sonra gamepad'e bir an olsun katlamadım. Nerede o milimetrik nişan alma kabiliyetim, nerede o metrelerce uzaktan sadece kafasını görebildiğim düşmanı vurma yetimi... Hepsi bir anda yok oldu ve düşmanları sadece bellİ bir mesafeden rahatça öldürürebilen bir askere dönüştüm. (Üç adet "bir" kullandığım bu cümleme "birdirbir" adını veriyorum.) Eğer WaW'un ilk olarak PS3 versiyonunu oynuyor olsam bu kadar dert yanmadıdım ama PC'den PS3'e geçiş hiç de hayırlı olmadı benim için. Ayrıca her zaman için kullanışız olduğunu düşündüğüm L3 ve R3 tuşlarına "koşmak" ve "yakın saldır" fonksiyonlarının atanması, bu iki fonksiyonu



zorunda kalmadıkça kullanmamama neden oldu.

PS3'ün WaW için gözler önüne serdiği bir diğer kusursa (aslında birçok PS3 oyunduda rahatsız eden bir durumdu bu.) anti-aliasing desteğinin bulunmaması. PC'de müthiş grafikler eşliğinde oynadığım oyun, PS3'te rahatsız edici bir görsellikle karşıladı beni. Yine PC'den PS3'e geçişin sıkıntısını mevcut anlayacağınız.

Oyunun PS3 versiyonunun bize sağladığı en büyük kolaylık, multiplayer konusunda bizi hiç mi hiç uğraştırmaması. Oyunun senaryosunu bitirdiğiniz ya da arada sıkılık başkallarıyla takılmak istiyorsanız derhal multiplayer bölümne giriyor, istediğiniz modu seçiyor ve zaman kaybetmeden çatışmaya giriyorsunuz. Oyunda yer alan modlarda söyle: Boot Camp, Capture the Flag, Domination, Free For All, Ground War, Headquarters, Sabotage, Search and Destroy, Team Deathmatch, Veteran, War. Ayrıca oyuncun co-op modu da bulunuyor ve oyunu tek bir ekran da dört kişi oynayabiliyoruz. Ofiste bu özelliği de denemek istedim ancak dört parça bölünmüş bir ekran da CoD oynamak... Hiç gerek yok.

WaW, konsol versiyonunun getirdiği olumsuzlukları bir kenara bırakınca mükemmel bir İkinci Dünya Savaşı FPS'si olarak nitelendiriliyor tarafımdan. (Basın açıklaması tadında...) Belki nişan almak zor, belki PC versiyonuna göre görsellik bir adım geride ama atmosferiyle oyuncuyu kendine bağlayan bir oyundur. E, bir de benim gibi İkinci Dünya Savaşı'na hayransınız...

1 dakika
Gamepad ile multiplayer'a tahammül edebildiğim süre.

3 oyuncu
World at War, Treyarch'in seri için hazırladığı üçüncü oyundur.

95 puan
Oyunun PC versiyonuna verdığım puandır; pişman değilim.

1574816 zombi
Oyunu bitirdikten sonra açılan bölümde üstümüze gelen zombi sayısı.

NACHT DER UNTOTEN



Oyunun tek kişilik senaryosunu bitirince -Modern Warfare'ın sonundaki VIP bölümünü- gibi bir mini oyun açılıyor. Nazi Zombies adlı oyunda birer zombiye dönüşen Nazi askerlerine karşı mücadele ederek hayatı kalmaya çalışıyoruz. Bu oyuncun Modern Warfare'dakinden farkı hayatta kalabilidiginiz sürece devam etmesi. Tek kişilik senaryo boyunca toplayacağınız Death Card'lar, sonu gelmeyen bu zombi akınında kullanılabilir gibi zombilerden de düşebiliyor.



Karanlığın içinden çıkış gelen düşmanlar, anlık korkular yaşanmasına neden oluyor.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

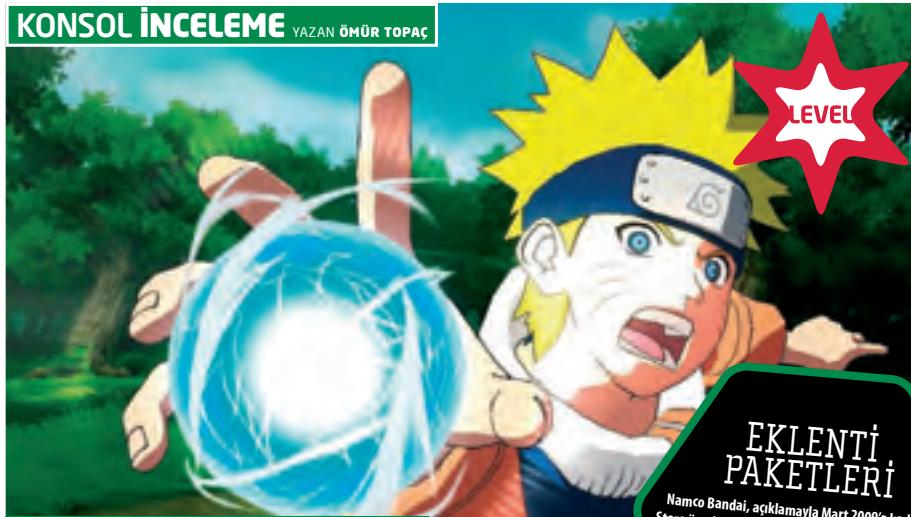
ARTI Başarılı sunum, animasyonlar, ses, atmosfer

EKSI Zaman zaman zorluk çıkarıcı yapay zeka, PC'ye kıyasla grafiklerinin kötü olması

YAPIM Treyarch
DAGITIM Activision
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, Xbox 360, Wii, DS
WEB www.callofduty.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

World at War, Modern Warfare ile birlikte serinin en iyi iki oyundan biri. Ancak oyuncun PC versiyonuna göre kontrol ve grafik açısından bir adım geride kaldığı aşikar. Yine de bu konuya büyütmüyorum ve oyuna hak ettiği puanı vermek istiyorum.

9



Oluşturacağınız Chakra sizin özel Jutsu hareketlerinizi yapmanız için en önemli kaynağınız. Onu kontrol etmeyi öğrenmelisiniz.



EKLİ PAKETLERİ

Namco Bandai, açıklamaya Mart 2009'a kadar PSN Store üzerinden Ultimate Ninja Storm için tasarılmış sekiz eklenti paketini ücretsiz sunacağını belirtti. Bu eklenti paketlerinin her birinde yeni bir destek karakteri ve yeni bir tek kişilik görev buluyor.



Boss dövüşlerini unutamayacaksınız.

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

Ben bir küçük ninjayım

Bazı oyunlar vardır, üzerine yazı yazmak büyük sorumluluk ister. Oyundaki karakterin ya da konunun o kadar çok hayranı vardır ki, yazacağınız her kelimeyi en az on kez düşünürsünüz. İşte bir Naruto oyununu yazmak da tam böyle bir şey. Bilmeyenler için kısa bir giriş yapalım. Naruto, 1999 yılında Masashi Kishimoto usta tarafından yaratılmış bir Japon çizgi roman karakteri. 2002 senesinde anime (bkz: Japon çizgi film) serisine de başlayan Naruto bugüne kadar dokuz sezon yayınlandı ve bugünden de Naruto: Shippuden ismiyle yayını halen devam ediyor. Çizgi roman, televizyon, sinema filmi, video oyunları, kart oyunları derken... Anlayacağınız Naruto, hatırı sayılı bir kitle tarafından her şeklide takip edilen bir marka halini almış durumda. Bu yüzden PS3 gibi yeni bir platformda çıkacak ilk oyun için beklenmiş oldukça büyük oldu.

Naruto dünyası ateş, toprak, su, rüzgar ve şimşek diyarı (Evet, çeviri yapınca tüm havası kayboluyor biliyorum,) olmak üzere beş farklı ülkeyden oluşuyor. Her ülkenin kendi içinde savaşçı

yetiştirmek amacıyla kurulmuş Ninja akademilerini barındıran gizli bir köy var. Kahramanımız olan Naruto Uzumaki, Ateş Diyarı'nda yer alan Hidden Leaf Village'de (Konohagakure) yaşayan, içine dokuz kuyruklu bir tilki ruhu hapsedilmiş olan ve bir gün en iyi Ninja olmak hayalinin peşinden koşan, ama ele avuca siğmayan genç bir Ninja adayı. İlk kez duyuyorsanız, tilki kısmını biraz garipsemış olabilirsiniz ama hikayesi oyunun başında anlatılıyor.

Arena> Uzun bir sabit disk kurulumdan sonra Free Battle ve Ultimate Mission olmak üzere iki ana oyun modundan birini seçerek başlıyoruz oyunumuza. Alışlagelmiş iki kişilik bir arena modunda oynamak ve hızlı bir şekilde aksiyona girmek istiyorsanız, Free Battle ile giriş yapabilirsiniz ama bu oyunun hakkını vermek istiyorsanız, çok da vakit kaybetmeden diğer moda geçmelisiniz. Ultimate Mission modu, Naruto anime serisinin yayınlanmış ilk 135 bölümündeki hikayeyi temel alıyor. Kısa bir özet havasında, tüm önemli bölümleri ve boss dövüşlerini tek tek oynuyorsunuz ve bu uzun senaryo hiçbir noktada kopmuyor. Bu aşamada serinin bu son oyunu en büyük iddiasını da ortaya koymaya çalışıyor. Naruto: Ultimate Ninja Storm ile oyunun nerede bittiğini, çizgi filmin nerde başladığını söylemek gerçekten imkansız bir hal almış. Yapımcıların oyunu tasarlarken ilk çıkış noktaları da bu olmuş zaten. Oyunu bir Naruto bölümünü televizyonda seyreder gibi oynayabiliyorsunuz.

Görev zamanı> Ultimate Mission modu için bir görev dağıtım

merkezimiz Hidden Leaf Village. Burada ele avuca siğmayan ninjamızı kontrol ederek, boyutlu ve cel-shade'li bir ortamda sokaklarda gezinebilir, farklı karakterlerle konuşarak belirli görevleri senaryo doğrultusunda başlatabilirsiniz. Görevler ise boss karşılaşma-

alternatif



9,5
LEVEL puanı

STREET FIGHTER IV

Senelerdir beklediğimiz, çocukluğunuzun vazgeçilmez oyunu Street Fighter IV. Şubat ayının ortalarında piyasaya çıkıyor. Naruto'daki hikaye modu, anime ruhu, üç boyutlu arena kullanımı olmamasına rağmen, Street Fighter çok kuvvetli bir hayran kitlesine sahip. Bu oyunu oynamamış bir Türk genç olabileceği düşünmüyorum.

larından, mini-oyunlara kadar farklılık gösterebiliyor.

Oyun ile birlikte sunulan dövüş sistemi ise son derece basit. Üçgen tuşyla "Chakra"nı dolduruyor, yuvarlak tuşyla, her karakter için farklılık gösteren ve "Jutsu" adı verilen özel hareketlerini de kullanabiliyorsunuz. Bunun yanında, birebir ilerleyen roundlarda gereklilikte destek karakterlerini L1 ve R1 yardıma çağrıbiliyorsunuz. Oyunda 25 farklı oynanabilir karakter var, bunların dışında 10 farklı karakter daha, ekli paketleri olarak PSN store'dan sunuluyor; ancak bunlar yalnızca destek karakteri olarak kullanılabilir, bunu da arada hatırlatalım.

Naruto: Ultimate Ninja Storm'un en deneyimsiz oyuncuya bile kısa zamanda içerisinde combo'lar yapabilecek bir seviyede tutulması, deneyimli oyunculara ilk bakışta bir eksiklik olarak görünse de, zaman içinde asıl önemini, karmaşık hareketlerle rakibini alt etmek değil, çizgi film deneyimini akıcı bir şekilde yaşamak olduğunu fark ediyorsunuz... İşte asıl eğlence o anda başlıyor! ☺

ŞOK EDİCİ HAREKETLER



"Tajū Kage Bunshin no Jutsu", nam-ı diğer Multi - Shadow Clone teknigi. Kullanılması son derece tehlikeli olan bu Jutsu'yu yaptıgınızda binlerce Naruto klonu oluşturarak, rakibinize ciddi bir şok yaşatabiliyorsunuz. Naruto'nun anime serisinin ilk bölümlerinde öğrenip kullanmaya başladığı bu yasak teknikle, sahip olduğu Chakra, tüm klonlarına eşit miktarda dağılıyor. Naruto ile ilk kez tanıştıysanız, bu hareketi gördüğünüzde "Yok artık!" diyeceğinizde bahse girerim.

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

ARTI Harika görseller, çizgi film orijinalinden mükemmel aktarımı, orijinal senaryoya bağlılık, yüklenebilir ekstra içerik

YAPIM CyberConnect2
DAĞITIM Namco Bandai
TÜR Dövüş
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.ultraminenastorm.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSİ Uzun yükleme süreleri, sıkı oyuncular tarafından basit bulunabilecek dövüş mekanığı

Eğer hayatınızın bir döneminde bile olsa Naruto'ya ilgi duymuşsanız, hiçbir oyun almayın bu oyunu alın diyebilirim. Hayran kitlesi dışındaki oyuncuların da oynadıktan sonra bunun çizgi filmini de seymek isteyip interneti aramaya başlayacağına eminim.

8,7



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

Cinayet dediğin, televizyon ekranında olur

Amaan PS2'nin devri geçti, geçeyim bu incelemeyi; okumayım" diyeğiniz su an, çok ayıp ediyorsunuz, söyleyeyim. Bir kere yazara saygınsızlık bu. Bakın, sizin için oturdum, dakikalardı boş ekrana bakıp duruyorum. (Yazıyla hemen giremem.) Onu da geçtim, yaptığınız önyargıdır, baştan savmacılıktır, hiçe saymadır. Bir şans verin önce; bir bakın burada neler anlatılıyor, neler vaat ediliyor. Yaslanın koltuğunuza, derin bir nefes alın ve başlayın okumaya... Kim bilsin, belki de ne zamandır böyle bir tecrübe yaşamayı bekliyordunuz; Japonların garip dünyasında kaybolmayı diliyordunuz da firtsat bulamıydınız. Sadece bir şans verin ve karşılığını da almaya hazır olun...

10 küçük zenci Persona serisinin ilk üç oyundan kalabalık bir şehirdeydi. Bu defa ise, bu bahsi geçen şehirlerle kıyaslanamayacak kadar ufak bir kasabada, Inaba'dayız. Amcasının ve kuzeninin yanına gelen kahramanımız, kısa sürede bir cinayet furyasının içine düşüyor ve

kasabada durdukları yere kaybolan kadınların neden kaybolduğunu, olayların arkasında nasıl bir güç olduğunu kشفetmek üzere harekete geçiriyor. Kısa sürede anlıyor ki bu kadınlar, "Midnight Channel" adındaki "mistik" kanalın içine çekiliyor ve bir süre sonra da burada katlediliyor.

Bir önceki oyunda nasıl devasa bir kule olan Tartarus'ta garip yaratıkların peşinde koşuyor idiysek, burada da Midnight Channel'ın fantastik dünyasında savasıyoruz. Neden savaşıyoruz? Çünkü belirli aralıklarla bir kurban daha televizyonu içine çekiliyor ve eğer onu, Inaba'nın havasını sis kaplamadan önce kurtaramazsa, elvede bayraklarını açıyoruz. (Oyun da suratınızın ortasına kapanıyor, "Game Over" yazısıyla birlikte.) Yani hızlı olmalı ve katılımınız gereken okul aktivitelerinden, arkadaşlıklardan, dostluklardan bir süreliğine uzak durmalısınız. (Kurbanı kurtardıktan sonra bunlara zamanınız kalmıyor.)

Psikolojik savaş Yine Tartarus'un devasa yapısından farklı olarak, televizyon kanalına her daldığımızda bizi daha ufak ve görsel açıdan her biri birbirinden farklı zindanlar bekliyor. Oyundaki her türlü karakterin iç dünyasının daha da önem kazanmasıyla birlikte gelişen ve karakterlerin ruh dünyasını yansitan zindanlar, genellikle birer adet kayıt noktası ihtiyaç ettiği için zindanlarda ilerlerken çok dikdik olmak gerekiyor. Bu durum da aslında önemli bir konunun habercisi: Bu oyun zor arkadaşlar.

Eğer sizde bir sıkıntı yaratmayacağın inanıyorsanız, oyunu en kolay zorluk seviyesinde oynamanızı tavsiye ediyorum. Şayet ki bolca zamanınız varsa, zindanlara altışar kez girmek, sürekli karakter geliştirmeye odaklanmak sizin için sorun

alternatif



PERSONA 3: FES

Size şöyle bir önerim olacak; Persona 4'ü oynamadan önce Persona 3: FES'e bir göz atın. Böylece, Persona 4'e hazır olup olmadığını da anlayacak ve mükemmel bir Persona oyununu daha tatmiş olacaksınız.

HAVA DURUMU

Sisi gördüğün an koş, yağmur gördüğün yerde ihtiyyatla davran. Bu söz özegenini benimserseniz, Persona 4'te sırıltız yere gelmez. Söyle ki, bu oyunda hava durumunun yaratıklar ve tüm oyun halkı üzerinde bir etkisi var; sadece görselliği zenginleştirerek için eklenmemiş.



KONTROL BENDE!

Devir, HD devri. HD, yani yüksek çözünürlükte görüntü. Benim size söyleyeceğim konunun ise bununla zerre alaklı yok. (HD çağına parmak basmak istedim nedensiz...) Konu şu ki Persona 4'teki en büyük yenilik ve oyunu bir adım ileri taşıyan özellik, grubunuzdaki karakterlerin üzerinde direkt kontrolünüzü olması. Hatırlarsanız, önceki Persona oyunlarında sadece ana karakterin hareketlerini kontrol edebiliyor ve diğer karakterler için bir şema (Saldırı ağırlıklı, iyileştirme ağırlıklı vb.) belirliyorlardı. Buaslında zaman zaman işleri kolaylaştıran bir sistem olsa da daha hardcore RPG oyuncuları tarafından pek beğenilmeyen bir özelliği. Persona 4'te her karakterin, her turda ne yapması gerektiğini belirleyebilmekavaşılarda daha başarılı olmamızı sağlıyor. Pek güzel, pek hoş.

değilse, o zaman daha zor seviyeleri de tercih edebilirsiniz. (Özellikle bazı boss savaşları eziyete dönüştürüyor.)

Savaşlarda yine Persona'larımız (Final Fantasy'nin Summon'ları gibi) büyük rol oynuyor ama bunun da ötesinde, savaş dışındaki aktivitelerimiz çok önemli. Karakterlerin okulda katıldığı sosyal aktiviteler, arkadaşlarıyla olan ilişkileri, yeni arkadaşlıklar kurması vb. konular, daha güçlü ve daha akıllı karakterlere açılan kapı demek. Persona'ların yeni güçler kazanması ve savaşlarda daha başarılı olmanızın yolu hep bu savaş dışındaki tutumunuza bağlı. (Eğer hiçbir şey yapmadan bir sonraki kurbanın gelişini beklerseniz, git gide zorlaştan oyunu başarılı olamazsınız.)

Japonya'nın anime ve manga yüzünü yansitan, özellikle bu kültürün fanatiklerinin beğeneceği Persona 4, oyunda bulunan karakterlerin "büyüklerde yönelik" tavırlarından ve genel olarak oyunun atmosferinden dolayı da biraz büyük yaşaklı oyunculara hitap ediyor. (Shin Megami Tensei serisi hiçbir zaman bir Pokemon olmamıştı zaten.) Şiddetle herkese tavsiye ediyorum. ☺

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

ARTı Bir önceki oyunda bulunan özelliklerin geliştirilmiş olması, hikayenin sürükleme eğilimi, monotonluktan uzak olması

YAPIM Atlus
DAGITIM Atlus
TUR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.atlus.com/persona4
TÜRKİYE DAGITICISI Yok

EKSİ Save noktalarının azlığı, oyunun normal zorluk seviyesinde bile zor olması

Uzunca bir yolculuk... İçinde karanlığın ta kendisi bulunan; sabahın getirdiği aydınlığın ölümle buluştuğu, garip ama bir o kadar da eğlenceli bir macera... Bu trende yer almak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz.

9



Saldırın! Hiç bir yaratık sağ kalmasın!



Büyüler oldukça işlevsel ama mana'mız sınırlı.

DUNGEON MAKER II: THE HIDDEN WAR

İçindeki mimar çıksın ortaya!



Ne kadar idealist bir mimar olursanız olun, tasarıladığınız bütün yapılar insanlar içindir. Bunun için alırız mimarlık eğitimi ama ya mimarlık yeteneklerimiz insanlar için değilse? İşte DMII de bu noktada diğer tüm RPG'lerden ayrılıyor. Çünkü bu oyunda dolaştığımız bütün zindanları biz inşa ediyoruz!

Oyun bir kasabada başlıyor. Bu kasabanın etrafında masum insanları tehdit eden kötü niyetli yaratıklar var ve bu yaratıkları insanlardan uzak tutmak, onların hakkından gelmek için kasabannı dışındaki mağaraya zindan kurmaya başlıyor. Oyunun asıl geçtiği yer de bu mağara. DMII'de tehditkar Goblinleri, saldırgan Orcları ve daha onlarda yaratığı yeryüzünden zindanlara çekmek için uğraş veriyoruz. Bunun için de kurduğumuz zindanların labirent gibi

karmaşık ama düzenli (!) bir şekilde inşa edilmesi gerekiyor. Koridorlarda da karşımıza çıkabilecek yaratıklar, giriş kapısından olabildiğince uzak odalarda kalmayı tercih ediyor. Odaları ilk inşa ettigimizde hepsi standart bir yapıya sahip fakat çeşitli oda kit'leri (Bu kit'leri ayrıca satın almak gerekiyor.) ile hazine odası ya da kiler haline getirebilmek mümkün. Böylece zindana daha farklı yaratıklar çekme ve daha fazla para kazanma imkanı doğuyor. Bir sonraki kata geçmek için bulduğumuz katın boss'unu zindanla çekmemiz, bunun için de uygun büyülükte ve özelliklere sahip bir oda satın almamız gerekiyor.

Empire State ya da Asmalı Konak? DMII'nin tek farklı özelliği, dolaştığımız zindanları bizim yapmamız değil. İlk katın boss'unu öldürdükten sonra peşimize sevimli bir yaratık takılıyor. Kasabayı döndüğümüzde bu yaratığın bir "Genju" olduğunu öğreniyoruz. Söylenilenlere göre Genju'lar, tehdit altında olduklarıda çeşitli yaratıklara dönüşüp kendileri bir tehdit ha-

line geliyor. Fakat biz onun hayatını kurtardığımız için yanımızda etkili bir yardımcı dönüşüyor. Henüz yavru olduğu için yeteneklerini kazanmasında biz yardımcı oluyoruz. Arkadaşımız Genju, seviye atlaklıca çeşitli büyüler öğreniyor ve oyun ilerledikçe daha güçlü yaratıklara dönüşebiliyor.

Son olarak DMII için zaman zaman kendini tekrar etmesi dışında "özel bir RPG" tanımlaması yapabilirim. ☺

YAPIM Global A Interactive
DAGITIM UFO Interactive
TÜRK RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB Yok
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Kendi tasarımınızın olan zindanların karanlık koridorlarında yaratık avlamak, yaratık avlamak, yaratık avlamak, yaratık avlamak... "Oyun kendini tekrar ediyor." demiş miydim?



STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE



Yıldızlar, savaş ve zaman yolculuğu...

Star Ocean: First Departure, Roak adlı bir gezegenin küçük ve huzurlu bir köyünde, üç arkadaşın devriyeye çıkmasıyla başlıyor. Tam da nöbetin sorusuz bir şekilde bitec- ğeni düşürülerken köye hırsızlar dadanıyor. Hırsızlardan kurtulduğumuzda ise asıl hikaye başlıyor. Gezegeni saran bir hastalık yüzünden herkesin taşta dönüştüğünü öğreniyoruz. Kötü olaylar zinciri bununla da bitmiyor ve bu üç arkadaştan en fırlama olanına da (Dorne) hastalık bulduğu. Tedavi için gerekli olan bitkiyi ararlarken Dünyalı iki kişi tam önlere



İşte Roddick (sağdaki), maceranın asıl kahramanı. Belli olmuyor mu?



ışındığında bu üç arkadaş için her şey değişmeye başlıyor.

Kuyruklar ve kulaklar... Oyunumuz gerçek zamanlı savaş sistemine sahip. Diğer RPG oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da büyüler, özel yetenekler, kılıçlar, yani alıştığımız her şey var. Skill sistemindeye yeniliğe gidilmiş. Çeşitli temel skill'leri öğrenerek yine temel özelliklerimizi (Strange, Constitution, Dexterity gibi.) geliştirebiliyoruz. Özel yetenekleri ve mesleklerin bazlarını açabilmek için gerekli olan birkaç skill'e puan vermek gerekiyor. "Super Special" yetenekler içinse belirli özel yeteneklerin açılmış olması gerekiyor.

Savaş sanatları adı altında ekstra yeteneklerimiz de var. Bunlar sayesinde düşmanlara -normal saldırılara oranla daha fazla zarar veren- saldırırular gerçekleştirebiliyoruz. Savaş sanatları altındaki yeteneklerse belirli seviyelere ulaşınca otomatik olarak açılıyor. Bunları savaş ekranında kullanabilmek için R ve L tuşlarına atamak gerekiyor. İlerleyen seviyelerde bu özellikler çoğaldığında sadece iki tanesinin el altında olmasıca sıkıcı.

Ana görev dışında ekstra görevler mevcut ama ne yazık ki kayda değer sayıda değil. Ana görevde de bir süre sonra videolar dışında her şey rutinleşmeye başlıyor, dünya haritasında dolaşırken iki adımda bir yol kesen düşmanlar da baktırıyor. Düşman çeşitliliği oldukça iyi ve onlara çeşit saldırı seçeneği mevcut ama savaşları birbirinden ayırmak gitgide zorlaşıyor. Savaşlar taktik becerisinden çok, tuşlara ne kadar hızlı bastığımıza göre şekilleniyor. Fakat bunların farkına varana kadar oyunun ortalarına varmış oluyorsunuz.

Şimdi kaldığım yerden devam edebilirim. Star Ocean: First Departure, RPG tutkunları için yaratılmış ve bu nedenle diğer oyuncuların oyunu sonuna kadar oynayabileceklerini sanıyorum. Beklentiler ne olursa olsun hayal kırıklığı yaşamamak elde değil. "Daha güzel yapılmış!" diye iç geçirmekten başka bir şey yapamıyor insan. Biraz daha iyimser olmak gerekiyor son zamanlarda yeterli sayıda oynanabilir RPG olmasına nedeniyle Star Ocean: First Departure'a bir şans tanımınızı öneririm. ☺

YAPIM Square Enix
DAGITIM Square Enix
TÜRK RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB na.square-enix.com/starocean/firstdeparture
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Son bir ay içinde PSP için çıkan oyuncuların azlığı düşünülürse RPG oynamasını seven diğer oyuncular bu oyuna bir şans tanımlı.



tempo24.com.tr

Türkiye'de en geniş içeriği üreten medya grubu Doğan Burda,
Türkiye'nin en kapsamlı internet gazetesiyle

YAYINDA



www,tempo24.com.tr

bağlanacaksınız

**T
24**

MUSHROOM MEN: RISE OF THE FUNGI

Dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam

Dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam kimdir?" diye düşündünüz mü hiç sevgili LEVEL'cılar? Bu adam, matematikteki etkisiz eleman gibi bir insandır. Mantıksal olarak bu adam bir paradoxstur, bir fenomenmdir, varolması da, varolmaması da mümkün olmayan insandır.

Şimdi söyle düşünün: Bir insanın hayatı hiçbir seye ama hiçbir seye karışmadan, bulaşmadan, konuşmadan, nefes bile almadan, ağaç gibi bir noktada hareketsiz olarak 100 yıl boyunca yaşaması, onun dünyaya etkisinin olmadığı izlenimini doğurabilir. Ancak, o aslında hiç hareket etmemip, hiçbir olaya müdahale etmemip, aslında müdahale etseydi oluşacak alternatif sonuçların doğmamasına neden olarak dünyaya etki etmiştir.

Dolayısıyla, dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam, hiç doğmamış, hiç varolmamış ve hiç varolmayacak bir adamdır diyebilirsiniz. Ama yanlışsınız çünkü o hiç doğmamış ve doğmayıacak adam da aslında doğşaydı, etki edecek dünyada ve evrende, doğmayarak başka sonuçların yaşanmasına neden olmuş ve varolmaması ile de dünyaya etkilemiştir. O zaman "dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam" diye biri yoktur, olamaz ama olmaması bile bir etkidir. Ve fakat, etki edebiliyorsa vardır, varlığı söz konusudur. Alın size paradoks.

YAPIM Akım başından çıktı
DAĞITIM Bırakan dağınık kalayı
PLATFORM DS

4



CALVIN TUCKER'S REDNECK JAMBOREE

Yarış bisikleti ile gezen 80'lerin jönü

Simdi çoğunuz hatırlamazsınız sevgili LEVEL'cılar ama 80'lerde çocuk olmuş bir kurban olarak, en rahatsız olduğum konu, yarış bisikletleri ve bu bisikletlerle hava atan acayıp tiplerdi. O dönemlerde çekilmiş bir gençlik filmi seyrederken mutlaka göreceksiniz ki fırç şapkası, vatkali ceketi ve şalvar pantolonu ile yarış bisikleti kullanan liseli popüler oğlanlar kah orada, kah burada cirit atalar. Dolayısıyla bu karakter, 80'lerin Hollywood'unun yaratığı bir balon, bir dümbelektir. Büttün gün kasabada ince tekerli yarış bisikleti ile dolaşır dururken, kaldırımlardaki kızlar hayranlıkla bunu seyreden, bu

filmleri seyreden bizim kızlar da ne yapardı, biliyor musunuz? Etrafta vatkali ceketleri ve komik fırç şapkaları ile yarış bisikletine binen şalvar pantolonlu beyinsiz oğlanların arkasından çiglik ataları. Bir Harley'e, bir modifiye chopper'a biner gibi sırtını dayayıp Polo bisikletiyle gezen ben de bütün ilkokul yıllarımı, yarış bisikleti bu şaklabanların öptüğü kızları seyretmekle geçirdim tabii, tahmin edersiniz.

YAPIM Tekerlek gibi insan yapmak
DAĞITIM Bir halt değil bunlar
PLATFORM Wii

3



KING OF CLUBS

Okulun yakışıklısını görünce dili tutulan kız

Bilmem fark etmiş misinizdir; bir kız tipi var ki evlere şenlik. Ben bunlara "okulun yakışıklısını görince dili tutulan kız" diyorum. Okulun en yakışıklı, en popüler, en karizmatik oğlanları kantin köşesinde aniden burnunun dibinde görürverince birden donuveren, yanından geçiveriken gülümseyerek sorduğu o "N'aber Selen?" sorusuna cevap veremeyecek derecede şoka girip dili tutulan, yanındaki kız arkadaşlarının dürtüklemelerine ve kikirdemelerine kayıtsız kalıp başka bir boyuta geçmiş, astral seyahate çıkmış gibi ruhu bedeninden ayrılmışcasına buz kesmiş

bir hanımkızımızdır. Aynı zamanda, sonraki üç ay boyunca çevresindeki arkadaşlarının kafasını, "inanamıyorum, inanamıyorum ya, burun buruna geldik, ya ben o çocuğun dedaklarının sadece 10 santim uzağındaydım, inanamıyorum" muhabbeti ile düdükleyecek kızıdır. Bu hanımeyvrucuklerimizi, kafalarından aşağı soğuk koka kola dökmek suretiyle sarsıp şoktan çıkararak kendine getirmek gerekebilir.

YAPIM Konsensüs şeklinde yapmak lazı
DAĞITIM Hiç patatesli omlet yediniz mi?
PLATFORM Wii

1



Bağlanacaksınız!

tempo24.com.tr



Türk basınında 1 değil 330 yepyeni sayfa açtık

Türkiye'de ilk kez günlük köşe yazısı özetleri, tüm günlük gazetelerin ana sayfalarından dünyanın haberini, anında emekli aylığı hesaplaması, umutsuz ev kadınlarının sesi ve çok daha fazlası tempo24.com.tr'de.

www,tempo24.com.tr

**T
24**

DOSYA KONUSU
YAZAN YERKES

OYUN OYNAYIP PARA KAZANIYORUZ

"öyle böyle değil!"





HACI İSVİÇRE'DEKİ
UESABIMA ÇIKARTTIN
MI PARAYI?!?



Fırat Zidane

DOSYA KONUSU



TUNA

Bazen, böyle kravatlı, gömlekli, son derece ciddi arkadaşlarla buluşuyoruz. Rahatça yerlerimizi alıyoruz sandalyelerde. Sonra böyle papyonlu bir adam geliyor ve soruyor, "Limitli mi limitsiz mi?". O anki ruh halimize göre bir cevap veriyoruz ve ardından bu arkadaş, bir takım kartlar dağıtmaya başlıyor her birimize. Ortaya da üç tane açıyor akabinde. Hemen solundaki kişi elindeki kartlara bakıyor, bir şey söylüyor. Ardından bir diğer arkadaş kartları masaya itiyor ve geriye çekiliyor. O bir şey diyor, bu konuşuyor ve sonunda ben, "Beş tane sıralı aynı takımdan kart olunca ne oluyordu?" diyorum ve evet; bir anda zenginliğin ortasına düşüyorum...



Sefik, Adriana Lima'ı terk edip arabasını da ona bıraktı.



ALİ

Bilgisayar oyunlarından sıkıldığında arkadaşları toplayıp FRP oynuyorum. Vin Diesel ve Robin Williams da çekimlerden bunalıklarında uğruyorlar. Tayfamla beraber D&D'nin, Risk Godstorm'un, Space Hulk'un ve niceлерinin dibine vuruyoruz. Oyun oynayıp seviye atlıyor, altına "Altın" demiyoruz! Üstelik ben, oyunda kazandıklarımı (Bulması kolay olduğundan cumhuriyet altını kullanıyor.) gerçek hayatı bozduruyorum. Hurda bir kılıç beş altın, 5 x 250 TL'den, 1.250 TL'ye satıyorum. 1000 altınlık +1 Longsword almaya kalktığında ise tabii ki 250.000 TL'yi gözdən çıkarmak zorunda kalıyorum. Ee, ünlü isimlerle yaşamak biraz tuzlu.



Siz sevgili LEVEL okurlarının da çok iyi bildiği üzere, her gün sadece oyun oynayarak milyonları, hatta milyarları cebe indiriyoruz. Bütçemiz Hollywood yapımlarını kışkırtacak boyutlarda. Oyun incelemeleri için oyunların maliyetlerine yaklaşan masraflardan da kaçınmıyoruz. Eh, kazandığımız para sürdürümüz çığına yaşam biçimineanca yetiyor. Geçenlerde ofise gelen Şipilberg ve kankası Lukas, uzun bir muhabbetten sonra "Ne güzel yahu, oyun oynayıp para kazanıyorsunuz" dediler. Koca koca adamlar olmalarına rağmen, zamanında yaptıkları yanlış kariyer seçimleri yüzünden "Keşke oyun editörü olsaydık" diye omzumuzda ağladılar, ah ettiler, vah ettiler. Güç bela yataştıır birer selpakla burunlarını sildik, "Güzel sümkürün" diye de çocuk gibi azarladık. Sonra da "Yahu niye öyle diyor sunuz; ne güzel filmler çektiniz. Senelerce sayenizde eğlendik biz" diye teskin ettik. Ama biliyorduk ki kariyer tercihimiz onlارından çok daha iyidi. Sonuca, onlardan zengindik.

Magic Behind the Scenes - Sahne Ardındaki Sihir

Her ayın başında Noel Hatun kılığına girmiş top modeller, sırtlarında oyun dolu çuvallarla bizi ziyarete gelirler. Kendilerini lüks otellerde ağırladıktan sonra boşalan minibarları tazeletip yanarlı dönerli titreşimli yataklara uzanarak en son oyunları oynamaya başlarız. Plan falan yapmayız, beğenmediğimiz oyunları çöp öğütucusuna atar, şen kahkahalarla kilolarca pirzola yeriz. Bildiğiniz üzere, Amerika gibi besili insanların yaşadığı zengin ve mutlu ülkelerde her evde bir çöp öğütucusu bulunur. Biz de küçük Amerika'yız işte; ne mutlu bize!

"Günlük çalışma saatii"nin ne olduğunu bilmediğimizi de bilahare belirtelim ki ne derece tembel olduğumuz ve bunla övündüğümüz belli olsun. Yatağımızda uzanıp çevremize laptopları yayar, sonra tüm günü dergiye koymadığımız oyunları oynayarak geçiririz. Derginin vaktinde çıkışmasının ise yegane sebebi kendi matbaamızın olmasıdır. Bu matbaa öyle bir matbaadır ki biz yazı vermesek de dergiyi basar zira 49 yıllık ücretini →



MURAHHAS ÜYE MADD

Bundan 12 yıl önce dergiye hayat veren Berker Gündör'ün, kazandığı paralarla Bahamalar'da kendisine bir ada aldığı, Man Adası'nı kışkırtacak bir motosiklet yarışı pisti kurduğunu biliyor muydunuz? Daha geçenlerde, adasına bekçi almak için bir ilan vererek olay yarattı. Ama güventen ve adadan sıkılmış olacak ki Mordor'u satın alarak Kara Kule'yi restore etti. Garajındaki Harley Davidson'ların sayısını bile bilmeyen Madd'in Amerika'dan OCC ile çok sağlam bir dostluğu var. Madd; Teutel Ailesi'nin kendisi için özel olarak tasarladığı Madd Bike ile sık sık yolların ve Mordor Ovası'nın tozunu atarak verdiği emeğin tadını çıkartıyor.



FIRAT

Tamam Yayın Yönetmeni'yi, yöneticiyiz, eyvallah ama bizim de elimiz armut toplamıyor elbet; ben de ofise gelir gelmez hiç toplantı, proje vs. uğraşmadan oyun oynamaya koyulurum. Babamın hayırına değil herhalde; üst düzey yöneticilerimiz, oynadığım oyunlar için bana ödeme yaparlar. Örneğin, Mirror's Edge'de her geçtiğim bölüm başına 200 Dolar alırım. NBA 2K'da ribaund başına 50 Dolar alırım. Yükleme ekranlarında ise "marjinal zarar"a uğradığım için saniye başına 10 Dolar alırım. Ama bunlar küçük meblağlar; gece mesaisi var bunun bir de. Gece ofiste kalıp oyun oynadığında 2 kat para alırım. Bunların dışında ek iş de alırım; evimi "home office" olarak kullanırıım. Birçok yapımcı ve dağıtıçı firmayla anlaşmam var. Evde oynadığım oyunlardan da para kazanırıım. Hatta oynarken olur da uyuyakalırsam ekstra para alırım çünkü uyuyakalmışsam dozaşımıma uğramışım demektir ve firmadan bunu tazmin ederim.



DOSYA KONUSU

GAMERSCORE

Xbox 360'ta oynadığımız her oyunda, görev başına GamerScore kazanıyoruz. Siz bu puanları boşu boşuna mı toplayorsunuz? Eğer öyleyse, sizi biraz kışkırdıralım: Microsoft ile yaptığımız özel anlaşma gereği, kazandığımız puan başına para kazanıyoruz. (Bir de "Niye Xbox 360'ı PS3'e tercih ediyorsunuz?" diye soruyorsunuz ya!) Örneğin, Grand Theft Auto IV'ü açtık ve ilk görev olan Off the Boat'u başarıyla bitirdik. Görevin GamerScore karşılığı beş puansa, bize yansyan meblağ da beş Dolar oluyor. Elbette ki bu küçük paralar bizi kesmiyor ve oyunu bitirene kadar oynamaya devam ediyoruz. O da ne? Oyunu bitirmiş! Bu da 100 GamerScore ve 100 Dolar anlamına geliyor. O halde ne diyoruz: Yaşasın oyun oynamak!

MAÇ BAŞI + PRİMLER

Pozisyonu nedeniyle oyunlardan en çok para kazanan kişi olan Fırat, aldığı para yetmezmiş gibi bir de Pro Evolution Soccer kontratına sahip. Biliyorsunuz; Fırat'in PES'te yenilmezlik unvanı var. Kendisi bu unvanı boşuna kazanmadı. İnanmaka zorlanacaksınız ama Fırat, her yeni çıkan PES oyununda yıllık bir kontrat imzalıyor. Yıllık 100 milyarlık sabit alacağı olan Fırat -istisnai durumlar dışında- maç başına 100 YTL ücret alıyor. "Kazandığı her maç için ona kim para öder" diye düşünebilirsiniz ancak Fırat'ı yemek büyük bir hedef herkes için. E o da bu fırsatı değerlendiriyor ve maç başına ücret alıyor.

⇒ "trink" diye ödedik.

Her ay sonunda bir helikopter, çalıştığımız gökdelenin çatısına, altında gübela taşıdığı konteynır dolusu parayla gelir. US LEVEL Magazine Fonu, her ay, düzenli olarak, oyun oynadığımız için bize ödeme yapar. Pilotla martinilerimizi içip koyu bir memleket sohbeti koyarız. Gavur ellerde, oyun firmaları için çalışmanın derdini bizle paylaşır. Hayatın güçlüklerinden, krizden dem vurur, içkilerimizi tazeler, tekrar dem vururuz. Sonra bahışını verir yollarız yoluna; uğurlar olsun Pilot John Can!

Milyarlarca Dolarlık oyun piyasasının en dolgun dilimini biz yeriz Türkiye'nin en eski ve hayattaki oyun dergisi olarak. Adeta rock star hayatı süreriz. Okurların evlerinde boy boy posterlerimiz asılıdır; gerekli photoshop ve estetik cerrahi masraflarından kaçınmayız. Olası en güzel pozları verip yüzde 98'i hatun olan okurlarımızın hayallerini süsleriz.

Fallout 4, Doom 10, Crysis V...

48 çekirdekli işlemcilerimiz, terabyte'larca RAM'lerimiz ve beş seneden önce piyasaya çıkmayacak olan ekran kartlarımız ile tüm oyunların sistem ihtiyaçlarına gülüp geçiyoruz. Bu sistemler bize, sekiz oyunu aynı anda test etme ve akabinde saatlerce süren molalar verme imkanı sunuyor. Zaten ağırlıkları olarak, yine dergide yer vermediğimiz, en erken 2013 yılında çıkacak olan oyunları oynuyoruz. Bir de üstüne para alıyoruz. Ayıptır söylemesi, yapımcı firma, daha geçen sene Doom 5'i dünyada ilk defa denememiz için bize bir milyon Dolar teklif etti. Pazarlık yaptı, bir buçuğa anlaştık. Oyunla ilgili bir şey sormayın; sırrı.

"Hacı, kazananın İsviçre hesabına... Bi' zahmet..."

Dolu oyun turnuvası düzenleniyor da kazananlar para kazanıyor ya hani... Mesela WCG'de, 2008 yılında, toplam 470.000 Dolar ödül verilmiş. Geçecek siz bunları! Biz sadece iki dakika oyun oynayarak bu ödülün beş katını kazanıyoruz. Dünyanın en zengin iş adamları, canları sıkılıncaya arıyor, "Gel bi' PES atalım", "Hadi bi' NBA oynayalım", "Rock Band'de kapaşalım" diye ve

ELİF

Benim oyunlardan para kazanmam için, oynadığım oyunda başarılı olmam bile gerekmeyecek. Her gün saat 14.00 - 17.00 arasında, randevu sistemiyle, ofise

sadece beni oyun oynarken izlemek için 50 kişi geliyor. (Talep yoğun olduğunda günlük kontenjanı 10 kişiye kadar artırılabilir.) Beni oyun oynarken izlemenin ücreti ise saat başına 250 TL. (250 x 50) x 22 = 27.500 TL. Sadece bu işten bu kadar para kazanıyorum; gerisini siz düşünün artık.

Gördüğünüz gibi oyun oynayarak sadece para değil, altın da kazanıyoruz.

uçaklarına atlayıp ofisimize geliyorlar. (Bizim gibi profesyonel oyuncular varken WCG'ye mi gidecekler..) Bir de hırs yapıyorlar, "Yenen 20 milyon Dolar'ı alır" diye. Vallahi dear okurlar, Allah sizi inandırsın, yenilen pehlivan güreşe doymuyor. Biz de paraya doymuyoruz.

Big Boss Rockstar

GTA IV incelememizden sonra herkes "bas bas" bağırdı: "Böyle bir oyuna nasıl sekiz puan verirsiniz? Herkes 9 - 10 puan verdi; aykırılık mı yapıyorsunuz?!" Ya ne olacaktı, aykırılık yapıyoruz tabii! Ama babamızın hayrına değil. Rockstar ofise telefon açtı ve dedi ki "Hocam, herkes dayadı 9'u, 10'u; millet para yedirdiğimizi sanacak. Siz nasıl olsa geniş geniş takılıyorsunuz; düşük not verin, biz de ne kadar istiyorsanız verelim". Biz de firmayla astronomik bir fiyata anlaştık. Oyunu yolladılar oynamamız için ama biz oynamadık bile; verdik dışarıya, yazı gelince de altına ismimizi yazdık. Para peşin, kırmızı meşin.

Yoksa siz hala annenizin yağını mı kullanıyorsunuz?

Amerika'da üç kuruşa çalışan oyun dergilerine bakıp bakıp güliyoruz. Adamlar, dergiyle uğraşmaktan oyun oynayamıyorlar. Bir gün özel uçağımızla bir tanesine gidip dedik ki "Yazıklar, günühtar; bakın, size geçen akşam PES'ten kazandığımız iki milyon Dolar'ın yarısını getirdik; bırakın tashihî, toplantı, sayfa çıkışını, grafik tasarımını da biraz oyun oynayı". Bizi para çantamızla kapı dışarı ettiler. Bazılarında enayilik baki sevgili okurlar; yapacak bir şey yok.

LEVEL bahane, hayat şahane

Kıcacısı sevgili okurlar; LEVEL Dergisi sadece bir kamuflaj bizim için. Dergi umrumuzda değil; dışarıdan bir - iki kişi yazıyor tüm yazıları. Yazılar geldiği gibi de dergiye giriyor. Eksik tamamlama, proje hazırlama, toplantı yapma, yazı yazma, sabahlama falan hikaye. Tüm zamanımızı oyun oynayarak geçirip farklı şekillerde, büyük paralar kazanıyoruz; hayat bu kadar kolay işte. ☺

ŞEFİK

Bildiğiniz gibi NBA 2K serisine hayran olan, serinin her oyununu bayılı bayılı oynayan biriyim. Peki bunu kendimi tatmin etmek ya da eğlenmek için yaptığımı mı sanıyorsunuz? Tabii ki hayır! Bundan birkaç yıl önce, PlayStation 2 sahibi olduğum dönemde, 2K Sports ile irtibata geçtim ve onlarla oyundaki Sliders ayarları konusunda bir sözleşme imzaladım. Sözleşme gereği ben üstüme düşeni yapıyorum, onlar da hesabımıdaki parayı altı haneli herhangi bir rakama çeviriyorlar. Çok yaşa NBA 2K serisi!

KORKTUK VALLAHİ!

Oyun firmaları dergilere birçok özel materyal gönderir. MotorStorm için gelen ve otomobil lastiği malzemesinden yapılmış olan dosya, Resistance 2 için gelen ve bir askerin resimlerinin, belgelerinin, fotoğraflarının yer aldığı kutu, bu özel materyallere örnek gösterilebilir. Elimize geçen bu materyalleri, ofisin dekorasyonu için kullanıyoruz. Ancak Call of Duty: World at War için gelen bir materyal hem Hürriyet Medya Towers'ın güvenlik görevlilerini, hem de bizi çok korkuttu. Bina girişinde küçük çapta bir kargaşa neden olan bu obje, tanklarda kullanılan mermi tiplerinden biri. Peki biz binlerce Dolar değerindeki bu mermiyi ne yaptık? Tabii ki sattık. Ama parası iki gecemize yetti sadece.



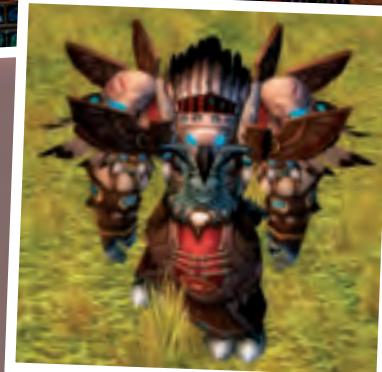
İşte LEVEL ofisinde
çıkan para ağacı....

WOW: WRATH OF THE LICH KING

DRUID REHBERİ

Son ek paketten sonra büyük değişikliklere uğrayan Druid sınıfını sizler için inceleyelim dedik.

Ağaç olarak dolasmaktan utansam da iyileştirmede uzman bu karakterin çok sevimi olduğunu kabul etmem lazımlı.



Kendilerini doğal korumaya vermiş ve güçlerini doğadan alan Druid sınıfını masaya yatırıyoruz.

Oyunca ilgisi olan arkadaşların, konuyu biraz daha iyi kavramaları için açıklayıcı bir giriş yapalım. Öncelikle melez sınıf nedir? Melez sınıflar birden fazla özelliğe bürünibilecek sınıflardır. Bunların içinde en geniş yelpazeye Paladin'lar ve Druid'ler sahiptir. Çünkü bu iki sınıf, bir yaratığın ilgisini kendi üzerinde tutarak grubun zarar olmasını öner (Buna "Tanking" veya "tanklamak" denir), ya da yaratıklara hasar verir (Buna "DPS" denir.) veya yaralanan arkadaşları iyileştirir. (Bunlara da "Healbot" deriz.) Fakat bu iki sınıfın hiçbirini bu özelliklerden ikisini aynı anda çok iyi şekilde yapamaz. DPS, tank ya da healbot olarak uzmanlaşır, ekip içindeki yerinizi alırızsınız.

Burning Crusade'den önce Druid'ler, raid'lere sadece healers olarak alımlardı. Feral Druid'in tankı ya da DPS'si diğer sınıflar ile karşılaşıldığı zaman zayıf kaldıgı için tercih dışı kalındı. Fakat oyunun adı WoW olsa, yeni yamalar ya da paketler ile her şey allak bulak olabiliyor. The Burning Crusade geldikten sonra Blizz geride kalmış bu karakteri öne plana çekmek isterken kantaların topuzunu kaçırmıştı. Artık ağaç haline gelip grubu ve kendisinin özelliklerini artıran Restoration Druid'ler heal için mutlaka aranıyordu. Feral kısmında hem tank hem de DPS için aldıkları özellikler ile Warrior'lar bile bir Druid'in ayı formundaki zırhına yetişemiyordu. Kedi formundaki verdikleri hasar o kadar yüksekti ki, TBC'ye ilk gelen yama ile Nerf edildiler (Yani özellikleri düşürüldü). Fakat bu sefer de büyük sınıfı sayılabilecek şıko Moonkin'ler zayıf kalmıştı. Wrath of the Lich King ile olan oldu ve bu sefer de onların yüzü güldü. En son hali ile Druid'leri, yetenek ağaçlarındaki özelliklere göre inceleyelim.

FERAL

WotLK ne yazık ki tank Druid'lerin işine yaramadı. Çünkü Blizz aldığı büyük bir karar ile ayı formuna geçen Druid'lerin aldığı ekstra zırh bonus'unun, toplama eklemeyeceğini açıkladı. Yani bu demek oluyor ki yüzüklerden gelen bonus'lar ya da Druid'lere özel deri zırhların biraz daha fazla zırh veren cinsleri, zırh hesaplamasına katılmayacaktı. Bu da şu anda Feral Tank Druid oynayan göremememize neden oldu. Yeni eklenen paketinin getirdiklerine önem sırasına göre bir bakalım.

Protector of the Pack: Eğer üç puanı bu özelliğe verirseniz sizin ve partizdeki arkadaşlarınızın saldırıcı gücü %6 artar. Ayrıca gene ayı formda iken aldığınız hasar %3 düşer. Göründüğünüz gibi aldığınız hasarı dütürkü bir özellik. Fakat zırhına aldığınız o büyük Nerf'ten sonra faydası yararsız derecede küçük kalmıyor.

Natural Reaction: Üç puanı verirseniz dodge şansınız %6 artar. Her dodge ettiğinizde bir rage puanı kazanırsınız. Druid'in en önemli tank özelliklerinden birisi yüksek dodge şebekeleme durumudur. Dodge çekince, yaratıkların hamlesinden tamamen kaçarsınız, ama sonsuza kadar kaçamazsınız. Yüksek bir zırhınız olmadığı için de aldığınız hasar yüksek kalacaktır. Güzel bir özellik ama halen Nerf'in yarattığı açığı kapatamıyor.

Feral Instinct: Bu yeni bir özellik değil, fakat değişikliğe uğradı. Eğer üç puanı verirseniz Swipe özelliğinizin hasarı %30 artacaktır. Swipe çoklu yaratık tankları kullanılarak en önemli özellik olduğu için yararlı. Agro'yu iyi tutmak işe yarar, fakat halen çok fazla hasar alıyoruz.

Bunların yanında elbette Berserk gibi yeni gelen özellikler de bulunmakta fakat gözüme çarpan ve karakterin can damarı sayılan özellikleri yazdım. Görüldüğü gibi hiçbir tank Druid'lerin makus kaderini değiştirmiyor. Feral DPS'ler bu konuda biraz daha şanslı. Bu tipler kedi olup yaratıklara hasar verirler ve nadiren de olsa halen ortalıkta bunlardan görevlisiniz. Göze çarpan özellikleri;

Rend and Tear: Beş puanı verilirse; kanama geçiren rakiplere karşı Shred özelliği %20 artar ve Ferocious Bite özelliğinizin kritik vurma ihtimali %50

FERAL AYI FORMU



WotLK ile en büyük (ve kötü) sürpriz tank Druid'ler için oldu. TBC'de onların tank olmasını o kadar çok almıştık ki! Şimdi yoklukları çok garip geldi diyebilirim. Ayrıca Feral Form, level kasarken kullanabileceğiniz en iyi seçenekler. Dungeon'lara tank olarak giderek kolaylıkla bir grup bulabilirken, kedi formunda görevleri hızla şekilde bitirebilirsiniz.

yükselir.

Predatory

Instincts: Kedi formunda iken kritik vuruşlarınızın hasarı %10 artar ve alan etkili büyülerden %30 daha az zarar görürsünüz. Üç puanı verilebilir.

BALANCE

Göründüğünüz gibi kedilerin hasarını artıracak özellikler mevcut. Fakat Moonkin'ler bu kadar güçlenmişken kimse kedi oynamak istemiyor. Dediğim gibi dışlanılmış çocuk Moonkin, WotLK ile çok güçlü şekilde geri döndü ve dikkat ettiyseniz, çoğu Druid artık Moonkin oynar oldu. Moonkin'lere yeni özellikler gelmeye başladılar (Mage gibi uzaktan hasar verenlere Caster denir). Birbirinden farklı yeteneklerle oynayan, çok sayıda Balance Druid var. Önemli yetenekleri:

BALANCE MOONKIN FORMU



WotLK ile en çok bu şisman garip şeylerin yüzü güldü. Bu ek pakete kadar ciddi bir şekilde kenara itilen bir karakterken, şimdi her yerde onları görmek mümkün. Raid'e ya da partiye verdikleri özellikler ve yüksek DPS kapasiteleri ile olmazsa olmaz DPS karakterleri haline geldiler.

Nature's Grace: Üç puanı verilebilir. Eğer kritik bir büyü vuruşu yaparsanız bundan sonra gelecek büyünün atış süresi %100 şansla 0,5 saniye azalır. Yani bu özellik; Starlight Wrath almışsanız, bir saniyede Wrath atabilmenize yarar.

Eclipse: Starfire ile kritik bir vuruş yaparsanız, Wrath büyünün kritik şansı %100 artar. Wrath büyüsü ile kritik bir vuruş yaparsanız, %60 şans ile Starfire büyüsünün kritik şansını %30 artırırsınız. Yani bir kritik döngüsü yaratabilirsiniz ve bu şekilde Moonkin formdan gelen, kritik vuruş yapınca toplam mananızın %2'si kadar mana tazelemeniz, iyice kullanılır hale gelir. Ya da başka bir deposite alanda beş tane yaratık var ve siz üstlerine Hurricane attınız. Hurricane her Mob'a sekiz defa hasar verir. 40'ın yarısı kritik vursa ve siz kritik başı %2 mana toplasınız 4000 manaya denk gelir ki bu da çılgınca bir durum. Üç puanı vermenizde fayda var.

RESTORATION

Restoration ile Druid'lerde ciddi değişiklikler oldu. Ağırlıklı olarak heal yapan Druid'lere Nourish'in gelmesi ile 1,5 saniyede (Priest ve Paladin gibi) iyileştirme özellikleri eklandı. Artık Revive ile ölen arkadaşlarını dahi kaldırabilirsiniz. Fakat bir kötü haber yeni yama ile değişecek olan Wild Growth için geçerli. Wild Growth artık altı saniye Cooldown'a girecek. Eskiden beklenmeden atılan bu büyü, raid'den bir kişi ve onun yanında en çok hasarı almış dört kişiye, yedi saniyelik bir "Hot" takırdı. Bunu her saniye, özellikle 25 kişinin aynı anda hasar aldığı kavgalarda çok sık kullanıyorduk. Bir benzeri olan Priest büyüsü Circle of Healing de bundan nasibini alıyor. Blizz naptın sen! Shaman'ların iki saniyede attıkları Chain Healing varkan, onlar için Wild Growth ve Circle of Healing alternatif bir büyülerdi; fakat bu ikisine Nerf gelince zor zindanlarda sadece Shaman healer mi kullanılacak? Göreceğiz...

Living Seed: Ek pakete gelen ve göze en çok çarpan özelliklerden biri. Üç puanı verirseniz, her kullandığınız Swiftmend, Regrowth, Healing Touch ve Nourish'te, kritik heal'larının toplamının %30'u kadar hedefi iyileştiriyor. Aktif olması için hedefin hasar alması gerekiyor.

Evet Druid'ler ile ilgili son ve önemli değişiklikler bunlardı. Oyunda en çok aranan ve oynaması çok zevkli melez bir sınıf olduğunu belirtmek istiyorum. Oyunca yeni başlayacak arkadaşlar varsa sakin göz ardı etmesinler. Bir daha ki yazıya kadar... FOR THE HORDE!!!

BAĞIMSIZ

Cid the Dummy

Akı başında bir kuklanın hikayesi

Burada bazen bir MB'lık, bazen de 300 MB'lık bir Boyun yer alıyor. Bazen 300'lüğe beş puanı verip yollarken birliği yere göğe süzdiramiyoruz, bazen ise birliğin aslında yanlış indirilmiş (Dialer.exe) bir dosya olduğunu anlıyor ve böyle bir hataya nasıl düştüğümüzü kendi kendimize sorarken buluyoruz. Kısacası 300'lük, 500'lük fark etmez; maksat eğlenelim, eğlenirken de bağımsız oyunları destekleyip koşalım!

Misal, Cid the Dummy adındaki bu oyun, bilgisayarınızda kendine güzel bir yer seçin ve buraya yayılan oyunlardan. Yüklenirken DirectX'in de kuruyor, WMP9 codec'ini de... Bu kadar tantana yaratmasının sebebini ise oyuna başladığınızda anlıyorsunuz; Cid the Dummy, bildiğiniz oyun. Bayağı üç boyutlu, görsel efektlerle sahip, sesleri güzel olan bir aksiyon - platform oyunu. Hikayeye göre, araba testlerinde kullanılan cansız bir kukla (Manken?) olan Cid, yapay zekası fazlasıyla geliştiği için hayatı sorgulamaya başlıyor ve var oluşunun daha ulvi bir nedeni olduğuna inandırıyor kendini. Cid'i yaratan profesör de Cid'in bu tavrını anlıyor ve onu test merkezinden çıkartarak, büyük bir macera yaşaması için gerçek dünyaya yolluyor.

Bir test mankeni olduğu için çeşitli özelliklere sahip olan Cid, B tuşuna basılı tuttuğunuzda bir boğa gibi hızla koşabiliyor. V tuşu ile duvarlardan zıplıyor, N tuşu ile de yumruklarını konuşturuyor. (Tuşları yazıyorum ki elleriniz klavyede ne durumda kalacak hayal edebilin.) W,A,S,D tuşlarıyla hareket eden Cid, gerekli cephaneyi bulduğunda M tuşu ile ateşli silahına geçiş yapıyor ve öldürmesi zor olan düşmanları bu şekilde ortadan kaldırıyor. Cid'in başarılı olduğu bir konu da G tuşuyla kullanabileceğiniz gizlilik modu. Parmaklarının ucunda ilerleyip alarmları ve çeşitli düşmanları ekarte edebiliyor Cid ve bu özellik oyunun saf bir aksiyon olmasını engelliyor; oyunu başka bir boyuta taşıyor.

Son derece özenerek tasarlanmış, bağımsız olarak nitelendiremeyeceğim (Ama çok güzel; yer vermek istedim.) bir oyun Cid the Dummy. 41 kere maşallah. Tü tü tü... ☺

YAPIM Twelve Interactive
WEB www.cidthedummy.com
FİYAT 22 Euro



Brainpipeline: A Plunge to Unhumanity

Renkler, hayeller ve imgelemeler

Şimdi ismini vermeyeyim, kanalın bir tanesi var ki, sadece bebeklere hizmet ediyor. Her programda, ekranada en az 256.000 renk görünüyor ve olan biten şeyi anlatmak en fazla üç saniyenizi alıyor. (Bebekler için sonuca.) Gelin görün ki bu kanalı aklı selim, gerçeklerin farkında olan bir insan izleyince bir süre sonra ağzının kenarından salyası akmaya başlıyor. Evet, bu kanal hypnotize ediyor insanı! Bir kez izleyeyim dedim neymış diye, bir baktım on dakikadır ekranда dönen rüzgargülünden bozma dijital bir nesneye odaklanmışım, öyle bakıyorum. Çok garip bir dünyamış bebeklerin dünyası; korktum bir yandan...

Bu örneği vermemin sebebi, Brainpipeline isimli oyunu uzun süre oynarsanız aynı etkiyi üzerinizde hissedebilir olmanız. Aynı, bahsi geçen kanalın programları gibi bu oyunda da renkler konuşuyor, siz de içerisinde yolunuza bulmaya çalışırsınız. Çeşitli bölmelere ayrılmış olan Brainpipeline, sadece mouse ile kontrol ediliyor. Sonuçta bir tünelin içindesiniz ve ancak bu tünelin sınırlarında hareket edebiliyorsunuz. Hızınızı da oyun kontrol ettiği ve bölmelerin ilerleyen

kısımlarında bu hız bayağı arttığı için, iş bu tünel bir korku tüneline dönüşüyor. Amacınız çok net: mavi ve farklı şekillerdeki hologramları toplamak, türlü türlü engellere çarpmadan ilerlemek. Yeni nesil FPS'lerdeki şekliyle, bu oyunda da fazla hasar alınca, ekranındaki gösterge kırmızıya bulanıyor; fakat zamanla eski halinize dönüyorsunuz. Baştaki bölümler basit sayılısa da oyunun ilerleyen bölümleri biraz fazla refleks istediği için bir de zamanı yavaşlatma özelliği oyuna eklenmiş; ama bunu da uzun süreli kullanamayınız maalesef. (Yine de zor durumlardan kurtulmanızda bayağı etkili.)

Geçen ay tanıttığım Arc Aether Anomalies gibi bu oyun da bir skor mücadelebine dayanıyor. Yani o tünelde ne kadar fazla hayatı kalır, ne kadar çok hologram ele geçirirseniz, o kadar başarılı oluyorsunuz ve inanın bunu başarmak hiç de kolay değil. ☺

YAPIM Sharpen Games
WEB www.sharpenGames.com
FİYAT 14.95 Dolar

8

BEDAVA

8bit Killer

Geçmişin yansımışı

Wolfenstein 3D zamanına dönmek isteyenlere bir sözüm var: Geçmişte yaşayan, geleceği göremez! Tamam, Wolfenstein pek güzeldi, devrimdi, oydu, buydu ama artık bunun ötesine geçelim diyorum. (Sanki herkes Wolfenstein oynuyor da...) Velhasıl kelam, 8bit Killer'i oynadıktan sonra Wolfenstein'da ne denli eğlendigimizi bir kez daha hatırladım. Koridorlarda koşturduğumuz, gözümüz büyülüğünde piksellerde savaştığımız Wolfenstein, 8bit Killer'da aynen karşıma çıktı. FPS olarak nitelenirdiğimizden hiç çekince duymayaçağım 8bit Killer, pek önemsiş bir senaryoya sahip olan, bölümleri bir bir geçişke zorlaşarak, yeni nesil FPS'lere taş çıkaran ve ilginç bir şekilde çokça eğlenmenizi sağlayan, ufak bir oyun. Ziplama tuşu bile bulunmadığı için sadece sağa-sola strafe yaparak düşman ateşinden kurtuluyor ve edineceğiniz altı farklı silahlı, farklı düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Her üç bölümün sonunda bir adet boss'la ringe çıkıyor, yenmeyi başarısız hikayede

bir adım öteye daha gidiyorsunuz. Güzel bir oyun, beğendim; siz de beğenirsiniz diye tahmin ediyorum. (İpuçu: Space tuşuna basarak silah seçme ekranına gelebileceğinizi biliyor muydunuz?)[®]

TÜR FPS
YAPIM Locomalito
WEB www.locomalito.com

8,3



Trino

Eşkenar üçgen yaratmak üzere el ele!

Bedava oyun bulmuşsun, artık grafiğine de bakma, değil mi? Ama işte insan milyon dolar bütçeli oyunlardan sonra, bir anda herhangi bir bütçesi bulunmayan bir oyuna adım atınca, çıktıktı dönyanın etkisiyle, karşısında görsel açıdan iyi bir şeyler görmek ister. Böyle bir anda da karşısına Trino çıktıncaya sevinç çığlıklar atıyor, duvarları yumrukluyor, pencereden sarkıp kahkahalar atıyor (Se-

vincin şekli, türü olmaz!). İki boyutlu, kuşbakışı görüntünden oynanan bir oyun olmasına rağmen, efekteriyle göz boyayan sevgili Trino, oynanışta da yüzünüze bir gülmüşeme konduruyor. Sahip olduğumuz ufak yaratık (Uzay gemisi?) ile kendi koyacağımız üç noktayı birbirine bağlayarak üçgenler yaratmaya çalışıyor; ama bunu düşman yaratıklarını (Yolcu gemisi?) hapsedecek şekilde yapmaya gayret ediyoruz. Xbox 360 Gamepad'ı kullanmamızı tavsiye ediyor oyun ve eğer bunu yapmazsanız, klavyenin saçma tuş dağılımıyla baş etmek zorunda kalıyorsunuz. Xbox 360 gamepad'iyse çok iyi işliyor; kesinlikle çok daha iyi performans alıyorsunuz. Nihayetinde zevkli bir oyun Trino ama ilerleyen bölümler biraz kazık; sınırlarınıza hakim olamıyorsanız, bir noktada oyunu bırakın.[®]

TÜR Aksiyon
YAPIM ProjeX
WEB etc-projex.blogspot.com

9



Garden of Coloured Lights

Melodiyi tuttur, düşmanları parala

İki boyutlu bir Rez'e dersiniz? Heyecan verici bir soru ama cevabı çok da iç açıcı değil. (Hah, soğuttum oyundan ilk dakikada.) Durun, o kadar da vahim değil durum. Bir kere oyun oynanabilir türde (Çok rahatlatıcı...); ayrıca yer yer de eğlenceli (Çoğunlukla stresli!). Bir gemimiz var ve bu geminin üç farklı ateş tipi bulunuyor. Kuşbakışı görüntünden ilerliyor, önmüze çıkan gemileri bu silahlarla havaya uçurmaya çalışıyoruz. Silahlarımız, kullanıldıklarında isınıyor ve yeni bir atış yapmak için beklememiz gerekiyor. Peki bu sırada ne oluyor? Evet, düşman gemileri tüm ekranı kaplayıp, size zorluk üstüne zorluk çkartıyor. Daha da kötüsü, düşmanların silahlarından çıkan şeyle ille düşman gemileri aynı renk paleti ve aynı tipte olduğu için vurulacak şeylelerle, vurulması mümkün olmayan şeyleleri ayırt etmeye zorluk yaşıyor ve ellerinizin klavyede düğüm oluşuna şahit oluyorsunuz. Birkaç sefer hüsranla sonuçlanan oyunu oynamada ısrar ederseniz, hem oyunun görsel tarzına hem de

oynanışına alıñyor ve bölümleri bir bir atlayabiliyorsunuz. Yine de piyasada daha güzel shoot em'up olduğunu unutmayan.[®]

TÜR Aksiyon
YAPIM Linley Henzell
WEB garden.sourceforge.net

7,1



Spelunky

Şapkasını taktiği gibi hazine peşinde koşan bir adam

Indiana Jones meets Mario!" dedim, eğer bu yazıyı LEVEL'in Amerika şubesi için yazıyorum olsaydım. LEVEL'in Amerika şubesi olmadığı gibi son derece gereksiz olan bu tutumumun içinde, çok önemli bir açıklama yapıyor; lütfen beni dışlamadan önce sözümü dinleyin.

Derek Yu'nun bu platform türündeki çalışması, bayağı iyi bir oyun olmuş; onu söyleyeyim öncelikle. Game Boy zamanının platform oyunları tadında, yer yer zor, yer yer karışık ama eğlenceli bir oyun. Kahramanımız, gerektiğinde koşabilen, üstüne yarasalar aktığında, örümcekler sıradığında kırbaçıyla onları harcayan, bulduğu bombalarla çevreyi havaya uçurabilen velarındaki halat fabrikasıyla, dileğinde zaman duvara halat asıp, bu halatla tırmanabilen bir cengaver. Amacı ise her bölümde, olabildiğince fazla altın toplamak

ve çıkış bulmak. Yüksekliklerden düşüğünde ölebildiği için sürekli yanındaki halatları kullanması gerekiyor kahramanınızın ve bu da oyuna bir nevi bulmaca havası da ekliyor. Platform oyunlarından hoşlanıyor ve Game Boy'unuzu özlüyorsanız, Spelunky sizin mutlu edecek! [®]

TÜR Platform
YAPIM Derek Yu
WEB www.derekyu.com

7,9



Dizüstü Bilgisayarlara Doping

Güncellenmeyen ekran kartı, çalışmayan touchpad ve düşük gelen ses; tüm bu sorunların üstesinden gelmek için tek yapmanız gereken şey DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'ın reçetesini okumak.



ATI Ekran Kartları

NVIDIA, dizüstü bilgisayarlarda bütünlük olmayan ekran kartı pazarının büyük çoğunluğunu elinde tutuyor. Ancak ATI'nın de son zamanlarda büyük bir atak içerisinde olduğunu ve pazardaki payını artttırığı görüyorum. Fakat gelin görün ki, bu güzelim ekran kartları üretici sürücüyü güncellemediği zaman yerinde saymaktan öteye gidemiyor. Özellikle de en son Catalyst 8.12 ile gelen performans artışı, dizüstü bilgisayarlarda kullanılmadığı için, kullanıcıların içinde bir ukde olarak kaldı. Ama siz hiç dert etmeyin, varsın üreticiler güncelmesin, biz güncelleriz. İşe ilk olarak en son Catalyst sürümünü indirerek başlıyoruz. Daha sonra kurulum dosyasına tıklayıp sürücüyü kurarmış gibi yapıyoruz. Kurarmış gibi derken sadece "Next" ve "Install" tuşlarına basıp sürücünün sıkıştırılmış arşivden çıkartılma işlemini gerçekleştiriyoruz. İşlem bitiminde karşımıza Catalyst yükleme yöneticisi geliyor. Burada "İptal" ve ardından "Evet" diyerek kurulum ekranını kapatıyoruz. Asıl yolculuk şimdî başlıyor, Kansas'a elveda diyebilirsınız. www.driverheaven.net/modtool.php adresinden DH Mobility Modder adlı aracı indirin ve kurun; fakat çalıştmayan! "Sürücüyü kurma, bunu çalışma ne yapacağım peki?" diyeceksiniz elbette. Şimdi bu adresten <http://tinyurl.com/6yczbf>, MSXML 6.0'ı indirin. Vista için bu adıma gerek yok, zira Vista'da bu araç sistem ile birlikte geliyor. Fakat Vista kullanıcılarının "Başlat> Denetim Masası> Kullanıcı Hesapları ve Aile Güvenliği> Kullanıcı Hesapları> Kullanıcı Hesabını Aç veya Kapat" yolunu izledikten sonra "Bilgisayarınızı korumaya yardımcı olması için Kullanıcı Hesabı Denetimi'ni (UAC) kullanın" seçeneğinin yanındaki işaretü kaldırıp, sistemi yeniden başlatmaları gerekiyor. Zaten bu işlemi yapabildiyseniz, Alman V2 roketlerinin fırlatma mekanızmasını bile hazırlayabilirsiniz. XP kullanıcılarının bir de bu adressten <http://tinyurl.com/8gn2rk>.Net Framework 2.0 indirmeleri gerekiyor. Yine Vista'da bu araç sisteme beraber geliyor. Gerekli araçları tamamladığınıza göre işleme başlayabiliriz. Mobility Modder'i çalıştırın, yazılım açıldığında üç adet kontrol olduğunu göreceksiniz. Eğer bu kontrollerin hepsi "Passed" durumda ise artık yapmanız gereken tek iş, "Browse" butonuna basmak ve açılan pencereden "C:\ATI\SUPPORT" yolunu izlemek olacaktır. Catalyst 8.12 için bir örnek vermek gerekiyse, yazılıma "C:\ATI\SUPPORT\8-12_vista32_dd_ccc_wdm_enu_72275" yolunu göstermelisiniz. Bu klasörü seçtiğten sonra "Modify" seçeneğine tıklayın. Yazılım bu esnada sürücülerini modifiye edip dizüstü bilgisayarlar için de uygun hale getirecektir. İşlem bittiğinde yazılım "Driver Modifications Finished" ibaresi ile düzenleme işleminin başarılı bir biçimde sonuçlandığını belirtecektir. "Close" diyerek yazılımı kapattıktan sonra "C:\ATI\SUPPORT\8-12_vista32_dd_ccc_wdm_enu_72275\Driver" yolunu izleyip "Setup" dosyasını çalıştırın. Artık normal bir kurulum gerçekleştirerek, dizüstü bilgisayarınızda daha performanslı bir oyun keyfine merhaba diyebilirsınız.

Intel Ekran Kartları

Piyasadaki dizüstü bilgisayarların yarısından fazlası, maalesef bütünlük Intel ekran kartına sahip. "Maalesef" diyorum, zira bu ekran kartı oyuncuların en büyük kabusu. Hatta bırakın oyun oynamayı, GMA X3100 öncesi ekran kartları ile HD video izlemek bile bazen hayal olabiliyor. Fakat yine de sürücülerini güncel tutmakta fayda var. Şanslıyız ki Intel, ekran kartı sürücülerini konusunda cimri değil. Yamanız gereken www.intel.com/support/graphics/detect.htm adresine girip, "Check your system for latest driver" butonuna tıkmanız. Gerekli uygulamayı çalıştırdıktan sonra site, bilgisayarınızda yüklü olan sürücü sürümünü tespit edecek ve varsa bir güncelleme size bunu yüklemeye rehberlik edecektir.

NVIDIA Ekran Kartları

NVIDIA az kalsın beni ekmeğimden ediyordu. Nasıl mı? Firma geçen günlerde çok büyük bir karar aldı ve dizüstü bilgisayarlar için ekran kartı sürücüsü yayınlamasını duyurdu. Ardından da www.nvidia.com/object/notebook_drivers.html adresinde bahsettiği sürücüyü yayınladı. Tabii ki birçok kullanıcı, tıkıp bu adresen söz konusu sürücüyü indirebilir; fakat yinede sürücünün desteklemediği üç büyük marka mevcut. Söz konusu Sony VAIO, Dell Vostro ve Lenovo Thinkpad olduğunda gerekli desteği sağlamak için devreye ben giriyorum. Şimdi ilk olarak laptopvideo2go.com adresini ziyaret edin ve sağ kısmındaki Latest Drivers bölümünden işletim sisteminiz ile uyumlu olan en son sürümü seçin. Biz bu makaleyi hazırlarken Vista için son sürüm 181.00 idi. Buraya tıkladığımızda doğrudan sitenin forumlarına dalmıyoruz. Fakat gayet düzenli bir sayfada neyin ne olduğu ayrıntılı bir biçimde yazıyor. (Gözünü seveyim, bizim sitelerde bağlantıları iki saat ararken insan beyin jimnastiği yapıyor.) Şimdi sürücüyü paketini indirmek için en sondaki "Driver" seçeneğine tıklıyoruz. 40 MB'lık sürücü paketi indikten sonra çalıştırıyoruz ve açılan pencereden "Extract" a tıklıyoruz. İşlem bitiminde aynı klasöre sürücünün çkartıldığını göreceksiniz. Şimdi tekrar siteye dönüyoruz ve "Modded INF" dosyasına sağ tıklayıp "Hedefi Farklı Kaydet" diyoruz. İnen "nv_disp.inf" dosyasını az önce çkartılan sürücü klasörüne atıyoruz ve dosya değiştirilsin mi sorusuna da "Evet" diyoruz. Artık "Setup" dosyasına tıklayarak kurulumu başlatabilirisiniz. Bol FPS'li ve sorunsuz oyunlar dileğiyle.

Ses Kartı

Malum dizüstü bilgisayarlara ayrı bir ses kartı takmak demek, sırtınıza fazladan yük bindirmek demek. Bu durumda tek çare, var olan ses kartından en son verimi almak oluyor. İlk olarak eski dizüstü bilgisayarlar için başlayalım. Realtek tarafından üretilen bir yonga kullanan bu cihazlar AC'97 Audio Codec sürücüsü ile yönetiliyorlar. Bu sürücünün son sürümüne ulaşmak ↗



⇒ için ise tinyurl.com/l3v3lac97 adresini ziyaret etmeniz yeterli. Daha sonra anlaşmayı kabul edin ve işletim sisteminize uygun sürücüyü indirin. Yeni nesil dizüstüler ise yine Realtek'in üretmiş olduğu HD Audio Codec sürücülerini tarafından yönetiliyorlar. Bu sürücüyü de benzer bir biçimde tinyurl.com/hdcodec adresinden indirebilirsiniz.

Yonga Seti

En önemli sürücülerden biri de yonga seti, zira anakart üzerindeki bütün bileşenler yonga seti sürücüsü tarafından yönetiliyor. Piyasadaki en büyük yonga seti üreticisi, doğal olarak Centrino mimarisinin sahibi olan Intel. Intel'in en son yonga seti sürücülerini indirmek için ise downloadcenter.intel.com/Product_Filter.aspx?ProductID=816 adresine girmeniz ve işletim sisteminizi seçmeniz yeterli. AMD tabanlı dizüstü bilgisayarların yonga seti sürücülerini ise ati.amd.com/support/driver.html adresinden temin edilebilir. Dizüstü bilgisayarlarınızda VIA ürünü bir Chipset veya ekran kartı varsa da www.viaarena.com/default.aspx?PageID=2 adresine girmeniz gerekiyor. SIS yonga setine ait sürücüler için ise ilk olarak bu adrese girip www.sis.com/download/agreement.php?url=/download sürücü indirme sözleşmesini kabul etmeniz şart.

GÜNCELLEMELER		
Bileşen	Sürücü Sürümü (09.01.2009)	Adres
ATI Mobility Radeon	Catalyst 8.12 XP & Vista	http://ati.amd.com/support/driver.HTML
Intel GMA	15.12.1.1608 Vista 14.37.0.5009 XP	http://tinyurl.com/a3gumv http://tinyurl.com/intelxp
nVidia GeForce Go	Geforce 179.28 / XP & Vista	http://www.nvidia.com/object/notebook_drivers.html www.laptopvideo2go.com
Realtek HD Audio	R2.13	http://tinyurl.com/hdcodec
Realtek AC'97	A4.06	http://tinyurl.com/l3v3lac97
Intel PM 965 Express	9.0.0.1008	http://downloadcenter.intel.com/Product_Filter.aspx?ProductID=816
Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN / 3945ABG	12.2.0.0	http://downloadcenter.intel.com/Product_Filter.aspx?ProductID=2753

Kablosuz Ağ

Dizüstü bilgisayara özgürlüğün anahtarını veren bu cihazı güncellemek için ise -eğer ağ adaptörünüz Intel ise- www.intel.com/support/wireless/wlan/sb/cs-010623.htm#11 adresini ziyaret etmeniz gerekiyor. Bilenler doğrudan ağ kartlarına uygun sürücüyü secebirlirler. Bilmeyenler ise "Identify your wireless adapter" ile ise başlayabilirler. Bir başka devasa kablosuz ağ kartı üreticisi olan Atheros'un sürücüler için ise maalesef resmi bir web sayfası yok. Ama hiç merak etmeyin, DVD'den Sabit Diske sizin için web'i talan etti ve Atheros için en son sürücüler bulabileceğiniz www.atheros.cz adresini Kristof Kolomb'dan önce keşfetti; gülé güle sömürün. Son olarak Broadcom'u da es geçmeyelim. www.broadcom.com/support/ethernet_nic/downloaddrivers.php adresini de Broadcom kullanıcılarına armağan ediyorum.

Touchpad

Dizüstü bilgisayarların Touchpad'lerini üreten firma ise Synaptics. Firma sürücüler konusunda gerçekten hassas davranışlı ve sık sık güncellemeler yayınlayarak, hataları hemen gidermeyi ihmal etmiyor. En son sürüclere ise www.synaptics.com/support/drivers adresinden ulaşabilirsiniz. ☺





SEAGATE BARRACUDA 7200.11 1.5 TERABYTE

Yer lazımsa, daha da fazla yer lazımsa!

Dünyanızın en hızlı sabit disklerinden biri olan Seagate Barracuda 7200.11 1.5 Terabyte modelini inceledik. Bu sabit disk, 1.5 Terabyte depolama kapasitesiyle, 7200 RPM döngü hızıyla ve SATA 2 interface'ı ile dikkat çekiyor. Daha önceki modellerden farklı olarak, bu modeldeki sabit disklerin genel performansı ve erişim süresi iyileştirilmiştir.

Öncelikle diskin plaka başına 375 GB veri kaydedebildiğini biliyoruz. Her ne kadar firma, yeni rekoru olan plaka başına 500 GB veri kaydetme teknolojisini bu diskte kullanmamış olsa da, diskin üretildiği esnada elinde bulunan son teknolojiyi kullandığı kesin. Plaka başına bu denli yoğun veri kaydedilebilmesi sayesinde, diskin okuma, yazma hızı daha yüksek oluyor. Aynı zamanda erişim süresi de düşen diskin, bu sayede performansı da artmış oluyor. Zira sistem verilere ne kadar hızlı erişirse oyuncular ve uygulamalar bu denli hızlı yükleniyor. Diskin dönüş hızının standart 7200 RPM olduğunu görüyoruz. 32 MB olan ön belleğin boyutunda değişen herhangi bir şey olmadığına göre diskin testlerine geçebiliriz. Test yazılımları olarak HDTach kullanıyoruz. İlk olarak Burst Speed yanı anı veri erişim hızı ile başlıyoruz. Burada diskin ön belleğinin hızı test ediliyor. Seagate teste 248.8 MB'lık bir sonuç ile başlayarak piyasadaki bütün mekanik diskleri geride bırakıyor ve ön bellek hızını geliştirmiş olduğunu açıkça ortaya koymuyor. Fakat bu sonuç, bizim için çok da büyük önem taşımıyor. Zira önemli olan diskin plakaları üzerinde yapılan okuma ve yazma işlemi. Vakit kaybetmeden ortalama okuma hızını test ediyoruz. Eski testlere göz attığımızda en yüksek skorun Samsung Spinpoint F1'e ait olduğunu görüyoruz. Fakat HDTach penceresine baktığımızda, yüzümüzde bir gülümseme oluyor. Saniyede 106.5 MB ortalama okuma hızı sunan ST31500341AS, bir kez daha kendi klasmanındaki bir rekoru, okuma rekorunu kırmıştır. Bu testten memnun ayrıldıkten

sonra diskin erişim süresini teste tabi tutuyoruz. Plaka sayısı yüksek olan disk, bu teste 15 milisaniye ile 1 TB'lık kardeş modelinin ve rakibi F1'in gerisinde kalmıştır. Bu testin galibini merak ediyorsanız 10.000 RPM'lik WD Raptor cevabının sizin şaşırtmayacağını düşünüyoruz. Sentetik testleri bitirdikten sonra sıra asıl er meydanına, yani gerçek testlere geliyor. Burada X-Bit Labs tarafından geliştirilen File-Copy Test yanı FC-Test aracını kullanıyoruz. Rusları takdir ediyor, bu mükemmel araç sabit disk testi için biçilmiş kaftan. Yazılım diskin üzerinde 270 adet MP3 dosyası oluşturuyor. Test bittiğinde bu işlem için gereken süreyle bakıyor. 12.8 saniye ile Seagate, bir kez daha mekanik disklerde şimdiden kadar yaptığımız testler içinde en iyi skor elde ediyor. 13.5 ile Samsung'un F1 modeli, Seagate'ın hemen ense-sinde. MP3 kopyalama testinde ise

8

SEAGATE BARRACUDA 7200.11 1.5 TERABYTE	
Fiyat	160 Dolar + KDV
İthalat	Datagate
Web	www.datagate.com.tr
Yüksek kapasite	+
Yüksek performans	+
Erişim süresi	-
Yazma hızı	-

Seagate 1.5 saniye kayıpla ikinci sırada yer almıştır. Bu test, diskin aynı anda okuma ve yazma hızını test ediyor. Tek başına okuma testinde de üçüncü sırada yer alan disk, yine de yazmada 0.1 saniye ile ikinciliği, 0,9 saniye ile de birinciliği kaçırıyor. MP3 dosyasının haricinde yazılım ISO dosyaları ile de test yapıyor. Bunun sonucunda da anlıyoruz ki Seagate, yazma konusunda rakip tanımaması da, okuma konusunda ikinci sıraya düşebiliyor. Vista açılış testine geçtiğimizde ise 66.7 saniye ile Seagate ikinci sıraya yerlesiyor. Birinci sırada ise Samsung'un SpinPoint F1'i yer almıştır. Crysis yüklemeye testi ise yine Seagate'ı ikinci sıraya getiriyor; fakat tüm bu okuma ağırlıklı testlerde diskin, Samsung ile arasında çok az farklar var; Seagate özellikle yazma hızı ile ön plana çıkmıyor.

Sonuçlara bakacak olursak, Seagate kesinlikle mükemmel bir diske imza atmış; zira testte cihazın yarıştığı Samsung 1 TB kapasiteye sahip. Gerçek anlamda bir kâğıtma olması için Samsung'un da 1.5 TB ile ter dökmesi şart. Yazma hızı ile Seagate, mekanik disklerdeki dünya rekorunu kırmayı başardı. Okuma testlerinde de ikinci sırayı aldı. Tampon bellekte ise yine rekor kırdı. Tüm bunlardan sonra işin en önemli kısmı için bir araştırma yaptım ve GB başına maliyeti hesapladım. Yani 1 TB mi yoksa 1.5 TB mi daha ekonomik? Sonuç mu? GB başına 0.189 TL yerine 0.187 TL ödeyeceğiniz için 1.5 TB almak çok daha mantıklı ve ekonomik. İncelemeye son noktayı koymadan önce verilerinizi DVD'ye yedeklemenin çok pahalı ve zahmetli bir yöntem olduğunu belirtmek istiyorum ve ekliyorum: o yedeklediğiniz verileri artık "DVD'den Sabit Diske" geri atma vakti çoktan geldi.

GENEL ANALİZ	
Özellik	Değer
Arabirim	SATA 2
Dönüş Hizi	7200 RPM
Form Faktör	3.5"
Kapasite	1500 GB
Ortalama Erişim	15 ms
Tampon Bellek	32 MB

SOĞUTMAYA KÖKTEN ÇÖZÜM

Şimdi incelemesini yapacağımız ekran kartı ise 4870 X2'nin su ile soğutulan sürümü. Atomic model adına sahip olan kartın çekirdek frekansı 750 Mhz'den 800 Mhz'e, bellek frekansı ise 1000 Mhz'e, yani dört ile çarparak toplamda 4000 Mhz'e çıkartılmış. Testlere geçmeden önce kartın kutu içeriğine göz atalım diyoruz; zira Atomic, özel çantası ile birlikte test merkezimize konuk oluyor. Kartın kendisi, soğutma aparatları, pompa, radyatör, fan, vidalar, yazılımlar, güç kabloları, Limited Edition sertifikası, adaptörler ve CrossFire köprüsü, kutu içeriğinin zenginliğini anlatmak için yeterli. Testlere geçtiğimizde kartın aslında düz HD 4870 X2'den pek bir farkı olmadığını görüyoruz. Kimi zaman fark %3'lere circa da, genelde %1'lere kalarak hız konusunda beklediğimiz farkı yaratamadığı için hayal kırıklığına uğratıyor. Söz konusu ısı olunca, kart boşa 41 derece, yükte ise en fazla 64 derecede çıkmıyor. Sonuçta kart her ne kadar performans olarak çok büyük farklar yaratmasa da, su soğutması ve özellikle de kutu içeriği ile göz dolduruyor. Ayrıca tek slot yer kapladığını ve gayet sessiz çalıştığını da belirtelim.

FİYAT 560 Dolar + KDV İTHALAT Penta WEB www.penta.com.tr

SEAGATE REKORA DOYMUYOR

Dünyanın en büyük sabit disk üreticisi olan Seagate, hatırlarsanız geçtiğimiz yıl bir milyarinci sabit diskini üretmişti. Şimdi ise firmadan başka bir rekora dilden diley dolaşıyor. Firma'nın en son sabit diskleri plaka başına 500 GB depolama alanı ile Dünya'nın en yüksek bölgelerde yoğunluğuna sahip diskleri olma özelliğini taşıyor. Kısacası sadece iki plakaya sahip olan bir sabit disk ile 1 TB kapasiteye ulaşabileceğiz. Bu erişim sürelerinin düşmesi ve performansın artması açısından büyük önem taşıyor. Biz yine de klasik mekanik sabit disk teknolojisini geride bırakmak için SSD'lerin ucuzlaşmasından yanayız.

XFX'İN İKİLİ OYUNU

Açıkçası piyasada XFX NVidia kartları gördükçe, "Neden bu denli kaliteli kartlar üretir bir firma, ATI grafik işlemci kullanıyor?" diye kendi kendime sorardım. Her ne kadar ATI tarafında Sapphire bu açığı kapatırsa da, kartlara yeni bir soluk getiren XFX'de ATI GPU'ları donatan firmalar arasında görmek, rekabet açısından güzel olurdu. Sonunda XFX de birenimle aynı görüşü paylaştı ve Nvidia'yı biraz da kızdırarak ATI ile bir anlaşma yaptı. Firmanın ortaya koyduğu ilk meyveleri ise tamamen kendi tasarladığı XFX Radeon HD 4350, Radeon HD 4650 ve Radeon HD 4830 modelleri oldu. Devamı bekleriz.

O C Z G L A D I A T O R M A X

İLKLERİMİZ DONDU

AMD AM2/939/754/755 ve Intel 775 soket işlemciler ile uyumlu olan soğutucunun montajı da gayet basit. Üzerinde 12 cm'lik, düşük devirde çalışan ve sürtünme engelleyici kauçuk bağlantıları olan bir fanı bulunan cihaz, sessizliğe önem veren kullanıcılar için gayet uygun. Testlere başladığımızda dört çekirdekli Q6600 işlemcimizi boşa 32 derece, yükte ise 49 derecede tutmayı başaran OCZ, HDT teknolojisinin nımetlerinden iyi yararlanmış benziyor. İşlemciyi OC ile 3.4 Ghz'e çekiyoruz. Boşa 36, yükte ise 59 dereceyi gören işlemcimiz, sınır değer olan 90'a hala çok uzakta. Stok soğutucu bu durumda boşa 44 derece, yükte ise mavi ekran'a kadar gidebiliyor. Tüm bu performans esnasında 19 dB ses üretken Gladiator, gerçekten de adının hakkını veriyor ve bizden gayet iyi not alıyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Akortek WEB www.akortek.com



W E S T E R N D I G I T A L M Y B O O K S T U D I O II

ARŞİVİNİZE YER AÇIN

2 TB kapasitesi ile Western Digital MyBook Studio II arşiv tutanlar için mükemmel. Kutu içerisinde USB, Firewire 400, Firewire 800, güç kablosu ve yazılımları görürüz; fakat eSata kablosu kutudan çıkmıyor. Mac ve Windows ile birlikte çalışan yazılımlı, maalesef Linux desteği yok. Ürünün içi açıldığında, iki adet 1 TB GreenPower WD10EAVS model sabit diski görüyoruz. HFS+ dosya sistemini kullanan cihaz, yazılım ile RAID modu değişikliği yapılmasına izin veriyor. Bu sayede performans veya güvenlik tercihlerinden birini yapabiliyorsunuz. RAID 1 modunda 50.6 MB/s yazma ve 93 MB/s okuma hızı ile WD'nin beşenimizi kazandığını söylemeliyiz. Eğer kapasiteye açsanız, WD hem kapasitesi, hem de performansı ile siz memnun edecektir.

FİYAT 250 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft WEB www.logosoft.com.tr



NOVA KILLER 2

GEL DE KATİL OLMA

Ürünün özelliklerine göz attığımızda 8000 DPI'a kadar destek verdiği ve bunun için de özel bir materyal kullandığını görüyoruz. Bu materyal ürünü yansıtılan ışığın anında geri iletilmesini sağlayan bir ayna görevi görüyor ve benzersiz bir tepki süresi oluşturuyor. 337x307 mm boyutlarında olan ürünün kalınlığı ise 3 mm. Test için, her saniyenin önemli olduğu Crysis Warhead açıyoruz. Oyunu oynamaya başlar başlamaz, Nova Killer 2 daha önce test ettiğimiz mousepad'lerden kendini ayırmak ve kalitesini ortaya koymuyor. Söz konusu Razer'in Mantis modeli ile bir karşılaştırma yaptığımızda, Nova büyük fark yatırıyor. Gerek tepki süresi, gerek keskinliği ile Nova Killer 2 teste ödürlü darbeyi vuruyor. Sonuç olarak fareniz 2000 DPI olsa bile, Nova Killer 2 sunduğu performansla size 4000 DPI hissi verebilir. Artık Crysis Warhead'i bir katil gibi oynayabilirsiniz.

FİYAT 25 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com



CORSAIR DOMINATOR 1600 MHZ 6 GB TRIPLE-CHANNEL DDR3'E HÜKMETME ZAMANI

Intel'in yeni işlemci mimarisi Core i7'nin gelmesiyle birlikte, firma DDR3 bellek mimarisine geçiş yaptı ve işlemciye dahili bellek denetçi takıldı. Bu dahili bellek denetçi de üç kanal DDR3 desteği sunabiliyor. Bu sayede 2 GB'lık 6 adet modül takabilirisiniz. Corsair de, 1600 Mhz'lık Dominator serisi ile bu tür yüksek performans için yüksek frekanslar ve doğal olarak da kaliteli bellekler üretiyor. Intel'in Extreme Memory Profiles (XMP 1.2) destegine sahip olan bellekler, firma tarafından sertifikalandırılmış. Yine modüller 8-8-8-24 gecikme süreleriyle 1600 Mhz'e göre gayet iyi bir değere sahipler. OC konusunda mükemmel bir performans sunarak hiçbir ekstra voltaj ihtiyaç duymadan 1820 Mhz'e kadar çıkmayı başardı. Gecikme sürelerini biraz gevsettikten sonra 1935 Mhz'e vuran bellekler adeta şov yaptılar. Sonuç olarak diğer ürünler ile de rekabet edebilecek bir fiyat sahip olan ürünler, bilden tam puan aldılar.

FİYAT 394 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend WEB www.dijitaltrend.com

NVIDIA GT212 İLE BOMBALAYACAK

Test merkezimize gelen haberlere bakacak olursak, NVidia 2009'un ikinci yarısına öyle bir giriş yapacak ki, ekran kartı piyasasında piksel üzerinde piksel kalmayacak. Firmانın GT212 kod adını verdiği GPU'lar, tamı tamına 1.8 milyar transistöre sahip olacak ve 40nm üretim teknolojisi ile üretilicek. 384 Shader birimine sahip olacak olan GPU'ya -GT200 serisine göre %60 daha fazla- GDDR5 bellekler eşlik edecek. ATI'nin tahtı ele geçirmesine bir hayli içermemiş olan firma, bu defa savaş meydanına hazırlıklı çıkıyor.

GIGABYTE GV-R465OC 1 GB

BELLEK SİZİ YANILTMASIN

Bu kartın her ne kadar 1 GB belleği olsa da, veri yolu ve işleme kapasitesi yetersiz olduğundan bu pek bir işe yaramıyor. Öncelikle kartın orta sınıfın biraz altında olduğunu belirtelim. Kartın testlerine başlamadan önce üretim teknolojisinin 55nm olduğunu belirtelim. Bu sayede düşük güç tüketen kart, ekstra güç ihtiyaç duymuyor. Yine HDMI, DVI ve VGA çıkışlarını aynı anda sunması ile kartın oturma odalarını süsleyen HTPC'ler için biçimlenmiş kaftan olduğunu söylememiyim. Sessiz çalışması ise yine bir başka artı; ayrıca 1080P videoları kart sayesinde en ufak bir takılma olmadan oynatabilirisiniz. 1900 x 1200 çözünürlükte Assassin's Creed açarak başladığımız teste, kartın en düşük FPS değeri 19 olurken, en yüksek FPS değeri ise 38 oluyor. Ortalamada 26 FPS ile oyun oynanabilir; fakat bu durumda AA ve AF gibi görsel öğelerden mahrum kalabilirsiniz. DirectX 10.1 ve Shader Model 4 yaramış doğrusu.

FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr





Edirne'den tekrar herkese merhaba. Donanım sayfalarımızın müdafimleri gün geçtikçe artıyor. Bu durumda doğal olarak bizlere Facebook üzerinden ulaşanları, soru soranların ve arkadaş olarak ekleyenlerin sayısı da artıyor. Her ne kadar şimdije kadar sorulan hiçbir soruyu cevaplamadan geri çevirmediysem de gelen bütün arkadaşlık isteklerini reddetmek zorunda kalmıyorum. Çok aktif bir Facebook kullanıcısı olarak, özel hayat benim için belli derecede önem taşıyor. Bu yüzden de tüm donanım müdafimlerinin anlayışına sığınarak arkadaşlık isteklerini geri çeviriyorum. Sorunsuz günler geçirmenizi dileyecek, bu ayki sorunlarımızın da kökünü kazımaya başlayalım diyorum.

S: Selamlar Recep Baltaş, ben Umut Uysal 27 yaşındayım. Sınavlarının iyi geçmesini umuyor ve o dönemleri geçtiğim için bir kez daha dua edip, uzun zamandır yaşadığım fakat çözüm bulamadığım sorunuma geçiyorum. Sistemim: Dual Core 2.66, 2 GB 533 Mhz RAM, Gigabyte 945GM anakart, ATI Extreme X550 ekran kartı. Şimdi bu sistemle sadece WoW oynuyorum. Sorun başlayaklı bir iki ay oluyor. Sadece oyun sırasında ekran bir anda donup sistem reset atıyor. İşletim sistemi Windows XP SP3. Üşenmedim aldım kasayı Kadıköy'e götürdüm. Bundan önceki anakartım olan Intel D945PLRN'de sorun olduğunu söylediler ve garantiye gönderdiler. Ben, sistemim hem eski, hem de bu anakart ucuz ve beni idare eder diye beklemek istemedim ve yukarıda yazdığım Gigabyte anakartı aldım. Fakat sistem gene oyun sırasında donup reset atıyor. Bu arada zaten ihtiyacım olduğu için yeni bir sabit disk aldım ve yeni sistem kurdum. Teknik servisin incelemesine göre kasada sorunlu başka hiç bir parça yok. WoW oyununu da onarmak yerine en baştan kurdum belki oyun hasar görmüştür diye. Hala devam eden bu sorun sence neden kaynaklanıyor olabilir. İşlemci fanı yetersiz geliyor olabilir mi? Ya da zaten almayı düşünüyorum, ekran kartım mı sorunlu? Veya sorun ekran kartımın fanı mı? Güç kaynağı da seçenekler arasında, kasam Aopen 350 Watt. Bu arada oyun dışında reset yaşamadım. Başka bir sorun daha var; eski Intel anakartım yenisiyle değiştirildi, hangisi daha iyidir, hangisini kullanmaya devam

etmeliyim ve HD 4870 almayı düşünüyorum bu sistemle sorun yaşıyor mıyım? Cevap ve yorumların için şimdiden teşekkür ederim. İyi çalışmalar. *Umut Uysal*

C: Umut Bey, sorunuzun anladığım kadarıyla ekran kartından kaynaklanıyor. Oyna girdikten belli bir süre sonra kart ısınıyor ve doğal olarak cevap vermez hale geliyor. Sonunda da sistem reset atıyor. Düşük de olsa güç kaynağınıza kontrol ettirmenizde fayda var. Anakart olarak ise Gigabyte daha üstün özelliklere sahip. HD 4870'i ise gönül rahatlığı ile satın alabilirsiniz fakat bu sistemde kartın tam performansından faydalamanız zor gözükmüyor. İşlemci ve RAM'lerin frekansları kartı frenleyecektir.

S: Merhaba ben Ufuk. Uzun zamandır derginizin takip ettiğim bu istikrarlı gidişiniz için sizleri tebrik ediyorum ve sorularıma geçiyorum. Sistemim 1.3 Ghz AMD Athlon, 2 GB DDR 400 Mhz RAM, anakart MSI 6712 KT400, ekran kartı 128 MB FX 5200 gibi bileşenlerden oluşuyor, biliyorum biraz yaşlı. Oyun dünyasından tam soğuyordum ki, karşımı ATi HD 3850 512 MB GDDR3 (DirectX 10.1)

AGP 8X ekran kartı çıktı. Şimdi ilk sorum: sizce bu ekran kartının performansı nasıl? Yani NFS Undercover, yeni çıkacak olan Mafia 2 ve benzeri oyunları rahat bir şekilde çalıştırır mı? BIOS ayarlarında ekran kartı en fazla 256 MB seçeneği var, sizce bu bir sorun çıkarır mı? Çünkü alacağım kart 512 MB.

Son olarak işlemcimi değiştirmeli miyim, düşük bir işlemci ama bu zamana kadar ismini gördüm. İşlemcinin oyunlarda fazla bir katkısı var mı? Cevaplarınızı bekliyor ve şimdiden teşekkür ediyorum. *Ufuk Aydin*

C: Ufuk'cuğum öncelikle sistemin çok eski bir mimariye, SocketA mimarisine sahip. İlk olarak işlemcini -tabii eğer bulabilirsen- değiştirmelisin. Daha sonra da bir BIOS güncellemesi yapmalısın. Alacağın ekran kartı bu dediğin oyunları ve daha birçok oyunu çok rahat bir biçimde oynatabilir; fakat bu sisteme herhangi bir değişiklik yapmazsan hiçbir sonuç alamazsun. En azından işlemcisi değiştirme lisin, zaten elinde başka seçenek yok. BIOS ayarları herhangi bir sorun çıkarmaz. Kart 512 MB belleği kullanacaktır. Son olarak sana tavsiyem ölü teknolojilere yatırım yapmak yerine AM2 mimarisine geçiş yapman olacaktır.

S: Merhaba Recep Abi, kolay gelsin. Sana bir sorum olacak. Vista SP1, Core Duo E2160 1.8ghz, 945 S serisi anakart, 2 GB ram, HD 3850 Super +1 GB ATI ekran kartı. Böyle bir sistemim var. GTAIV'ü aldım ama oyun çok takılıyor. Grafikleri en düşük seviyede oynadığım halde takılıyor. Yardımcı olur musun? Başarılarınızın devamını dilerim. *Erdal Demir*

C: Merhaba Erdal. İlk olarak maalesef üreticiler seni de RAM konusunda kandırılmışlar. HD 3850 ekran kartı 512 MB'tan fazla video belleğini işleyecek kapasiteye sahip değil. Yani o ekran kartında 1 GB RAM olması hiçbir şeyi değiştirmiyor açıklaması. Sisteminin takılma nedenine gelince: RAM ve işlemci takviyesi yapman gerekiyor. Bu sistemdeki en zayıf halka RAM. Özellikle de GTAIV gibi aç bir oyun için 2 GB RAM cerez sayılıyor. Ayrıca 1.8 Ghz işlemci artık dizüstü bilgisayarlarla bile zar zor tercih ediliyor. Sonuç olarak 4 GB RAM ve Core 2 Duo E8XXX serisi bir işlemci ile GTA

IV'ü şaha kaldırıbilirsin. Tabii ki bundan önce oyunu güncellemeyi unutma.

S: Merhaba Recep Abi, biliyorsun ki GTA IV PC'ye çıktı ve birçok sorunu da beraberinde getirdi. Optimizasyon ve benzeri problemler mevcut. Benim GeForce 9600GT ekran kartım var. GTAIV'e özel Nvidia'nın yayınladığı sürücülerini indiriyorum, eğer devam ederseniz sisteminizin doğru çalışması hemen ya da daha sonra bozulabilir diyor ve XP logosu ile ilgili bir şeyler yazıyor. Bu sürücüler ekran kartımla mi uyumlu değil mi acaba? Ayrıca oyuncu yaması da yayındır. Ancak yükleyip ve hiçbir değişiklik olmuyor. Atakan Özdemir

C: Sevgili Atakan, GTAIV için özel çıkan bu sürücü acil bir sürüm olduğu için Microsoft tarafından imzalanmaya vakti olmadı. BUNDAN DOLAYI DA KURULURKEN Microsoft Sürücü Logo Sınamasından geçmedi sekilden hata alıyorsun. Herhangi bir sorun yok, sürücüyü kurabilirsins. OYUNDAKI sorunlar ise genelde düşük RAM miktarından kaynaklanıyor.

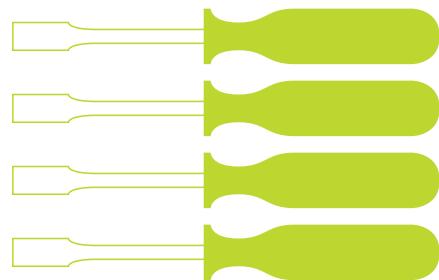
S: Tüm LEVEL çalışanlarına merhabalar. Yoğun olduğunuzu varsayıp sorunuma geçiyorum. Bir ay önce yeni bir PC aldım. AMD X2 6400+, Sapphire D 3870 DDR4 512MB, Samsung HD161HJ 160GB SATA2 sabit disk (500GB Harici HDD olduğu için) ve 4GB Kingston 800Mhz bellek var. Vista Ultimate 32-bit kullanıyorum (64 Bit'e geçiş yapacağım). Sorunuma gelince; oyunları yüklerken PC kilitleniyor.

Ancak bu sabit bir oyunda ve sabit bir yüzdesinde değil. Örneğin Warhammer Online aldım ve yedi kere yüklemeye çalıştım. Her seferinde başka bir yerinde kilitleniyor. CoD4'ü üç kerede yükleyebilmiştim ve oyun resmen kilitleniyor; oyuncun ne başlat menüsü, ne görev yöneticisi çalışıyor. Sürcülerimde sorun olduğunu düşünmüyorum. ATI 8.12 ve DX10 kurulu ve oynarken hiç sorun yok. Bu kadar denemeden sonra "Acaba..." deyip oyunu bir de dizişti bilgisayarına yüklemeyi denedim ve ilk seferde yüklendi. Cevap için şimdiden teşekkür ediyorum. İyi çalışmalar. Not: Oyunun kitapçığını okudum ve tüm çalışan (Başlangıç menüsü programları dahil.) kapatın diyor. Bende güvenli kipte denedim. Sonuç: yüklenmedi... Ama esas sorun hala devam etmekte. Anıl Yavaş

C: Öncelikle çok ilginç bir sorun ile karşı karşıya olduğunu belirtmem gerekiyor Anıl. Fakat adım adım giderek bu sorunun da üstesinden geleceğimize inanıyorum. İlk olarak benim aklıma DVD sürücü geliyor. Oyunu önce Alcohol %120 gibi bir yazılım ile sisteme kopyalayalım ve daha sonra Daemon Tools yardımıyla kurallım. Takılma olmazsa sorun DVD sürücüdedir. Arka planda çalışan anti-virus yazılımlarını kapatalım zira yüklemeye esnasında bunlar sorunlara neden olabilirler. Sabit disk ile ilgili bir sorun olabilir, bu durumda tavsıye sistemi güncellenen ve mümkünse SP1 dahil bütün güncelleştirmeleri yüklemen. Bir başka sorun ise arka planda çalışan diğer uygulamalar ola-

bılır. Sıra ile arka planda çalışan uygulamaları kontrol et ve ayrıca sabit diskin aktivite ışığına da bakmayı unutma. Eğer takılma esnasında sabit disk ışığı devamlı kırmızı yanıyorsa o zaman kopyalama esnasında bir sorun vardır. Yine sistemini Kaspersky Internet Security 2009 gibi güçlü bir anti-virus ile taratarak virüs olup olmadığını kontrol et. Son olarak başlat menüsüne sorun yaz, karşına "Sorun Raporları ve Çözümleri" çıkacaktır. Buraya gir ve "Yeni çözümler için denetle" komutunu ver. Tüm bu sorunlar Microsoft'a bildirilecek ve çözüm varsa geri dönüt yapılacaktır. Çözüm yok ise mühendisler sorunun kaynağını tespit edip bir yama hazırlayacaklardır.

"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 P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X 6bit LAN / e-Sata	Intel X48-X58 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 [2 x 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 x 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Athlon 64 X2 6XXX - Phenom Triple Core	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066 - 1200 - 1600 (3 x 1024 MB Triple Channel)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [RAID 0/1]
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



GRAND THEFT AUTO IV

Cep telefonunuzdan aşağıdaki numaraları çevirin.

468-555-0100: Hava durumunu değiştirir.
267-555-0150: Arama seviyeniz artar.
267-555-0100: Arama seviyeniz silinir.
362-555-0100: Zırh verir.
482-555-0100: Sağlık, zırh ve cephane verir.
948-555-0100: Radyoda çalan şarkının bilgisini verir.
227-555-0142: Cognoscenti verir.
227-555-0175: Comet verir.
938-555-0100: Jetmax verir.
625-555-0150: Sanchez verir.
227-555-0168: SuperGT verir.
227-555-0147: Turismo verir.
359-555-0100: Annihilator verir.
227-555-0100: FIB Buffalo verir.
625-555-0100: NRG-900 verir.

Achievement'ları açmak için karşılıkla yazanları yapın.

Assassin's Greed (20 puan): Dokuz suikast görevini tamamlayın.

Auf Wiedersehen Petrovic (30 puan): Tüm ranked multiplayer varyasyonları, yarışları ve Cops n Crooks'ları kazanın.

Chain Reaction (20 puan): 10 saniyede 10 aracı havaya uçurun.

Courier Service (10 puan): 10 paket taşıma görevini tamamlayın.

Driving Mr. Bellic (10 puan): Özel taksi yeteneğini açın.

Endangered Species (50 puan): Oyundaki tüm gizli paketleri toplayın.

Fed the Fish (5 puan): Uncle Vlad görevini tamamlayın.

Full Exploration (20 puan): Tüm adaları açın.

Genetically Superior (25 puan): 20 sokak arasında birinci gelin.

Gobble Gobble (10 puan): Bowlingde üst üste üç strike yapın.

Gracefully Taken (10 puan): I'll Take Her görevini tamamlayın.

Half Million (55 puan): 500.000\$ miktarında paraya ulaşın.

Impossible Trinity (10 puan): Museum Piece görevini tamamlayın.

Join the Midnight Club (10 puan): Bir ranked

multiplayer yarışta hiç hasar almadan yarıya bitirin.
Key to the City (100 puan): Game Progress'ı %100 olarak tamamlayın.

King of QUB3D (15 puan): QUB3D'de en yüksek skoru geçin.

Let Sleeping Rockstars Lie (10 puan): Bir ranked multiplayer karşılaşmasında Rockstar yapımcısını öldürün.

Liberty City Minute (30 puan): Oyunun senaryo görevlerini 30 saatin altında sürede bitirin.

Lowest Point (5 puan): Roman's Sorrow görevini tamamlayın.

No More Strangers (5 puan): Tüm random karakterlerle tanışın.

Off the Boat (5 puan): İlk görevi tamamlayın.

One Hundred and Eighty (10 puan): Dartta üç okla 180 puan yapın.

One Man Army (40 puan): En yüksek aranma seviyesinde (altı yıldız) beş dakika boyunca hayatı kalın.

Pool Shark (10 puan): Bilardoda arkadaşınızı yenin.

Rolled Over (30 puan): Tek bir kazada beş aracı takla atlatın.

Taking It for the Team (10 puan): Tüm ranked multiplayer oynlarda takım olarak galip gelin.

Teamplayer (10 puan): Bir ranked multiplayer oyunda beş kişiyi öldürün.

That Special Someone (10 puan): That Special Someone görevini tamamlayın.

That's How We Roll! (10 puan): Özel helikopter yeteneğini açın.

Top of the Food Chain (10 puan): Bir ranked multiplayer deathmatch'te tabancıyla 20 kişiyi öldürün.

Top the Midnight Club (20 puan): 20 farklı ranked multiplayer yarışta birinci gelin.

Warm Coffee (5 puan): Bir randevunuzdan sonra kız arkadaşınızı evine davet edilin.

You Won! (60 puan): Son görevi tamamlayın.



PRINCE OF PERSIA

Aşağıdaki kodları girerek karşılarındaki karakter kaplamasını açabilirsiniz.

Assassin's Creed'den Altair: Choose Skin

Manager'a girin ve 13372805 kodunu girin.

Prototype Prince ve Prototype Elika: Son boss dövüşünü kazandıktan sonra 1001 light seed'i toplayın.

Sands of Time'daki Prince ve Farah: Choose Skin

Manager'a girin ve 52585854 kodunu girin.

Chapter 1'i gereken zamanda bitirin.

Chapter 2 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 2'yi bitirin.

Chapter 2 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 2'yi gereken zamanda bitirin.

Chapter 3 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 3'ü bitirin.

Chapter 3 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 3'ü gereken zamanda bitirin.

Chapter 4 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 4'ü bitirin.

Chapter 4 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 4'ü gereken zamanda bitirin.

Chapter 5 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 5'ü bitirin.

Chapter 5 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 5'ü gereken zamanda bitirin.

Chapter 6 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 6'yi bitirin.

Chapter 6 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 6'yi gereken zamanda bitirin.

Chapter 7 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 7'ü bitirin.

Chapter 7 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 7'ü gereken zamanda bitirin.

Chapter 8 Complete (20 puan): Story modunda

Chapter 8'ü bitirin.

Chapter 8 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 8'ü gereken zamanda bitirin.

Chapter 9 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda

Chapter 9'ü gereken zamanda bitirin.

Head over Heels (20 puan): Herhangi bir chapter'ı yere düşmeden bitirin.

Martial Artist (10 puan): Bir düşmanı duvarda yürüdükten sonra vurun.

May I Have This Dance? (30 puan): Arka arkaya şu hareketleri yapın: Duvarda yürüme, geriye dönme, ziplama, duvara tırmanma, geriye dönme, ziplama

On the Clock (10 puan): Time Trial'da eleme süresini geçin.

Pacifist (15 puan): Herhangi bir chapter'ı silah kullanmadan bitirin.

Packrat (80 puan): Oyundaki 30 gizli çantayı bulun.

XBOX 360



MIRROR'S EDGE

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılıkla yazanları yapın.

A for Effort (25 puan): Time Trial'da 35 reyting değerine ulaşın.

Baby Steps (20 puan): Time Trial'da 20 reyting değerine ulaşın.

Back on the Job (10 puan): Tutorial'ı bitirin.

Bag Lady (20 puan): İlk chapter'daki üç gizli çantayı bulun.

Chapter 1 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 1'i bitirin.

Chapter 1 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda



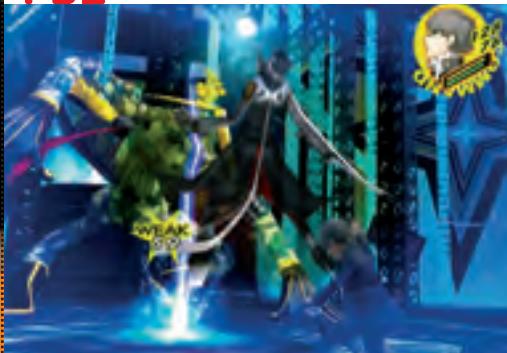
LEFT 4 DEAD

Oyunun ana menüsünden Options'a girin, Allow Developer Console'u aktif hale getirin, oyun sırasında "~" tuşuna basın, "Sv_Cheats 1" yazın Enter'a basın; böylece hileler aktif hale gelecektir. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

give ammao: Cephaneyi tamamlar.
give pistol: Tabanca verir.
give autoshotgun: Otomatik pompalı tüfek verir.
give health: Sağlık verir.
give hunting_rifle: Av tüfeği verir.
give molotov: Molotokteyli verir.
give oxygentank: Oksijen tankı verir.
give pipe_bomb: Boru bombası verir.
give propanetank: Propan tankı verir.
give rifle: MK47 verir.
give first_aid_kit: İlk yardım paketi verir.
god: Ölümsüzlük sağlar.
firstperson: Third person modundayken first person'a geçmenizi sağlar.
thirdperson: First person modundayken third person'a geçmenizi sağlar.
z_health: Zombilerin sağlığını değiştirir.
z_spawn_weapon_smg: SMG verir.
z_spawn_boomer: Bir boomer spawn eder.
z_spawn_hunter: Bir hunter spawn eder.
z_spawn_smoker: Bir smoker spawn eder.
z_spawn_tank: Bir tank spawn eder.
z_spawn_zombie: Bir zombie spawn eder.
z_speed: Zombilerin hızını değiştirir.

Pro Runner (80 puan): Story modunu "hard" zorluk seviyesinde bitirin.
Prologue Complete (20 puan): Story modunun Prologue kısmını bitirin.
Prologue Speedrun (10 puan): Story modunun Prologue kısmını gereken zamanda bitirin.
Ran Out on Fingers (30 puan): Oyundaki 11 gizli çantayı bulun.
Still Counting (30 puan): Time Trial'da 50 reyting değerine ulaşın.
Tango Down (15 puan): 20 düşmanı silah kullanmadan etkisiz hale getirin.
Test of Faith (80 puan): Oyunu herhangi bir düşmanı vurmadan bitirin.
That's a Wrap (80 puan): Story modunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
Untouchable (15 puan): Herhangi bir chapter'i hiç vurulmadan bitirin.
Vrooom! (40 puan): 30 saniye boyunca en yüksek hızda koşun.

PS2



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

Aşağıdaki silahları elde edebilmek için karşılarda yazanları yapın.

Ana karakterin gizli silahı: Void Quest'teki ekstra boss'u alt edin.
Kanji'nin gizli silahı: Steamy Bath House'daki ekstra boss'u alt edin.
Kuma'nın gizli silahı: Opera House'daki ekstra boss'u alt edin.
Naoto'nun gizli silahı: Secret Lab'deki ekstra boss'u alt edin.
Yousuke'nin gizli silahı: Mysterious Shopping Street'teki boss'u bulun.
Yukiko'nun gizli silahı: Yukiko's Castle'daki ekstra boss'u alt edin.

PS3



BRAIN CHALLENGE DELUXE

Trophie'leri kazanmak için karşılarda yazanları yapın.

100% Brain Usage (Silver): 100% Brain Usage'a ulaşın.
60% Brain Usage (Bronze): 60% Brain Usage'a ulaşın.
80% Brain Usage (Bronze): 80% Brain Usage'a ulaşın.
Card Game! (Bronze): Bir online Card Game'i bitirin.
Combo (Bronze): Herhangi bir modda 30 combo yapın.
First Touch (Bronze): Bir Daily Test'i bitirin.
King of Brain! (Gold): Tüm testlerde A+ alın.
Snatch Game! (Bronze): Bir online Snatch Game'i bitirin.
The One of Snatch Game! (Silver): Snatch Game'de 100. level'a ulaşın.
The One of Card Game! (Silver): Card Game'de 100. level'a ulaşın.
The One of Time Attack! (Silver): Time Attack'de 100. level'a ulaşın.
Time Attack! (Bronze): Bir online Time Attack'i bitirin.

PSP



DISSIDIA: FINAL FANTASY

Friend menüsünde aşağıdaki kodları girin ve ghost'ları açın.

AK6ATR7ECDB8N: Aaron'u açar.
MAPE5REPE4T5: Ahriman'ı açar.
LAXBU6GRA4U: Bash'ı açar.
PASS3SU433KA: Behemoth'u açar.
P2KET4DTCW6: Cait Sith'i açar.
CH4D9EN3A3TE3: Death Machine'i açar.
SF5AU55WUJ39Y: Fusuya'yı açar.
GU3RK3UG4AMP: Gilgamesh'i açar.
M8ATK2TCPAYA: Matoya'yı açar.
MR3ZNNGXU72P: Ming-Wu'yı açar.
H4NA53NJRE9: Ninja'yı açar.
8TA9CQQTAC: Oltoross'u açar.
6C6M6E6G6A6: Omega'yı açar.
RJAGH5UE6NA7: Ragna'yı açar.
6A3K2A538TS: Red Wing'i açar.
SME4SA39SFAH: Seifer'i açar.
469J3ELEVENWS: Shantotto'yı açar.
FGR3ET5KKJC: Siegfried'i açar.
A3NASX6UXT7: Steiner'i açar.
VTS3RAPLVKE3: Vivi'yı açar.
WRKA3KUMKRA: Wakka'yı açar.
PASS3CH3GC45: Yuffie'yı açar.

Oyundaki ekstra karakterleri açmak için aşağıdakileri yapın.

"The Emperor" Mateus: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Cloud of Darkness: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Exdeath: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Gabranth: Story modunu bitirin ve shop'tan 1000 PP'ye satın alın.
Garland: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Golbez: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Jecht: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Kefka: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Kuja: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Sephiroth: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
Shantotto: Story modunu bitirin ve shop'tan 1000 PP'ye satın alın.
Ultimcia: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.

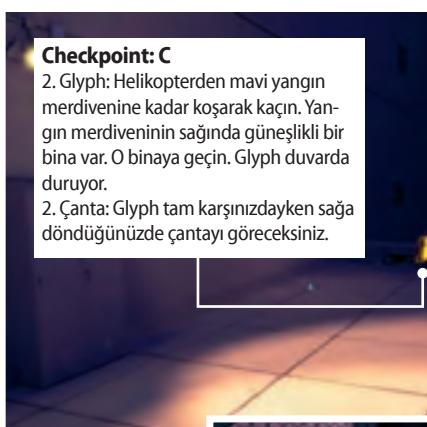
MIRROR'S EDGE

Gönülleri fetheden Faith, bu kez tüm çantaları toplamak için ter dökecek. Oyunda yer alan kırmızı renkli objeler, size gitmeniz gereken yolu gösterir. Şayet yolunuzu şaşırırsanız "Yön Göster" tuşuna bastığınızda, Faith başını gitmeniz gereken yöne çevirerek sizi doğru yola yönlendirir. Oyun boyunca bulacağınız glyph'ler (Mirror's Edge logosu) size çantaya çok yaklaşınızı belirtir.

PROLOGUE



CHAPTER 1 - FLIGHT



CHAPTER 2 - JACKNIFE



Checkpoint: A

1. Glyph: Kanaldaki ilk büyük sola dönüsten sonra trampolenen üst kısmda, solda bulunan yola çıkışın. Glyph öntündeki duvarda bulunuyor.
1. Çanta: Aynı yerde, solda kalarak dar yoldan ilerleyin. Açık metal bir geçit göreceksiniz. Bu geçitten soldaki hücreye girin. Çantayı tam karşınızda bulacaksınız.



Checkpoint: C

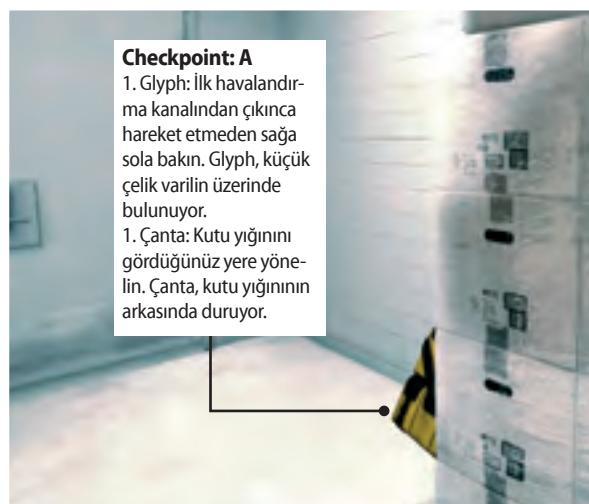
2. Glyph: Kanalizasyon-daki yeşil yolların olduğu yere yönelin. Keskin nişancılarla dikkat ederek tepedeki yeşil platforma çıkışın. Karanlık tarafa bakan kutuların yanında glyph'i görebilirsiniz.
2. Çanta: Buradaki ziplama tahtasını kullanarak sallanma yerine çıkış ve diğer yeşil platforma geçin. Çantayı kapının dibinde bulacaksınız.



Checkpoint: E

3. Glyph: Vincin ucundaki platforma binip yukarı çıkışın. Turuncu renkli parmaklıklar olduğu yere ilerleyin. Parmaklılığın sağında, yük kargolarından birine yaşlanmış beyaz bir tahta göreceksiniz. Glyph onun üzerinde bulunuyor.
3. Çanta: Yük kargosunun soluna gittiğinizde bir forklift göreceksiniz. Forkliftin çevresinde dolanıp üçüncü çantayı da alın.

CHAPTER 3 - HEAT



Checkpoint: A

1. Glyph: İlk havalandırma kanalından çıkışınca hareket etmeden sağa sola bakın. Glyph, küçük çelik varının üzerinde bulunuyor.
1. Çanta: Kutu yiğinını gördüğünüz yere yönelin. Çanta, kutu yiğininin arkasında duruyor.



Checkpoint: C

2. Glyph: Helikopter gittikten sonra mavi yolu tikayan üç polisi halleedin. Binaya tırmanıp diğer binaaya atlayın. Burada çitlerle çevrili elektrik alanları var. Glyph'i çitlerin birindeki beyaz palette boyanmış vaziyette göreceksiniz.
2. Çanta: Çitle çevrili elektrik tellerinin yanından sola dönün. Çanta yerde yatıyor.



Checkpoint: D

3. Glyph: İlk vincin üstünden aşağıdakiler ikincisine, oradan da yumuşak alana atlayın. Yönüüzü kapıya doğru çevirin, yumuşak alandan inince tam arkaniza dönün. Glyph hemen solunuzda olacak.
3. Çanta: Yumuşak iniş alanına geri ziplineyn ve sağdaki vincin üzerinden çantayı alın.

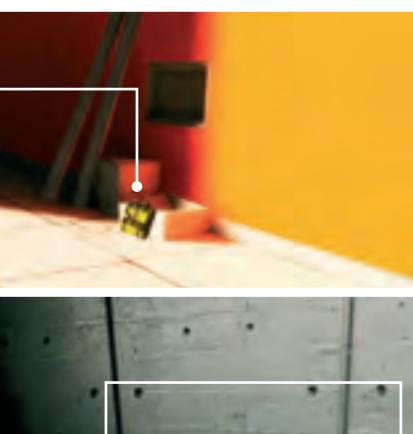


CHAPTER 4 - ROPEBURN



Checkpoint: A

1. Glyph: Bu level'da sizi içeri alan ilk kapidan girmeden önce sola bakın. Orada bir boru göreceksiniz. Boruya çıkış ve yukarı tırmanın, soldaki güneşliğe atlayın. Glyph, borunun sağında.
1. Çanta: Bulundığınız noktadan kafanızı sola çevirince yerde yatan çantayı göreceksiniz.



Checkpoint: D

3. Glyph: Metro istasyonuna geldiğinizde raylara atlayın ve merdivenlerden çıkışın. İlerdeki küçük havalandırma boşluğununa geldiğinizde, aşağıya atlamadan evvel öndeki barlardan gerekçük koridora gelin. Aşağıya düşerseniz üç bardan en alttakine konumlanın ve rayların önündeki çite yüzünü dönün. Duvara tırmanarak ve duvar atlayışı yaparak önce bara çıkışın, sonra da ana koridora çıkışın. Koridorda sağa dönün ve havalandırma boşluğunu gördüğünüz yere kadar ilerleyin. Glyph, havalandırma boşluğunun hemen sağında.
3. Çanta: Aynı yerde elektrik nakil hatları göreceksiniz. Tam üstünde elektrik telleri borularını tutan metallar var. Onlara asılıp yukarı çıkışın ve bölümün son çantasını da alın.

Checkpoint: C

2. Glyph: Asansör boşluğundan aşağıya inince bir havalandırma boşluğu göreceksiniz. Havalandırma boşluğuna sırtınızı dönün, soldaki duvarı geçin. İkinci glyph sol köşedeki duvarda, havalandırma boşluğunun tam karşısında bulunuyor.
2. Çanta: Polisin asansör kapısını açmasını bekleyin. Çantaya ulaşmak için polisi geçmek zorundasınız. Bunun için düşen asansörü kullanmak ya da kapı kenarlarına asılık bir - iki saniye kazanıp polisi vurmak en iyi seçenekler. Polisi hallettikten sonra koruduğu, zifiri karanlık olan küçük odaya girin. Çantayı odadaki tek işığından olduğu yerde bulacaksınız.



CHAPTER 5 - NEW EDEN

Checkpoint: B

1. Glyph: Tekrar çatılara döndünce sarı platformu bulun. Sarı yolda ilerlemeye devam edin, sağda bir klima göreceksiniz. Tepeye tırmanınca öönüne bir boru çıkacak. Boruya atlayın ve yukarı tırmanın. Soldaki klimaların olduğu yere sıçrayın, duvardan yürüyerek diğer binaya geçin ve dikenli telle sarılmış çitin arkasında, yan yana duran klimaların olduğu yere gelin. Sağa bakınca bina ile çitin arasında bir alan göreceksiniz. Glyph bu ikisinin arasındaki duvarda bulunuyor.
1. Çanta: Çitle çevrili alanın içine atlayın ve klimaların ortasına yerleştirilmiş çantayı alın. Bu arada duvardaki çizimi de görmezden gelmeyin.



Checkpoint: C

2. Glyph: Çatının üzerine geldiğinizde diğer binaya atlayın. Burada altından kayarak geçeceğiniz bir çitin arkasında birkaç klima olacak. Glyph, çitin altından kayar geçmeden önce göreceğiniz soldaki duvarda bulunuyor.
2. Çanta: Şimdi klimaların yanına gidin. Sırtınızı dönün ve sarı yerdeki su tankı gibi görünen objenin üstünden çantayı alın.



Checkpoint: C

3. Glyph: Alışveriş merkezine girince öndeği bara asılarak havalandırma boşluğuna girin ve ilk açılıktan çıkışın. Glyph, buradaki duvarda bulunuyor.
3. Çanta: Garaj benzeri yere geldiğinizde kamyonun üstünden bölümün son çantasını da alın.

Not: D bölgesinden başlayanlar için üçüncü çanta açılamaz bir kapının arkasında kalmış oluyor.



CHAPTER 6 - PIRANDELLO KRUGER

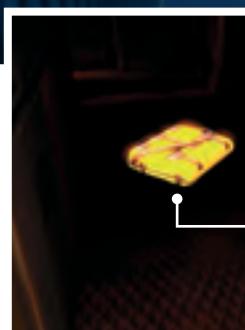
Checkpoint: A

1. Glyph: İlk çanta level'in başında bir yerde bulunuyor. İki merdiven takımı boyunca aşağıya inin. Glyph, zemine indiğinizde turuncu muşambanın yanında, sağıdaki duvarda olacak.
1. Çanta: Parmaklıkların üzerinden atlayarak turuncu muşambanı altındaki havalandırma boşluğuna atlayın. Biraz ilerleyip havalandırma boşluğunun bir alt kısmına inin. Karşıya koşup ilerideki binaya geçin. Yerde çantayı bulacaksınız.



Checkpoint: B

2. Glyph: Bir sürü düşmanın saldırıldığı kapıya açınca ilerideki alana geçin. Duvardan havalandırma boşluğuna ziplayın. Üstteki yola çıkış ve yolun yanındaki ofise girin. Glyph, ofisin içinde, pencere ile kapı arasındaki duvarda bulunuyor.
2. Çanta: İlerideki loş koridor boyunca ilerleyin. Solda bir sürü raf var. Son rafın altından çantayı alın.



Checkpoint: C

3. Glyph: Taşıma bölgесine geldiğinizde çitin üzerinden Pirandello / Kruger kutularının olduğu yere atlayın. Biraz ilerleyip sağa döndünce bir forklift göreceksiniz. Forkliftin sağından ilerleyerek kutuların olduğu en son sıradaki platforma gelin. Glyph, tepede, ikinci sırada, sağıdaki kutunun yanında bulunuyor.
3. Çanta: Sağ döndünce duvarda "A1" yazısını göreceksiniz. Bu köşeye gidip sırtınızı kutulara verin ve duvara tırmanıp geriye doğru atlayın. Geldiğiniz yerin solunda çantayı bulacaksınız.

CHAPTER 7 - THE BOAT

Checkpoint: A

1. Glyph: Önünüze havalandırma boşluklarından aşağıya inip sağa dönün. Buradaki bara asılarak klima fanlarının üzerine sıçrayın. Şimdi aşağıdaki mavi güneşliye atlayın ve sonuna kadar devam edin. Glyph, sona gelmeden hemen önce, sağda, binanın duvarında bulunuyor.
1. Çanta: Bulundığınız yerden aşağıdaki caddeye atlayın ve forklift için etrafa bakın. Forkliftin yanından çantayı alın.



Checkpoint: B

2. Glyph: Bota bindikten sonra düşmanlardan kaçmak için buradaki boruya atlayın. Boruya tırmanıp dönerek havalandırma boşluğuna atlayın ve yolu takip edin. Glyph, havalandırma boşluğunun sonunda, kolayca görülebilen bir yerde duruyor.

2. Çanta: Şimdi sağa bakın ikinci havalandırma boşluğuna atlayın. 180 derece açıyla geldiğiniz yöné dönün. Metal zemin sona erene kadar yürüyen ve öönüne çıkan havalandırma boşluğuna atlayın. Sağda kalın, havalandırma boşluğunu takip ederek sola dönün ve çantanın bulunduğu küçük alana çıkışın.

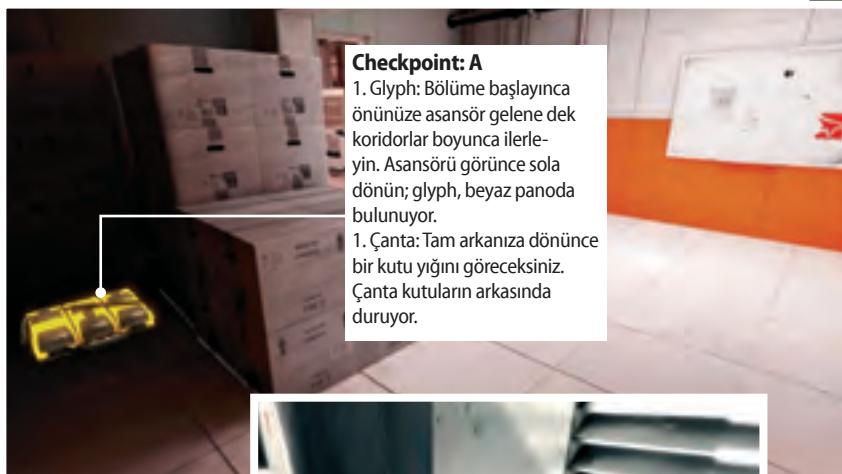


Checkpoint: D

3. Glyph: Size ateş açılan geminin güvertesinde sağa dönün. Duvari takip edip sola sapın ve mekanik ünitenin yanından sağa dönün. Glyph, botun parmaklıklar arkasındaki iç duvarda bulunuyor.
3. Çanta: Bulundığınız yerin sağında açık bir kapı göreceksiniz. Kapıdan geçip sola dönün. Burada küçük çelik bariyerler ve ufak bir kutu yiğini göreceksiniz. Bölümün son çantası bu kutuların arkasında bulunuyor.



CHAPTER 8 - KATE



Checkpoint: A

1. Glyph: Bölümeye başlayınca önünüze asansör gelene dek koridorlar boyunca ilerleyin. Asansörü görünce sola dönün; glyph, beyaz panoda bulunuyor.
1. Çanta: Tam arkanızda dönünce bir kutu yığını göreceksiniz. Çanta kutuların arkasında duruyor.

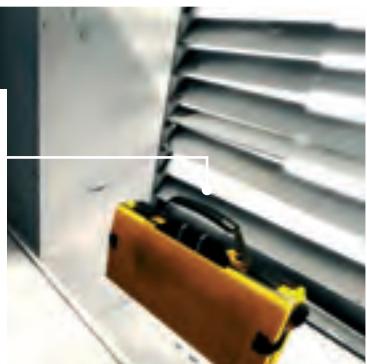
Checkpoint: C

2. Glyph: Atrium'un girişinde sağa yönelik ve küçük boruların yanına gidin. Boruların üzerinden geçip sola dönün ve kum çuvalına gidin. Glyph'i tam bu noktada göreceksiniz.
2. Çanta: Kum çuvalının üzerinden atlayın. Sarı renkli muşambayı görünce tam arkanızda dönün ve önünüzdeki platforma atlayın. Metal duvara geldiğinizde, duvara tırmanıp ters atlayın ve çantanın bulunduğu yere geçin.

Checkpoint: C

3. Glyph: Atrium'un tepesindeki platforma atlayın. Devam edip alt kısmındaki platforma inin. İlerleyip duvarın soluna bakın. Glyph, iki platformun arasındaki kesişme noktasında bulunuyor.
3. Çanta: Şimdi önünüzde iki yol var. Sonu "çıkma" olan yoldan devam edin. Yolun sonuna gelince sol tarafta bölümün son çantasını bulacaksınız.

Not: D bölgesindeki başlangıçlardan geri dönmüştür. Üçüncü çantayı almak mümkün olmuyor.



METRO



Metro hattındaki yolculugu boyunca içinde yer alacağınız en aksiyon dolu an, bir metrodan diğerine atlayacağınız bölüm olaçak. Yol boyunca önünüze çıkan engellerden kurtulmak isterken Hugo'yu anacağınız bu bölümde, bir an önce sağdaki metroya atlamanız gerekiyor; aksi takdirde Faith parçalı parçalı oluyor.

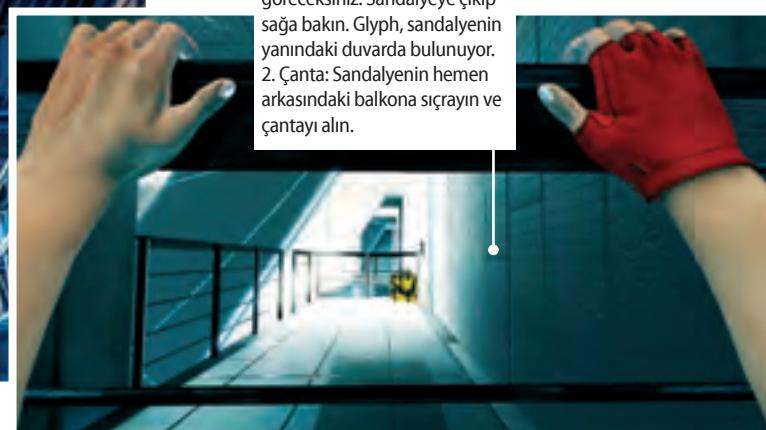
CHAPTER 9 - THE SHARD



Checkpoint: A

1. Glyph: İlk kırmızı kapidan geçtikten sonra mavi borularla dolu bir koridora çıkacaksınız. İlk tepe ışığını görence dek koridor boyunca ilerleyin. ışığın tam altındayken soldaki duvarda glyph'i göreceksiniz.
1. Çanta: Sağa yönelik, duvara tırmanıp ters atlayarak üst bölgeye çıkışın ve çantayı alın.

Not: B noktasından başlamanız durumunda kırmızı kapı açılmayacaktır.



Checkpoint: C

2. Glyph: Ara videodan sonra her iki ucunda da "Finis Coronat Opus" yazan büyük bir odada olacaksınız. İçeriye girdiğiniz yerden sağa dönün ve duvara yönelik. Duvarın yanından sola dönünce kırmızı bir sandalye göreceksiniz. Sandalyeye çiçek sağı bakın. Glyph, sandalyenin yanındaki duvarda bulunuyor.
2. Çanta: Sandalyenin hemen arkasındaki balkona sıçrayın ve çantayı alın.



Checkpoint: D

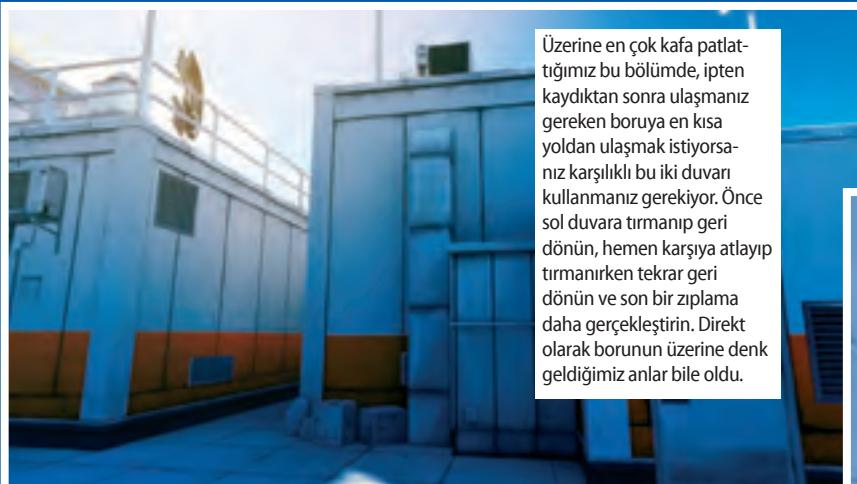
3. Glyph: Önünüzdeki barlardan sallanarak platformlara, platformlardan devam ederek yine barlara asılın ve alt kısma inene kadar bu şekilde ilerlemeye devam edin. Aşağıya inince -sağdaki ve soldaki olmak üzere- önünüzde iki yol olacak. Soldaki yola girin ve yol sizin sağa yöneltene kadar buradan devam edin. Son glyph, sağa döner dönmez hemen soldaki duvarda olacak.
3. Çanta: Bulundığınız noktanın hemen üzerinde yüksek bir platform olacak. Duvara tırmanıp ters atlayarak yukarı çıkmak. "WHERE IS NOVEMBER???" yazılı yere doğru ilerleyip sağa dönün ve yolun sonundaki son çantayı da alın.

Not: E noktasına geçenler geri dönüp bölümün ve oyunun son çantasını alamaz.

SPEED RUN

Speed Run'da dünyanın en hızlı olmak için birçok kısayol keşfetmeniz ve kullanmanız gerekiyor. Biz de Prologue, Chapter 1 ve Chapter 2 için ikişer ipucunu not düşüp size yardımcı olmak istedik.

PROLOGUE



Üzerine en çok kafa patlatlığımız bu bölümde, ipten kaydiktan sonra ulaşmanız gereken boruya en kısa yoldan ulaşmak istiyorsanız karşılıklı bu iki duvarı kullanmanız gerekiyor. Önce sol duvara tırmanıp geri dönen, hemen karşıya atlayıp tırmanırken tekrar geri dönen ve son bir ziplama daha gerçekleştirin. Direkt olarak borunun üzerine denk geldiğimiz anlar bile oldu.

Polislerle karşılaştktan sonra merdivenleri tek tek çıkmaya çalışmamın sakin. Polislerin olduğu koridorun devamında, solda yer alan konteynira çökün, duvarda yürüyüp geriye ziplayın. Sonra da bu ekran görüntüsünde gördüğünüz duvarda yürüyüp tekrar geriye ziplayın. Böylece tek bir merdiven basamadığına dahi adım atmadan kırmızı kapıya ulaşmış olacaksınız.



CHAPTER 1 - FLIGHT



Kardeşimiz Kate'in başına gelenleri gördükten sonra kaçmamız gerekiyor. Bu süreçte her türlü zaman kaybı canınız mal olabilir. Kaçarken ilk sola dönüştən sonra, polislerle hiç muhatap olmadan önce sağ duvarda yürüyüp maketen üstüne çökün; hemen ardından soldaki duvarda yürüyüp geriye ziplayın. Böylece ta ilerdeki merdivenlere kadar gitmenize gerek kalmaz.



Polislerden kurtulmak için çok riskli ve bir o kadar da heyecanlı bir yola başvurmanız, yani bu eğimden kaymanız gerekiyor. Ancak bu bölüme sağ taraftan atlarsanız sola kaymak için çaba harcarken zaman kaybedersiniz. Bu nedenle olabildiğince sola taraftan kendinizi saliverin ve böylece dümdüz inerek maksimum hızda ulaşın.

CHAPTER 2 - JACKNIFE



İkinci bölümün en heyecanlı sahnelerinden biri, bu kanaldaki kaçış sahnesi. Yukarıdan takip eden polis helikopterinden ve sağdan soldan sizi vurmak isteyen diğer polisler arasından olabildiğince hızlı geçmeniz gerekiyor; aksi takdirde kolayca ölebilirsiniz. Kanalda maksimum hız ulaşmak için orta bölümde birçok obje olduğu için kenarlardan gitmeniz gerekiyor.



Şantiyeye geldiğinizde aşağıya inmek için vincin ucundaki kırmızı platforma atlamanız gerekiyor; bunun için de konteynırın yüksekliğinden faydalananmalısınız. Ancak gidip direkt konteynır tırmanarak zaman kaybetmenize hiç gerek yok. Kapıdan çıkış yapmadan sola dönün, kum birikintisinden destek alarak önce kalaslarla, oradan da direkt konteynırına ziplayın.



LAP
POSITION 7/8
Arabanın yere inip yuvarlanması izlemek yerine, hemen reset tuşuna basarak yoldaki pozisyonunu biraz geriden de olsa alıp, vakit kazanın.



FLATOUT 2

Kaldığımız yerden; vura kır, parçalaya dağıta yarışmaya devam. Daha çok araç, daha çok pist ve daha zeki rakiplerle...

Yarışmak ya da savaşmak... Hangisini secediniz? Eğer bunları birbirinden ayırt edemeyecek kadar seviyorsanız, ikisini birleştirerek en mantıklı olur değil mi? Bugbear Entertainment vaktinde bu açığı görmüş ve piyasadaki eksikliği FlatOut ile çok başarılı bir şekilde doldurmuştu. Bildiğiniz gibi oyunun birincisi sizlere dergimiz ile hediye etmişti. Severek oynadığınızı düşündüğüm oyunun yollarında attıra attıra toz bırakmadysanız, buyurun sizleri meydan okuyacak yeni araçlar, akilli rakipler ve yepisyeni pistler ile FlatOut 2'ye davet edelim.

Öncelikle oyun, birincisinin kalitesinden hiçbir şey kaybetmeden yoluna devam etmiş. Grafikler, sesler güzelliğini koruyor. Bunun yanında oynanabilirlikte fark edilir bir değişiklik, dası ciddiyet var. "Arabaların birbirini parçaladığı bir oyunda nasıl ciddiyet olabilir?" diyorsanız haklısınız. Oyunun birincisini oynarken, aracın sanki buz pisti üzerinde kullanılmış gibi kolayca hareket ettiğini düşünüyordum. Şimdi ise bu özellik biraz daha gerçekçi hale gelmiş.

Arabanın yoldaki fizik yol tutusunu daha sağlam ve gerçeğe yakın. Gaza basarken bile ne kadar basmanız gerektiğine dikkat eder hale geliyorsunuz. Birbirine çarpıp, havalarda uçuşan arabaların olduğu bu oyun için gayet güzel ve mücadeleci bir detay olmuş.

Rakiplerimi: İlk başlarda oynarken pek önemsemeyeceğinizden eminim. Fakat bellî bir süre oynadıktan sonra "Eyvah! Ray arkamda!" gibi bir tepki verebiliyorsunuz. Bunun nedeni ise rakip oyuncuların az çok belirli bir karaktere sahip olmaları. Örneğin bir tanesine saldırganca çarpıp yoldan çıkardıysanız, sizi mimleyip sürekli çarpma yapıyor ve böylece yanışı size zindan edebiliyor. Sophia Martinez'i ele alırsak, onun sürekli temiz bir yarış çıkartmaya çalıştığını görüyoruz. Kapışmalardan ve çarpışmalardan kaçınıyor. Hal böyle olunca da, yarış sonuna doğru, büyülüen bir tehlike haline geliyor.

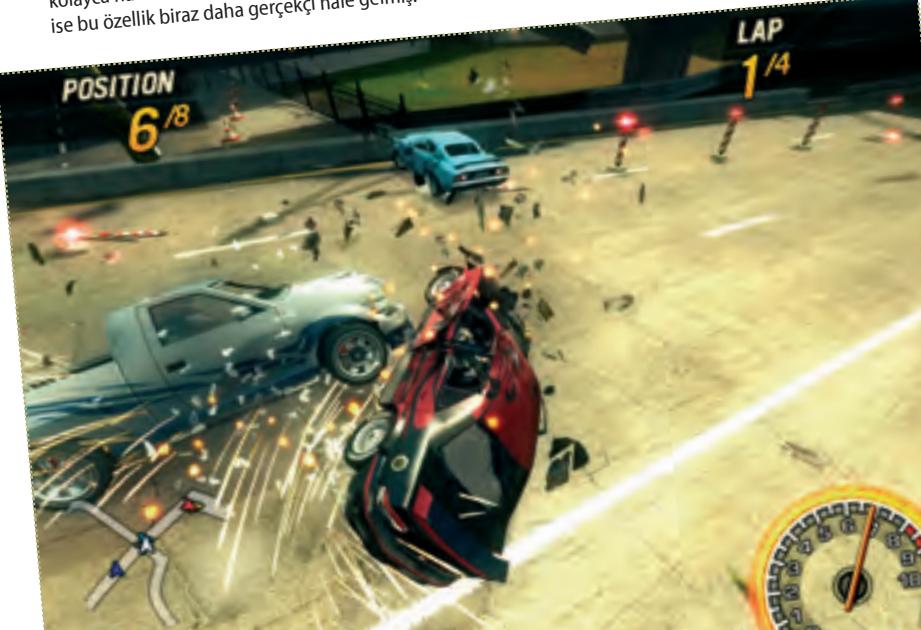
Oyundaki araç sayısı cidden tatmin edici; Derby yarış tipinde dokuz araç, Race yarış tipinde on bir araç, Street yarış tipinde ise toplam on dört araç

bulunmaktadır. Para kazandıkça daha iyi otomobiller alıp, onu geliştirebiliyorsunuz. Derby cinsi arabalar paslı, ucuz, kullanım at cinsi araçlar. Race cinsi otolar ise hız ve dayanıklılığın eşit olarak dağıtıldığı orta halli araçlar. Street cinsi araçlar ise olabildiğince hızlı gitmek için yaratılmış canavarlar. Geliştirme faslı gene ilk oyundaki gibi oyuncunun kafasını karıştırmayacak kadar basit. Motor üzerinde yapacağınız değişiklikler, arabanın gücünü ve size yanıt verişini hızlandırmayı. Nitro'lar ile bu gücü destekleyebiliyorsunuz. Vites (Gearbox) hızlanırken kaybettığınız gücün düşürerek, daha verimli hızlanmanızı sağlıyor. Eksoz (Exhaust) ise geliştirdiğiniz motorun gücünü destekleyecek en önemli parçalardan. Süpansiyon (Suspension) arabanın yola hakimiyetini kuvvetlendiriyor. Frenler ve lastikler sizin arabaya olan hakimiyetinizi rahatlatırırken, Body Kit'ler ise arabanın toplam ağırlığını hafifletip gücüne takviyede bulunuyor.

Yarıti tipleri: Race, klasik müsabakalara benzeyen. Başla, gaza bas ve yarış sonu çizgisini gör. Destruction Derby ise arenavari bir alanda, başka araçlarla birbirinize girdiğiniz bir cümbüs. Dört lastiği üzerinde kalan son araba birinci oluyor. İlk oyundan miras kalan Ragdoll Games ise birçok yeni çeşit ile devam ediyor; bowling, dart, futbol aklına gelen en eğlencelileri. Rampadan araba ile uçup, sürücüyü ön camdan fırlatarak kaleye sokmaya çalışın!

Yapımcıların FlatOut 2'yi yaparken özellikle birinci oyunda yakaladıkları eğlenceli ruhu çok değiştirip bozmaktan kaçındıkları açık. Bunun yerine mantıklı bir kararla yeni arabalar, yeni pistler, daha zeki rakipler ve biraz daha gerçekçi yol tutusunu olan arabalar ile deneledikleri ortada. Bence gayet başarılı olmuşlar; FlatOut'un pistlerini yeterince aşındırdıysanız artık ikinci oyunun yollarında rakiplerinizi ezerek, kırıp dökerek eğlenmeye gebebilirsiniz.

Yeni eğlencelik oyunlarından biri de camdan fırlatılarınız sürücüyü, basket potasının içine sokmak.



80'ler

1986... Bir kış akşamı... İla bir buz gibi. Erdeyim. Kafamda bera... Er ödevim var, Türkiye haritası çizmem gerekiyor. Yapamam yok. Gökhanlar top oynamaya çağırıyor, gitmedim. Sehbetiyorum. Yemeği saatini yaklıyor. Kaloriferin yanına gidip bereni ekliyorum, ellerimi peteği istemeğe koymuş döşeyi baktı. Uzaktan babam göründüyör, isten döndüyör. Kolunun altında dev bir kutu var. En az boyum kadar... Meraklanıyorum; "İçinde ne var" diye. İlemen kocu zile basıyor ve gelsmeye başlıyorum. Sallana sallana... İçeriden annem bağırıyor, "Oğlum hep at hep; istiyecelşim" diye. Duyurmazlıkta geliyorum. Babam merdivenin başında beliriyor, kutuya takılıyorum gözüm. Babam kapıdan giriyor, hemen hamle yapıyor, kutuya doğru. "İl op" diyor, "Öpmek yok mu?". Öptiğim "İlos geldin" diyor, sonra tekrar kutuya uzanıyor, kutuyu alıp odama gitmeyip. Ve geleceğe döndüştüm baslıyorum. Ardında Clementine, gaflık mishetim ve L'Ego'larım...



A 6im ve 6en... (1982)

Dosya Konusu

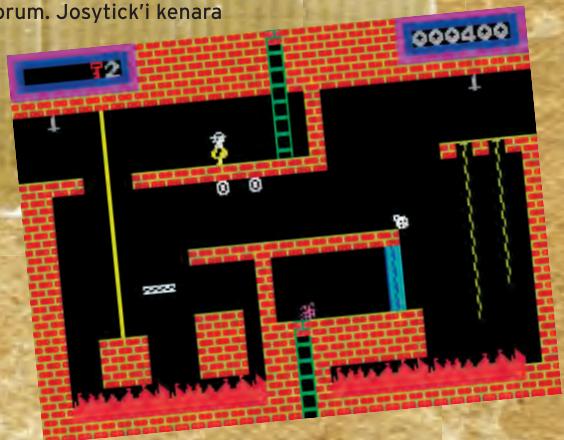


Abim... Evimdeki oyunu gösterirken... (1987)

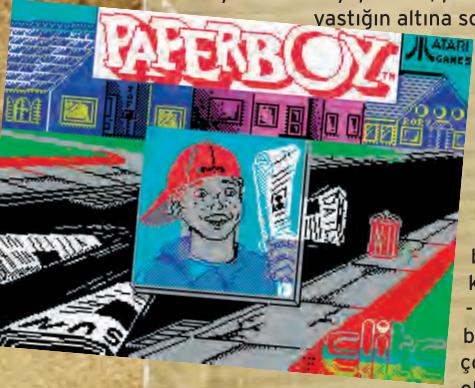
1986

Kutunun içinden, üstünde "ZX Spectrum" yazan küçük bir bilgisayar çıkmıyor. Bilgisayarın kokusu, naylon kokusuna karışıyor. Kokuyu içmeye çekiyorum. Kabloları da çıkarıp bilgisayarı kuruyorum. Odamda duran küçük, beyaz, üstü boş sehpanın üstüne koyup... Televizyona bağlıyorum. Kutudan bir de kırmızı tuşlu bir cihaz çıkmıyor; adı "coyistik"miş. Babam cihazı bana doğru uzatıyor. Kablosu takılı değil... Ama kırmızı tuşa basmaya korkuyorum; ev havaya uchar diye. Joystick'i tekrar babama uzatıyorum; bilgisayara bağlıyor. Radyodan bozma, Reggae şarkıcılarının omuzlarında taşıdıklarına benzer teybi de takip bilgisayarı açıyor. Kalbim duracak gibi... Ve gri, boş bir ekran, odayı aydınlatıyor. Altta anlamadığım, İngilizce yazılar: "1982 Sinclair Research Ltd"

Babamın getirdiği torbaları karıştırıyorum; fazla oyun yok. Üstünde "Panama Joe" yazan kasedi alıp teybe takıyorum. Babam, oyunu çalıştmak için bilgisayarcının ona verdiği kağıda bakıyor. Ben de kolunun altından kafamı sokuyorum. Mavi, tükenmez kalemlle bir şeyler karalamışlar; anlamıyorum. Geceye doğru oyunu çalıştırıyorum. Uzun bir yüklemenin ardından siyah bir ekran çıkmıyor karşımıza. Ekranda numaralar var; birine basıyoruz. Ve sarı - kırmızı Panama Joe yazısı yavaş yavaş açılıyor. Altında, sağdan sola doğru zıplayan bir adam... Yumurtaya benziyor. Kalbimin atışı hızlanıyor. Joystick'e sarılıyorum. Abimden önce davranarak... Tuşa basıyorum. Adam sarı bir iple yukarıdan iniyor. Aşağıda bir kuru kafa var; bir sağa, bir sola yuvarlanıyor. Her tarafta tuğlalar; sarı ve kırmızı... Babam takılıyor, "Bak oyun da Galatasarayı" diye; gülüyorum. Altta merdivenden hareketli zemine iniyor; joystick'i sola itıyorum, kiracak gibi. Sonra, aşağıya atlayıp kuru kafadan kaçmaya başlıyor ve anahtarını alıp kapıdan çıkmıyor. Ortada bir yılan var; üstünde de kırmızı bir anahtar... Yılannın üstünden atlamaya çalışıyor ama başaramıyorum; abim hemen joystick'e sarılıyor, "Ver, ben oynayacağım" diye. İzin vermiyorum. Omzuma bir yumruk atıp beni etkisiz hale getiriyor ve joystick'i alıyor. Ağlayarak anneme gidiyorum, abimi ispiyonlamak için. Annem bana sarılıp göz yaşlarını siliyor ve elimden tutup odaya getiriyor; yere bakıyorum. Annem, abime kızıyor. Babam da "Hadi, bir el daha oynasın" diyor. O da biçare; joystick'i bana uzatıyor. İçinden küfür ede ede... Aynı verdeler. Geçmemişler. Tekrar şansımı deniyorum. Yılani geçiyor ama bu kez aşağıya düşüyorum; Yumurta Adam kırılıyor. Gözlerim doluyor. Sinirden... Ağlamamak için kendimi zor tutuyorum. Josystick'i kenara atıp hızla yatağıma koşuyor; yorganı üstüme çekiyorum. Yorganın altından ekranı izliyorum. Yılani geçiyor, ardından aşağıya iniyorlar. Yine iper var. Solda ve sağda... Birinden atlayıp aşağıya



kayıyor ve kuru kafayı geçip odadan çıkmıyorlar. İçim gıdıyor; oynamak istiyorum ama yapamam; poz yaptım bir defa. Yorgana gömülüyör, elimi vastığın altına sokuyorum. Göz kapakları kapanıyor. Ve uykuya dalıyorum.



Ertesi sabah... Erkenden kalkıyorum. Gözlerim açıyor. Bir tek Voltran'ı izlemek için bu saatte kalkardım. Aklim bilgisayarda... Kalkıp bilgisayarı açıyorum. Üstümde pijamalarım... Gözlerimi ovoşturuyorum. Yüzümü yıkamadım. Her zamanki gibi... Torbalara bakıyorum; içinde birkaç kaset var. Rastgele birini seçiyorum; kasedin üstünde "Paperboy" yazıyor. Kırmızı - beyaz fontlarla... Kasedi alıp teybe takıyor, bilgisayar açıyorum. Oyun açılıyor. Ekranda bir çocuk var; arkasında evler ve gazeteler... Ne olduğunu anlamıyorum. Joystick'in tuşuna

basıyorum. Ekran hala karşısında... "AWDQWODQQO^^='FDDRESL" tuşlarına sırayla (?) basarak ekranı geçmemi başarıyorum. Karşıma bir gazete çikıyor; başlıkta "AMAZING PAPERBOY DELIVERS" yazıyor. Yine bir şey anlamıyorum. Ardından "HISCORES" yazan bir pencereyle karşılaşıyorum. En üstte PIX var; 12480 puan yapmış. Hırsız joystick'in tuşuna basıyorum tekrar. Sanki oyunu nasıl oynayacağımı biliyormuşum gibi... Bisikletli bir çocuk var; gazete taşıyor. Tuşlara bastıkça gazeteleri fırlatıyor; rastgele fırlatıyorum. Biri camdan içeriye giriyor, diğeri ekranдан kayboluyor. Evlerin önlerindeki posta kutularına atmaya çalışıyor, başaramıyorum. Ekran yukarıya doğru akıyor. Evinin camını kırdığım bir evden yaşlı bir kadın çıkmıyor; söyle尼yor. Akıma Kemal Sunal'ın filmi geliyor. Hani şu, çocukların camlarını kırıp aynı evlere cam taktığı film... Korkup kadından kaçıyor ve kaldırıma çarpıp düşüyorum. Bir hakkım gidiyor; ufluyorum. Sonra, joystick'i masaya bırakıp abimi uyandırmaya gidiyorum. Odaya hızla girip üstüne atlıyorum; korkuyor. Yorganını çektiğiyorum. Bağıryor, "Git" diye. "Hadi" diyorum, "Pepirboy oynayalım"; ikna oluyor. Apar topar kaldırıyorum yatağından, kolundan tutup. Odaya geliyoruz. Joystick'i ona veriyorum. Oyun hakkında kapsamlı bir briefing verip... "Gazeteleri atıversün" diye... "Tamam" deyip oynamaya başlıyorum. Oyuna başlar başlamaz köpeğe takılıyorum; yere düşüyorum. Bir daha deniyor; bu kez de uzaktan kumandalı arabaya çarpiyor. Söylüyor. Yalayarak masaya yapıştırdığım joystick hızla yerinden çıkarıp yere atıyor. Sinirle... Kızıyorum. Kavga ediyorum. Bağıra çağırı... Akım joystick'te. O sırada babam uyanıp bağıryor; "Sessiz olun" diye. İkimiz de buz kesiyor, susup köşelerimize çekiliyoruz; o odasına gidiyor, bense masama... Joystick'i yerden alıp kulağıma götürüyor ve sallıyorum; içinden ses geliyor. Panikle oyunu açıyorum, kontrol etmek için. Joystick'in tuşuna basıp sağa - sola



Yüzme gibi ayaklarımı bir ileri, bir geri hareket ettirmiştim, fotoğraf çekilişken. Gök belli oluyor. (1988)

Ben yalnız bir kovboyum

Red Kit... Kendi gölgesini vuran yalnız kovboy... Ağzında saman... Ağızma bir ot parçası koyup onun gibi dolasırdım sokakta. Cebimde oyuncak bir silahlı... Gölgemi gördüğüm yerde vurmaya çalışırdım ama o benden önce davranırdı. Red Kit'in aksine...

Red Kit'in kaç bölümünü izledim, kaç çizgi romanını okudum; hatırlıyorum. Sadece benim değil; 80'lere ait olan herkesin dostudur, kahramanıdır Red Kit... Dündü, Rin Tin Tin, Daltonlar... Hepsi hala zihnimde. Çok net... Ve beynlerimize kazınan, ağızlarımıza doladığımız dialoglardır. İşte biri:

Kasabalılar, bir dolandırıcıyı ortalarına almış, bağırıyorlar:

Asalımlı! Asalımlı! Asalımlı!

Red Kit: Susun, susun, önce yargılayayım!

Bir kasabali: Hayır! Önce asalımlı, sonra yargılarız!

Her bölümün sonunda yalnız olduğunu söylese de hiçbir zaman yalnız bırakmadık onu. Şimdi o yaşlı; bizse genç... Yaşayıp yaşamadığından bile şüpheliyim ama şuna eminim: 80'leri 80'ler yapan tek kovboydu Red Kit.



Dosya Konusu



Turbo

Eskiden, eğer plastik topumuz varsa, bakkala iki şey için giderdik: Panda (dondurma) ve Turbo (sakızı)... Genelde de Turbo için giderdik bakkala. Herhalde binlercesini çiğnememişizdir. Ağızımıza üçer - dörder atardık. Şeftali tadını hatırlıyorum. Unutamam da... Ama bu sakızları almamızın tek sebebi tadları değildi; paketlerin içlerinden çıkan ve arabaları tanıtan, büyük, dikörtgen kağıtlardı. Erinç'le "Hadi Turbo oynayalım" deyip bir araya gelir ve elimizdekileri ortaya atarak kapışırıdık. Kağıtlar tek tek ortaya atılıv ve kimin kaçıdı, yanı arabası iyiye o kazanırdı. Elimde binlerce kağıttan oluşan bir deste vardı. Erinç'in de öyle tabii ki... Hatta çevremizdeki herkesin... Çok uzun süre oynadık, aslında oyun olmayan bu oyunu. Ama 80 neslinin çocuklukları da böyle geçmedi mi zaten; yokluktan oyular ya da "multiplayer" oyular yaratmakla...



hareket ettiriyorum; çocuk, gazeteleri dağıtmaya devam ediyor. Posta kutularına isabet ettireme de... Derin bir nefes alıyor ve oynamaya devam ediyorum. İçeriden çay kokusu geliyor. Annem bağırıyor, "Kahvaltı hazır" diye. Elimi adaptörün üstüne koyuyorum; isınmış. Kapatıp içeriye gidiyorum. Panama Joe gibi, soldan sağa doğru zıplayarak...

1987

Okulun bahçesinde top oynuyoruz. Şu plastik, çizgili topla... Çift kale... Güneş resmen üstüme oynuyor; terden sırlıskılamım. Üstümde bileklerime kadar gelen şortum... Kaç saatir sürüyor maç... Üç? Dört? Hatırlamıyorum. Yoruldum. Ara sıra sıfıra inip orada kalıyorum. Herkes "Koşsana oğlum" diye bağırıyor. Bense ellerimi dizlerime koymuş, derin derin nefes alıyorum. Tam o sırada top bana doğru geliyor. Yalpa yapay yapay... Güdümlü bir roket gibi... Hemen toparlanıp topu "istop" etmeye çalışıyorum; topa dokunmamla sahanın ortasındaki Atatürk büstüne doğru "uçması" bir oluyor. Şu çevresi zincirlerle çevrili olan büst... Hemen topa doğru koşuyor ve Ahmet'le omuz omuza mücadeleye giriyorum. Ayakta duracak halim yok; kendimi yere atıp kıvrınamaya başlıyorum. Arif Erdem gibi... Gökhanlar, "Fırat n'oldu oğlum" diye gelip bakıyor ve oyundan çıkmama karar veriyorlar. Sonra beni yerden kaldırıyor, ellerimi omuzlarına atıyorlar. Seke seke yürüyorum. Karşidan karşıya geçip eve varıyorum. Teşekkür edip Gökhanlar'ı uğurluyorum. Kapıyı kapatır kapatmaz "seken" ayağımı yere koyup salona geçiriyorum. Babamla abim... Yine bilgisayarın başındalar. Joystick babamda... Işıklar kapalı. Ekran, salonu sariya boyamış. Siyah bir adam yukarıda doğru koşarak karşısına çıkanları öldürüyor. Sağda solda hendekler var. Bombalar havalarda uçuşuyor. Masanın üstünde duran kasetin kapağına bakıyorum; Commando yazıyor. Ellerimi yanaklarımı koyup babamı izlemeye başlıyorum. Joystick'i hızlı hızlı çevirerek sağa - sola ateş ediyor. Arada da bomba atıyor. Her yerde mavi, yanıp sönen askerler... İleride iki asker kırmızı bir adamı alıp götürüyor. Babam, adınınlarındaki askerleri vuruyor. İkişi de ölüyor. Yine yanıp sönerek... Sonra, köprüleri geçiyor, çapraz ateş altında. Ona baktıkça bileğim ağrıyor; çok hızlı oynuyor. Saatlerce oynuyoruz. Geceye kadar... Hiç bıkmadan... Uykum geliyor. Kafamı masaya koyuyorum. Kırmızı adam uzaklaşarak gözden kayboluyor.



Televizyonun sesiyle uyanıyorum. Cızırtılar geliyor. Bir de bir tezahürat... "14 senelik bu çile, bitsin artık bu sene" diye... Ses çok açık. Arada da babamla abimin sesini duyuyorum. Bağırlılar, zıplamalar... Cüneyt gol kaçırmış; ev sarsıyor. Kalkıp gözlerimi ovaştıracak salona gidiyorum. Gözüm bilgisaya takılıyor. Yemek masasının üstünde... Kabloları dağınık... Kasetler çevrede... Abime "Hadi Super League oynayalım" diyor; "Olmaz, maç var" deyip tersliyor. Kafamı çevirip televizyona bakıyorum; maç 0 - 0... Dakika 22... Reklam giriyor. Reklam aralarındaki spiral geçişleri izliyorum. Hipnotize olmuş gibi... Pril reklamı çıkıyor; "Yakalayın yeşil ışığı, hesaplı parlak bulaşıçı" diyor kadın. Bekliyorum. Reklamlar bitiyor. Dakika 28... Maçın yarısı gitmiş. Ama herkes normal karşılıyor. Ben de öyle.. Babam "Şunun sesini açsana" diyerek komut veriyor. Türkiye'de uzaktan kumanda olmamasına karşın uzaktan kumandanın ne olduğunu anlıyor; gidip sesi açıyorum. Tekrar koltuğa dönüp beklemeye başlıyorum. Kahvaltı bile etmedim. Annem "Oğlum gel, kahvaltı et" diyor; "Sonra" diyorum. Koltuğa yayılıp maçı izlemeye başlıyorum. Görüntü bozuk. Gidip antenle oynuyorum. Antenin bir kulağını yemek masasına, diğer kulağını televizyonun üstüne koyuyorum; görüntü düzeliyor. Elimi çekiyorum; görüntü bozuluyor. Bir gol kaçıyor ve ardından bir gol daha... Sonra, bir gol yiyor Galatasaray. Simoviç bana bakıp işaret parmağını bir sağa, bir sola oynatıyor, "Senin yüzünden oldu" der gibi. İhale bana kalıyor. Babamla abım kızıyor. Anteni bırakıp yerime geçiyorum. Maçı izlemeye... Görüntü hala bozuk. Yapacak bir şey yok. Maç bitiyor. Galatasaray yenildi; herkesin morali bozuk. "Super League" diyorum, tiz bir sesle. "Tamam, neyse" deyip bilgisayarı açıyorum. Oyunu kuruyorum. Çıkan yazıları yine "Tanrı'nın eliyle" geçirip maçı başlatıyorum.

Abim kırmızı takımını seçiyor, bense lacivert... Sağda ve solda kaleler... Kaleme benziyor. Ortada da futbolcular var. İki takım da hızlı hızlı paslaşıyor ama takım arkadaşlarıyla değil, rakip futbolcularla... "Top kimde kalacak" diye ekrana yapışıyoruz. Birkaç dakikalık bir pas alışverişinden sonra top takımında kalyor. Ağır ağır koşuyor çöpten, cılız adamlarım. Sıfırın orta yapıyorlar. Top 12 numaranın kafasına çarpıyor. Sonra da direğe... Ortada kalıyor. Kimse topa gitmiyor; oyun takılıyor. Klavyeye vuruyorum; işe yaramıyor. Rastgele klavyenin tuşlarına basıyorum; oyun başa dönüyor. Sarı ekrana... Maçı tekrar başlatıp 30. dakikadan sonrası sayıyorum. Maç bitiyor. Yeniliyorum. Puan tablosu sıralanıyor. Uzun bir liste... Alt sıralardayım. Moralim bozuluyor. Kafañımı masaya koyuyorum. Simoviç elini omzuma atıyor, "Boş ver" diyerek; gülmüşüm. Gelecek ay: 80'lerin sonları ve 90'larda



Bu da ben... Kim bilir ne gösterigorum. (1987)

SUPER-LEAGUE

For ages 10+
4-6 players
SPECTRUM

Be a top tactician and watch your team play in the safety of your home!

Also form any league of 22 teams and pick your own players!

CROSS SOFTWARE LTD
38 Langford Crescent,
Barnet, Herts, EN4 9EH

Also available from electronic circuit
in the London area (including
Virgin Megastore, Oxford Street).

Gölgeleyin gidi adına

Çocukluğumuzu esir alan çizgi filmlerden biri... He-Man... Prens Adam'ın alt karakteri... Ve Titrek (Atılgan), General, Orko... Eternia'nın kanatları altında, İskeletor'a karşı... Çizgi filmle ilgili birçok kare var aklımda ama iki şeyi unutamadım: Biri Orko, diğeri Titrek. Orko'nun ne olduğunu hala bilmiyorum. Nasıl uçtuğunu da... Titrek'in de Atılgan'a dönüşme sahnesi... Gözlerimi açıp dikkatle izledim, kare kare, nasıl dönüştüğünü görmek için.

Garip bir şekilde, o dönemde ait olan herkesin hayatı birbirine paraleldi. Herkes aynı şeyi izler, herkes aynı şeyi konuşurdu. He-Man de bu "ortak parantezler"den biriydi. Sadece He-Man değil; He-Man'le ilgili olan her şey... Çıkartma kitabı gibi... Babam her akşam yeni çıkartmalar getirirdi. Biz de onları kitabı yapıştırındık. Hatta arkadaşlarla deşis tokus ederdik çıkışmaları; birimizde fazladan varsa diğerine verirdi. En çok da General çıktı paketlerden. Ama hiçbir zaman tamamlayamadım kitabı. Keşke elimde olsa da tamamlayabilsem...



FUTBOL ARENA

Futbol Arena'nın futbolcuları son derece iyi görünüyor ve oldukça akıcı animasyonlara sahip.



Futbol Arena, kendisini oluşturan fikirleri duyduğunuz anda ilginizi çeken ve "İşte! Bu oyunu oynamak istiyorum!" dedirten heyecan verici bir proje. Soğuk bir Ankara gündünde, ODTÜ kampüsünde, bir - iki ufak kaybolma vakası atlatarak ulaştığım Céidot ofisinde, Futbol Arena ile tanışmamın ardından oyuncu parmaklarım bu oyun için kaşınmaya başladı bile. İçerisindeki yaratıcı fikirlerle dikkat çeken Futbol Arena, grafikleri, animasyonları ve top fiziği ile de kesinlikle standartların üzerinde olan bir online futbol oyunu. Dilerseniz lafı uzatmadan, sevgili Erkan Bayol ile yaptığım söyleşiyeye geçelim ve yapımın detaylarını bizzat kendisinden dinleyelim.

Ufuk: Futbol Arena projesi nasıl şekillendi, temelleri nasıl atıldı?

Erkan: Futbol Arena projesi, Global Game Center'in bize MMO tarzında bir futbol oyunu için irtibata geçmesi ile hayat buldu. Céidot olarak bizler de böyle bir projenin altından kalkabileceğimize karar verdik ve oyunun ilk tur tasarımını yaptık. GGC'nin bu temel tasarıma onay vermesi ile projenin geliştirilmesi Mayıs 2008'de başlamış oldu.

U: Futbol Arena hakkında bilgi verebilir ve oyunculara sunacağı yenilikleri bizimle paylaşabilisiniz?

E: Futbol Arena, oyuncuların kendi takımlarını yaratıkları ve online olarak gerçek oyunculara karşı maçlar yapabildikleri bir MMO futbol oyunu. Futbol Arena'nın benzerlerinden en önemli farkı, diğer oyular gibi sadece tek bir futbolcuya yönetmediğiniz, tüm takımınızı yönettiğiniz bir yapıda olması. Takımı yaratırken oyuncuların fiziksel görünüşlerinden üzerilerindeki formanın renklerine kadar her şeyi özelleştirebiliyorsunuz. Ayrıca maç yaptıktan sonra oyuncularınızın yetenekleri gelişiyor. Oyun içindeki dükkânlarından satın alabileceğiniz eşyalar ile (Krampon,

forma, şort gibi.) takımıınızın hem görünüşünü, hem de özelliklerini biraz daha değiştirebiliyorsunuz.

Bir başka önemli nokta ise Futbol Arena'daki takımların bir kaleciden ve üç futbolcudan oluşması. Sahalar yaklaşık olarak hali saha boyutlarında ve fabrika arkasına kurulmuş sahalardan plajlara kadar pek çok yerde maç yapabiliyorsunuz. Ünlenen ve güçlenen takımlar ise üstü kapalı, tribünleri olan ve maçların canlı yayınıldığı sahalarında, yani "arenalarda" maç yaparak daha çok para ve şöhret kazanabiliyor. Kazandığınız paralar ile oyuncularınıza eşya alabiliyor veya antrenör kiralayabiliyorsunuz.

Oyunda sokak futbolu tarzı bir hava olduğunu

düşünenler yanılacaktır. Dediğim gibi, çeşitli açık alanlar ve salaş yerler var ancak aslında söz konusu olan, büyük bir organizasyon ve arenalarda oynanabilen profesyonel maçlar olduğundan oyunun konsepti biraz daha farklı.

Oynanısta ise gerçek bir yol izliyoruz. Animasyonlardan oyuncuların yeteneklerinin oyun içindeki etkisine kadar her şeyi gerçekçi yapmaya çalışıyoruz. PES ve FIFA serisini sevenler için ideal bir oyun olacağını söyleyebilirim. Ancak FIFA Street oyunundaki gibi uçuk kaçık işler, absürt hareketler yok olsa da bunun代替, oyunun gerçekliğine zarar veriyor. Tabi FIFA Street oyununa ve tarzına saygı duyuyoruz ancak biz onu benimsedik. Estetik çalışmaları Futbol Arena'da da atabilmisiniz fakat bunu mantıklı yollarla yapmalısınız. Bir sürü tuşa arka arkaya basarak, dövüş oyunlarındaki kombolar gibi bir metot ile çalışmaları atmak, insanüstü işler yapmak mümkün olmayacak.

Son olarak oyun, merkezi sunucular üzerinden oynanacağı ve sunucu alt yapısına çok emek har-

Céidot ekibi Futbol Arena için poz veriyor.



cadımızın lag'sız ve pürüzsüz maçlar olacağını söyleyebilirim. Diğer bazı oyunların aksine, oyunu oynayanlardan biri host (Yani oyuna sunuculuk yapan kişi.) olmayacak, aksine merkezi ve güçlü sunucularımız üzerinden tüm oyuncuların eşit şartlarda mücadele edeceği maçlar olacak. Teknik tabiriyle oyun "Peer2Peer" olarak çalışmayaçak.

U: Futbol Arena üzerinde çalışan ekibinizden bahsedebilir misiniz? Oyunun geliştirilme sürecinde kararlar nasıl alınıyor, nasıl uygulanıyor?

E: Futbol Arena'da Deniz Aydinoglu, Hakan Nehir ve Devrim Dikol programcılık alanında çalışıyorlar. Yani işin en zor kısmı onlara ait ve Futbol Arena'nın bu kadar kısa sürede bu kadar etkileyici hale gelmesinin baş aktörleri de onlar. Ayrıca kısa süre önce ekibimizden ayrılan Tuna Hünerli'nin de projeye bu yönde katkıları oldu. Mert Mimoğlu, oyundaki sahaların ve arenaların gerçekleştirilemesinden sorumlu, yani bölüm tasarımımız. Biz kendisine tek kişilik ordu diyoruz çünkü tek başına oyundaki grafik kalitesini bir gömlek arattırdı. Kısa süre bizim çalışan Ozan Ünlü'nün de bölüm tasarımcılığı yaptığı ekleyelim. Yetenekli illüstratörlerimizden Tamer Karataş, özgün ve etkileyici sahaların oluşturulmasında Mert ile işin en ağır yükünü çeken isim olurken Serdar Yıldız ise Futbol Arena'nın son derece kolay kullanılmalı ve bir o kadar sık kullanıcı arabiriminin tasarımcısı. "Bu kadar yetenekli adam arasında sen ne işe yarıyorsun?" diye soranlar olabilir tabii. Benim görevim, oyun kurgusunu oluşturmak, tasarımları denetlemek ve tabii ki her şeyin zamanında, bütçesinde ve istenilen kalitede yapıldığından emin olmak. Kısacası pek bir işe yaradığım yok, boş beleşe maaş alıyoruz. (Aman patron duymasın!)

Kararların alınması ise aslında en çok projenin başında önem arden bir konu. Bir projenin iyi bir oyuna dönüp dönüşmeyeceği, doğru bir konsept tasarımlı ile birleşen başarılı bir teknik tasarım aşamasının sonunda kesinleşmiş demektir. Projenin başında oturur ve oyuncunun konseptini enince deta-

FA'nın plaj sahası, denizi ve futbolu bir araya getiriyor. Tek eksigiye sırında havulya sigara içen şıp mayolu adamlar.



yına kadar belirleriz. "Oyun neye benzeyecek?" ve "Nasıl oynanacak?" sorusundan, menülerde hangi seçeneklerin olacağuna kadar her şey belirlenir. Daha sonra bunların teknik olarak nasıl gerçekleştirileceğine sıra gelir. Bu aşamada da programcılar geri bildirimlerine göre gerekirse konsept tasarım düzenlenir.

Bizde teknik ve konsept tasarımları Céidot'un çekirdek ekibi yapar ki bu ekibe hem oyuncu tasarımcısı, hem de programcılar bulunur. Ancak tüm tasarımlar mutlaka tüm ekip ile paylaşıldığından herkesin onayı ve fikirleri alınır, böylece ekibin toptyekun beyin gücü, oyuncunun tasarıma yansımış olur. Céidot'un oyuncularının başarısındaki sırra işte budur.

Tasarımlardan sonra iş paketleri çıkarılır ve ne zamana ne yetiştiireceğini belirlenir. Bu aşamayı kontrol eden kişi benim aslında ancak hererce yeterince sorumluluk sahibi olduğundan genelde bir problem yaşamam. Bazen hesapta olmayan problemler çıkabilir, bu durumda süreçler kayabilir. Bunu nasıl telafi edeceğimize karar verir ve genellikle fazla mesai yaparız. Denetimler bununla bitmez, her iş paketinin sonunda Futbol Arena'nın yapımcı şirketi olan (Benimle karıştırmayın, ben geliştirici şirkettim Céidot'taki yapımdan sorumlu yöneticiyim.), yani hem projenin geliştirme masraflarını karşılayan, hem de fikirleriyle projeye yardımcı olan Global Game Center bizi ziyaret eder ve projeyi denetler. Genellikle gidişatı beğenir, beğenmez ise tehdit, biber gazı, dikenli sopa, o da yetmezse minigün gibi Céidot'un çeşitli hayat kurtarıcı alet edevatı ile zorla beğenmeleri sağlanır; kol kırılır yen içinde kalır yanı. Şaka bir yana, gerçekten yapıcımız GGC ile ilişkilerimiz çok güçlüdür. Proje, ortak projemiz olduğundan hem onlar, hem de biz en iyisini isteriz,

gerekirse ek yatırım ve mesai ile oyunu sizlere daha layık hale getirmek için canla başla çalışırız.

U: Futbol Arena, oyuncularla ne zaman buluşacak? Projenin geleceğine dair planlarınız nedir?

E: Oyun, Mart ayı gibi kapalı beta aşamasına geçecek ve testlere katılmak isteyen oyuncular arasından seçilen testçilerle bir süre test edilecek. Tahminen Nisan sonu gibi oyuncunun açık beta testlere geçmesi söz konusu olacak. Bu aşamada dileyen herkes herhangi bir onay almadan da oyunu oynayabilecek.

Oyunun tam sürümü geçişi için "2009 ortaları" diye yuvarlak bir süre verebiliriz ancak hem kapalı, hem de açık beta testlerde oyuncuların geri bildirimlerini görmeden ve çıkabilecek sorunları bilmeden kesin bir tarih vermek doğru olmaz. "Hem GGC'nin, hem Céidot'un, hem de testçilerimizin içine sinecek bir hale geldiğinde oyuncu tam sürümü geçireceğiz." diyelim. Ancak oyunu denemek isteyen oyuncularımız için kilit tarih Nisan - Mayıs dönemi. Bu dönemde oyuncunun artık herkesçe oynanabilir hale gelmesini umuyoruz.

Oyunun geleceğinden de çok umutluyız ve prensip olarak projeyi sadece Türkiye ile sınırlamak istemiyoruz. Ancak bu noktada çok fazla bilgi veremiyorum. Öncelikle GGC ile birlikte oyuncunun Türkiye'deki başarısına odaklanacak ve Türk oyuncular için güzel bir oyun haline gelmesi için çalışacağız. Bu noktada sürpriz partnerlerimiz de olabilir. Daha sonrasında ne olacağını bekleyip hep beraber görelim.

Futbol Arena'yı yakından takip etmeye devam edeceğiz. Oyun sektörümüzün en önemli projelerinden biri olan Futbol Arena, bir oyunu meydan getiren tüm öğeleri başarıyla kotarmış görünüyor. Oyunu beklerken zaman geçirmek adına, hayallerimizdeki dörtlü futbol karmalarını yazmaya başlayabiliriz.

www.futbolarena.com

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtın:
atolye@level.com.tr



YAPIM HİKA YESİ



BEYOND GOOD AND EVIL

Oyun tarihinin hakkı yenen yapımlarından biri olan Beyond Good and Evil, renkli bir dünyayı eğlenceli bir oynanışla birleştiren gerçek bir klasikti. UFUK

Öyle bir oyun düşünün ki içindeki karakterler, Adile Naşit'in ve Münir Özkul'un oynadığı Yeşilçam filmlerindeki kadar sıcak ve sevimli olsun. Üstelik her köşesinde keşfedilecek bir detay saklı olan, çeşitli araçları kullanabildiğiniz, isterseniz gizlice hareket edebildiğiniz, isterseniz tüm düşmanlarınızla savaşabildiğiniz bir yapımı düşünün. Beyond Good and Evil (BGE); heyecanlı öyküsü ve etkileyici karakterleriyle, araştırmayı ve keşfetmeyi ödüllendiren dünyasıyla ve dozu ustaca ayarlanmış aksiyon öğeleriyle oyun dünyasının en başarılı yapımlarından biri olarak, kendisini oynayan şanslı oyuncuların zihinlerine kazındı.

Sektörün dahi çocukların biri olan Michel Ancel, BGE'yi yaratmasında etkili olan ilham kaynakları sorulduğunda, oyun endüstrisi için farklı bir şey yapmak istediğini söylüyor ve devam ediyor: "Düşman askerlerine şuursuzca saldırığınız senaryolarдан farklı bir öykü anlatmak istiyorduk. Bu oyunda bir muhabirdiniz ve bu da olup bitenlere farklı bir bakış açısıyla yaklaşmanızı sağlıyordu." Farklı bir oyun yapmayı amaçlayan Ancel; "Kullanabileceğiniz araçların olduğu ve özgür olduğunuz bir oyun yapmaya karar verdim." diyor. "Muhabirlik yapan bir karakteri yönetinizin yapım, farklı bir deneyim sunmamışıydı. Oyundaki en büyük silahınız fotoğraf makinenizdi ve fotoğraflarınızla dünyayı değiştirmenizden." Oyunun ismi ise basmakalıp değerlerin ötesine geçerek, neyin iyi ve neyin kötü olduğunu anlayabilmek için yapılan araştırmaya göndermede bulunuyor.

Ancel ve 30 kişilik çekirdek ekibi, oyuncunun ana karakterinin ismini taşıyan Jade Engine'i (oyun motoru) geliştirdiler. Ancel, Jade Engine'in kafasındaki oyunu yapabilmek için gereken esnekliği sağlayan bir motor olduğunu belirtiyor: "Çeşitli araçları kullanabildiğiniz, yarışlara katıldığınız, aksiyon, gizlilik ve platform öğeleri içeren bir oyun yapabilmek için, böyle bir motora ihtiyacınız var."

Geliştirme sürecinin başlangıcında, ekip oyundaki büyük araçları tasarlamış. "Büyük objeleri modelledikten sonra, elde edilen tecrübeyle daha küçük objeleri tasarlamanak daha kolay olacaktı." diyor Ancel. Ardından, ekip oyundaki tüm mekan, karakterler ve objelerin bir listesini yaparak, Hillys gezegenini tasarlamaya başlamış. Ancel; "Gezegeni, dağları, mekanları ve son olarak da yaratıkları tasarladık." diyor. "Oturup gün batımını izleyebileceğiniz bir iki yer de ekledik."

Ancel, BGE'nin oynanışı konusunda, oyuncunun özgür bırakılmasına büyük bir özen gösterildiğini belirtiyor ve ekliyor: "Oynanış tarzi, BGE'yi diğer oyularlardan ayırrı. Zira gizliliği ve aksiyonu aynı sahnede yaşayabiliyor, yine aynı sahnede keskin nişancı olabiliyor veya keyfinize göre fotoğraf çekebiliyorونuz. Bu tamamen oyuncunun tercihlerine bağlı."

BGE'nin müzikleri ise, Christophe Heral tarafından yapıldı en az oyuncunun kendisi kadar beşenileye karşılandı. Hatta oyuncunun çıkışını takip eden yıllarda, Ubisoft oyunun soundtrack'ını internet üzerinden ücretsiz olarak dağıtmaya başlayacaktı.

Michel Ancel, BGE'nin en etkileyici yönlerinden birinin; oyundaki sürpriz ve merak öğeleri olduğunu belirtiyor. "Bir sonraki adımda ne olacağını daima merak ediyorsunuz, yeni bir araca kavuştuğunuzda keşfedebileceğiniz yerlerin sayısı artıyor ve bir sonraki adımda neler olacağını merak ediyorsunuz. Bu heyecanın oyuncunun sonuna kadar süremesi için elimizden geleni yaptık." Bense; "Ellerinize sağlık Michel Bey" diyor ve oyunu henüz oynamamış olanların mutlaka bir şekilde bu oyunu oynaması gerektiğini belirtiyorum.



BEYOND GOOD AND EVIL 2



Beyond Good and Evil, harika bir oyndu. Ancak ne yazık ki vasat pazarlama politikası yüzünden satış rakamları konusunda hak ettiği noktaya ulaşmadı. Duygusallık, Ubisoft gibi büyük dağıtımlıkların temel özelliklerinden biri olmadığından, ikinci bir BGE oyununa kavuşma fikrinin tatlı bir hayalden öteye gidmeyeceği öngörlüyordu. Ubisoft, tam bu noktada bizleri şaşırtarak BGE2'yi duyurdu. Oldukça etkileyici grafiklerle karşımıza çıkmaya hazırlanan yapım, ilk oyundan sonra yaşanan olayları konu alacak. Michel Ancel, sevdigimiz tüm karakterlerle yeni oyunda hasret giderebileceğimizi müjdeleyor ve daha büyük bir oyun dünyası yaratmak için çalışıklarını belirtiyor.

SİNEMA

THE DAY THE EARTH STOOD STILL

Son yıllarda iyi tutturdı Hollywood bu felaketti, dünyanın sonuydu tarzındaki senaryoları. Dünya üzerindeki gerginlikler ve değişimlerin de bundaki etkisi günden güne artıyor. İnsanlar gittikçe daha da soruluyor gezegendeki yerlerini ve nereden gelip nereye gideceklerini. Özellikle sorulmaya başlanan soru ise son zamanlarda şu: İnsanlığın sonu nasıl olacak? Günlük gailenin içinde gidip gelirken belki birkaç saniyeliğine düşündüğümüz, belki çoğu zaman hiç akılmış gelmeyeen bu sorunun cevabı veriliyor bu filmde. Aslında 1951 yapımı bir film olan The Day the Earth Stood Still, Scott Derrickson'ın yorumu ve Keanu Reeves'in oyunculuğu ile beyazperdede oldukça ilgi çeken filmlerden biri olup çokmış benziyor. "Dünyanın çivisi çıktı.", "Az kaldı, sonumuz yakın!" şeklindeki yorumları körückeresine, daha ilk karesinden itibaren izleyiciyi belirgin bir merak ve panik duygusu içinde bırakan bu filmde, her şey 1928 yılında Hindistan'ın Karakoram Dağları'nda bir dağının bulduğu garip bir käreyle başlıyor. "Bu käre ne ki? Dur oraya gitme!" nidaları arasında günümüzde geçiş yapıyor ve aynı kärenin Manhattan'da, Central Park'ın ta ortasına inmesiyle şaşkınlıklar silsilesi ile devam ediyor film. Konusuya ilgili daha fazla bilgi vermek istemiyorum çünkü bundan fazlasını anlatırsam filmin o ağır ama bir o kadar da merak uyandıran havasını keşfetmeye keyfini sizden almış olurum. Kisacası, "nereden geldik, nereye gidiyoruz, bir gün olur ya biletimizi keserlerse insanlık olarak nasıl bir noktada dururuz" şeklinde sorulara ağır ve gerçekçi cevaplar veren bir filmle karşı karşıyayız. Bu arada eklenmeden geçemeyeceğim; Keanu Reeves'in oyunculuğu da yine her zamanki gibi dillere destan. MERİC



TÜRKİYE'DEKİ ADI DÜNYANIN DURDUĞU GÜN YAPIM ABD SÜRE 103 dk YÖNETMEN Scott Derrickson OYUNCULAR Keanu Reeves, Jennifer Connelly, Kathy Bates

KİTAP

W. B. CROW

BÜYÜNÜN, CADILIĞIN VE OKÜLTİZMİN TARİHİ DHARMA YAYINCILIK

Angiliz bilim adamı, akademisyen ve felsefe doktoru W. B. Crow, hem yeni başlayanlar, hem de bu işin içinde yıllarca bulunduğu halde söyle derli toplu bir okült bilgiler kitabının özlemiçi çeken gizli ilim takipçileri için onlarca yıllık çalışmalarını bu kitapta toparlamış. Kitapta 33 bölüm var ve her bölümde dünya üzerindeki tüm kültürleri ve çağları kapsayan bir okült araştırmalar dizisi mevcut. Eski Mısırdaki, Babil'deki, Orta Amerika'daki, İran'daki, Hindistan'daki, Çin'deki ve Tibet'teki okült uygulamalar ayrı ayrı bölümler halinde ele alınıyor. Hem meraklısına, hem de yeni

başlayanına göre hazırlanmış mükemmel bir başvuru kitabı. MERİC



9

WEB

KAYIP DÜNYA

F antastik edebiyat, bilimkurgu ve mitoloji dergisi

Kayip Dünya geri döndü!

1 Mayıs 2001'de fantastik edebiyat, bilimkurgu ve mitoloji alanlarında makaleler, hikayeler yazan amatör yazarların buluşma noktası olarak kurulan Kayip Dünya, bir süre önce ara verdiği internet dergiciliğine 1 Ocak 2009'da geri döndü. Bu dergide -daha önce de olduğu gibi- makale ve hikayeler başta olmak üzere, ödüllü yarışmalar, yerli ve uluslararası yazarlar ve čizerler ile röportajlar yer almaya devam edecek. Derginin editörlüğünü -eskiden olduğu gibi- Altuğ "Mr. Goodbyes" Gürkaynak

üstleniyor. Amacı, Türkiye'de fantastik edebiyat ve bilimkurgu alanında bir referans sitesi oluşturmak olan Kayip Dünya'nın arşivleri de sürekli açık tutulacak. Kendisi göstermek isteyen yazar adayları ve yeni yazarlar için yaratmış olduğu yazarlık dersleri gibi imkanlarla ilgi çeken Kayip Dünya'ya, yeniden başladığı yayın hayatında başarılar diliyor ve fantastik edebiyata ve bilimkurguya ilgi duyanlardan siz mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ediyorum. MERİC



10

TAVAN ARASI

RESIDENT EVIL: DEGENERATION

Resident Evil'in yeni oyunu geldi, gelememi, patlar, patlamaz tartışmaları arasında Racoon City'nin stresini üzerimizden atamamışken bu sefer başka bir mutant zombi tehlikesiyle karşı karşıyayız Degeneration'da. Racoon City felaketinden sonra "her şey bitti, tamamdır, zombisiz rahat yaşamlarımıza geri dönenbiliriz" diye düşündük ama yanlışmış. Bu ilaç firmalarının paraya olan açlığı ve "bilim" adı altında yapılan tehligli deneyler devam ettiği müddetçe bitmez bu Resident Evil karakterlerinin zombi derdi arkadaş!

Nitekim Leon S. Kennedy ve Claire Redfield ikilisi de bunun farkında ki havalandan başlayıp WilPharma adlı şirketin süper teknolojik koridorlarına

kadar görevlerini tam anlamıyla yerine getirip insanları yine bir zombi felaketinden korumaya çalışıyorlar. Yalnız bu seferki görevleri daha zor çünkü WilPharma'nın zombisi öyle diğer zombilere benzemez arkadaş! Tamamen bilgisayar grafikleriyle yapılmış olan animasyonda, "Bulduk grafiği, e yaratılmış o zaman çağımızın en çekici kadın motifini buraya da canım!" fırından hareketle, kadın karakterlerin renkli gözülü, dolgun dudaklı ve beyaz tenli olmasını bir yana bırakırsak (Hala hariç.) seslendirmeler ile dudak hareketlerinin ne kadar örtüştüğünü ve detaylarını ne kadar güzelleştigini görmek de ayrıca bir tat katıyor bu orta karar RE animasyonuna. İnsan güzel grafiklerle dolu bu tür filmleri gördükçe düşünmeden edemiyor: "Acaba aktörlük kavramı tarihe mi karışıyor ne?" MERİC



6

TÜRKİYE'DEKİ ADI Ölümcul Deney: Dejenerasyon YAPIM Japonya SÜRE 97 dk YÖNETMEN Makoto Kamiya SESLENDİRİLEN Alison Court, Paul Mercier, Laura Bailey

DVD

DEAD SPACE: DOWNFALL

Dead Space adlı oyuna bir çeşit tanıtım bölümü olarak yapılan bu animasyonda, maden gemisi Ishimura, Aegis gezegeninde rutin işlemlerini gerçekleştirirken değişik bir kaya parçası bulur. Artifact / Marker adını verdikleri bu heykele benzer şeyi gemiye yükledikten sonra tekrar gezegenden gerekli olan maden parçasını alarak bir an önce işlerini bitirip oradan uzaklaşmakta amaçları. Unitoloji Kilisesi'nin anlattıklarına göreysse bu Marker, çok kutsal bir şeydir. Ancak gezegen üzerindeki maden işletmesinde bir gariplik vardır. Ishimura, araştırmak için bir ekip gönderir ancak onlardan da haber alınamaz. Kaptanın emri doğrultusunda bu koca artifact'in gemiye alınması işinden en çok rahatsız olan, Ishimura'nın güvenlik şefi Alissa Vincent'tır. Ama tabii ki sakalı olmadığı içi kaptana lafını dinletmez ve elinden gelenin en iyisini yapmaya, yani her türlü ihtimali göz önünde bulundurarak gemiyi ve içindekileri koruma görevini yerine getirmeye devam eder. (Nereden bilsin işlerin bu raddeye geleceğini; yazık valla.) Anlamsız bir sanat eserine benzeyen Marker'i gemiye yükledikten sonra mürettebat arasında önce yavaştan başlayan ama sonraları tam bir çığlığını dönen olayları, oradan buradan atlayan zıplayan yaratıkları ve bol kanlı, korkutucu sahneleri izlerken oyuncun havasına iyiçe kapılıp gidip oyunu alma olasılığınız oldukça yüksek. MERİÇ

7



TÜRKİYE'DEKİ ADI Ölüm Bölgesi: Çöküş YAPIM ABD SÜRE 74 dk YÖNETMEN Chuck Patton SESLENDİRKEN Kirk Bailey, Jeff Bennett, Bruce Boxleitner

ALBÜM

SONATA ARCTICA - DELIVERANCE

Sonata Arctica'yı bundan yıllar önce ilk keşfettiğimde "Kulaklarım bayram etmişti." dersem sanırım pek abartmış sayılmam. Eğer power metal hayranısanız 1996 yılında kurulmuş olan bu Finlandiyalı gruptan da haberiniz var demektir. (Ne varsa o topraklarda, bütün metal grupları oradan



8

çıkıyor.) En son çıkardıkları Deliverance albümü, diğer albümlerine göre biraz daha sert bir yapıda ama solist Tony Kakko'nun sesi yine aynı muhtesemlikte. Dikkat çeken parçalarla şöyledir: Fade to Black (İlginc ve hoş bir cover olmuş,), Dream Thieves, Out in the Fields. MERİÇ

ALBÜM

KAMELOT - BLACK HALO

Aşında 2008 yılında, Ghost Opera adlı yeni bir albümü çıkmış olmasına rağmen, bence Kamelot'un gelmiş geçmiş en güzel albümüdür Black Halo. Roy Khan, sanki bu albümde bir başka güzellikte söylemiştir şarkıları. 2005 yılında çıkıştı olan bu albümdeyse yine senfonik power



10

metal tarzı hakimdir. Hele grubun eski back vokali ve şimdiki Epica'nın solisti Simone Simons'ın yaptığı back vokal ile The Haunting parçası oldukça etkileyicidir. Dikkat çeken şarkılar: The Haunting, Memento Mori, March of Mephisto. MERİÇ

ALBÜM

TARJA TURUNEN - MY WINTER STORM

2005 yılıydı, hiç unutmam; Nightwish hayranıymış o zamanlar. Bir gün resmi sitelerinde gezinirken bir baktım, zink (!), bir haber. Daha doğrusu solist Tarja Turunen'e yazılmış bir mektup. Dedik bu ne? Mektubu okudukça anladık ki Tarja'yı gruptan çıkışma kararı almıştılar. İşin ilginci Tarja da bizim gibi internetten öğrenmiş gruptan çıkarıldığıni. Daha o gün söylemiştim "Nightwish eskisi gibi olmaz artık." diye ki yeni buldukları solist ve çıkardıkları albüm de bunu kanıtlar nitelikte. Tarja ise ne yaptı? Tuttu, kendi albümünü çıkardı. İyi ki de çıkarmış. Profesyonel bir soprano olan Tarja Turunen, bu albümyle "Gruptan ayrıldım diye depresyona girmem, aynen kendi zevkime göre bir albüm çıkarırm, siz de dinlersiniz." diyor adeta. MERİÇ



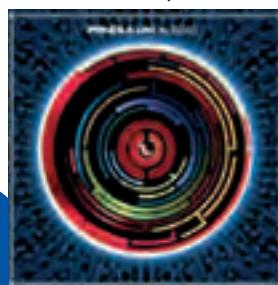
8

gaz ve bu denli adrenalini dolu bir müzik duydugumu söyleyemem. Elektronik müziğin dahileri olarak nitelendirebiliceğim Pendulum, son albümleri In Silico'yla da her daim yanındadır gezen bir eser ortaya koymuş. Özellikle araba kullanırken ibrenin alıp başını gitmesine neden olan In Silico, kendine mukayyet olmakta güçlük çeken "gaz" insanlara pek tavsiyem değil... Ya da hayır; herkese tavsiye ediyorum! TUNA

ALBÜM

PENDULUM - IN SILICO

Bazı gruplar ve sanatçılar vardır ki bunları çeşitli ortamlarda dinlemek zararlı olabilir. Misal, bir Infected Mushroom'u "normal" tanımı içerisinde durarak dinleyemezsiniz. Sağınız solunuz oynar, beyniniz coşar, müziğin sesini açtıkça açısından gelir. İşte bu gruptardan biri Pendulum. Another Planet adındaki parçalarıyla tanıdım kendilerini (Koray arkadaşım sağ olsun.) ve ondan sonra da tam anlamıyla hastası oldum adamların. Bu denli eğlenceli, bu denli



9

Zoku Natsume Yuujinchou' dediğimde bir şey anlamamış olma olasılığınız yüksektir. Zaten ben de bu isimden bir şey anlamadığım gibi, bu animenin muhteviyatı hakkında da pek bir şey biliyor sayılmam. Sadece afişine bakıp bu seride karşı bir ilgi duyduğum ve yayına girdiği anda da hemen denemeyi düşünüyorum.

Daha bilindik bir konuya geçiş yapacak olursam size Druaga no To'nun ikinci bölümünün yayına girmeye hazırlandığı haberini verebilirim. Son derece eğlenceli bir anime olan bu seri, kaldığı yerden devam etmeye hazırlanıyor; aklinızda olsun.

Bolca dövüş sahnesiyle süslenmiş, tahminimce

çizimleri de son derece iyi olan Kurokami the Animation', Mecha'larla süper güçlerin bir araya geldiği Viper's Creed'i ve Japonya'da, zamanında pek popüler olmuş olan Minami-ke'nin devamı Minami-ke Okaeri'yi listenize eklemenizi öneriyor ve bu ayın tanıtımlarına geçiyorum. Hajimashou! TUNA

DÜNYANIN ÇÜRÜMÜŞLÜĞÜ GERÇEK OLDUĞUNDA...

CASSHERN SINS

2004 yapımı bir film aslında Casshern; belki de 1973 yapımı bir anime... Siz hangisini daha önce tanınız bilemediyorum ama Casshern Sins adında, 2008 yapımı muhteşem bir anime serisi var ve işin güzel yanı, bu animede sabah okula koşuturan kızlar - erkekler, gece okulu basan Hollow'lar, sabah dost olan, akşam dövüşen liseli gençler ve bunun gibi standart anime klişeleri bulunmuyor. Öyle ki daha ilk bölümde senaryonun ortasına bırakılyorsunuz ve neler olduğunu anlamak için bir çaba içine giriyorsunuz. (Yanlış anlamayın, bu güzel bir çaba.)

Casshern adında, son derece güclü ve bir o kadar da yalnız bir adam. Dünya çürümüşüğün esiri olmuş. Robotların hükümdarlığı söz konusu ama robotlar da çürüyerek bir bir yok oluyor. Tüm burlara neden olan olaysa Casshern'in "Güneş" olarak bilinen "Ay"ı öldürmiş olması. O Ay ki tüm dünyaya enerji sağlayan, o Güneş ki yaşamı sürdürten...

Her bölümün başında, Casshern'in Luna'yı öldürüşüyle ilgili kısa bir sahne geliyor ekrana ve Casshern da aynı sizin gibi, neden böyle bir cinayet işlediğinden habersiz. "Her şeyi yok edene kadar dövüşme" gibi bir özelliği bulunduğu için Casshern'in bunu neden yaptığı az çok tahmin ediyorsunuz lakin animenin başlangıcında, Casshern'in hafızasını kaybettiği için bir köpek yavrusu gibi davranışını görüyor ve olayın tezatlığı karşısında ileride neler olacağını merak ederken buluyorsunuz kendinizi.

Söylediğim gibi, karanlık olarak nitelendirilebilecek

bir anime Casshern Sins. Bir Ergo Proxy gibi, olan biteni anlamak için kafa patlatmamış ve Ghost in the Shell: SAC gibi, durağanlıktan bir köşeye düşüp uykulamıyorsunuz ama "neşe", "coşku" ve "aydınlık", bu animenin anahtar kelimeleri arasında değil. Sakın denemeden geçmeyin. TUNA



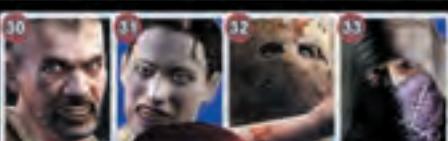
AY'IN GÖLGESİ, GÖLGE DENİZİ...

JUUNI KOKUKI (12 KINGDOMS)

Sımdı bir kızcağızımız var burada; böyle sessiz, sakin bir tip. Hatta fazla sakin belki de... Tipik bir okul günü, derstii, suyu, buydu derken sessiz kızımız Youko'nun önünde, bir anda beyaz saçlı bir adam belirliyor ve yerlere kadar eğiliip, "Saygıdeğer imparatoriçem; sizi topraklarınıza geri götürmeye geldim..." diyor. Daha kızcağız, "Ayl o'luyor?!" demeye kalmadan kendisini Japonya'nın açıklarında, denizin ortasında açılan büyülü bir kapıdan geçerken buluyor. Sadece kendisi gitse iyi; iki arkadaşı daha bu büyülü dünyaya çekilmek surunda kalyor onunla birlikte.

Youko'nun getirildiği dünyada 12 tane "Büyük Krallığı" var. Youko ise Kei Krallığının uzun zamandır kayıp olan imparatoriçesi. Fakat iş bu kadar basit değil; bu büyülü dünyaya gelir gelmez Youko bir takım talihsizlikler nedeniyle rehberlerinden ve arkadaşlarından ayrı düşerek kayboluyor. Kahramanın, bilmediği tehlikeli topraklarda kendi kimliğini bulma çabası çok güzel bir şekilde anlatılıyor. Hikaye sürekli Youko'nun etrafında dönüyor ve animelerde alışık olduğumuz uçan, kaçan tiplerden ziyade, daha gerçekçi bir yaklaşım görüyoruz. Bazen öyle anlar oluyor ki siz de sanki Youko gibi kaybolmuş hissediyorsunuz. Ama bu bir sıkıntı yaratmasına, merakla diğer bölüme geçmenize neden oluyor. Hiç bilmemiş bir dünyada, bir imparatorluğun başına geçmek zorunda kalan ancak bundan önce, kendisile ilgili bilmediği pek çok şeyi kesfetmesini sağlayan tehlikeli yolculuklar yapan kızımız Youko'nun ve arkadaşlarının yaşadıklarını zaman zaman güller, zaman zaman da gözleriniz dolarak izleyeceksiniz. 45 bölüm süren bu alışılmadık tarzda sürükleyici senaryoya sahip anime bittiğinde ise sizin denilen bir ses söyle diyecek: "Erken bitti ya, devamı yok mu bunun?" Keşke olsa... MERİC

RESIDENT EVIL FIGHTERS



TIME
11



<http://sadeceKAAN.deviantart.com/>



LEON S.
KENNEDY

CREDIT 00



KRAUSER

CREDIT 00

KOF 97 karakter seçme ekranında görünen Resident Evil karakterlerinin adını ve soyadını eksiksiz bir şekilde yollayan 3 LEVEL Online kullanıcısına 2 kilo mandalina hediye ediyoruz.

Malum havalar soğudu, grip salgınları başladı. Okuyucularımıza C vitamini takviyesi yapmadan olmaz dedik ve bu yanımmayı düzenledik (belki mandalınların arasından sürpriz hediyeler çıkar, kim bilir)...

Tablodaki bütün karakterleri ad soyad şeklinde hatırlayıp yazmak zor gibi görünse de serin'in fanları için bu çok kolay bir işlemidir diye düşünüyoruz. Bakalım bu düşüncemizde ne kadar haklıyız... Cevapları sadecekaan@gmail.com adresine, en geç 15 Ocak 2009'a kadar gönderin ki LEVEL'in Şubat sayısında kazananları açıklayabilelim...

Herkeze bol şans...

Evet 1 ay önce LEVEL Online'da bu ilanla başlayan yarışmamız nihayet sonuçlandı. Duygu Kandis, Murat Aygün ve Gürkan Üner tablodaki isimleri eksiksiz ve doğru bir şekilde yazıp yolladılar, kazandılar... Hediyeriniz adreslerinize postalandı arkadaşlar. Katılımınız için teşekkürler...

KUBUZ
BİLEK

- 1-Chris Redfield
- 2-Jill Valentine
- 3-Carlos Oliveira
- 4-Claire Redfield
- 5-Leon S. Kennedy
- 6-Ada Wong
- 7-Ashley Graham
- 8-Luis Sera
- 9-Billy Coen
- 10-Rebecca Chambers
- 11-Barry Burton
- 12-Hunk
- 13-James Marcus
- 14-Sergei Vladimir
- 15-Iwan
- 16-Verdugo
- 17-Ramon Salazar
- 18-Verdugo(2)
- 19-Bitores Mendez
- 20-Jack Krauser
- 21-Osmund Saddler
- 22-Kevin Ryman
- 23-Alyssa Ashcroft
- 24-David King
- 25-Jim Chapman
- 26-George Hamilton
- 27-Mark Wilkins
- 28-Cindy Lennox
- 29-Yoko Suzuki
- 30-Don Jose
- 31-Maria
- 32-Dr. Salvador
- 33-Merchant
- 34-Nemesis
- 35-Albert Wesker
- 36-Tyrant
- 37-Mikhail Victor
- 38-Nicholai Ginova





Lisedeyim, tarih kitabı'nın arka kapağına Iron Maiden logosu çiziyorum, yanındaki arkadaş sıraya Mete olan adına uyarlayarak Metelica yazıyor, hoca arka sırada sıranın altını söküp, saz çalar gibi bir devinim içinde olan çocuğu görüyor, basıyor tokadı. Kitap ters çevriliyor, öndeğine bakılıp açılması gereken sayfa açılıyor, neredeyiz? "Almanlar kaybettığı için biz de kaybetmiş sayılıyoruz".

Okulun son günleri, kimi çocuklar top tepiyor, biz walkman'dan Tesla dinliyoruz. Beş adam akustik konser vermiş. Onu dinlerken o zamanlar bilmiyoruz, bu akustik

konser verme durumlarının MTV'nin kanatları altına gireceğini.

Okul bitiyor, ayna karşısında günler bekliyor bizi. Saç uzatmaya başlıyor, küsülüyor berber güruhuna. Ortadan mı ayırsak, geriye mi tarasak, jöle kullanmak saç döküyor mu? Uzuyor yavaş yavaş...

Dün, kestim saçları, normal adam oldum, pırıl pırıl! Tesla albüm çıkarmış, onu dinledim. Askere gidilecek birkaç ay içinde, orada ne olur bilmem, ama gelince Tesla dinleyeceğim yeniden.

gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



KREATOR Hordes Of Chaos

Thrash grupları ikiye ayrılır: Alman olanlar ve diğerleri! Kreator Alman olduğundan ve Türkçe meali "Allah" anlamına geldiğinden, ayrı bir kefeye koymak gerekiyor. Alman halk oyunu gibi bir şey zaten Thrash. Marşa yakışan bir tarz belki de. Almanca aşk şarkısı mı olur utan! Vurdulu kirdili Thrash olur işte... Mille Petrozza da yillardır bunun hakkını verip, yüzünü kara çıkardı.

Mille Petrozza deyince de bir ara vermek lazım. Şimdi şöyled ki, 85'te ilk albümünü çıkarmış (ki 82 yılında kurulmuş.) bir grubun kurucusu kaç yaşında olur? Örnek verelim Megadeth'ten, Dave Mustaine 61'li, yani 48 yaşında. Mille Petrozza 69'lu (aralık ayı doğumlu) ve şu anda 40 yaşında. Arkasında 24 yılda 12 studio albümü bırakmış, ilk albümünü 15-16 yaşlarında çıkarmış bir adam. Eli öpülesigillerden diyebiliriz. :)

90 ortası bir ara kendini bozsa da geri gelebilen (Geri gelemeyecek, dipten kum çıkarmaya inip, orada can veren çok grup oldu) nadir gruptardan olan Kreator, bangı bangı metal yaparak yoluna devam ediyor. Yıl 3000 olsa devam edecekler nerdeyse!

Son üç albümünü dört sene aralıklarla çeken grup, ne arayı çok açıyor, ne de bunaltıyor dinleyiciyi. Zamanında çıkmış süper bir albümle karşı karşıyayız. Albüm güzel bir intromsu ile giriyor ve Kreatorvari riff'lerle yarışıyor birinci dakikadan itibaren! Thrash sevenlerin ağızının suyu akar zaten kuru riff olsa bile.

İkinci şarkısı Warcuse çok iddialı, (Myspace'te bunu koymuş abiler) albümü anlamana yarayacak bir şarkı. Anneniniz neden bu müziği dinliyorsun sorusuna cevap gibi bir şey. Odadan çıkış 500.000 Liranın hangi kutuda olduğunu çözümleyecektir, emin olun. Ben bu kısa saçlarımla otobüste dinledim, gitar çalmaktan pantalonun sağ bacağı çürüdü valla. :) Radical Resistance ve Demon Prince de tadına bakılışı şarkılardan. Albümü herkese tavsiye ediyorum, ilaç gibi bir albüm kendileri!



TESLA *Forever More*

Hala Tesla bu kadar güzel albüm yapıyorsa, ben ölene kadar bu müziği dinleyebilirim huzurla düşüncesi içindeyim. 2004 yılında 10 sene verdikleri aradan sonra çıkardıkları *Into The Now* albümünü dinlediğimde de çok mutlu olmuşum. "Bu devirde bu kadar güzel albüm nasıl yapılır!" demiştim. Bu da benim geyigim oldu. Sürekli yazıyorum "bu devirde" muhabbetini; ama kalbimizi kırın çok grup/album oldu. Her yeni çıkan albume korkuya yaklaşıyor insan artık.

Bir önceki albümleri gibi, Tesla gibi, adam gibi bir albüm olmuş *Forever More*. Daha önceki albümlerini yazmış mıydım hatırlamıyorum; ama bunu yazarken de söylemek istiyorum, önceden söylemiş olsam bile... Kesinlikle bayat değil, *Metallica / Slayer* gibi zorlama, fanların isteği üzerine yapılmış bir albüm değil. Tesla'nın ilk albümü 86 ise, bu altıncı albümü de sanki 94 senesinde çıkmış gibi. Arada 15 sene silinmiş sanki.

Hard Rock seviyorsanız size söyleyecek lafım yok. Ama çokok sert arayışlarda degilseniz ve Rock türevlerini seviyorsanız, size göre muhteşem bir albüm diyebilirim *Forever More* için. Benim kısa saçlarımı mutlu etmiş yegane albüm şu anda.:)



VOLBEAT *Sold Out DVD*

Sağdan soldan duyuyordum güzel olduğunu, cemiyetten takdir toplamış bir grup kendileri. Bir denk getirip dinleyememiştim. Sonra DVD'sini buldum bir yerlerden. Aha dedim! Son zamanlarda çıkmış en iyi grulardan biri, sonunda yeni, sıkıcı olmayan bir şey dinleyebildim. Yeni dediysen, öyle Amerika'yı yeniden keşfetmemişler. Rock'n Roll tarzında Heavy Metal denebilir ormanda. Elvisvari bir metal de denebilir bu Danimarkalı grubu. :)

Şimdi tamam şarkıları beğendik de, bir de konser performansı var ki, inanılmaz enerjik. Sanki yeni grup değil (Gerçi vokalist 10 yıldır bu mevzuların içindeymiş.) yılların grubu. O kadar rahatlar ki sahneded! Gitar / vokal abimiz Michael Poulsen, vokali bırakıp, soloda Stage Dive yapıyor; seyircilerin arasında bir yüzüp geliyor, tak şarkiya devam ediyor.

Konser, çıkan son albümlerinden önce oldu. Önümüzdeki ay yeni albümü de yazarım. Zaten önceki albümlerini de dinlemedi, tek konserde bu kadar coşku yanlıltıcı olabilir belki. Ama beni hayal kırıklığına uğratacaklarını da pek sanmıyorum.

Konsere ulaşamazsanız, YouTube'dan vs. grubun şarkılarını dinlemek isterseniz, başta Radio Girl oldukça meşhur bir şarkıları. Sonra Sad Man's Tongue da, grubun karakterini veren şarkılardan biri. Gruba o kadar enerjik dedik, buna örnek de *A Moment Forever*. Kısa saçlarında headbang yaptırdı bana, artık siz düşünün. :)

Rock veya Metalin herhangi bir türevi siz ilgilendiriyorsa, seversiniz bu grubu. Konseri izlerseniz de çok etkili olabilir. Albümlerden önce bu konserde bir kulak verin diyorum.



ROLEPLAY

G e de olsa -Ali ile birlikte- okurlarımızın 2009 yılını istedikleri gibi geçirmelerini dileyerek bu aykı köşemizi açıyoruz. Kuzeyin soğuk rüzgarlarını daha da içimizde hissettiğimiz kiş günleri geldi çattı. Soğuktan kaçmanın en güzel ve ucuz yolunun doğalgaz değil, FRP olduğunu düşünerek bu ay sizleri fantastik diyarlar turuna çıkarıyoruz. -İlker

Doğalgaz yaktı beni İlker! O nasıl faturadır, nasıl Critical Hit'tir, x7 Backstab Damage'dır öyle! O parayı kural kitaplarına, fantastik romanlara yatırsam iki sene götürürdü beni. Baldur's Gate'i oynayanlar hatırlar; Naskhel madenlerinde neden demir bozuk çıkyor, gidip araştırma görevi vardi. Biri de bu doğalgaz niye pahalıdır, arkasındaki epiç kötü adam kimdir, oysun, çıkışın meydana! Megadeth - The World Needs a Hero'yla açalım köşeyi haydi... -Ali

BÜYÜLÜ DOKUNUŞLAR

Teknolojiden uzaktr, masalsıdır fantastik oyunlar. Bazen büyük savaşları durdurmaya yönelik küçük adımları atarsınız, bazen de onuruñuzu geri almak adına boyunuzdan büyük işlere kalkışır, yaşadığınız diyarın büyük savaşlarla baş başa bırakırsınız. Sihirli bir tacın peşindeki maceracılar olup ipucu arar, gece yarısı limandaki bir gemiye gizlice binip bir şehrinin diğeriine seyahat ederiz. Gizli kapaklı işler çevirip suya masalar yazarak, su perilerinden rüyalar alemine açılan kapıları anahtarlarını isteriz. -İlker

LEVEL'dan dev rehber! Hangi anahtar nerede? Buyurun: Rüyalar aleminin anahtarları su perilerinde, cehennemin anahtarları Sandman'de, şehrin altın anahtarları da kapıcında... Evin anahtarları? Lan! Evde unutmuşum. -Ali

İnsanlar, Elfler, Dwarflar, Orclar, Paladinler, Rangerlar, Thiefler, Bölgeler, kılıçlar, oklar ve tozlu büyüğün kitapları... FRP'nin ilk çıkış noktasıdır fantastik diyarlar, sizleri bilmemiğiniz ve görmediğiniz medeniyetlere götürür. Kimi zaman gözünüzün görebileceği en kusursuz varlık olan Elfler'in diyarında bulursunuz kendinizi, kimi zaman zindanlarda ejderhalarla ateş dansı edersiniz. Amaç her zaman hayallerinizdeki o kahramanın rolüne bürünmektir. PC için çıkış -hack'n slash dediği-

miz- kes biç tarzı RPG oyunundaki karakter sınıflarını bu oyunlarda görebilirsiniz. Öncelikle iyi - kötü ya da tarafsız olma durumunu belirlersiniz. Bu seçim sizin hem iyi, hem de kötü yönde etkiler. Oyun içinde dikkat etmeniz gereken, karakterinizin seçtiği tarafı sevmeyen grupların arasında kalmamaya özen göstermektedir. -İlker

"Şşşt genç, senin dünya görüşün ne bakayım? Sende pek bir chaotic neutral tipi var, gomünük- anarşik olmayasın başımıza! Hem o sıvı kulaklar ne öyle, yumuşak misin yoksa?" -Ali

Eğer zorunlu olarak gitmeniz gerekiyor ise fazla sorun yaratmayacak şekilde davranışarak en kıvrak hamlelerle ortamdan uzaklaşmanız ve görevinizi tamamlamanız istenmektedir. -İlker

"Abi, valla ben bu semtin çocuğuyum, koy ver beni gidem" -Ali

Birçok ırkın sevdığı, sevmediği ve hatta gördüğü yerde üstüne çullanlığı ırklar bulunmaktadır. Bu yüzden kendinize en uygun, oynayabileceğinizin düşündüğünüz ırk ve sınıfı seçiniz. Seçtiğiniz tarafa yönelik ayrıcalıklar da kazanırsınız. İyi tarafı seçenler mesela, Paladin olarak oynayarak zor duruma düşen grubu Aura'ları ile koruyabilir (Diablo), yaralanan dostlarını iyileştirebilirler. Yüksek seviyelerdeki bir Cleric ise bertaraf olmuş grubu tamamen toparlayabilir, ölmüş kişileri yeniden hayatı döndürebilir. -İlker

SEYTAN DİYOR "ÇEK KILICI, VUR İKİ TANE"

Az konuşup çok vuran Fighter sınıfını seçenlerin bir numaralı Güzin Abla'sı, her zaman sırtında asılı silahı olacaktır. Sorunlarını silahına danişarak çözen bu sınıf, grubunuza oldukça kaotik dakikalara sürükleyecektir. Fighter'in tersi karaktere sahip, zeki ama fiziksel olarak zayıf bir karakter olan Mage'in büyük yetenekleri vardır. Akıllıca oynandığında bütün bir köyü birkaç sanİYE içinde yakıp kül edebilecek kapasiteye sahiptir. Aynı şeyi, yapacağı tek bir hata ile de gerçekleştirebilir. O yüzden büyü yapmaya yeltenmiş bir Mage'e el sakası yapmayın.

-İsmail abi, ne o, büyü mü yapıyosun, ehe ehe mucuk, söyle bakıym istiklal Marşı'nı (KABOOOM! - Aiii, aiii!)

GÜNLÜKLERİ

Cyberpunk'tan sonra iki ileri, bir geri yapıyor
ve emniyet şeridinden fantastik diyarlara
dönüyoruz. Klasik FRP'ye hazır olun! -ALİ

- Dönersin öyle eşege iste, büyü yapan adama el şakası
olmaz diye dedik kaç defa!

Ormanın derinliklerinde yanınızda arkadaşınızla yürüken bir anda arkadaşınızın, sırtına saplanan bir ok ile yere yığıldığını görürseniz etrafınızda gölgelerin aşığı bir Ranger (Korucu) olduğunu düşünebilirsiniz. Asıl gücü ok ve bunun gibi menzilli silahlarla ortaya çıkan bu sınıf, yakın dövüşlerde akıl almadır kıvraklığı ve ortamdan hızla uzaklaşmasıyla ünlüdür.

"Bugün köy korucuları ile goblinler arası yaşanan çatışmada altı goblin ölü ele geçirildi, iki korucu hafif yaralandı. Heal Light Wounds ile ayakta tedavisi yapılan korucular taburcu edildi." Fantastik Dünya Postası

DUYURULAR VE NOTLAR

Kalbimi bıraktım kör zindanlarda...

Bu ay iki convention ile ortam FRP'ye doyacak, çaylar, kahveler iksir olup akacak, iki bizi sevgililerimizden ayırmaya niyetli, bu sene ikincisi düzenlenecek olan SUCON. Sabancı Üniversitesi FRP Kulübü tarafından organize edilip bizlere sunuluyor. 14 ve 15 Şubat'ta Sabancı Üniversitesi Karaköy Binası'nda gerçekleştirilecek ve katılım ücretsiz. (Ayrıntılı bilgiye www.sucon.net adresinden ulaşabilirsiniz.)

Bir diğer convention olan İzmirCon ise 28 Şubat - 1 Mart 2009 tarihlerinde İzmir Tepekuze Kongre ve Sergi Sarayı'nda düzenlenecek. Masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunları haricinde, Warhammer ve Magic the Gathering turnuvaları yapılacak. Ayrıca Laika Yayınevi editörü Kayra "Keri" Küçük'nün katılımı ile Türkçe fantastik ve bilimkurgu yayıncılığı üzerine bir panel gerçekleştirilecek. (Ayrıntılı bilgiye [www.izmircon.org](http://izmircon.org) adresinden ulaşabilirsiniz.)

Yukarıda kısa tanıtımını yaptığı bilgiler gürühu, her oyun sisteminde değişiklikler gösterebilir, ek bilgilerle donatılabilir. O yüzden DM'inizin direktiflerini Ali'nin de geçen yazımızda altın çizip üstüne bastığı şekilde "Kanun" olarak kabul ediniz.

İlker "RazoRBlades" Karaş isyan etti!

14 Şubat gününe etkinlik koyan SUFRP başkanı Çağlar'a buradan el sallıyor, benim kadın, günlük dostum Ali'ye hayırlı bir kismet diliyor ve kız arkadaşım Nilsun'un (iyi ki varsun...) Sevgililer Günü'nu kutluyorum. (Çağlar: Benim sevgilim var!) Sıradaki şarkımız tüm sevenlere gelsin... Ümit Besen - Nikah Masası....

FANTASTİK DÖRTLÜ



Ayın Oyunu:
Neverwinter Nights Serisi



Ayın Filmi:
Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi



Ayın Kitabı:
Ejderha Mızraqı Destanı



Ayın Şarkısı:
Almora - Kıyamet Senfonisi

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFALAR

2008 Oyun Listesi (Bölüm 2)

Geçtiğimiz ay sizlerle beraber 2008'de en sevdığınız oyunların bir listesini yapmaya niyetlenmiştim fakat teknik bir arza nedeniyle bu mümkün olamadı. O zamana kadar sorunsuz çalışan LEVEL mail adresim, ortada hiçbir sebep yokken hata vermeye başladı ve eğer mail gönderdiyseñiz "alıcı bulunamadı" şeklinde bir hata mesajıyla karşılaşmış olma ihtimaliniz yüksek. Neyse ki Şefik'in insanüstü gayretleri sayesinde sorun çözüldü ve artık

mail alıp gönderme sorunum ortadan kalktı. Geçen ay bu sorunu aşmayı başarıp bir şekilde bana maileri ulaşan arkadaşlara teşekkürler ama sorunla karşılaşanlara bir şans daha vermek için listeyi önumüzdeki aya ertelemek daha mantıklı olacak. O yüzden 2008'in en sevdığınız oyunlarının hangileri olduğunu bana iletmek için bir şansınız daha var. Liste önumüzdeki ay açıklanacak.

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

NE VARSA ESKİDE VAR



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay Benim Takoz Bilgisayarımda, sizin için yine zamanının en iyi oyunları arasında yer alan ve bugünden keyifle oynanabilecek oyunları seçtiğim. Hemen hepsi türünün iyi örnekleri arasında ama ben benim özelliğim.

RESCUE AT RIGEL

YIL 1993

TÜR RPG

YAPIM Automated Simulations

DAĞITIM Epyx Inc.

Rescue at Rigel, 1983 model bir RPG. Ekran görüntüsüne bakınca grafiklerin pek de iç açıı olmadığını düşünebilirsiniz. Gerçekten de grafikleri, Rescue at Rigel'in en iddialı kısmı değil. Bu oyunla ilgili asıl bahsetmeye değer özellik, oyunun RPG türünün ilk örneklerinden biri olmasına rağmen zamanı için oldukça yenilikçi fikirler içeriyor olması. Oyunda temel olarak yapmanız gereken şey, mahzenlerde ilerleyip önüne çıkan uzayılları öldürmek ve bu sırada daha iyi silahlar elde edip karakterinizi güçlendirmek. Ama bunun dışında bir de süre sınırı var. Gizlice girdiğiniz uzayılların üssünde, tatsak edilmiş olan 10 rehineyi tam 60 dakika içerisinde kurtarıp uzay gemisine götürmeniz gerekiyor. Bu zaman sınırı ile

bilimkurgu öğeleri bir araya gelince, ortaya zamanı için son derece ileri görüşlü bir oyun olmuş. Günümüzdeki RPG'lerin kökenlerinin nereye dayandığını görmek isteyenler için güzel bir alternatif.

THE ANCIENT ART OF WAR

YIL 1984

TÜR Strateji

YAPIM Eryware

DAĞITIM Bröderbund

Dune II ve Warcraft, gerçek zamanlı stratejinin atası olarak düşünülse de aslında bu türün temelleri onlardan yaklaşık 10 yıl önce atılmıştı. 1984 yılında piyasaya çıkan The Ancient Art of War, gerçek zamanlı stratejinin ilk temellerini atan oyun oldu. Aslında ZX Spectrum'u da hesaba katacak olursak bir yıl önceki Stonkers, gerçek zamanlı stratejinin ilk örneği olarak düşünülebilir. Fakat adı Stonkers'tan daha çok duyulduğundan olsa gerek, pek çok kişi için bu türün The Ancient Art of

War ile başladığı kabul ediliyor.

Oyununda, modern gerçek zamanlı stratejilerde görmeye alıştığımız bazı öğeler bulunmuyor. Örneğin; ekonomi yönetimi, kaynak toplama ve birimleri geliştirme daha sonraki oyunlarda türde dahil oldu. The Ancient Art of War, Sun Tzu'nun yazdığı Savaş Sanatı adlı kitaptaki konuları ele alan ve şövalye, okçu ve barbar karakterlerinden oluşan ordunuzla düşmanlarınızı yenmeniz gereken bir oyun.

THE WIZARD'S CASTLE

YIL 1981

TÜR Adventure / RPG

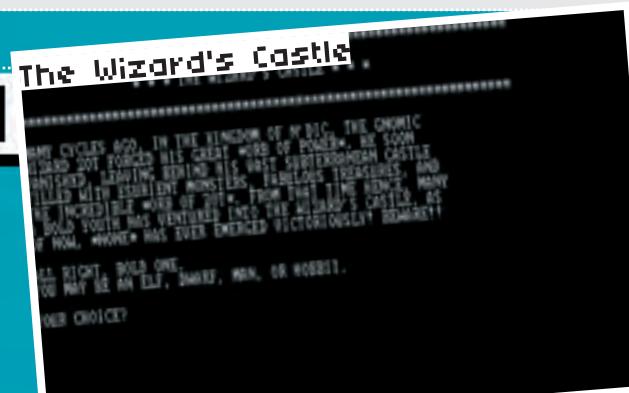
YAPIM IPCO

DAĞITIM IPCO

RPG'ler her zaman bugünkü kadar güzel grafiklere sahip değildi, hatta biraz eskilere gittiğimizde bazlarının hiçbir grafiği olmadığını bile görebiliriz. İşte bunun ilk örneklerinden biridir

The Wizard's Castle. International PC Owners ya da kısaca IPCO tarafından hazırlanan ve dağıtılan oyun, türünün ilk örnekleri arasında yer alıyor, hatta ilk örneklerden biri olarak değerlendirildiğimizde oldukça da başarılı olduğunu itiraf etmek durumdayız.

Tamamen metin tabanlı olan The Wizard's Castle'da Zot adlı bir büyüğünün çok uzun yıllar önce yarattığı bir güç küresinin peşindeki cesur bir maceracı rolündeyiz. Eğer Zot, küreyi içerişi canavar ve tuzaklarla dolu bir şatoya saklamamış olsayıdı, muhtemelen işimiz daha kolay olacaktı. Fakat Zot'un şatosuna kurmuş olduğu tuzaklar, The Wizard's Castle'ı gerçekten eğlenceli bir oyun haline getiriyor. Eğer metin tabanlı adventure'ları özlediyseniz RPG öğeleri de içeren bu oyunla keyifli saatler geçirebilirsiniz.



ESKİMİŞ OYUNLAR HALA KAZANDIRIYOR



Orijinal bir oyun satın aldınız, beklediğiniz gibi çıkmadı veya artık sıkıldınız ya da yenisini almak için biraz para ya ihtiyacınız var. Artık ikinci el oyununuza internet üzerinden rahatlıkla satabiliyorsunuz. Fakat oyun yapımcıları bu satıştan para kazanmadıkları için bunu yapmanızdan asla pek de hoşlanmazlar. Artık bu durum değişiyor. Pek çok oyunda sıkça gördüğümüz 'üreticinin sitesinden oyun için bazı eklentiler satın alabilme' uygulaması vesilesiyle, ikinci el oyunlar günümüzde yapımcılar için eskisi kadar sorun değil artık. Eski oyunun yeni sahibi kutuya değil ama içeriye yine para dökecek.



Forbidden Castle

You are on vacation in London. As you pass a little antique shop, your eye is caught by an young pendant hanging from a beautifully crafted gold chain. Escaping from the noise and traffic, you enter. The shop is dark and musty inside. A little man with a long beard sits at you from behind the counter. A telephone rings from a room behind a drawn curtain. Excusing himself, the man tells you to feel free to browse.

In the counter before you is a strange book. It is very old, and the gold lettering on the cover is almost worn off. You can hardly make out the ancient words, **MEDIMNA**.

To pick up the book. Glancing at its yellowed pages, you are drawn into the old surroundings. To your amazement, the old letters form words you understand, no you read, childhood memories and thoughts long forgotten pour back into your consciousness.

You feel someone calling to you from beyond time. All you know is that she is in pain, held captive. Then you feel yourself falling into a swirling tunnel of light. Deeper and deeper you fall...

DEJA VU: A NIGHTMARE COMES TRUE

YIL 1987

TÜR Adventure

YAPIM ICOM

DAĞITIM Mindscape

Eski zamanlarda ne zaman yeni bir oyun yüklesem veya kutusunu elime alsam, üzerinde gördüğüm Mindscape logosu bile tek başına beni heyecanlandırmaya yeterdi. Deja Vu için de aynı şey oldu. Oyunu ilk olarak Amiga'da oynadığım zamanlar hala hatırlıyorum ve DOS sürümü için de durum farkı olmadı.

Bu ilk Deja Vu oyunu, 1941 Chicago'sunda geçiyor. Yönettiğimiz karakter soğuk bir Aralık ayında bir bar tuvaletinde ulyanıyor. Bu bile yeterince kafa karıştırıcı olmasına rağmen asıl sorun, karakterimizin kim olduğuna dair en ufak bir fikir bile olmaması. Joe'nun barında kim olduğunu anlamaya çalışan karakterimiz, kısa süre içerisinde kendisini tam anlayıla bir maceranın içerisinde buluyor.

O dönemdein devrim niteliği taşıyan mouse desteği, çok pencereli bir araya yüz ve bitmap grafikler sayesinde çok

ses getiren Deja Vu, metin tabanlı adventure furyasına da en ciddi darbeyi indiren oyunlar arasında haklı bir üne sahip. Eğer bu oyun piyasadayken yaşıınız yetiyor olmasına rağmen oynamamak gibi bir hat yaptıysanız bu hatalınızı telafi etmek için geç değil.

FORBIDDEN CASTLE

YIL 1985

TÜR Adventure

YAPIM Angelsoft

DAĞITIM Mindscape

Forbidden Castle, oyun yapımcısı Angelsoft'un en iyi yapımlarından biri. Zaten Mindscape'in dağıtmayı seçtiği oyunların pek çokunda benzer bir başarıyı görmek mümkün. Aslında farklı türdeki pek çok oyunda da rastladığımız "bir prensesi kurtarma" görevini konu alan oyunu asıl başarılı kılansa bu zayıf konu seçimi değil, bu konuya büyük bir ustalıkla çevreleyen pek çok detayın ustaca hazırlanmış olması.

Fantastik bir dünyada geçen oyun tamamen metin tabanlı olmasına rağmen son derece güzel hazırlanmış metinler, ortalama bir hayal gücüne bile inanılmaz

güzel bir manzara sunuyor. Oyundaki diğer karakterlerle etkileşim konusunda da aynı başarıyı görmek mümkün. Neredeyse tüm karakterlerin kişilik yapıları oldukça güzel, detaylı ve inandırıcı bir şekilde hazırlanmış. Geçmeniz gereken engeller çoğu kez farklı bulmacalarlardan oluşuyor ve bu bulmacaların tekdone olmaması, iyi tasarılmış ve uygulanmış olması Forbidden Castle'in oynanabilirliğini artırmayı başarıyor. Uzun zamandır iyi bir metin tabanlı adventure oynamadıysanız Forbidden Castle aradığınız oyun olabilir.

CYRUS

YIL 1985

TÜR Satranç

YAPIM Intelligent Chess Software

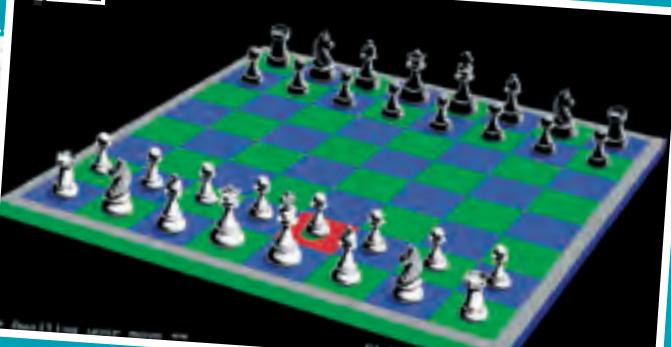
DAĞITIM Intelligent Chess Software

Satranç oynamayı sever misiniz? Eğer cevabınız "evet" ise bu büyük ihtimalle elinizde zaten birkaç satranç oyunu olduğunu anlamanı geliyor. Satranç yeni bir oyun olmamasına rağmen Kasparov'u tartışmalı birkaç maç sonrası yenmeyi başaran Deep Blue'ya kadar bilgisayarın bu konudaki yetenekleri çok da yaygın

değildi. Bunun başlıca sebebiye satrancın oyun yapımcıları tarafından çok satacak bir oyun olarak görülmemesi ve üzerine çok fazla eğilmeleriydi. Tabii ki sonrasında çok gelişmiş ve oynanabilirliği yüksek satranç oyunları piyasaya çıktı ama 1980'lerdeki Cyrus, bir satranç sever için çöldeki bir vahadan farksızdı.

Her şeyden önce oyun tahtasının üç boyutlu olarak görüntülenebiliyor olması, dönemin oyun dünyası için önemli bir yenilikti. İstedığınız tarafa doğru döndürebildiğiniz tabhaydı dilerken -o dönem bile piyasada örnekleri görülebilen- iki boyutlu şekilde de kullanabiliyorsunuz. Görüsel anlamdaki bu başarısı, Cyrus'u dönemin en iyi satranç oyunu haline getirmeye yeterli değil elbette. Cyrus'un asıl başarısı, bilgisayarın çok başarılı bir şekilde oynatabilen ve oyun analiziyle kullanıcının bir şeyler öğrenmesini de sağlayan yazılımıydı. Cyrus, bugün bile 16 farklı zorluk seviyesi ile hemen her satranç oyuncusunun yeteneklerini sınaabilecek bir oyun.

Cyrus



Rescue at Rigel



TIME : 1
ENRG : 350
AMBL : OFF

STOREROOM
IT MISSED!

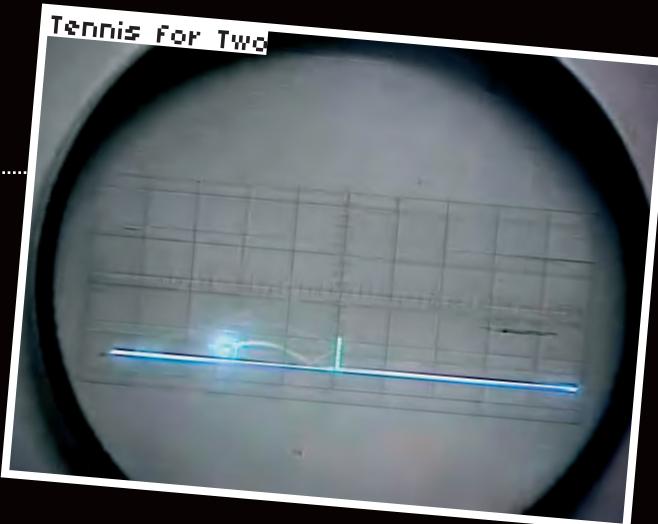
STING : 113
CHRG : 100
WND : 100
FATG : 100

KAFĀ AYARI

YAŞLILARA OYUNLAR



Kafa Ayarı okuyucularının yaşı ortalamasının, derginin geri kalan kısımlarını okuyanların ortalamasına göre biraz daha yüksek olduğunu tahmin etmek zor değil. Bu durum tüm oyun endüstrisinde bir gerçeğin ortaya çıkmasına neden oldu. Bundan 20 yıl önce oyun oynayanlar hala oynlara devam ediyorlar ama oyun zevkleri de değişiyor. Yapılan bir araştırma, öümüzdeki yıllarda artık 30 yaş ve üzeri oyuncular için özel oyollar hazırlanmasının kaçınılmaz olduğunu ortaya koymuyor. Yaşasın; artık kendi oyun türümüz olacak!



→ OYUNLARIN TARİHİ 2

Oyunlar gelişmeye devam ediyor. Geçtiğimiz ay 1930'lu yıllarda esmeye başlayan ve kutu oyunlar rüzgarını arkasına alan yapımcıların, aile boyu oyunları evlere sokmaya başladığını şahit olduk. 1940'ların başında teknolojik atılım ile ilk bilgisayarlar ortaya çıkmaya başladıkтан sonra, 1940'ların sonraları ve 1950'lerin başlarında CRT teknolojisinden bir oyun çıkarma peşindeki bilim adamlarını gördük. Ve hemen hemen aynı zamanda, geleceğin bir oyun devi olacak Sega'nın ilginç kuruluş hikayesine tanık olduk. En eğlenceli konuya sahip tarih dersimiz buradan devam ediyor.

Laboratuarda bir oyun

1958 Ekim’inde, Brookhaven Ulusal Laboratuarı’nda görevli olan William Higinbotham, devletten de almayı başardığı maddi destek sayesinde hazırladığı oyununu tanıtmak için son derece heyecanlıydı. O zamanın şartlarında henüz oyun tasarlama yoluyla yönelik özel teknik donanımlar olmadığı için Higinbotham biraz yaratıcı bir deneyde bulundu.

Oyununu bir osiloskop, yani bir salınımöller üzerinde oynanabilir şekilde hazırlamıştı. Akım değerlerinin değişimi ve gerilimleri takip etmeye yarayan osiloskop, elektronik devreler üzerinde ölçüm yapmak için kullanıyordu. Fakat Higinbotham, bu son derece basit görünen cihaz yardımıyla

iki kişilik bir tenis oyunu geliştirmeye başardı. Tennis for Two (iki kişilik tenis) adını verdiği oyunda, oyuncular kutu benzeri birer kontrol cihazı yardımıyla, yer çekimine göre hareket eden topu filenin üzerinden geçirip karşı tarafa göndermeye çalışıyorlardı. Şu anda teknolojisinden konusuna kadar her konuda son derece basit gibi görünse de, Tennis for Two, oyun dünyasının başlangıcının en ciddi iticisi olarak kabul edilir; hatta pek çok kişi Tennis for Two’yu ilk video oyunu olarak görür.

Higinbotham’ın aslında bir tilt meraklısı olması, onu bu çeşit bir oyun yapmaya iten asıl sebepti. Üç hafta içerisinde, teknik uzman Robert V. Dvorak’ın da yardımlarıyla geliştirdiği oyun, beşinci küçük bir ekranda da olsa büyük ilgi çekmişti.

Bir yıl sonra 1959'a gelindiğinde, ziyaretçiler laboratuara bir kez daha akın ettiler. Geçen yıl boyunca Higinbotham boş durmamış ve oyunu biraz daha geliştirmiştir. İlk değişim, beşinci minik ekran yerine artık 17 inçlik dev bir ekranda oynanabiliyor olmasıydı oyunun. Ayrıca artık daha güçlü servis atmak için yeni bir düğme de bulunuyordu. Ve son ekleni, yer çekimini değiştirmenin artık mümkün olmasıydı. Böylece oyuncular, farklı yer çekimi özelliklerine sahip ortamlarda tenis oynamanın neye benzeyeceğini görebiliyorlardı.

Bu, Tennis for Two’nun son gösterisi oldu. Laboratuar bu oyuncakla yeteri kadar ilgi çekmeyi

başarmıştı ve artık bu cihazı meydanı getiren parçaların farklı makinelerde kullanılmasının zamanı gelmişti. Gösteriden sonra ilk video oyunu, görevliler tarafından söküldü.

Higinbotham, bunun son derece basit bir fikir olduğunu düşündüğü için oyuna patent almak aklına bile gelmedi. Bu daha sonra, ticari zekasını daha iyi kullanabilen başka bir bilim adamina, Ralph Baer'e önemli bir fırsat doğuracaktı.

Dev bilgisayarda uzay savaşı

Bundan iki yıl sonra, 1961 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü, artık eskimeye başlayan transistorlu TX-0 cihazını, zamanı için son derece modern bir bilgisayar olan DEC PDP-1 ile yenilemeye karar verdi. Enstitüde ciddi anlamda bilgisayar meraklısı üç genç bulunuyordu. Boş vakitlerini bilimkurgu öykülerini okuyarak ve tren yolu modelleri ile

Steve Russell



Dönemin en gelişmiş bilgisayarı olan PDP-1.



OYUN MÜZİĞİ KONSERİ



Japonya'da oyunlar kadar oyun müzikleri de önemseniyor. Bunun en güzel örneği de geçtiğimiz günlerde düzenlenen bir elektronik müzik konserinde, pek çok eksi NES oyununun müziklerine imza atmış olan Kuske'nin de bir performans sergilemesi oldu. Oyun müzikleri sektörü de artık bağımsızlığını ilan edecek gibi.



William Higinbotham



Dan Edwards ve Peter Samson Spacewar! oynarken.

uğraşarak geçiren bu üç öğrenci, PDP-1'in yeteneklerini göstermek için bir oyun yapmaya karar verdiler. Wayne Witanen, J. Martin Graetz ve Steve Russell adlı üç gencin yapacakları oyun tabii ki uzayda geçmek zorundaydı. İlk bilimkurgu yazarları arasında kabul edilen E. E. Smith'in uzay savaşa tasvirlerine bir gönderme yapmak amacıyla Spacewar! adlı iki kişilik bir uzay savaş oyunu hazırladılar. Oyunda, görüşüşleri nedeniyle Çivi ve İğne adını verdikleri, sınırlı yakıt sahibi iki uzay gemisi iki oyuncu tarafından kontrol ediliyor ve bir uzay savaşına giriyor. Enstitüdeki diğer bilgisayar meraklıları Alan Kotok'un, Peter Samson ve Dan Edwards'ın da katkılarıyla oyuna gerçekçi bir uzay görünümü ve çekim sistemi eklendi. Graetz, 1962 yılında oyuna bir de hiper sıçrama özelliği ekledi. Bu özellik, zor durumda geminin bir anda ortadan kaybolmasını ve ekranda rasgele bir yerde ortaya çıkmasını sağlıyordu.

Oyun çok kısa sürede popüler oldu ve kopyaları ülkenin diğer üniversitelerindeki PDP-1'lere yayıldı; hatta PDP-1'in üreticisi DEC, Spacewar!'ı bir pazarlama aracı olarak kullanarak, daha sonra satılan her PDP-1'de oyun yükleme olarak teslim etti.

Oyunun diğer bir özelliği de joystick kavramının ilk kez ortaya çıkışmasına neden olmasıydı.

Baer devreye giriyor

Adı daha sonra efsaneleşecek olan Ralph Baer, Almanya'da doğdu. Ailesi 1938 yılında Nazi'lerden kaçarak fırıncılar ve özgürlükler ülkesi Amerika'ya göç ettiğinde henüz 16 yaşındaydı. Yaşamına ve öğrenimine ABD'de devam eden Baer, 1949 yılında Amerikan Televizyon Teknolojileri Enstitüsü'nden (AITT) mezun oldu. 1951 yılında Loral adlı bir firmada çalışmaya başladı. Burada televizyon ve yayın donanımları teknolojileri üzerine çalışmalar yapıyordu. Televizyonun aslında ne kadar pasif bir şekilde kullanıldığını bu dönemde fark etti. 1955 yılında Loral'a televizyonda farklılık yaratmak istediğini ilk kez açıkladı. Fakat televizyonu daha etkileşimli bir hale dönüştürmek için aklına gelen düşünceleri hayatı geçirmesine izin verilmedi. Onların istedikleri, yeni fikirler değil, varolanların daha iyilerini üretmekti.

1966 yılında Loral'dan ve orada yaptıklarından sıkılan Baer, New Hampshire'a taşınmaya karar verdi. Burada ABD Savunma Bakanlığı'na çeşitli işler yapan Sanders Associates'te donanım ve tasarım bölümünde yönetici olarak çalışmaya başladı. 31 Ağustos 1966 günü bir iş arkadaşıyla buluşmak için New York'ta bir otobüs terminalinde beklediği sırada aklına bir fikir geldi. Baer bir anda defterini çiğirdi, yere çıktı ve heyecandan zar zor elinde tutabildiği kalemiyle aklına gelenleri deftere aktarmaya başladı.

Aldığı notlar, sıradan bir televizyon alıcısının nasıl bir oyun cihazı olarak kullanılabileceğine dair teknik ve teorik fikirlerdi. O gece çok zor uykuya dalabildi. Ertesi gün, yani 1 Eylül 1966 sabahı ilk işi, dün yazdığı notları temize çekmek oldu fakat temize çekmesinin sebebi ilk notların zor şartlar altında ve kötü bir el yazısıyla yazılmış olması değildi. Asıl niyeti, bir patent başvurusunda bulunmaktı ve hazırladığı dört sayfalık doküman da aslında bir başvuru

dilekçesi idi. Yazmayı bitirdikten sonra, o zamanlar için standart prosedür olarak kabul edildiği şekilde, yazdıklarını bir arkadaşına okuttu ve ardından ondan her sayfayı imzalamasını ve sayfalara günün tarihini atmasını istedi.

Baer, bu dört sayfada televizyona takılabilen düşük maliyetli bir oyun kutusu hakkında tüm düşündürülerini açıklıyordu. Cihazın bir şemasının da yer aldığı sayfalarda, oynamabilecek oyun türlerini bile sıralamayı ihmal etmedi Baer.

Baer aynı yıl, Sanders Associates'te birlikte çalıştığı Bob Tremblay'ın ve Bob Solomon'un yardımıyla, hayallerini süsleyen oyun kutusunu geliştirmeye başladı. Çok büyük bir işin peşinde olduğunu hissetse de, ortaya tam olarak nasıl bir şey çıkacağını kestiremediği için asıl işini bırakmamaya karar verdi. Ondan sonraki yıl boyunca bir yandan Sanders Associates'te donanım tasarımları üzerine çalışmaya devam ederken her boş bulduğu anı, aklından çıkaramadığı oyun kutusu üzerinde çalışarak geçiriyordu.

Önümüzdeki ay: Baer'in içadi, hayallerinin ötesine geçiyor.

PDP-1 ve Spacewar!



YENİLENDİ



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi: Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

65 TL

Bu form 28 Şubat 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışık ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com



Veda

Yine o sabahlardan biri... Havada kar kokusu var. Ağızmdan dumanlar çıkıyor. Kafamı geriye doğru atıp sigara içer gibi halkalar çıkarıyorum. Dağınık, titrek halkalar... Boşluğa karışıyor. Göz kapaklarımı açıp kapatırken canım yanıyor. Herkes donuk, herkes suskun. Sıradan... Kendimi kötü hissediyorum. Hayır, nedeni "o" değil. En son... En son şehrin sonundaki, yılan gibi kıvrılan, uzun iskelenin ucunda otururken görmüştüm onu. Üstünde

beni, dikkatlice. Hatta göz kapaklarımı kirptiğimda, elini kaldırıp parmaklarını oynatarak selamladı beni. Ona çok uzak olmama rağmen... Beni görebildiğini, duyabildiğini biliyordum. Saatlerce kaldı orada. Ayaklarını sallandırarak... Tek kaseti, tek şarkıyı dinledi. Kim bilir kaç defa başa sarmıştır. Kim bilir... Sonra, ayağa kalktı; üstünü başını silkeledi. Ve tekrar elini kaldırıp selam vererek denize atladi.

Ellerimi ceplerime sokup, geriye yaslanıyorum. Sağında ve solumda onlarca insan... Nefes almıyorlar sanki. Ben de öyle... Hiçbir şey hissetmiyorum. Tren garındayım. Neyi beklediğimi bilmiyorum. Nereye gideceğimi de...

siyah bir palto, ellerinde parmaksız eldivenler ve kulağında kulaklıksız vardi. Çevresinde de onlarca kaset... Uzun uzun izledim onu, yere oturup. Ellerimi yanaklarına koyarak... Sonra, konuşum onunla. Kendimin bile anlamadığı bir dille... Lafları ağızmda geveledim. O da dinledi

Hiçbir şey olmamış gibi... Sanki orada değilmişim gibi... Çok net hatırlıyorum. Hiçbir şey yapmamıştım. Hiçbir şey... Çakılıp kalmıştım. Nedensizce... Nedeni yoktu; eminim. En az kendime inanmadığım kadar... Eminim.

Ama dedim ya; nedeni o değil. Kendimi kötü hissetmemen... Belki sabah, belki soğuk, belki yalnızlık, belki onun silueti... Ama o değil.

Ellerimi ceplerime sokup, geriye yaslanıyorum. Sağında ve solumda onlarca insan... Nefes almıyorlar sanki.

Ben de öyle... Hiçbir şey hissetmiyorum. Tren garındayım. Neyi beklediğimi bilmiyorum. Nereye gideceğimi de... Sadece, bekliyorum. Uzaktan trenin sesini duyuyorum; siyah dumanı yükseliyor ve gün ışığının içinde kayboluyor. Çok soğuk. Kalın giyinmeye rağmen şüyorum. Eve dönmemi geçiriyorum aklımdan. Bir an... Ama karar verecek gücü bulamıyorum kendimde. Yapışip kalmış gibiyim. Kabuslarındaki gibi... Yaklaşan treno binmek için kalkıyorum. Kendimi iterek... Tren duruyor. Trenin fren sesi kulakları tırmalıyor. Kapılar açılıyor; içlerinden yüzlerce kişi iniyor. Neredeyse beni ezerek... Görmezden gelerek... Suratlarda donuk, çızık maskeler... Hiçbiri gülmüyor, hiçbirini ağlamıyor, ve hiçbirini tepki vermiyor. İnmelerini bekliyor, trene biniyorum. Kapılar kapanıyor. Yavaşça kafamı çevirip ardına bakıyorum; kimse trene binmemiş. Herkes olduğu yerde, bana bakıyor. İnenler, bekleyenler... Kimse hareket etmiyor. Ve tren hareket etmeye başlıyor. Çevreme bakıyorum; içerişi bomboş... Vagonun en arkasına gidip cam kenarındaki koltuğa oturuyorum. Gardakiler, gözlerimin içine bakıyorlar. Ben de onlarkine... İfadesiz bir yüzle... Kafamı cama dayıyor, göz kapaklarımı kapatıyorum. Ağır ağır...

Göz kapaklarımı aralıyorum. Açı çekerek... Bir siluet görüyorum. Ne olduğunu bilmemişim... Simsayah... Şekilsiz, dağınık, ifadesiz... Benle konuşuyor. Bir şeyler mirıldanıyor. Anlamadığım şeyler... Ona karşılık veriyorum. Ne dediğimi bilmeksizsin... Uyuşmuş haldeyim. Uzun uzun konuşuyorum. Onu anlamaya çalışıyorum. Belki de, o da beni... Sonra, elini omzuma vurup yavaşça doğruluyor. Bir şeyler söylüyor; tekrar. Kalkıp ilerliyor. Diğer vagona doğru... Yerimden kalkmaya çalışıyor, yapamıyorum. Elimi kaldırarak vedalaşıyorum. Vagonun kapısının kapandığını duyuyorum. Gürültülü bir şekilde... Ellerimi avuçlarım açık şekilde koltuğa bırakıyorum. Güçüm yok. Hem de hiç... Tren duruyor. Aniden... Göz kapaklarımı açmaya çalışıyorum. Yeniden... Canım yanıyor. Camdan dışarıya bakıyorum; yerlerde yüzlerce maske var, etrafı saçılmış. Kimi gülümseyen, kimi ağlayan... Yüzlerce maske... Nerede olduğumu anlamak için çevreme bakıyorum. Tek bir tabela bile yok. Trenden çıkışıyorum. Maskelere basmamaya çalışarak... Kimse yok; gar bomboş. Tren hareket ediyor, ve gidiyor. Kalakalyorum. Dengemi yitirmiş bir halde... Hareketsizce... Sonra, banka oturuyor; cebimden kasetlerimi ve kulaklığımı çıkarıyorum. Kasetleri banka dağıtip içlerinden birini seçerek dinlemeye başlıyorum...

...Ve tekrar tekrar başa sırayorum. 
firat@level.com.tr





Ben Baba Oldum!

Evlendim koca oldum derken, en sonunda baba da oldum. Zaten ilk değişim Bilge'nin bana hamile olduğunu söylemesiyle başlamıştı. Hani şu lisede psikolojiyle ilgili konuları işlerken algıda seçicilik diye bir şey okuruz ya... Hatta üniversitede de Pazarlama derslerinde karşınıza çıkar. İşte o sürece birebir yaşamaya başlıyorsunuz. Bekarken gözleriniz yalnızca güzel kızları seçerken, evlenip eşinizin hamile kaldığını öğrendiğinizde, hamile kadınları fark etmeye başlıyorsunuz. Hatta bir anda etrafta ne kadar çok hamile olduğunu görüyorsunuz. Fakat bebek alışverişi başlayınca, bu defa etrafta belki de hamile sayısından

şikayet etmiyorsunuz. Çünkü o size bir fedakarlık gibi gelmiyor. Onun için her şeyinizi verebileceğinizi hissediyorsunuz.

Daha sonra odaya çıktıktı ve önce Bilge'yi getirdiler. Narkozun etkisinden kurtulmaya çalışıyordu ama 20 saniye sonra bebeğimiz geldi ve onu Bilge'nin kollarına verdiler; Bilge bebeği gördüğü anda sustu.

Ben olağanüstü durumlarda sakin kalan bir adamdım. Her şeyin yolunda olup olağanüstü halin bittiği ve herkesin güvende olduğunu bildikten sonra rahatlama sırası bana gelir. İşte o anda da öyle oldu; hıçkıra hıçkıra ağlayıp rahatlardım.

Şimdi ellişimde ufak bir kız çocuğu tutuyorum; adı Bahar. Adını daha bekarken koymuşum zaten. Bilge'yle anlaşmıştık, erkek olsa adını o koyacaktı. O benim için kalbimin yarısı. Artık annemi ve babamı da çok daha iyi anlıyorum. İnanın onları tam olarak anlamadan başka bir yolu yok. Oyun mu? Artık Online bölümünü neden ben yazmıyorum sanıyorsunuz? Artık benim oyunum kusmuk temizlemek, alt değiştirmek, pişpişlamak, gaz çıkartmak ve o bunları her yapışında rahatladığını görüp mutlu olmak

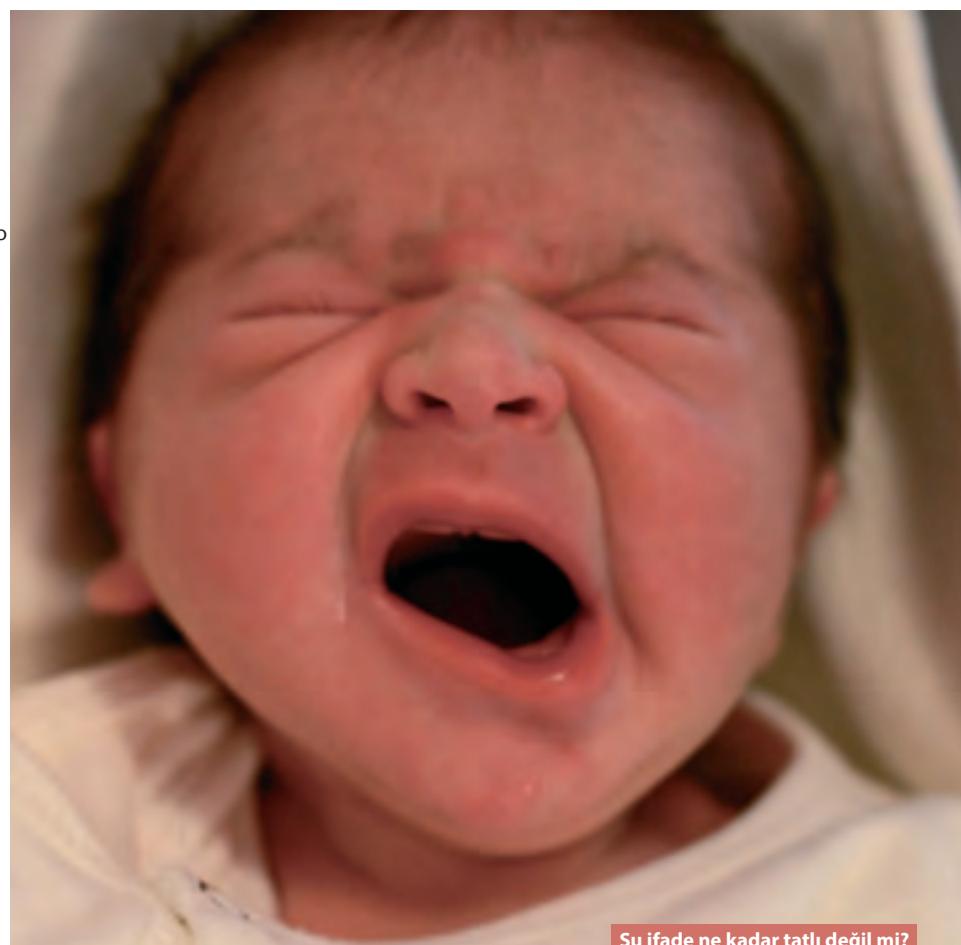
akmenek@level.com.tr

Artık Online bölümünü neden ben yazmıyorum sanıyorsunuz? Artık benim oyunum kusmuk temizlemek, alt değiştirmek, pişpişlamak, gaz çıkartmak ve o bunları her yapışında rahatladığını görüp mutlu olmak

daha çok bebek arabası olduğunu keşfetiyorsunuz. Derken bebek mobilyası seçimi ve bir sürü aksesuar için koşturtmalar geliyor. Bu arada akrabalarınız hatta anne ve babanız tarafından evlendiğinizde dama atılan pabucunuz (Babam bana evlendikten sonra bana "damat", Bilge'ye ise "kızım" demeye başladı.) bebeğin gelmesiyle beraber heften damda unutuluyor. Artık tüm hediyeler bebeğe geliyor ve tüm sohbet bebek üzerine oluyor. Bekar arkadaşlarınızdan daha çok yeni bebeği olan arkadaşlarınızla görüşüyorsunuz ve sonra o önemli gün geliyor.

İşte 19 Aralık 2008 saat 08:23> Sabahın köründe (Saat 05:30'du galiba.) hastaneye gidiyoruz. Bilgenin yatması, işlemler filan derken odamıza çıkıyoruz. Artık beklemekten başka yapacak bir şey yok. Sonra zaman geliyor ve Bilge'yi sedyeye koyup götürüyorlar. İtiraf ediyorum ki hayatmda bu kadar korktuğum an çok az olmuştur. İnsan evlenince ve sevgilisi artık karısı olunca, ona daha da bağlanıyor. Bilge'ye bir şey olacak diye korkmaya başlıyorum. Tipki benim gibi ameliyathane kapısında beklerken, Bilge'nin babası da "kızım kızım" diyip duruyor. Herkes havayı hafifletmeye çalışıyor ama bende görünmeyen, babasında ise açık bir endişe var. Ya Bilge'ye bir şey olursa? Sonra camın arkasındaki paravan açılıyor ve siz kelimelerin bittiği anı yaşıyorsunuz. Kızımı bize gösterdiklerinde, benim için hayat durmuştu. O an benim için karşısında hayatı en güzel şey duruyordu. Düşünün daha önce hiç görmediğiniz minik bir insan hayatına giriyor ve siz onu gördüğünüz anda, onun için ölebileceğinizi hissediyorsunuz.

Hani bazı şeyler vardır, ölüm gibi, kaza gibi kötü şeyler. Bunlar başınıza gelmeden önce nasıl bir şey olduğunu asla anlayamazsınız. İşte doğum ve bir bebek sahibi olmak da öyle bir şey. Başınıza geliyor ve ondan sonra yaptığınız hiçbir fedakarlık için ASLA



Şu ifade ne kadar tatlı değil mi?



İdeal Oyun Ortamı

Oyun severler için ideal bir oyun ortamının nasıl olabileceği konusuna takıldım şu sıralar. Bu konuda eminim çok görüş ve yorum olacakaktır ama firsattan istifade, ben yillardır bir oyun merkezine dönüştürdiğim evimden küçük örnekler vererek iyi bir oyun cennetinin nasıl görünebileceğini anlatmaya çalışıyorum...

Bir kere iyi bir oyuncunun evinde olmazsa olmaz detay, dış dünyadan gürültüsünden, patırtısından uzak, aklınızı tamamen oyuna verecek bir ortam sağlanmalıdır. Bu noktada Maslak

Bir kere iyi bir oyuncunun evinde olmazsa olmaz detay, dış dünyadan gürültüsünden, patırtısından uzak, aklınızı tamamen oyuna verecek bir ortam sağlanmasıdır

ormanlarının içindeki av köşkümin, oyun oynamak için ideal bir ev olduğunu söylemeliyim. Hem şehrde yakın, hem de şehrin dışında, sessiz ve sakin. Evdeki tek gürültü, Call of Duty oynarken düşman askerleri ile çatışan silah arkadaşlarının bağırlıları ve elbette oyunlardan yükselen silah sesleri oluyor.

Mutfak, vardiyalı olarak iki aşçının çalışmasına uygun biçimde

dizayn edilmiş ve buz dolabı, dünyanın en lezzetli sandviçlerinin, suşilerinin her an hazırlanabileceği şekilde doldurulmuş durumda hazır bekler ki bir oyuncunun ne zaman açılacağı belli değildir ve elbette oyunu bırakıp da masada uzun uzun yemek yiyecek vakti asla olamaz, dolayısıyla sandviç konusunda uzmanlaşmış aşçılar hayatı önem taşırlar. Elbette aşçılar sizin düzensiz uyku saatlerinize göre yaşamayacakları için -mutfakta 24 saat bir aşçı olacak şekilde- iki veya üç aşçı çalışmayan eve "oyuncu evi" demem bileyim.

Yatak odası, devasa online oyunlardaki avatarlarınızın uyumadan önce bıraktığınız AFK konumundaki maceralarını izleyebilmeniz için, bilgisayarınıza doğrudan bağlı dev LCD ekranlarla dolu olmalı. Uyurken o sanal dünyayı seyrederek hülyalara dalmak ve uyanırken ilk gördüğün görüntünün, o hayran olduğunuz sanal dünyalar olması, bir oyuncunun hayatına renk katan bir detaydır.

Yüznumara ve lavaboda, oyunlardan kopmamanız için oyun bilgisayarınızın kasası ile -kablolu bağlantı ile- iletişimde olan mouse, klavye ve bu mekana kadar çektiğiniz dev bir ekran, oyunundan kopmamanız için yeterli olacaktır. Klozetin önünde, kablosuz klavyenizi ve mouse'unuzu koyacak ince, sık bir masa yerleştirilmiş olması gerekliliğini söylemiyorum bile.

Son olarak salonun, oyuncu evinin en önemli odası olduğunu hatırlatalım. Burada bir veya tercihen birkaç süper oyun PC'si yanında, arada dönüp bakmak isteyeceğiniz kıytırık konsollardan da bulunmalıdır. Ama en önemlisi salonun, oyun ambiyansını tamamlayacak ışık ve dekora sahip olmasıdır. Odanın her detayının uzaktan kumanda ile kontrol edildiği salonun ortasına oyun masanızı yerleştirip, arkaya yatan şezlong formlu koltuğunuzda ayaklarınızı uzatıp oyun oynamanın tadını çıkarırken, elbette salonun dört bir köşesinde striptiz yaparak dans eden dar şortlu ve ıslak tişörtlü güzel kızlar da dekorasyonu tamamlayacak en önemli unsurdur. Ya da benim yaptığım gibi, yeni uyanmışsanız hanım kızlarımızdan sağlıklı yaşam felsefенiz gereği aerobik yapmalarını da isteyebilirsiniz elbette. 

cem@level.com.tr





Joystick ve Beyazperde

2009 yılı, sinema sever oyuncular için oldukça iyi gelecek gibi. Bu yıl çıkacak filmlere bakarken oldukça şaşırdım. Hollywood galiba konu sıkıntısına girmiştir. O kadar çok oyun filmi yapılacak ki. Benim oyunlarla pek alakam olmasa da ben bile meraklandım. "Aaa, bunu da yapıyorlarmış" diye şaşırıp kaldım. Daha önce de size oyunların hayal kırıklığı yaratan film

Filmi yapılacak oyunların satış grafiklerine ve devamlılıklarına baktığımızda oldukça yüksek bir hayran kitlesine sahip olduklarıını görüyoruz

versyonlarını yazmıştım. Ama bu sefer sanki daha iyi işler yapılacaksı gibi geliyor bana. Neden dersiniz? Filmi yapılacak oyunların satış grafiklerine ve devamlılıklarına baktığımızda oldukça yüksek bir hayran kitesine sahip olduklarıını görüyoruz. Kaldı ki yönetmenler bu fanatik hayranlardan kötü not almak istemezler. Ayrıca seçilen oynlara bakınca da ciddi efekt bütçeleri ile gerçekleştirilecek filmler olduklarıını görüyoruz. 2009'da beyazperdede neler gösterime gireceğini, bakalım:

Warcraft> Oyunun ara demolarına bile deli gibi para harcandığı ve milyonlarca kullanıcısı olan Warcraft için herhalde The Lord of the Rings'in pabucunu dama atacak bir film yapılır diye düşünüyorum. Çünkü oyunun milyonlarca hayranını üzmeyecek bir film yapmaları gerekiyor bence. Oyunun kendine ait öyle bir atmosferi var ki "bunu nasıl yansıtacaklar acaba" diye düşünüyorum. Warcraft oynamasam da film çıkar çıkmaz gidip izleyeceğim. Sinemada seyredilmesi gereken bir film olacak bence.

Halo> Bence oyun dünyasının en iyi tasarımlarına sahip oyulardan biri Halo. Zaten geçtiğimiz sene, oyundaki karakterlerin ve araçların oyuncaklarının yapılması da buna en güzel örnek. Filmdede Peter Jackson'ın liderliğindeki bir ekip Microsoft ile ortaklaşa çalışacakmış.

Tekken> Tekken'in oyununun yapılacağını ilk duyduğumda "inşallah bu filmin sonu Street Fighter'a benzemez" diye düşündüm. Yönetmenliğini Dwight H. Little'in yaptığı film, şu anda post produksiyon aşamasındaymış. Filmdede birçok iyi filmde rol almış oyuncular var. Hepsi tek tek yazmayayım ama bu sefer güzel bir oyun

adaptasyonu çıkacak galiba.

Prince of Persia> Ubisoft'un Amiga döneminden beri severek oynanılan oyunu Prince of Persia'nın The Sand of Time adlı macerası beyazperdeye aktarılıyor. Film, Jerry Bruckheimer'in ve Disney'in yapımcılığında hazırlanıyor. Filmin 2010 yılında gösterilme olasılığı yüksekmış. Mummy ve Indiana Jones karışımlı bir film olacak gibi.

Metal Gear Solid> Gerek grafikleri, gerekse oyun kapakları ile raflarda her zaman sıyrılmayı başarmış olan Metal Gear Solid, sinemada nasıl bir hale bürünecek,

çok merak ediyorum. Filmin yönetmenliğini Kurt Wimmer yapıyor. 2009'un ortalarından sonra film gösterime girecek diye şimdiden konuşuluyor. Bize de bekleyip görmek çalışıyor.

2009, benim için seyretmeyi beklediğim filmler yılı olacak gibi. Bakalım ne gibi sürprizler bekliyor bizi? Gelecek ay tekrar bu sayfalarda buluşmak üzere herkese iyi günler diliyorum. Oyunsuz kalmayın, cheat'lenden uzak durun. :)

turbo@level.com.tr
http://turbo-s2k.deviantart.com



REM...

Iki gece önce Cehennem'i ziyaret ettim. Tam tamına iki gece önce... 48 saat... Yanlış anlamayın; ne Tanrı, ne de melekler zorladı beni. Dediim ya, kendi isteğimle oradaydım...

Cehennem; inanın ne rivayet edildiği gibi kızıla boyanmıştı, ne de anlatıldığı gibi sıcaktı. Her yana, nereden geldiğini bilmemişim,

Ne kadar zamanlı buradayım bilemiyorum. Ama bu ziyaret hiç bitmesin istiyorum. Cehennemdeyim ve gülmüştürüm. Olacak iş değil...

insanı büyüleyen, hypnotize eden bir koku yayılıyordu. Güller açmıştı



dört bir yanında, kızıl denen meskenin. Ne var ki kokunun kaynağı onlar değildi. Biliyordum...

...Yürümeye başladım, insanoğlunun korktuğu mekanların belki de en arasında; sevinçle, gülümseyerek...

Ölüler dans ederken gördüm. Huzurluydular, mutluydular... Elimi kaldırarak selam verdim onlara. Gülümseyerek karşılık verdiler bana...

Kafamın içinde, ta derinlerde bir yerlerde sesler dolanıyor. Sanki biri benimle konuşuyor gibi... Bu sesler öylesine derinden geliyor ki anlayamıyorum duyduklarımı ya da duyduğumu sandıkları... İlerlemeye devam ediyorum; biraz tedirgin, biraz korkmuş...

Ansızın, gözlerimi çevirdiğim her yerde inanılmaz güzellikte renkler görmeye başlıyorum. Birbirile içe geçmiş, birbirile sevişen, dans eden renkler... Üzgünüm, bunları size tasvir edemeyeceğim. Çünkü hiçbir dünyevi renkler değil. Ama bana inanın dostlarım, hepsi her insanın gözlerini yaşartacak kadar güzel. Hatta sizlere bu kadar güzellikin ve estetiğin, bir fani için fazla olduğunu söylemeliyim. "Söz ettiğim renk cümbüsü, acaba meleklerin kendi aralarında oynadıkları bir oyun muydu" diye düşünmeden edemiyorum... Ya da belki de meleklerin gizli bir lisani vardı. Birbiriyle böyle konuşuyor, böyle anlaşıyorlardı. Renklerle, dans eden renklerle...

Ne kadar zamanlı buradayım bilemiyorum. Ama bu ziyaret hiç bitmesin istiyorum. Cehennemdeyim ve gülmüştürüm. Olacak iş değil... Kendi kendime,

"bu kadim mekanla ilgili bana anlatıların tümü yalanmış" diye söyleniyorum.

Bir de kafamın içinde duyduğum şu sesler olmasa. Derinden gelen fisiltilar... Yavaş yavaş netleşiyorlar gibi. Ama yine de yetersizler, anlayamıyorum... Fisiltilar, fisiltalar... Derinlerden gelen... Sanki benimle konuşmaya çalışan biri var beynimin içinde...

Yoluma devam ediyorum... Uzaklarda, Cehennem'in başrol oyuncusunu görürüm. Göz göre geliyoruz ve koşar adımlarla birbirimize doğru ilerliyoruz. Alevdan bir etek giymiş, sarılıyor bana, ateşli bir öpücüük veriyor ve bir anda kayboluyor. Meğer şeytan bir ilahemiş...

Peşİ sira, kafamın da içinde yankılanan fisiltalar iyiden iyiye netleşmeye başlıyor. Evet, biri benimle konuşuyor. Bu seslerin gerçekten var olduğuna seviniyorum. Çünkü, aksi takdirde aklimı kaçırdığımı düşünmeye başlayacaktım...

"Kimsin?" diye soracak oluyorum kafamın içindeki fisiltıların sahibine; "Korkma, ilerlemeye devam et, seninle birlilikteyim." diyor bana... Kalp atışları hızlanıyor, soluk alışverişim düzensiz. Bu durumu fark etmiş olsa gerek ki "fisildayan", "Yavaş ve derin nefes al." diye ekliyor... Nereye gidiyoruz soruma ise verdiği cevap, "Görecekseñ," oluyor. Küçük adımlarla ilerlemeye devam ediyorum. Düşünmeye başlıyorum; neler oluyor, neler oluyor... "Huzurlu ol misafir, düşünme." diye buyuruyor bu kez de fisiltıların sahibi... Irkılıyorum...

Ardından bir anda, kafamda seslerin sahibiyle hiç konuşmadığımı fark ediyorum. Düşüncelerimi okuyup beni izlediğini anlamam da hemen arkasından geliyor... Tanrı varmış diyorum kendi kendime. Ve mutlu oluyorum. O'na inanıyorum, O'nu biliyorum. İnancımı seviyorum, "inandığımı" seviyorum...

Sanırım artık sesler, fisiltılar yok oluyor.

Yolun sonuna geldiğimi hissetmeye başlıyorum. Çevreme bakıyorum, renkler solmaya başlıyorum. Bir adım atıyorum, her yan simsiyah... Bir adım daha, yine karanlık... Sonra beyaz, bembeяз... Sonra aydınlichkeit...

Gözlerimi açıyorum, odamdayım. Duvardaki Cehennem tablosuna bakıyorum bir süre... Ve tekrar kapatıyorum gözlerimi... doruk@level.com.tr

Not: REM, uyu evrelerinden biridir. Rüyalar genellikle uykunun bu aşamasında görülür. Not 2: Yazı, 14.01.2009 Çarşamba günü, sabaha karşı 03:50 - 04:07 aralığında kaleme alınmıştır.

Not 3: İsrail Devleti'nin, Gazze'ye düzenlediği hava ve kara operasyonlarını üzüllerek seyrediviyorum... Allah yardımcı olsun Filistin...



Bir Oda Var, İçinde Biri Var Peki Onun İçinde Ne Var?



Insan ona uzatıyor ellerini, sonra uzattığı ellere başka eller uzanmışken aniden geri çekiyor uzattığı elleri. Yüzündeki şaşkınlık ifadeye bakıyor, o sendeliyor, düşmüyor ama anlayamıyor. Ben de anlayamıyorum zaten. Sebepleri gece yatağında uyumadan bütün gece düşünüyor; neden yaptım, neden yapmadım? Aradan seneler geçiyor ve insan tekrar düşünüyor, "belki yılların birikimi ve farklı bir bakış açısı ile çözerim" diye.

Neden? Neden? Soruların altında takıntı bir ruh değil, kendini tanıma arzusu yatiyor. Bilinmemeyenden korkan insan kendini bilemiyorsa, daima yapacağı hareketlere dair kafasında bir soru işaretü yatiyor. Kendi hareketlerini önceden kestiremeyen insan nasıl plan yapabilir? Beş sene, 10 sene, 20 sene, 50 sene ve 100 sene sonrası için önüne nasıl bir yol haritası koyabilir ki insan

Tekrarlanan düşünceler, öğrenme şemaları, sorular bir süre sonra insanın beynine kazınıyor

faktörünü çözemedikten sonra!

Hesaba katılması gereken ilk insan faktörü, insanın kendisidir. Bir insan kendini nasıl tanıyalır ki? Düşündüğü şeyler üzerinde kafa yorarak mı? Hareketlerini sorgulayarak mı? Düşünce ve hareketler dışında ne var? Duygular mı? Bunlar zaten düşünce ve hareketleri etkileyen bir iç mekanizma değil mi? Bedenin kimyasının psikolojik yansımaları üzerinden gider ve duygularımızı analiz edersek ulaştığımız şeyler fiziksel olmaz mı? Fiziksel ve ruhsal olan

şeyleri kesin çizgilerle ayırmak mümkün olmadığı için buna tam anlamıyla doğru demek mümkün değil. Fiziksel reaksiyonlar ve vücut kimyası elektrik sinyalleri yaratıyor. Ruhun ve bedenin kaynaşmasıyla ayakta duran ölümlü bir varlık, bedenini elektrik sinyalleriyle kontrol ediyor. Beden de uğradığı etkilerin sonucunda sinyaller üretiyor. Böylece ruh da bedenin etkilendiği şeylerden etkileniyor. Ruhun ve bedenin elektriği aynı hatlar üzerinden geçiyor. Beyinden tekrar tekrar gelen sinyaller bir süre sonra omurgaya yazılıyor, refleks hareketler haline geliyor. İnsan dans etmeyi, masa tenisi oynamayı, klavyede düşünmeden 10 parmak yazmayı öğreniyor. Tekrarlanan şeyler, düşünülmeden yaşanan hayatın kalıcı parçaları, araçları haline geliyor.

Tekrarlanan düşünceler, öğrenme şemaları, sorular bir süre sonra insanın beynine kazınıyor. Burn-in oluyor. Omurgada olduğu gibi refleks haline gelir mi acaba? Yaratıcı düşünme merkezi ne derece otomatik pilotla bağlıyor? Durup düşünmek, ne yaptığımızın veya yapmadığımızın farkına varabilmek için bu alışkanlıklar ve otomatik pilotu kırmak gerekli değil midir? Kendimi şarttan bir hareketle şaşkına dönmem, normalin dışına çıkmam ve düşünmem gerekmeyecek mi? Bu içgüdü beni kapılıp gitmekten kurtarmıyor mu? Bir başkasına kapılacakken kendime dönüyorum; onun da ruhu sarsılmış, o da sorulara boğulmuş.

Kendimi anlayabilmek için kendimi kırmam, parçalara bölmem, analiz etmem ve sonra yeniden birleştirmem gereklidir; diyor bilimsel metod... Doğa bilgeligi de diyor ki kendini parçalara da ayırsan çözemezsin çünkü yeniden birleştirildiğinde ya parça artacak ya da yeni parçalar eklenecek ve sen eskisi gibi çalışmamayacak, değişmiş olacaksın. Kendini bir bütün olarak anlamalısın. Ve ben odamda tavana bakıyorum, bütün gece geçmiş gitmiş... Alarm çalışıyor; giyinip işe gitme vakti gelmiş.

agungor@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

inbox@level.com.tr

Mr. White: Cem Şancı

Mr. Orange: Şefik Akkoç

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

CANIM PLAYSTATION 3'ÜM!

Merhaba sevgili LEVEL ahalisi; Nasilsınız? Ben çok iyiyim. Derginizi beş yıldır eksiksiz alıyorum. (En fazla beş sayı yoktur elimde.) Evimde LEVEL dergilerine ayırdığım bir dolabım bile var. 1. İlk sorum postal ile ilgili. Bazı kişiler "Ben postala geçmeden sorularıma geçiyim" diyor. Ama P.O.S.T.A.L.'a çok yazım hatası yapanlar ve çok kısa şeyler yazanlar geçmiyor mu, yoksa ben mi yanlış biliyorum?

Mr. Orange: O değil de neden bazı insanlar P.O.S.T.A.L.'a girmek için bu kadar çaba harcıyor?

Joe: P.O.S.T.A.L. bir vitrin Mr. Orange. Avrupa vitrin...

Mr. Blonde: Postal'a genel olarak Allah'a havale etmek istediğimiz sorular giriyor.

2. Benim oyunlar hakkında uzmanlık alanım PlayStation (özellikle 3) olduğu için eskiden çıkardığınız PlayStation 2

derginizi LEVEL ile birlikte hep alıyordu. Hatta o dergiyi LEVEL'dan biraz daha çok seviyordum. Fiyat biraz fazlaydı ama hep alıyordu. İleride PlayStation 3 dergisi ya da konsollar ile ilgili bir dergi çıkmaya ihtimaliniz var mı? (20 YTL olsun; yine de alırım.)

Mr. Pink: Pek güzel olurdu gerçekten. Kim bilir; belki bir gün...

Mr. Orange: Resmi PlayStation 2 Dergisi'nı biz de severek hazırlıyorduk ancak mevcut şartlar, derginin ömrünü kısa tuttu. Yeniden benzer bir konsol dergisi hazırlamak isteriz ancak birçok derginin kapatıldığı bir dönemde hiçbir dergi grubu, piyasaya yeni bir dergi sokmak ve risk almaktan istemez.

Eddie: Ne günlerdi be...

Joe: Açıln ben Yazı İşleri Müdürü'y(d)üm!

3. Şimdi ben "PlayStation 3 mü, Xbox 360 mı daha iyi?" desem hepiniz "Xbox 360" diyeceksiniz. (Cem Abi haric; o kesin "PC" der.) Niye "Xbox 360" diyeorsunuz? Live dışında nesi daha güzel? Sadece PlayStation 3'e özel yapılmış oyunlar, sadece Xbox 360'a özel yapılmış oyunlardan çok daha iyi. Bir de şimdi PS Home Beta geldi; yakında da tam sürümü gelecek. Onan sonra da mi "Xbox 360" diyeceksiniz? Lütfen bundan sonra "PlayStation 3" deyin.

(Biraz sinirleniyorum da.)

Mr. Pink: Xbox 360!

Joe: Xbox 360!!!

Mr. Orange: PlayStation 3'e özel oyunların sayısı her geçen gün azalıyor. Öte yandan birçok oyunun Xbox 360 görselliği, PS3 versiyonuna göre daha başarılı. Özellikle anti-aliasing desteği konusunda PS3'ün ciddi bir noksanı var.

Mr. Blonde: PC en iyisi!

Eddie: Doğrudan şaşamam; Xbox 360'a özel olan oyun sayısı daha fazla. Ayrıca teknik bakımdan da Xbox 360 daha önde. En azından Xbox 360'ta oyun oynamak için bir saat kurulum beklemiyorum.

4. Unreal Tournament 3 hastasıym ve ayrıca bu oyunu çok iyi oynuyorum (Dünya sıralamasında 130'lardayım.) Galiba sen de çok seviyorsun Tuna Abi? Bir ara senle oynamayı çok isterim. Çok çekismeli ve zevkli olur. Yalnız ben PlayStation 3'te oynuyorum. Sorun olur mu bilmiyorum. Peki UT4 çıkacak mı, yoksa bu serinin son oyunu mu? Bununla ilgili bir haber var mı?

Mr. Pink: Eğer PS3'te mouse kullanmıyorsan, ben PC'de oynadığım için alnın ortasına roketi basarım! Seni PC kısmasına alalım; adil bir müsabaka olsun. UT4

**hakkında hiçbir haber yok. Daha
dur zaten...**

**Mr. Blonde: İlk Unreal Tournament'ı
yapmışım.**

5. Fallout 3 mü, Far Cry 2 mi alsam diye çok düşünüyordum. Normalde hiç düşünmeden Fallout 3 alırdım ama ben PlayStation 3'te nerdeyse hep online oynadığım için ve Fallout 3'te online mod olmadığından bir türlü karar veremiyordum. Sonunda Fallout 3 aldım. Sizce doğru mu yaptım, yoksa Far Cry 2 mi almalydım?

Mr. Pink: LittleBigPlanet almalydın.

Mr. Brown: Doğru yapmışın.

Mr. White: Süper yapmışın evladım.

**Mr. Orange: Ben olsam Far Cry 2'yi
alırdım. Oyunun PC versiyonunu
kısa bir süre oynamışım ve oldukça
eğlendim.**

Mr. Blonde: Hepsini al!

Joe: Pac-Man?

6. Çok eski bir sayınızın konsol ustası bölümünde Tuna Abi "God of War 3'te online mod olacak" yazmıştı. Bu doğru mu? Ben olmasını çok isterim ama "God of War 3'ün online'i nasıl olabilir ki!?" diye de düşünmüyorum değilim?

**Mr. Pink: Demek ki bir bildiğim
varmış o zamanlar ama şu sırı bu
konu hakkında bir açıklama yok.
Beklemede kal(alım).**

**Mr. Orange: Kesin sarhoştur ya da
uydurmuştur. (Bu bir temenni de
olabilir tabii.)**

7. SOCOM'un PlayStation 3'e özel olarak yapılmış kulaklığını almak istiyorum ama ben özellikle oyun içi ses, müzik vs. gibi sesleri vermesini istiyorum. (Evde sesi çok açamıyorum da.) Bu sesleri veriyor mu, yoksa sadece online'daki oyuncularla iletişim kurmaya mı yarıyor sadece?

**Mr. Pink: Her türlü sesi veriyor o
kulaklık. (Duymak istemediklerini
bile...)**

Sorularım şimdilik bu kadar. Tuna Abi'nin yazılarında yaptığı bazı esprilere gülmekten dergiyi okuyamıyorum. Cem Abi'den de bir ricam var.

Mr. White: Söyle evladım.

İncelediğin oyunar her ne kadar kötü olsa ve yazı için verilen sayfa sayısı az olsa bile, oyun ile ilgili çok az olsa da bilgi verirsen çok sevinirim;

**Mr. White: Ekran görüntülerini her
şeyi anlatıyor dur eminim.**
ayrıca artık sen de yeni nesil konsollarla
geçen iyiyi olur.

**Mr. White: Bana Xbox 360 alacak bir
sevgili arıyorum.**

Bulunca gececeğim. Yakında PC'ye
güzel oyun çıkmayacak.

**Mr. White: PC oyunlarının hiçbir
zaman olmeyeceğine ve daima
yeni oyunların, güzel oyunların ilk
olarak olmasa bile mutlaka PC için
yazılacağına emin ol. Ne zaman**

**ki geliştirilebilir, esnek, yillara
meydan okuyan konsollar çıkar, o
zaman PC'yi tehdit eder.**

Yazımı yayımlarsanız çok sevinirim. (Bunca yılın hatırlarına...) Hepiniz çok seviyorum. Yazım hatası yapmamaya çok özen gösterdim.

**Eddie: Teşekkürler; okurlarımızın
dilimizi düzgün kullanmaya çalışması
bizi mutlu ediyor.**

Yaptığınız işi sakın bırakmayın çünkü gerçekten çok iyiisiniz. LEVEL dergisi ıctikça almaya devam edeceğim.

Anıl Yuvalı

THE LICH KING

Merhabalar sevgili ve pek sayın LEVEL dergisi sakınları,

Kendime bu soruyu soruyorum: "Neden?" Bilgisayar ile ilk tanıştığım yıllarda, arkadaşlarımın dergi koleksiyonlarına bakıp, "Bu kadarcık kağıt parçasına para verilir mi!?" diydorum. Eee cehalet işte. :)

Demek istedigim; çıktıığınız dergi, üzerimde annemin yaptığı dolmaların verdiği mutluluk hissini veriyor. En azından onun sirke kullandığını öğrendim ama siz ne kullanıyorsunuz bunu yaparken?

Mr. Blonde: Çay, kahve, Word...

LEVEL dergisine bağımlı oldum. Bence bunun sebebi, okuyucuya bir müşteri olarak değil, yeni tanıştığınız bir arkadaş olarak yaklaşmanız.

**Mr. Blonde: Yeni tanışmalar çok
güzelidir; karşılıklı saygı ve dostluk
temennisi vardır. O saygı ve
muhabbet devam ederse dostluk
da devam eder. Saygı gider yerini
lakaytlık alırsa dostluk da biter.**

Evet, duygularımı döktüm ortaya; şimdî kahvemi içip sorularımı sormak istiyorum.

1. Ben bir World of Warcraft fanatığıyım.

Mr. White: Eve Online'a beklerim.

Warcraft serisini okudum, oyunlarını bitirdim. (WoW hariç tabii; onun bitmesi imkansız.) Nereden baksanız, 15 yıllık bir efsane Warcraft dünyası. Peki neden hak ettiğini alamıyor? Adamlar

bilmeden yanlışlıkla iki programı üst üste koyup ortaya, "Bak ben MMORPG yaptım; hadi oynayalım" diyerek çikiyor ve ortağını kasıp kavuruyor. Mesela Knight Online'ı ele alımlı. Okuduğum okuldakilerin %60'ı bu oyunu yakından takip ediyor. Şansızlığa bakın ki okuldaki tek WoW oyucusu benim.

**Mr. White: Ders de yapıyor musunuz
arada?**

Neden 15 yıllık Warcraft, credits bölümü kitapçığında sekiz sayfa alan Warcraft, yeni yetmelerin yaptığı (Ağır mı oldu yahu?) oyunlara karşı -en azından Türkiye'de- üşünlük sağlayamıyor?

**Mr. Brown: Aslında yanıt çok
açık. Ülkemizde oyun ve yazılım
tüketim mantığı hep bedavacılığı
dayandığından, internet**

**üzerinden kredi kartı kullanımını
konusunda hala bir güven duygusu
oluşmadığından ve kaliteli online
oyun hizmeti konusunda tüketici
kullanım haklarından haberleri
olmadığından sen azınlıkta**

**kaliyorsun. Tabii ki arkadaşların
Knight Online oynamayı tercih
ediyor da olabilirler. Ama yukarıda
saydıklarımda tercihlerini**

**kuşkusuz etkiliyor. Kaliteli olan hep
daha pahalıdır ve daha az bulunur.
Sen kafanı takma, yolundan sapma.**

**Mr. Blonde: İnsanlar ulaşabildikleri
oyunları oynuyorlar. Diğer
etken insanların kendi başlarına**

**oyun araştırıp bulmak yerine
arkadaşlarının ve kitlelerin**

**oynadığı oyunları oynamayı
yeğlemesi. Internet kafede o oyunu
görüp, o oyunu oynuyorlar.**

2. Bu yeri ek paket, Wrath of the Lich King, sizce oyuna iyi gitti mi? Bana senaryo biraz çarpılmış gibi geldi.

Özellikle, oyun ilk duyurulduğu sırada oyun içi video, Arthas'ın Death Knight oluşu bölümü beni gerçekten hayal kırıklığına uğrattı. Siz ne düşündürsunuz?

**Mr. Brown: E zaten o ilk oyunda
da DK'ydı. Ek paket oyun içeriği
olarak bence enfes bir yapım
oldu. Oyundaki tüm görevleri**

**bitirdim ve önmümüzdeki aylarda
bununla ilgili bir iki şey karalamayı
düşünüyorum.**

**Mr. Blonde: Warcraft 3 oynamış
miydin? Arthas'ın dönüşümü
o oyunda olmuştu, şimdi
Death Knight sınıfının oyuna
eklenmesiyle, sınıfın özelliklerini
anlatmak ve drama oluşturmak için
o oyun içi video eklendi.**

3. Sinema dergisi değilsiniz ama 2009'da Warcraft the Movie'nin çıkacağı dedikodusu doğru mu?

Mr. Pink: Doğru.

**Mr. Orange: LEVEL Online'daki
"Gişeyi Sallamaya Aday En İyi 10
Oyun Filmi" dosya konusuna alalım
sizi.**

4. Sizce hikaye daha ne kadar uzaqlıbilir? Hayır, Blizzard hayatından memnun. Her ay 10 milyondan fazla kişiden 15 Dolar almak iyi. Ama sizce Lich King'in devrilip, hikayenin mutlu sona ulaşması gerekmeye mi artık?

**Mr. Pink: E o zaman ne
oynayacağınız? The Sims: World of
Warcraft mı?**

**Mr. Brown: Esas oğlan ölüse hikaye
biter; olmazzz!**

**Mr. Blonde: Bu hikaye World of
Warcraft II çıkana kadar bitmez.**

6. Sony iki sene, iki farklı PSP modeli çıkardı. Peki oyun firmaları neden PSP için oyun çıkarmıyor? PSP'nin Nintendo DS'ten ne farkı var?

**Mr. Pink: Bu sorunun aynısını
Sony, oyun firmalarına da soruyor;
"Neden bizim platformumuza
beğenmiyorsunuz?" diye
bağırarak... PSP'ye oyun çıkmıyor
değil ama uzun soluklu ve güzel
oyunların sayısı bir hayli düşük
gerçekten.**

**Mr. Orange: Bence PSP daha sık ve
çekici bir tasarıma sahip; ben de
anlamıyorum bu durumu.**

**Mr. Blonde: Sony'nin yapımcılarla
ilgili bazı politikaları ve şartları
var. Nintendo yuları daha gevşek
tutuyor, yapımcılar daha kolay oyun
çıkartabiliyor.**

7. Sizce gelecekte ne olur? Yani

ÖDÜLLÜ EDİTOR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Ben bitirmedim; Allah bitirdi."

2. "Kısayolları kullansaydım ben Elif'i geçerdim."

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, Tiglon'dan üç adet orijinal Prince of Persia (PC) kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Saat 19.15 olmuş. E, ben artık ineyim hacı."

Ali'nin 19.30'da kalkan servise, hava alma amaçlı 15 dakika öncinden inmek için her gün, düzenli olarak sarf ettiği replik.

2. "Hocam site ne oldu?"

Fırat'ın -yne her gün, düzenli olarak- Şefik'e sorduğu soru.

NOT: Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren okurum Efe Hepdoğan oldu. Kendisine hediyesi en kısa zamanda yollanacaktır.

tiglon

• PSP'nin ömrü sizce ne kadar kaldı? Uzun vadede grafik olarak olmasa da, oyun sayısı olarak bir değişim olur mu?

Mr. Pink: PSP2'nin hazırlıklarına bağılılığı söyleniyor. PSP ise yeni oyunlara sahip olmaya devam edecek; o kadar da vahim durumda değil canım!

Mr. Blonde: Aynı boyutlarda laptop gücünde bir cihaz çıktı geçenlerde, 4 GB RAM, Vista kurulu, World of Warcraft çalıştırıyor falan... Hemen koşup CHIP alıyor ve okuyorsun.

Yeterince başınızı ve sayfalarınızı şışirdim; özür dilerim. Veda zamanı geldi. Sürülisans ettiysem af ola. Bu mail yayımlanırsa annemin dolmalarından üç tencere yollayacağım size.

Mr. Brown: Oyyy ne diyorsun; sarma mı? Bekliyoruzz.

Mustafa Özkan Çakmak

SORU SORMACA

"Selamlar"

Mr. White: Merhaba. diyerek klasik bir giriş yapmak istemiyorum. (Aslında bu da bir klasik giriş.)

Eddie: Bu kadar sorgulama; sonra kafayı yersin.

Hemen sorunlarına geçiyorum.

Mr. Blonde: Selamin klasığı olmaz, selam selamdır!

1. Daha yeni PS2 aldım. Hata mi ettim?

Mr. Pink: Kesinlikle hayır. O kadar fazla oyun seçenek var ki...

Mr. Orange: Yıllar boyunca biriken büyük bir oyun yelpazesи mevcut; PS2 için hiçbir zaman geç değil. (Yardım kampanyası sloganı gibi oldu.)

Mr. Blonde: Tadını çıkart.

2. "PS2'de oynamadan ölmel!" dediğiniz oyular var mı?

Mr. Pink: God of War, Okami, Metal Gear Solid serisi ve elbette Final Fantasy. (Hepsi birden!)

Mr. Orange: ICO, Shadow of the Colossus, Katamari Damacy, We Love Katamari...

Mr. Blonde: PS2'ye özel olmasa da kontrol kolları daha ucuz olduğundan rahatça "Guitar Hero" diyebilirim.

Eddie: Black.

3. Sizin ofis kaç metrekare?

Mr. Pink: Kişiden kişiye göre değişiyor.
Mr. White: Ortadaki havuzu sayalım mı, saymayalım mı?

Mr. Orange: Zaman zaman birbirimize sesimi duyarmadığımız kadar büyük.

Mr. Blonde: 1024 x 768.

Joe: 3'e 5.

Eddie: Benim siğabileceğim ve dağıtabileceğim kadar büyük.

Kendimi çok kasıyorum ama daha soru çıkmıyor. Haydi, ay başında görüşürüz. Uğurcan Kiraz

EN ÇOK ŞEFİK ABI'YI SEVİYORUM

Mr. White: Önümüzdeki ay promosyonla herkese bir Şefik Abi vereceğiz; kaçırma o zaman.

Mr. Orange: Ben de siz seviyorum!

Joe: Arkadaşlar başlık sonuna yazı yazılmalı! Nasıl dergi bu?!

Merhaba LEVEL; siz 123'üncü sayınızdan beri takip ediyorum ve doğumumdan beri bilgisayar oynuyorum. (Zaten 11 yaşındayım; haha!)

1. Derginizi okuyor ve gördüğüm her güzel espride iki saat boyunca gülmeye başlıyorum

Mr. White: Kızlar görmesin, gülen erkekleri sevmezler. Ciddi, soğuk ve karizmatik duracaksın.

Mr. Blonde: Kendin ol, gülmek istiyorsan gül, beğenen beğensin, beğenmeyenin canı cehenneme. Özgür kazandırır! ve diğer bir espride de iki saat gülüyorum.

Bu yüzden hiçbir zaman derginizi bitiremiyorum. Buna nasıl bir çare bulabilirim?

Mr. Pink: Dergiyi okuma? (Çok yanlış oldu.)

Mr. Orange: Yazılıları tersten okursan hiç komik gelmeyecektir; en fazla "kek" esprilerine gülersin.

2. Fallout 3'ü aldım ama oyunun yüklen-

mesi bittiğinde "finishing installation" (Umarım doğru yazmışım) diyor ve görev yöneticisinde "Yanıt vermiyor yazıyor". Bu DVD yüzünden mi; eğer öyleyse bir ara Fallout 3'ü verir misiniz?

Mr. Orange: Fallout 3'ü senin alman, bizim vermemizden daha kolay olacaktır.

Mr. Blonde: İngilizce hocan kim bakayım?

3. Sizce konsol almalı mıyım, yoksa PC idare eder mi?

Mr. Pink: Almalısın.

Mr. Orange: "Hayvan gibi" bir sistem toplamadıkta sonra oyun oynamak için en iyi tercih konsoldur.

Mr. Blonde: Ölümüne "PC" diyorum! Konsol alacağına 200 Dolarlık bir ekran kartı al, 40 Dolar da RAM'e harca 2 GB daha ekle canavar gibi olsun makinen.

Joe: Kesinlikle öyledir Mr. Blonde. Gerçekten canavar gibi olur; eve gidene kadar ama. Sen bu trafikte eve gidene kadar kedi olur o kedi. Öyle hızlı eskiyor PC. "Mavi ekran"ı saymış midim?

4. Sizce bilgisayarının parçalarını mı değiştireyim, yoksa yeni bilgisayar mı alayım?

Mr. Pink: Bize konfigürasyonunu söylemeden sana bir şey söylememiz hiç doğru olmaz Bartu.

Mr. Orange: O sistem, parçaları değiştirerek düzeltmez; yeni bir sistem al.

5. Bug'lardan nasıl kaçabilirim? Kaçamazsam korsan oyun alayım mı?

Mr. Pink: Bug'lardan kaçamayınca korsan oyunla mı saldıracaksın onlara; anlamadım ki...

Joe: Tam çözüm: Korsan gemisine atla. Yerden pençeyi alıp bileğine tak. Gemiyi basan bug'ları öldür. Bu güzel oyunun sonu...

6. Şefik Abi, bana en çok sevdigün oyunu söyle misin?

Mr. Pink: Söyleme Mr. Orange!

Mr. Orange: Çalışmadığım yerden sormuşsun. Biraz düşünmem lazım.

Mr. Blonde: Ben söylüyorum, bağımsız yapımcıların Indie oyunlarını sever, bir de ikinci Dünya Savaşı oyunlarına hastadır Şefik.

Eddie: Bir de ICO gibi içinde duygusal öğeler barındıran oyunları...

Sorularımı yayımlamazsanız da ben sizi hep seviyorum ve seveceğim de. Bartu Merkan

YAŞASIN KIZ OKU!

Selam LEVEL dergisinin yüce insanları, İki yıla yakındır takip ettiğim mükemmel ötesi derginize

Mr. White: Teşekkürler canım. Biz de 10 yıldan fazladır hem eski, hem de yeni okurlarımızın heyecanı ile

yazdırık çizdik. bir katkı da benden olsun. Yazacağınız satır sayısından birkaç tane daha azaltmak ve meraklımı gidermek amacıyla bu yazıya başlamış bulunum; umarım başımıza meteor düşmez. (Göküzünde birkaç ışık gördüm ama neyse.)

Mr. Blonde: Ağını hayra...

1. Bu dergiyi çıkarmak için günde kaç saat ve kaç bardak kahve harcıyor sunuz?

Mr. Pink: Misal Eddie, artık içtiği

18. kahve de onu ayakta tutmaya yetmeyince kahveleri üstüne

boca etmeye başlıyor. Bu da saat ve bardak miktarını saymamızda büyük bir engel.

Mr. Brown: Nescafe bize sponsor olsa ne güzel olur. Zaten karlarının %5'i bizden.

Mr. Orange: Ortalaması dokuz saat ve üç bardak çay...

Mr. Blonde: Kahve içmekten sıkılıncaya, kavrulmuş kahve çekirdeği yemeye başlıyorum. Ondan sıkılıncaya çikolatalıyla kaplanmış, kavrulmuş kahve çekirdeği yiyecek kahve içiyorum. Ondan sıkılıncaya...

2. Benim oynadığım ilk oyun -hatırladığım kadariyla- çıktıktı zaman oynadığım Diablo'ydu. Sizin gibi nerdeye -hatta "neredeysen" fazla- hayatı oyun olan insanların ilk oyunları neydi?

Mr. Pink: Gamewatch'larla oynardım ben.

Mr. Brown: Arcade salonlarından çıkmazdım.

Mr. Orange: Match Day vardı ZX Spectrum'umda...

Mr. Blonde: Gazoz kapaklılarıyla oynadığım bir oyun vardı, detaylar net değil.

3. Uzaylılara inanır misiniz?

Joe: Ne işim olur; uzaylılar bana inansın.

Mr. Pink: Meriç kesin inanıyorum.

Mr. White: İnanıyorum ama pek konuşkan olmadıklarını düşünüyorum. Biraz utangaç da olabilirler.

Mr. Orange: "İnanmıyorum." diyenin alınımlarını karıştırımlı!

Mr. Blonde: Dürüst, helal süt emmiş, işinde gücünde bir uzaylıya inanırım.

4. Bu arada, ekran kartımı değiştirmek istiyorum (Şu anki GeForce 8500 GT) hangi ekran kartı ve ona bağlı olarak hangi anakartı almam uygun olur ve ayip olmaz?

Mr. Orange: Hemen recep@level.com.tr adresine bir mail...

5. Diablo 3 tamı tamına hangi gün, saat ve saniyede kaçacak acaba?

Mr. Pink: 2012. Marduk'la birlikte geliyor.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMAÐAN YAYIMLANAN KÜTÙ

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat 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 yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



Mr. Orange: Bence 2009'un sonunda gelir.

Joe: Beş vakte kadar...

6. BioShock'u abim kurup ilk bana oynattığında her yaratık çıkan sahnedede "Bak o da seni yiyecek" diyerek oyundan soğutmuştu beni. Aynısının BioShock 2'de olmamasını umarak oyunun çıkış tarihi hakkında bir bilginiz olup olmadığını sorarım.

Mr. Orange: Oyun için bir tanıtım videosu yayınlandı ama daha fazla bilgi verilmemi.

Mr. Blonde: Heyecanla bekliyoruz, ofiste herkes hastası.

7. Aranızda Ejderha Mizrağı, Unutulmuş Diyarlar, Ölüm Kapısı ya da buna benzer bir fantastik kitap serisi okuyan var mı? (Ben şahsen Ejderha Mizrağı'na bayılırlım da merak ettim.)

Mr. Pink: Ejderha Mizrağı bir kitap serisi olmuyor aslında. Yani her Ejderha Mizrağı kitabını okuyan birini pek zor bulursun aramızdan.

Mr. Blonde: Bu konuda en yetkin kişi.

Değil mi

Mr. Blonde?

Mr. Brown: Mr. Pink doğru diyor ama ben seni anladım. "Tüm kitapları okudum" diyebilirim Ayrıca sana Gedik Savasları'ni tavsiye ederim.

Mr. Orange: Kara Kule'yi okumuştum; sayılır mı?

Mr. Blonde: İçim geçmiş

Mr. Pink: Ejderha

Mizrağı kitaplarından bol bol okudum, masaüstünde de oynadım. En son Metucon 08'de ikinci gün arkadaşımın oynattığı Dra-gonlance oyununda çok eğlenmişim, efsane oldu o oyun. Ölüm Kapısı serisini okumadım ancak Forgotten Realms serisinden kitaplar okudum. Setting bilgim romanlardan çok masaüstü oyun tecrübelere dayanıyor. Faerun'da, daha net olmak gerekirse Baldur's Gate şehrinde büyülü karakterim Aleister ShadowRaven ile, kötü bir büyüğü öldürüp kulesine sahip olmuşum.

8. En sevdığınız RPG oyunu hangisi?

Joe: Çok fazla RPG oyunu sevmem ama Baldur's Gate iyidir; oynamışlığım vardır. Ayrıca BioShock'u da unutmamalı; çok güçlü RPG özelliklerine sahip.

Mr. Pink: Final Fantasy! (Ben de benden sıkıldım; haklısınız.)

Mr. Brown: Oblivion.

Mr. Blonde: Planescape Torment.

9. Dungeon Siege 2 benim en sevdığım oyunlardan biri ama o oyunu hiçbir yerde bulamamak gibi bir sorunum var. Bu oyunu nerden bulabilirim?

Mr. Pink: Biz yakında tam sürüm olarak veririz; sen merak etme.

Mr. Brown: Aaa süper fikir.

10. Çok çalışırsınız; kendinizi ödüllendirdiğiniz oluyor mu? Ufak çaplı partiler ya da en azından koca bir paket çikolata?

Joe: Valla Eddie sürekli olarak çikolata vb. ürünler tükettiği için "tatlı içerekli hediye" konusunda kurşun geçirmez bir yeleğe sahip. O yüzden ona işlemiyor çikolata

falan. Onun dışında, dergi sonlarında bir Taksim yaparız genelde. İlk "meye suyu"nda da (How I Met Your Mother hesabı, sansürlü kelime) dağılıyor. O kadar yorgunluğun üstüne meye suyu çarpıyor tabii ki.

Mr. Pink: Eddie saçını boyuyor hemen.

Mr. Brown: Derginin bitmiş olması en büyük ödül.

Düşünsene, yoktan bir dergi yaratıyorsun.

Mr. Orange: Kendimi eve kapatıyor ve bir sonraki dergi için çalışmaya başlayana kadar kendimle baş başa kalmak istiyorum.

Mr. Blonde: Yeni sayı toplantısında çikolatanın olası her formuya bütünlüyoruz.

Eddie: Sınırsız uykuya ve yemekle ödüllendiriyorum kendimi. Ve evet; saçımı boyuyorum bir de. Şimdiden sorularına cevap verme olasılığınız için teşekkür ederim. Mektubumu Krynn'den sevgiler sunarak bitiriyorum.

Eddie: Ben sana özel olarak teşekkür ediyorum. Dışı bir okurdan mail almak beni çok duygulandırıcı. Umarım Alev'lerin sayısı artar.

Ayrıca sevgilim Tayhan'ı çok ama çok sevdigimi de buradan söylemek istiyorum, eğer sizin için bir mâhsûru yoksa. Umarım bana gîciklik olsun diye bu ay derginizi almamazlık yapmaz; eğer yaparsa bir dergi eksik satmanıza neden olduğum için özür diler, tekrar sevgilerimi sunarım. Bu arada mutlu ve bol gülücüklü senelere!

Alev Ecevitoglu

LEVEL'IM, LEVEL'SIN LEVEL...

Merhaba çok değerli LEVEL çalışanları,

Nasılınız?

Mr. White: İyiyiz canım. Umarım iyisinizdir. Neyse, fazla uzatmayıp sorularıma geçiyorum.

1. Üç ay önce verdığınız FlatOut çok güzeldi, teşekkürler fakat Ultimate Carnage'i piyasada bulamadım. Bu oyun Türkiye'de yok mu?

Mr. Orange: Bu ay FlatOut 2'yi veriyoruz; olur mu?

Mr. Blonde: İyi eğlenceler.

2. Derginiz gerçekten harika.

Mr. White: Sensin harika. Yapılan eserler olsun, derginin formatı olsun... Sakın değiştirmeyin bu formatı. Tek kelimeyle mükemmelsiniz.

Mr. Orange: Olur.

Mr. Blonde: Biz değişiyoruz, siz değişiyorsunuz ama beraber değişikçe hiçbir şey değişmiyormuş gibi geliyor insana bazen...

3. Bence Far Cry 2'ye ve Fallout 3'e çok büyük haksızlık ediliyor. Hani Far Cry 2 neye de... Günahlarını alıyorlar gariplerimin...

Mr. Orange: Far Cry 2, teknik açıdan Fallout 3'ten çok daha başarılı ama Fallout 3'ün bir geçmişi ve atmosfer basıncı var.

Mr. Blonde: Far Cry 2 düz FPS değil, eşyalar bozuluyor, pusuya düşüyorsun, taktik yapmak gerekiyor filan. Eksikleri var, çok yüksek not hak etmiyor ama yine de oldukça eğlenceli bir oyun.

Mr. Blonde: Bir oyunun eğlenceli olması için ille 100 alması gerekiği fikrini insanlar kafasından çıkartsın!

Benim için 70 üzeri alan bir oyun alımlı eğlilenerek oynanır.

Fallout 3'ün içeriği ise inanılmaz zengin, bu kadar dolu dolu bir oyun çok nadir bulunur. Bunu keşfetmek için de oyunu cidden

uzun süre oynamak gerekiyor ve o zaman insan bu oyunu bir daha elinden bırakamıyor.

4. Ne olur bu ekibi değiştirmeyin.

Fırat Abi,

Joe: Buyrun benim.

Ali Abi,

Mr. Blonde: Sağ olasın.

Şefik Abi,

Mr. Orange: Burda!

Cem Abi,

Mr. White: Efendim canım.

ve Elif Abla.

Eddie: Pick mee!

Burak Abi'yi de unutmayalım.

Mr. Pink: Bayağı bayağı beni salamıyorum. Alındım şu an.

Mr. Brown: Beni de son anda hatırladığın için teşekkür ederim. 12 yıldır bu piyasadayım, sağ ol be.

5. Mirror's Edge ve Burnout Paradise: The Ultimate Box müthiş gözüküyor. Bu ikisi Şubat'a kadar PC için piyasada olur, değil mi? Sizin görüşleriniz nelerdir?

Mr. Orange: Mirror's Edge geçen ay piyasaya çıktı zaten; Burnout Paradise ise bu ayın ilk günlerinde piyasada olacak.

Eddie: En iyi arkadaşım Faith...

Joe: Bırak simdi; az saydırmadın kızı... Şimdi "en iyi arkadaşım Faith" oldu, değil mi? Peh...

6. Son olarak, gelecek ay, 2004'de piyasaya sürülen XIII'ü verirseniz dünyanın en mutlu insanı olurum.

Mr. Orange: Güzel oyundu; inşallah.

Unutmadan; Burak Abi, bebeğin hayatı olsun. İyi çalışmalar.

Mr. Brown: Buradan tek kutlayan sen oldun. Çok teşekkür ederim.

Oğuzhan İlaslan

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Ben sizin gibi editörleri çok görmek istiyorum bir fuarda hepинizi (şefik akko - tuna sentuna - ali güngör - burak akmenek - cem şancı ve tabiki de elif kaya) görmek istiyorum hangi fuarda sizi görebilirim

Tolga Çavuşlar

Her şey iyi, güzel, hoş da Elif Kaya kim?

Sela lewel gaztesi

Geçen ay mnnyaktı olum.Bide crsis vrseniz, snra pes 2008 , g.t.a. 4 ; Lary .ama arasına çöle güzl miss gibi sıcak erotik oyunlar da koysanız süper olurdu valla.Ara sıra da hentai , anime felan verseniz süper olur haa bide Hellsing die bi aniyeme var manyak bişi böle silhlar var bi ateş edio herfin kafsi felan ucuo . Nese hayırlı işler svgeli lewl gastesi.

Alperen

Birileri niyeti fena bozmuş. (Ele güne rezil olma diye soyadını yazmadık.)

Biryerde okudum ekranın içindeki sıvı cilde temas etmemeliyim doğruba bu (akar makar bide)?

Göktuğ Değeroğlu

Ekranın içinde kezzap var; Freddy Kruger'ın yüzü nasıl öyle oldu sanyorsun...

6)Bir daha ki sayınızda Mirror's Edge'i verirseniz bütün okurlarınız çok mutlu olur!:D

7)Ya da Mirror's Edge yerine 4 GB'lık Ram de verebilirsınız.

Burak Taban

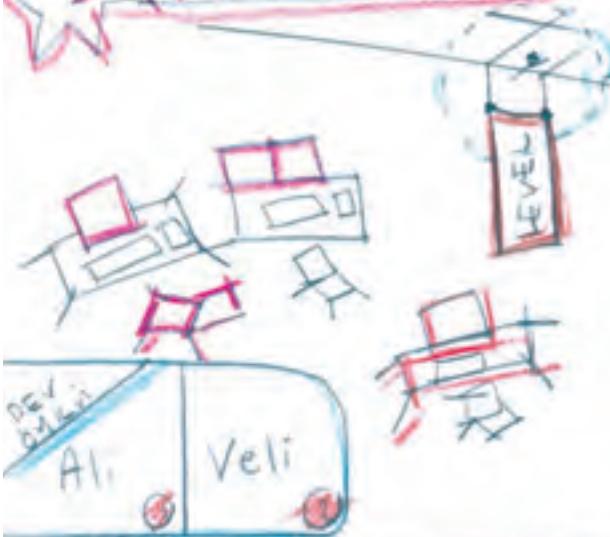
Tamam; gelecek ay 4 GB RAM vereceğiz. 5000 basıp 1000000 satacağız.

Sayı: 994

Ofiste Bu Aya GATAZ ÖZEL

Ofiste bu Aya, gatal (plastik bir katal) kattığını, ilan etti. Sekk'in ofise gelen yemeklerdeki servillerden apardığı bu plastik catalin hangi (plaka üzerindeki) gelin, yakından bakalım. Gelin, ağlam gel!!!

FLAMA ASMA

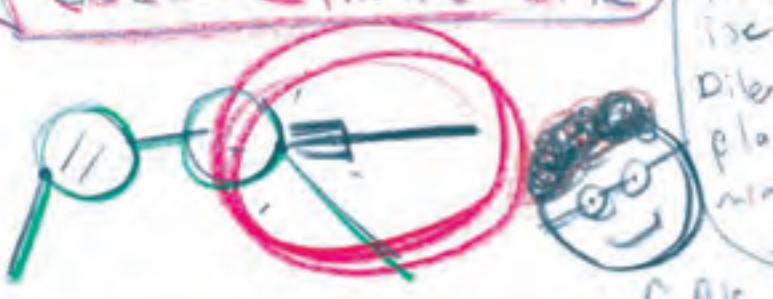


5x zoom



Evet sevgili kezecuklarım, plastik catalin ilk işlevi flama asmak. Dilerseniz bunun nasııl yapıldığını Sekk Usta'nın oğzinden dinleyelim. Valla şimdiki catalı kondurum, olağan Türküler Sekk Usta.

GÖZLÜK TAMİR TIME



Plastik catalin bir diğer işlevi gözlük tamir etmek. Dilerseniz gelin, bir gözlüğü plastik bir catalan nasııl tamir ettiğini Ali Baba'dan dinleyelim. "Valla... Terkerkinin Ali

YEMEK YEME (YOK ARTIK!)



Ve son olarak Elif Aksoy tarafından bu hırsızlıkla karşıtı ve kimseyi zorla yemeklerin yemeklerin ellerinden alıp hırsızlık bir iş ışığını kılmasının ardından "Plastik Catalin Yeme Projesi". Sözcük Elif'te, "Güneşgürün-gürün

BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX
KILLZONE 2 / THE SIMS 3

İNCELEME

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

NE OLUR BİZİ ALMA!

SONRAKİ LEVEL
1 MART'TA BAYİLERDE



MÜEBBET MUHABBET

ISINMA ÇE TLER

Susun. Sessizce ve not alarak okuyun.

Hava ile ısınma:

Yazın kullanılan bir isimdir. Açık havada mayo ile yapılır. Kapalı yerlerde günlük kiyafetlerle yapılan da vardır ki ona terleme denir.



Su ile ısinma:

Banya sırasında sıcak suyun açılması ile gerçekleşir. Çok üzünen vakalarda haşlanma görülür. Niye? Çünkü sıcaklığı fazla açırlar. Bunu da açıklatınız bana embesiller sizi... Musluklarda mavi renk soğuğa, kırmızı renk de sığaç'a dalalettir. Musluklar sağa çevrilerek kapanır sola çevrilerek açılır. Musluğunu devamlı açıp kapamak suretiyle biraz ısınmak mümkündür ama o hareket ile ısınmanın konusudur.

Hareket ile ısınma:

Kişiyi yorduğu için pek tercih edilmez. Donarız daha iyi.

Gaz ile ısınma:

Gazi açıp koklamak suretiyle ısmaya çalışmaktadır. İki üç dakika kokladıktan sonra kişi sadece ısmadığını düşünmekle kalmaz, uçtuğunu kedi olduğunu, etrafında yeşil terliklerin koştugunu filan da görür. İlginç bir metoddur.

Katı ile ısınma:

Madem sıvı, gaz filan var katışı da yazalım. Kişiin katı

maddelere bakarak işinmeye çalışmasıdır. Genelde madde bağımlılılarında görülür. Madde bağımlıları bir madde gördüklerinde çok sevinen tiplerdir. Masalarıyla evlenenleri, tencereleriyle aşk yaşayanları bulunur. Erdem bey bir madde bağımlısıdır ama hangi madde söylemem.

Tezek ile ısınma:

Kişinin üşüyorum diyen arkadaşının suratına tezek, at pisliği filan sürmesiyle gerçekleşir. Kokulu ve zorlu bir yolculuktur.

Elektrikle ısıınma:

Elektrik sobası denen garip bir icat içerisinde elektriği yakmak suretiyle vuku bulur.
Elektrik gözü görülmemiş için kişi sayaca bakar ve gelecek olan faturanın heyecanı ile isınır. Bir arkadaşınıza para verip isınağa ile aynı sisteme dahildir. İlginçtir.

İşte böyle çocuklar. Sonuçta ısnılmak kişinin içindedir. Üşüyen birini ısnımaya teşvik etmek abestir. Gidin şimdi.

ERDEM AMCANIZIN YAZDIKLARI:

BLACK CENK

- Cenk Bey köpek!
 - Evet Erdem Bey benim.
 - Yapmıyın. Kendinize böyle şeyler kondurmuyın. Ağlatacağınız beni.
 - Zırlamayın Erdem Bey.
Sinirlenebilirim bilirsiniz.
 - Bilirim. Sinirlenebilirsiniz. Ama niye kendinize ...
 - Erdem Bey köpek benim anlamında söylediğim.
 - Tamam işte. Ben de onu diyorum. Siz bence çok saygıdeğer bir insanınız.
 - Erdem Bey saçmalamayıñınız...
 - Ama gerçekten öyle Cenk Bey bakın ağıgg ağıgg!
 - Ağlamayın Erdem Bey. Bu köpek benim.
 - HIARGHÇİGGİGGİAĞGİGGİ!
 - Aaaarghhggg! ERDEM BEY
BEN KÖPEK DEÇİLİM, BU BENİM
KÖPEĞİİİİİM!!!!
 -
 - Oh be! Saatlerdir bir şeyi anlamadığınız.
 - Ama Cenk Bey...
 - Susun!! Bu güzel hayvan benim.
 - Hiaarghgğggö!!!

- Üfffff!

BELGE SELİ

- Merhaba sevgili okurlarımız. Bu ay sizlere son derece önemli bir konuğumuzu takdim edeceğim: Sevgili Cenk Bey.
 - Benden bahsediyorsunuz ama belgeniz var mı?
 - Hoşgeldiniz Cenk Bey.
 - Siz karışmayın.
 - Cenk Bey, konumuz belgeler ve belge ile konuşma olayı ki siz sanırım belgeye dayalı konuşma teknığının bulucusu ve kurucususunuz.
 - Bu söyleminiz iyi güzel de belgeniz var mı?
 - Ben elektrik saatini üzerime geçirme belgesini göstermek istiyorum Cenk Bey. Bu belgeye göre bundan sonra elektrik faturası benim ismime gelecek.
 - Saçmalamayın Erdem Bey. Bir iddiada bulunuyorsanız, iddianızla ilgili belgeyi göstirmelisiniz.
 - Yani bu olmaz mı?
 - Olmaz.
 - O zaman elektrik faturasıyla ilgili bir

- konusma vapsam?**

- Geçti artık Erdem Bey. Sallapati sizi.
 - Cenk Bey, belge ile konuşma teknğini ne zamandır kullanıyorsunuz.
 - Bir şey söylememe gerek yok Erdem Bey. İşte belgesi.
 - Hmm. Nüfus kağıdınızın fotokopisi. Gerçekten bu teknigi iyi biliyorsunuz. Peki bu kadar belgeyi nereden buluyorsunuz? Örneğin sürekli yanınızda nüfus cıdan fotokopisi taşıır misiniz?
 - Buyrun!
 - Aaa! Yine belgeyle karşılık verdiniz. Hem de ceketinizin kuru temizleme fişi ve hemen yanında yıkanmış nüfus cıdan fotokopileri. Peki hersey bir belge midir sizce?
 - Hayat bir belgedir Erdem Bey. Eğer bu söylemim için de belge isterseniz gösterebilirim.
 - Yok sağılon Cenk Bey. Yeterince belge getirmişsiniz zaten.
 - Oh! Sayenizde ilk kez belgeye dayandırmadığım bir söz söylemiş oldum ama belgesini istemediğiniz için son anda yırttim.

- Siz öyle sanın Cenk Bey. Buyrun.
 - Nedir bu?
 - Bu ayki Level dergisi.
 - Ama bu söylediklerim burada aynen yazıyor.
 - İşte belge böyle olur Cenk Bey. İlk belgeye dayalı olmayan konuşmanızın belgesi.
 - Hayırrir.
 -



ASLA İŞSİZ KALMAYACAKSINIZ!



Geleceğinize
Bilişim Teknolojilerinde
yatırım yapın.

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin,
uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları
alarak iş dünyasının tercihi siz olun.

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARIYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- ↳ AutoCAD, 3DS Max, VRay, Revit, Archicad, Inventor ve Rhino

444 33 30

www.bilgeadam.com

Bilge Adam

Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner

Learning Solutions

CISCO SYSTEMS
NETWORKING ACADEMY

Authorized Training Center
hp invent

symantec.

Adobe
AUTHORIZED Training Center

Autodesk
Authorized Training Center

Google
AdWords

LOGO
YENİ TEKNOLOJİLER

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altıyol | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

**En yeni
elektronik
ürünler 1
numaradan
 alınır**

Türkiye'de 8 yerde

Çalışma saatleri:
Pazartesi - Pazar: 10.00 - 22.00

www.mediamarkt.com.tr

MediaMarkt®

PLAZMA/LCD • BİLGİSAYAR • HiFi • DVD/CD • TELEKOM • FOTO • EV ALETLERİ