

**LOST İNCELEMESİ VE TAM ÇÖZÜMÜ / LEVEL OKUR ÖZEL  
135 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ**

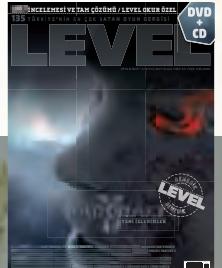
**DVD  
+  
CD**



**YENİ EKRAN GÖRÜNTÜLERİ VE YENİ BİLGİLER**

# **FALLOUT 3**

**BU AY  
ÇİFT KAPAKLIYIZ**



**TAM SÜRÜM OYUN ARX FATALIS 2. KAPAK KONUSU STARCRAFT II 3. KAPAK KONUSU RAINBOW SIX VEGAS 2  
LEVEL DVD IMPERIUM ROMANUM > LOST EMPIRE: IMMORTALS > NFS PROSTREET İLK BAKIŞ GTAIV > FAR CRY 2  
> JUST CAUSE 2 > FABLE 2 > KILLZONE 2 > LEGO IJ > AGE OF CONAN YAKIN PLAN RED ALERT 3  
İNCELEME ASSASSIN'S CREED > LOST > FRONTLINES: FOW > TURNING POINT: FOL > WARHAMMER 40K: DOW:  
SOULSTORM > CONDEMNED 2 > ARMY OF TWO > GOD OF WAR: COO DOSYA VİDEO OYUNLARININ ALTERNATİF  
TARİHİ > ARCADE SALONU TAKİTİLLARI REHBER LOST HABER BIOSHOCK 2 > ORANGE BOX 2 > THE SIMS 3  
> GEARS OF WAR 2 DONANIM OYUNCU NOTEBOOK'LARI > NVIDIA GEFORCE 9 9600 GT VE FAZLASI**

<http://www.level.com.tr>  
04  
9 77130 213116  
K.K.T.C. Fiyatı: 8,25 YTL



## Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji



### BenQ X Serisi LCD Monitör



Bildığınız tüm Tepki Süresi (ms) değerlerini BenQ MPRT teknolojisiyle tekrar gözden geçirin



BenQ X2200W'nun %92 Renk Gamutu sayesinde gerçek renklerle tanışacaksınız.

**BenQ**

[BenQXserisi.com](http://BenQXserisi.com)

Enjoyment Matters



NİSAN 2008, SAYI 135

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

#### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

#### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

#### EDİTÖR

Elif Akça [elif@level.com.tr](mailto:elif@level.com.tr)

#### YAYIN KURULU

Cem Şancı [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)  
 Burak Akmenek [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)  
 Furkan Faruk Akinci [faruk@level.com.tr](mailto:faruk@level.com.tr)  
 Şefik Akkoç [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)  
 Tuna Şentuna [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)

#### GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar [mcavdar@level.com.tr](mailto:mcavdar@level.com.tr)

#### KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz [aksoz@level.com.tr](mailto:aksoz@level.com.tr)  
 Ali Güngör [agungor@level.com.tr](mailto:agungor@level.com.tr)  
 Alp Burak Beder [abb@level.com.tr](mailto:abb@level.com.tr)  
 Cenk Durmazel [centerdem@level.com.tr](mailto:centerdem@level.com.tr)  
 Deha Uzbaş [deha@level.com.tr](mailto:deha@level.com.tr)  
 Doruk Akyıldız [doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)  
 Doruk Cansev [durok@level.com.tr](mailto:durok@level.com.tr)  
 Elif Namlı Rışvanoğlu [elifn@level.com.tr](mailto:elifn@level.com.tr)  
 Ercan Uğurlu [ercan@level.com.tr](mailto:ercan@level.com.tr)  
 Erdem Uygun [erdemcenk@level.com.tr](mailto:erdemcenk@level.com.tr)  
 Hasan Başaran [hbasar@level.com.tr](mailto:hbasar@level.com.tr)  
 Kivanç Güldür [kivanc@level.com.tr](mailto:kivanc@level.com.tr)  
 Korcan Meydan [gocanabi@level.com.tr](mailto:gocanabi@level.com.tr)  
 Legoe Odaburda [lodaburda@level.com.tr](mailto:lodaburda@level.com.tr)  
 Merli Erbay [merbay@level.com.tr](mailto:merbay@level.com.tr)  
 Nurettin Tan [tan@level.com.tr](mailto:tan@level.com.tr)  
 Ömür İklim Demir [omur@level.com.tr](mailto:omur@level.com.tr)  
 Ömür Topaç [otopac@level.com.tr](mailto:otopac@level.com.tr)  
 Recep Baltaş [recep@level.com.tr](mailto:recep@level.com.tr)  
 Tunc Dindar [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)  
 Ufuk Özden [ozden@level.com.tr](mailto:ozden@level.com.tr)  
 Ümit Oncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
 İzmir Temsilcisi: Züney Attila, 0 232 463 78 30  
 Web: [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

#### YÖNETİM

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

#### REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar  
 Başkan Yardımcısı: Funda Baykal  
 LEVEL Reklam Satış Müdürü:  
 Zuhail Söylemez, [zsoylemez@doganburda.com](mailto:zsoylemez@doganburda.com)  
 Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93  
 Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kıraklıoğlu  
 Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90  
 Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394  
 Esentepe / İstanbul

#### REZERVASYON

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

Yonetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / IST.  
 Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57  
 Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.  
 Doğan Medya Testisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850  
 Esenyurt / İSTANBUL  
 Tel: 0 212 622 19 00  
 Dağıtım: YeoSat 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 yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)  
 DB Abone Hizmetleri Hattı:  
 Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

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

## EDİTÖRDEN

# LEVEL



**Yaklaşık 11 yıl...** Bu süreç içinde yüzlerce oyun oynadık, binlerce yazı yazdık ve milyonlarca harf harcadık. Zaman zaman küçük, zaman zamansa büyük puntolarla... Aynanın diğer tarafındaki sizler ise bize eşlik ettiniz, attığınız e-mail'ler, mektuplar ve ettiğiniz telefonlar ile. Yazdıklarımıza, yazdıklarınızla karşılaşır verdiniz. Ve belki de en çok sorduğunuz soru şu oldu: "Ben de LEVEL'da yazabilirim miyim?"

Bu soruya olumlu yanıt alanlar oldu tabii ki, bizle çalışmaya başlayanlar... Ancak birçoğunuza hayal kırıklığı yaşadı. Keşke herkese yetecek kadar fazla sayıda sayfamız olsaydı. Olmadı...

Ama herkese, yani 11 yıldır birlikte oyun oynadığımız siz okurlarımıza bir şans vermek istedik. Kendi LEVEL'ınızı yaratmanız için... Mini bir LEVEL yaratmanız için... Baştan aşağıya, yeni bir LEVEL...

2008'in başlarında hayatı geçirdiğimiz LEVEL Okur Özel, bu ay tamamlandı. Tamamıyla sizler tarafından hazırlanan LEVEL Okur Özel'de yer alan yazılar, orijinal halleridir. Yani bu yazılar, hiçbir tashih işleminden geçmedi ve hiçbir değişikliğe uğramadı. Bu da ortaya daha samimi bir işin çıkışmasını sağladı.

Başlangıçta dergiyi bayilerde ve süpermarketlerde satmayı planlamıştık ancak sonradan, LEVEL Okur Özel'i sizlere hediye etmeye karar verdik. Dergiyi LEVEL DVD'de, PDF halinde bulabilirsiniz.

Dünyada bir ilk olan bu proje, umarız ki sizin için LEVEL'da yazmak ya da çalışmak için bir başlangıç olur ve ileride beraber çalışma şansı yakalızır. İlginizi için teşekkürler.

**Not:** Bu ayda boş geçmedik ve sizlere oldukça kaliteli bir yapımı tam sürüm olarak hediye ettik; Arx Fatalis. Ayrıntılar Rehber bölümünde...

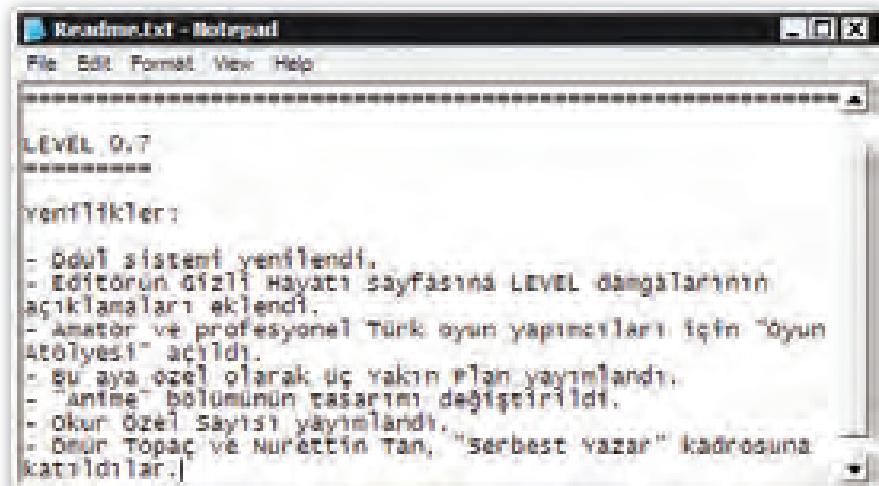
**Not 2:** Bu ay çift kapaklıyız. Bayide iki farklı LEVEL görürseniz, şaşırmayın.

**Not 3:** Fallout 3'ün yeni ekran görüntülerinin tamamının ve bilgilerinin bir kısmının Türkiye'deki yayın hakları, sadece LEVEL'a aittir.

StarCraft II'yi de test etme şansı yakaladık ve izlenimlerimizi sizle paylaştık. Bu arada; Fallout 3, StarCraft II, Red Alert 3, Lost, Lost Rehberi, ilk bakışlar derken dergiye 24 sayfa eklemek zorunda kaldık ve 154 sayfaya ulaştık.

#### Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

[firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)



Düzeltilme: Mart sayısında, 64. sayfadaki Turok yazısının yazarı yanlış girilmiştir; yazının sahibi "Ali Aksöz"dür.  
 Düzeltilme: Mart sayısında, 81. sayfadaki Plazma TV'nin model numarası yanlış girilmiştir; model numarası "42PFP5332/10"dur.  
 Düzeltilme, özür dileriz.

1 Bu aralar izlediğin ve herkese tavsiye edebileceğin bir film var mı?

2 Fenerbahçe'nin çeyrek finale kalması hakkında ne düşünüyorsun?

### Bize ulaşın

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

### Cem Şancı

1 Film dediğin bir kurgudur, inanma, Haliç'e iner bir sabah donanma, Sevdiğim bir kahramandır Bonanza, Seye vakit yok, geziyorum Handan'la.  
2 Futbol bir yaradır, yüreğimde kanar, Kanarya sevgim alev alev, yanar, Çeyrek final bir tava melemense, Fener o tavaya ekmeği banar.



### Furkan Faruk Akıncı

1 The Mist, Frank Darabont'un en iyi "Stephen King yönetmeni" olduğunu bir kez daha hatırlattı bana. The Mist'in ilk dakikaları biraz sabun köpüğü gibi olsa da kısa süre içinde alt metinlerle yüklü yoğun bir film olduğunu anlıyorsunuz. Finalde de cenneniz yere düşüyor zaten.  
2 "Ayaklar baş, başlar ayak oldu" diyorum sadece; Avrupa Fatih'i'nin renkleri değişti artık. Bir Aslansever olarak imrenerek takip ediyorum Fener'i. Helal olsun!



### Burak Akmenek

1 Olmaz mı? Ben üç ayda bir Love is All Around'u seyrederim. İzlediğim en iyi filmlerden biridir. Bu filmi her izlediğimde içimi bir mutluluk kaplar.  
2 "Umrum değil!" desem?! 22 adam bir topun peşinden koşar, eğlenir. Bir de üstüne -bitirdiğim onca okula rağmen- hayatım boyunca elde edemeyeceğim kadar para kazanır. Olacak iş değil!



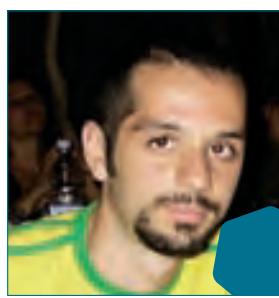
### Elif Akça

1 Beynim düşünmekten bitap düştüğü için uzun zamandır kendimi ucuz, eğlenceli ve boş Hollywood yapımlarına vermiştim. Ancak, Stranger Than Fiction isimli filmi izledikten sonra yine beyin çalıştırın, derin filmlere geri dönmem gerektini anladım; Stranger Than Fiction'ın herkese tavsiye ediyorum.  
2 Maçın stresini halen üzerinden atamadığım için ne düşündüğüm bilmiyorum. Tek bildiğim şey şu: Volkan çeyrek final maçlarında da topu direkt kalesine alırsa elimde bir pompalı tüfekle sahaya dalacağım.



### Tuna Şentuna

1 Elbette ki var: Namae ga taihen nagai no Nippon no eiga! Anime izlemekten ve yazı yazmaktan başka bir şeye zamanım kalıyor ki! Yine de Will Smith'in başrolde olduğu I Am Legend'i tavsiye edeceğim.  
2 Fenerbahçe, Beşiktaş, Liverpool, Milan, futbol, kale, top... Bu isimler bana o kadar yabancı ki... Fenerbahçe'nin çeyrek finale kalması beni, Macau'da yaşanan iç çatışmalardan daha fazla ilgilendirmiyor açıksa.



### Şefik -Askerde- Akkoç

Not: Askerde olan Şefik'in yerine soruları biz cevaplıyoruz.  
1 Askerde olmasına rağmen Şefik ara - sira internet kafeye gitmekte ve biz bu sırada onun film, oyun, MP3 download ettiginden şüpheleniyoruz. Bu yüzden izlediğimiz bütün filmleri yalayıp yutmuş olarak askerde dolabın boru hale getiriyor!  
2 Şefik'i asker ocağında en çok mutlu eden haber bu olsa gerek. Onu daha da mutlu edecek olan şeye Fenerbahçe'nin finale kalması olacaktır.



### LEVEL Ödülleri

#### Altın

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



#### Gümüş

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



#### Bronz

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



### LEVEL Damgaları



**İlk Defa ve Sadece LEVEL'da**  
Bu damga iki farklı anlam taşırlar: Birincisi, oyunun "ilk bakış"ının / "Inceleme"sinin / "tam çözümü"ünün 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 134. Sayı

#### PUAN

**8,5** *Pirates of the Burning Sea* > Yelken Çağı'ndaki Karayıpler'de geçen ve özgün bir PvP sistemine sahip olan bu MMORPG, geçen ayın en yüksek puanı kapan oyunu oldu.

**8,3** *Sins of a Solar Empire* > Sunduğu geniş oyun alanyla Tuna'nın başını döndüren Sins of a Solar Empire, son zamanlarda piyasaya çıkan iddialı strateji oyunlarından biri.

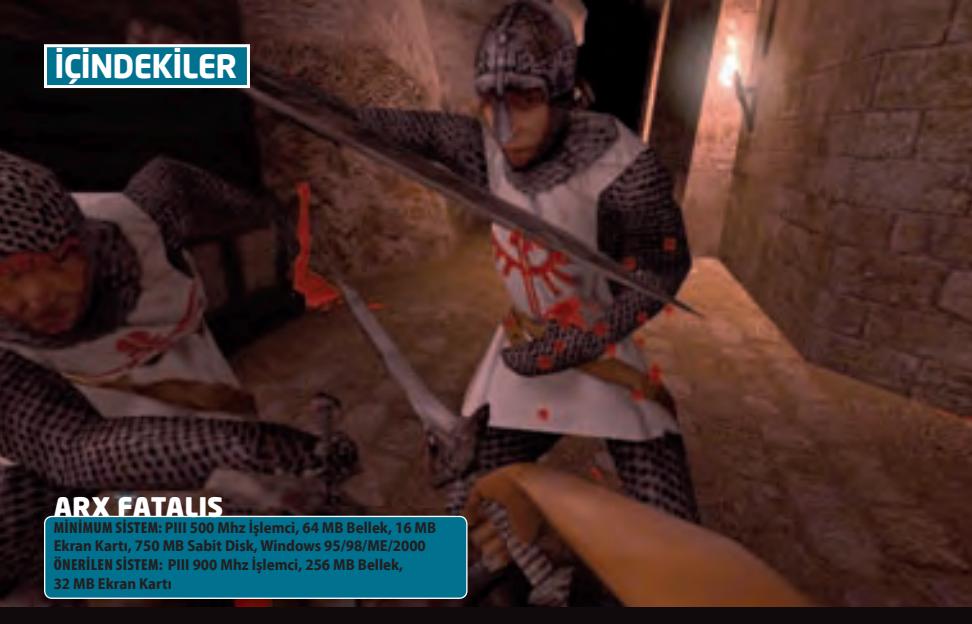
**8,3** *WipeOut: Pulse* > Gerek kaliteli grafikleri, gerekse rahat oynanış sistemi ile WipeOut: Pulse, PSP'ye bir kez daha aşık olmamızı sağladı.

**8,1** *Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition* > "Bam, güm" efektleriley araçları parçaladığımız Twisted Metal serisi, son oyunuyla PS2'lerimizi de şenlendirdi.

**8,1** *Lost Odyssey* > Japon RPG'leri arasındaki rekabeti alevlendiren Lost Odyssey, muhtemel grafikleriyle aklımızı başımızdan aldı.



dagi 25Yıl  
[dagi.com.tr](http://dagi.com.tr)

**ARX FATALIS**

**MINIMUM SİSTEM:** PIII 500 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekrان Kartı, 750 MB Sabit Disk, Windows 95/98/ME/2000  
**ÜNERİLEN SİSTEM:** PIII 900 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekrان Kartı

**ARX FATALIS**

TAM SÜRÜM | REHBER: 117

Fazla söyle gerek yok, 2002 yılına damgasını vurmuş ve detaylı RPG öğeleri ile bezenmiş olan Arx Fatalis'in tam sürümü, bu ay bizden sizlere hediye. Doya doya oynayın.  
(Oyunla ilgili her türlü bilgiyi Rehber bölümümüzde bulabilirsiniz.)

**CONDENMED 2:  
BLOODSHOT**

İNCELEME: 89

Sessiz sakin yaşamınıza devam ederken biraz gerilim, şiddet uygulamak ve birtakım cinayetler üzerinde araştırma yapıp kafa patlatmak isterseniz Condemned 2: Bloodshot siz bekliyor.

**ARCADE SALONU  
TAKINTILARI**

DOSYA: 50

O salonların tozunu yutmak için nelerden vazgeçmedik ki? Bir el daha oynayabilmek için cebimizdeki son harçlığını jeton almak için harcadık; ailemizden azar istemek pahasına da olsa koşa koşa o salonların yolunu tuttuk. Hepsini yaptıkt ve biliyoruz ki şimdilik, aynı şeyleri, yine yaparız.

**LEVEL DVD****DEMOLAR**

Astro Avenger 2  
Cradle of Persia  
CSI: Hard Evidence

Depths of Peril  
Galactic Command Echo Squad SE

Imperium Romanum

Journeys of the Dragon Rider

Lost Empire: Immortals

NFS ProStreet

Ricochet Infinity

Sam & Max 204: Chariots of the Dogs

Spaceforce Captains

Tale of a Hero

**BEDAVA OYUNLAR**

Air Shark 2

YENİ BİLGİLER  
YENİ GÖRÜNTÜLER

**GRAND THEFT AUTO IV**

İLK BAKIŞ: 12

Evet, çok az kaldı! GTAIV bu ayın sonunda piyasaya çıkmış olacak ve bir süredir soluklarını tutmuş olarak bekleyen bizler, sonunda rahat bir nefes alabileceğiz. Elimize ulaşan en taze bilgilere ve ekran görüntülerine yer verdığımız GTAIV "ilk bakış"ının sizleri daha fazla sabırsızlaşdıracağından eminiz.

**LEVEL 135**

3 Editörden

4 Editörün Gizli Hayatı

8 LEVEL LİĞİ

10 Tam Ekran

**İLK BAKIŞ**

12 Grand Theft Auto IV

14 Far Cry 2

16 The Path

18 Ninja Gaiden 2

20 Age of Conan: Hyborian Adventures

22 Just Cause 2

24 Soul Calibur IV

**FALLOUT 3**

YAKIN PLAN: 28 KAPAK KONUSU: 32

Hayır, yapamadık! Derginin artık son aşamasına geldiğimiz şu günlerde, Türkiye'de sadece bizim ulaşabildiğimiz çok özel Fallout 3 bilgilerini ve ekran görüntülerini, sizlere sunmak için hummalı bir çalışmaya giriştiğim. Sözü Elife bırakıyoruz; bize oyuna ilgili anlatacağı ve göstereceği çok şey var.

YENİ BİLGİLER  
YENİ GÖRÜNTÜLER

**COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3**

YAKIN PLAN: 46

Dile kolay; tam yedi yıl... Command & Conquer Red Alert 2: Yuri's Revenge'ten sonra tam yedi yıllık bir uykuya dalmış olan Red Alert serisi, bu nihayet derin uykusundan uyanyor ve pek çok alanda, büyük yeniliklerle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Bu yenilikler neler mi? Buyurun 46. sayfaya; Faruk siz bekliyor.

**VİDEOLAR**

Armored Core - For Answer [YÇ]

Baroque [YÇ]

Battlefield Heroes [YÇ]

Bourne Conspiracy [YÇ]

Champions Online [YÇ]

de Blob

Dead Space [YÇ]

Elefunk [YÇ]

Far Cry 2 [YÇ]

Gears of War 2 [YÇ]

God of War: Chains of Olympus [YÇ]

Legendary The Box [YÇ]

Lost: Via Domus [YÇ]

Mass Effect - Bring Down the Sky [YÇ]

Motorstorm 2 [YÇ]

MStar [YÇ]

Mushroom Men [YÇ]

NBA Ballers: Chosen One [YÇ]

Novastrike [YÇ]

Overlord - Raising Hell [YÇ]

Alien Arena 2008

Azteca

Battle for Wesnoth

Billy Bob

Onslaught

Tatris 2008

**EKSTRALAR**

LEVEL Okur Özel Sayısı (PDF Dergi)

Adventure Soul (PDF Dergi)

Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)

LEVEL (Wallpaper Paketi)

Alone in the Dark (Wallpaper Paketi)

Army of Two (Wallpaper Paketi)

Assassin's Creed

(Ekran Koruyucu ve Wallpaper Paketi)

FFVII: Crisis Core

Frontlines: Fuel of War (Wallpaper Paketi)

Gears of War 2 (Wallpaper Paketi)

GT5 Prologue (Wallpaper Paketi)

Lost: Via Domus (Wallpaper Paketi)

Turning Point: Fall of Liberty

(Wallpaper Paketi)

WH40K: Dawn of War - Soulstorm

(Wallpaper Paketi)

# VIDEO OYUNLARININ ALTERNATİF TARİHİ

## DOSYA: 92

Bugün, oyun dünyası ile ilgili bildiğiniz her şeyin aslında hiçbir zaman gerçekleşmediğini; ancak hayal ettiğiniz her şeyin aslında gerçek olduğunu düşünün. Ya da düşünmeyin ve dosya konumuzu okuyun.

- 26 Killzone 2
- 28 LEGO Indiana Jones
- 30 Fable 2

## YAKIN PLAN

- 32 Fallout 3
- 40 StarCraft II
- 46 Command & Conquer: Red Alert 3

## DOSYA KONUSU

- 50 Arcade Salon Takıntıları
- 92 Video Oyunlarının Alternatif Tarihi

## PC İNCELEME

- 54 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2
- 60 Lost: Via Domus
- 64 Turning Point: Fall of Liberty
- 66 Frontlines: Fuel of War
- 68 Hard to be a God
- 70 Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm
- 72 Assassin's Creed
- 74 Jack Keane
- 76 Stranger
- 77 Imperium Romanum

## 78 KONSOL USTASI



## LOST: VIA DOMUS

İNCELEME: 60 REHBER: 112 EKSTRA: DVD VİDEO: DVD

Bu sene dördüncü sezonu yayınlanan ve ilk bölümünden bu yana izleyiciler tarafından büyük ilgi gören Lost'un oyuncunun yapılacak açılandığında, dizinin hayranları epey heyecanlanmıştı. Lost: Via Domus sonunda piyasaya çıktı fakat fanatiklerini tatmin edecek özelliklerle mi çıktı? Bu sorunun cevabı 60. sayfada...



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

İNCELEME: 58 KAPAK KONUSU: 54

Geçtiğimiz Şubat ayında hayatını hiç sayarak teröristlerin bastığı bir kumarhaneye muhabir kılığında sızan ve bu azılı teröristleri etkisiz hale getirmek için olay mahalline gelen Team Rainbow komutanı ile söyleşi yapma fırsatı bulan Tuna Şentuna, Vegas'tan bildiriyor. Beklediğimiz an geldi! Evet, Tuna; söz yine sende!

## KONSOL İNCELEME

- 80 Condemned 2: Bloodshot
- 83 FIFA Street 3
- 84 Bully: Scholarship Edition
- 86 Army of Two
- 88 God of War: Chains of Olympus

## 90 KISA KISA

## 98 ONLINE

## 100 EKSTRA

## 102 DONANIM

## 109 TEKNİK SERVİS

## 110 HİLE

## 112 REHBER

## 120 OYUN ATÖLYESİ

## 122 YAPIM HİKAYESİ

## 123 KÜLTÜR SANAT

## 128 İŞGAL

## 132 HAYALET

## 134 KARA KUTU

## ASSASSIN'S CREED

İNCELEME: 22 EKSTRA: DVD

1191 yılında, Müslümanlar ile Hristiyanlar arasında, Kudüs şehrinin egenliği için baş gösteren mücadelenin yaşandığı bir dönemde geçen Assassin's Creed'in PC versiyonu, bakalım bizden kaç puan almış?

## 135 KAFA AYARI

## 140 ALTİGEN

## 147 POSTA

## 152 OFİSTE BU AY

## 153 SONRAKİ LEVEL

## 154 MÜEBBET MUHABBET



# STARCRAFT II

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 40 VİDEO: DVD

Gözlerimizi dört açmış; piyasaya çıkış tarihi belirlenmiş olan oyunları bekliyoruz, henüz çıkış tarihi belirlenmemiş olan oyunları bekliyoruz; yıllardır sürekli bir şeyleri bekliyoruz. Ama StarCraft II'yi beklerken hiç serüvenle bulunmuşyorum zira oyunu deneme şansına eristik ve artık, gerçekten boş beklememişimi biliyoruz.

- FlashGet v1.9.6
- Fraps v2.9.2
- Google Desktop v5.1.709.19590
- HyperSnap v6.12.02
- ICQ v6.0
- Kaspersky Internet Security v7.0.0.125
- Maxthon Browser v2.0.4.5799
- mIRC v6.3
- Motherboard Monitor v5.3.7.0
- Password Agent v2.5.1
- QuickTime v7.2
- RealPlayer v11
- Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15
- SUPER v2007.build.23
- System Mechanic Professional v7.1.12
- TeamSpeak 2 v2.0.32.60
- uTorrent v1.7.5
- WhereIsIt? v3.84
- Winamp v5.5
- Windows Live Messenger v8.1.0178.00
- WinRAR v3.7
- Xfire v1.83

## Project Alice [YÇ]

## Prototype [YÇ]

## Requiem: Bloodymare [YÇ]

## Soul Calibur IV [YÇ]

## Spellborn [YÇ]

## StarCraft II [YÇ]

## Street Fighter IV [YÇ]

## Syphon Filter: Combat Ops [YÇ]

## UEFA Euro 2008 [YÇ]

## Valkyrie of the Battlefield [YÇ]

## Viking: Battle for Asgard [YÇ]

## WipEout HD [YÇ]

## Yakuza 3 [YÇ]

## FİLM FRAGMANLARI

## Doomsday [YÇ]

## Get Smart [YÇ]

## Hellboy II [YÇ]

## Incredible Hulk [YÇ]

## Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull [YÇ]

## Iron Man [YÇ]

## Superhero Movie [YÇ]

## The Forbidden Kingdom [YÇ]

## The Happening [YÇ]

## YAMALAR

## Crysis v1.2

## Frontlines: Fuel of War v1.0.1 ve v1.0.1 HotFix

## Galactic Command Echo Squad SE v2.10.02

## SimCity Societies Patch 3

## Stranger v1.2

## The Witcher v1.2a

## Universe at War Patch 2

## Unreal Tournament III Patch 2

## SÜRÜCÜLER

## ATI v7.10

## 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 v163.71

## Ogg Vorbis v0.9.9.5

## QuickTime Alternative v1.67

## VobSub v2.23

## Xvid v1.1.3

## SERVİS

## ACDSee Photo Manager v10.0.219

## Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

## Adobe Reader v8.1.1

## AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503

## BenchEmAll v2.648

## BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0

## CCleaner v2.01.507

## Daemon Tools Lite

## DOSBox v0.72

# ALTINCI HAFTA

# BU AY: FIFA STREET 3

LEVEL Ligi'nin temposu her geçen hafta yükselmeye devam ediyor sevgili okurlar. Bu hafta için seçtiğimiz oyun olan Fifa Street 3 ile kah duvarlara tırmanıp rövaşatlar çektilik, kah çeşitli artistik hareketler yapıp Gamebreaker'ı aktif hale getirmek için ter döktük. Gamebreaker'ın aktif hale gelmesiyle de karşı kaleyi yerle bir eden, sert şutlar çektilik. Futbolla alakası olmadığını sandığımız Tuna Şentuna'nın, aslında nasıl bir futbol canavarı olduğunu ögrenik. İmajını tazeleyen ve kısacık saçlarıyla etrafına yürekleri akan güllüükler saçan Elif Akça'nın, cazibesini rakiplerinin üzerinde nasıl bir silah olarak kullandığını izledik.

**Turnvaya** gitmeden önce, **turnvaya katılması** halinde diğer yarışmacıların hiçbir şansının kalmayacağını bildiğinden dolayı, tekliflerimizi tekrar tekrar geri çeviren ve dergimizin futbol gurusu olarak ün salmış olan Fırat Akyıldız'ı saygıyla selamlıyoruz ve hepimize "LEVEL Lİgi'nın altını hashtasına has geldiniz!" diyorum.

## OYUNCULAR



ELIE

Altıncı hafta karşılaşmalarının yapılacak günü, ofisin kapılarından yepyeni imaj ile giren ve güzelliği ile koridordaki insanların birer birer bayılmasına neden olan Elif Akça, etrafını saran basın mensuplarına verdiği demete "İmajımı, bugün, burada düzenlenecek olan LEVEL Ligi'ndeki rakiplerimi saf dışı bırakmak için değiştirmedim. Ayrıca, sizi yemek için bu türdeki şikeleri ihtiyac yok" sözlerini sarf etti. Biz de inandık: hhh!



TUNA

Aşlında bu ay İstanbul'a, yakından ilgilediği capoeira dövüş sanatını icra etmek üzere gelen fakat "LEVEL Ligi için geldim; gelmişken de capoeira'ya da katılacağım" açıklamasını yapan Tuna Şentuna kişişi, Fırat tarafından ofiste öyle bir ablukaya alındı ki hiçbir kere kırıdayamadı. Önune bir masa dolusu yazı ve tashih yığın Fırat'ın gazabına uğrayan Tuna, ofise tıkılmaktan dolayı üzerinde oluşan stresten dolayı, çareyi arası ofiste capoeira yapmakta buldu.



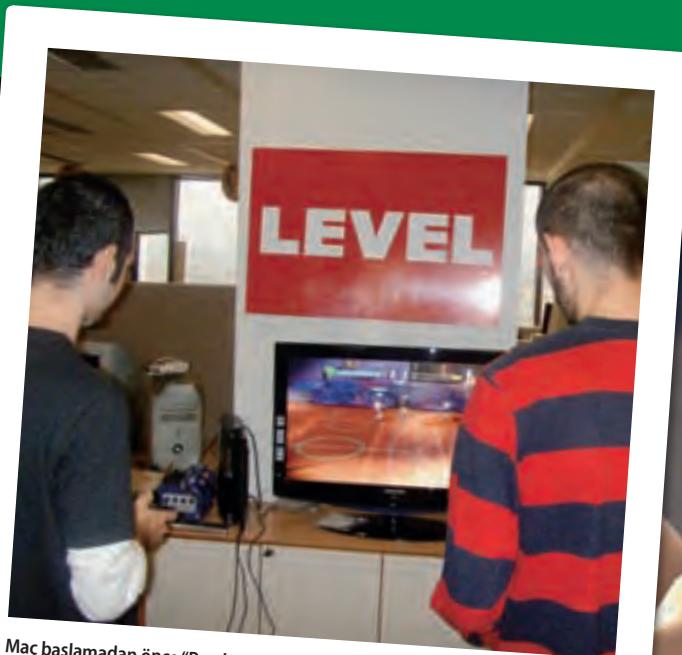
EBCAN

Bu haftaki karşılaşmanın Fifa Street 3 olduğunu duyar duymaz, 85 numaralı tişörtümü üzerime geçirip soluğu ofiste aldım fakat gelin görün ki bir süredir işten, güçten ve yaklaştan sınavlara çalışmaktan başımı kaldırımadığım için vakit ayıramadığım arkadaşımın -haklı- sözü dokundurmalarına hedef oldum. Neyse ki durum onlara açıkladığında bana hak verdiklerini düşünüyorum. A dostlar, ben ister misim işleri hâlini etmeyi hâbiül



EAPLIK

Son zamanlarda sürekli olarak Ankara'ya gidip gelen, kat ettiği onca yol sonrasında da dergiye yorgun argın geleceğini sandığımız ama her defasında bizi şaşır吐 sanki "yenilmenmiş" olarak karşımıza çıkan Faruk, Tuna'nın capoeira figürleri sergilemesini fırsat bilerek topu kaptığı gibi ofis çalışanlarının şaşkınlıkları arasında bin bir çeşit artistik hareket yaptı. Hepimiz futbolu capoeira'dan daha çok sevdigimiz için Tuna, Faruk'un gölgesinde kaldı.



Maç başlamadan önce "Ben bu oyunu hiç bilmiyorum; zaten futbol oyunlarından nefret ediyorum!" sözleriyle galibiyetin çantada keklik olduğunu düşünmemeye yol açan Tuna, beni maç sırasında öyle bir ezdi ki sayın seyirciler, maça şonra elimi ayağımı koyacak yer bulmadım açıklçası. 3 - 1'lik bir skorla beni rathan bir şekilde yenen ve adını finale yazdırınan Tuna, maçın ardından aynı soyadı gibi "şen bir Tuna"ydı. Ama sen dur Tuna, ben capoeira kursuna yazılıp seni bir köşede kışkırmaz mıymış? Ah ah...

**SAÇLARINI KİSACIK KESTİREN ELİF, TAZELEDİĞİ İMAJİ  
İLE RAKİPLERİNİN AKILLARINI BAŞLARINDAN ALDI**



İmajını tazeleyen ve bu haliyle hepimizin aklını başından alan Elif'in cazibe-sinden, maç sırasında yan yana geldiği Faruk'un da etkilenmemesi imkansızdı elbette. Yüz ifadesinden de nasıl bir durumda olduğunu anlayabileceğiniz Faruk ilk başta, bu oyunu henüz ilk kez oynayan ve neredeyse tuşları bile bilmediği karşısında yenik duruma düşse de daha sonra toparlanarak sahayı ona dar etti. Topu ayagından açmayarak bin bir çeşit hareket sergileyen Faruk, Gamebreaker'ı aktif hale getirerek peş peşe attığı gollerle maçı 3 - 2 kazanmayı bildi.

## FARUK İLE TUNA'NIN KARŞI KARŞIYA GELDİĞİ FİNAL MÜCADELESİ HAFTAYA DAMGASINI VURDU



Oldukça çekişmeli anların yaşandığı ve her iki rakibin de gayet ciddi bir ifadeyle elinden geleni ortaya koyduğu final karşılaşmasının galibi, son düdük çalanada belli olmadı. Maç süresinin son 15 saniyesine girildiğinde 2 - 2 olan skor, Tuna'nın Gamebreaker'ını açıp Faruk'un kaleşine yüklenmesiyle 3 - 2'ye geldi. Tam "Son skor bu" diye düşünürmeye başlamıştık ki maçın bitimine beş saniye kala Faruk bir sürpriz yaptı ve maçı uzatan golü atarak durumu yine eşitledi. Golü bulanın maçın galibi olacağı uzatma anlarında Tuna, aksın aksın üzerine gelen Faruk'u daha fazla engelleyemedi ve maçı 4 - 3 kaybetti. Böylelikle Faruk, haftanın şampiyonu oldu.

### GÜNÜN GALİBİ

**FARUK DE ROBERTO**

**10 PUAN**

Beşinci hafta İstanbul'da bulunmadığı için LEVEL Ligi'ne katılmayan ve haftayı puansız kapatılan Faruk, lige bir döndü pir döndü. Tuna ile çktığı final maçının ardından kameralara, alınından süzülen boncuk boncuk ter damarını silerken yakalanan Faruk'un büyüğü, galibiyeti ne kadar hak ettiğinin en büyük kanıtıydı.



Cazibe ile bir süreliğine etkisi altına aldığı Faruk'un daha sonra kendisine gemiciliği asılmasının ardından elenilen ve benimle üçüncü / dördüncülik mücadelede için karşılaşan Elif'le maçı bir ümitle başladım. Her ne kadar ilk başlarda maçı almak için mücadele etmeye çalışıysam da daha sonraki dakikalarda maç üzerindeki kontrolümü kaybettim ve maçı 2 - 1 kaybederek Elif'in haftayı üçüncü, benim ise sonuncu bitirmeme sebebiyet verdim. Ama pişman değilim? Hayır! Bir daha oynayalım Elif!

### PUAN DURUMU

İŞİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	6	45
ERCAN	5	35
FIRAT	0	28
FARUK	10	27
TUNA	8+5	21
ŞEFİK :(	0	17
DEHA	0	13
BURAK	0	10
MURAT	0	10
MAHMUT	0	5
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

### LEVEL PAFLİĞİ

Bu ayki oyunumuz, hepimizin bildiği, keyifli ama bir o kadar da can acıcı oyunlardan biri olan el kizartmacayıdı. İlk turda, LEVEL Ligi'nde beni mağlup eden Tuna ile karşılaştım fakat bu oyunda da Tuna'ya karşı üstünlik sağlayamayarak arenadan üzüntüyle ayrıldım. (Ühül) Ardından gözler, ikinci tur mücadeleinde karşı karşıya gelen Elif ve Faruk'a çevrildi ve Faruk'un maç sırasında, Elif'in ona fırlattığı keskin bakışları savutmak için gözlerini kapattığı gözlemlendi. Elif'i yenen Faruk, LEVEL Ligi'nde olduğu gibi finale kaldı. Finalde, oyuna başlayan taraf Faruk oldu. Faruk'un ilk yaptığı atak başarılı olsa da ikinci denemesinde çuvallandı. Bir türlü toparlanamayan Faruk, Tuna'ya şampiyonluğu hediye etti adeta.



# MAFIA 2

YAPIM 2K Czech (Illusion Softworks)

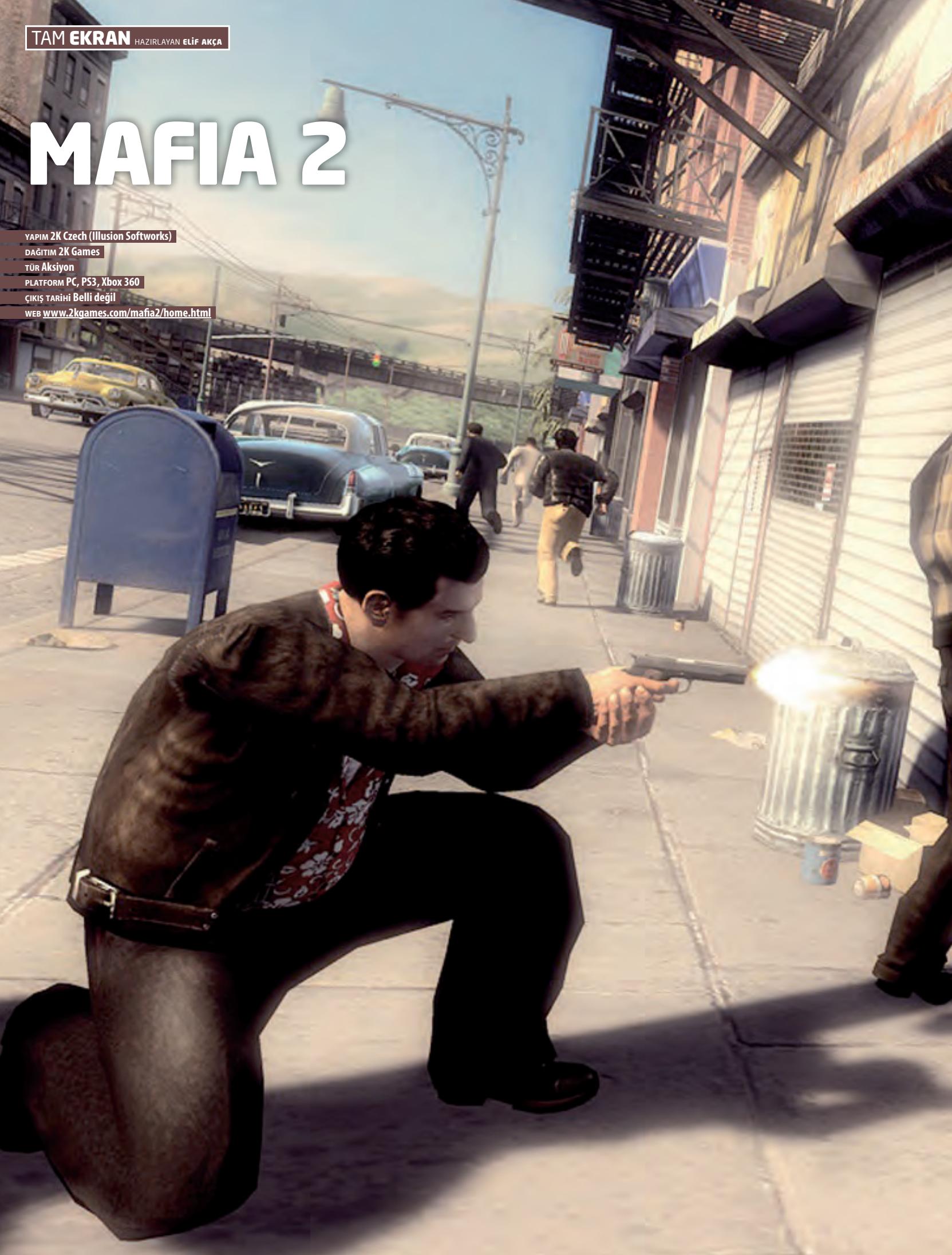
DAĞITIM 2K Games

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB [www.2kgames.com/mafia2/home.html](http://www.2kgames.com/mafia2/home.html)





Aralık ayında, "Haberler" bölümümüzde yer verdığımız ve Godfather'ı aratmayacak bir senaryo ile karşımıza çıkacağını belirttiğimiz Mafia 2'nin yeni görüntüleri yayınlandı ancak bu görüntülerle birlikte maalesef herhangi bir ekstra bilgi sunulmadı. Sanıyoruz ki 2K Games, oyunu gizemli kılmak adına bu yolu tercih ediyor ancak fazla nazın aşık usandırdığını 2K Games'e hatırlatmak istiyoruz.



**YAPIM** Rockstar North  
**DAĞITIM** Rockstar Games  
**TÜR** Aksiyon  
**PLATFORM** Xbox 360, PS3  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 29 Nisan 2008  
**WEB** [rockstargames.com/IV/](http://rockstargames.com/IV/)

BALKANLARDAN ESEN KALİTE RÜZGARLARI

# Grand Theft Auto IV

İnsanoğlunun üzerinde büyük etki bırakan eserler ya da akımlar, akılda kalıcı sembollere sahiptir ve verdikleri mesajlar basit ama güçlü maddelere indirgenmemiştir. Oyun dünyasında klasikleşmiş oyunlar da aynı özelliklere sahip. Kurtarılmayı bekleyen bir prenses, kocaman mantarlar, ağızını açıp kapayan sarı bir yuvarlak, ayak basıldıgında kırılan ve parçaları koca koca kazıkların üzerine düşen platformlar... Bunların bize çarşıtırdıkları oyunların hepsi, oyun dünyasının temel taşlarını oluşturuyor ve bu taşlardan biri olan GTA serisi de klasikler gibi aklımıza kazınmış olan sembollere sahip: Araba, şiddet ve özgürlük!

Piyasaya çıkışmasına yaklaşık bir ay kalmışken, GTAIV ile ilgili en son bilgiler elimize ulaştı ve bu bilgileri sizle paylaşmak bizim görevimiz. Ancak öncelikle, GTAIV ismi ile ilk defa karşılaşan, piyasadan uzak kalmış olan oyunseverler için oyunun senaryosuna kısaca değinelim. Doğu Avrupa'dan Amerika'ya gelen Niko Bellic'i canlandıracıız oyun boyunca. Ülkesinde binbir türlü pis işe bulaşmış olan Niko, bir gün kuzeni Roman'ın Amerika'da "Amerikan Rüyası" yaşadığını düşündüğü Liberty City'ye göç eder ancak kuzeni, düşündüğü gibi bir "rüya" içinde değildir. 15 yıldır LC'de ikamet eden Roman'ın durumu kendi durumundan da beterdir. Borçlarla boğuşan Roman, kuzenini

biraz da kendisini kurtarması için LC'ye gelmeye ikna etmiştir. Bu noktadan sonrası tahmin edebiliyorsunuzdur zaten; suç dünyasında yerin dibinden, en yüksek mevkiye yükselme çabalaları...

Şimdi yeni bilgilere geçebiliriz.

**Devir teknoloji devri>** New York şehrinin akıl almaz derecede detaylı bir şekilde oyuna yansıtıldığını daha önceki GTAIV İlk Bakış'larımızda belirtmiştık. New York sakinlerinin bu detaya yakışır bir biçimde, gerçekçi ve tamamıyla yaşayan NPC'ler olduğunu da belirtelim o halde. Artık kavga ederken yanımızdan zombi gibi yürüyen kuklalar yerine her hareketinize tepki veren; bir arabayı çalmak için yaptığımız en ufak hamleyi fark edip gerçek bir şehirde yaşadığınızı hissettiirem NPC'lerden söz ediyoruz. Bununla birlikte kavgalar sırasında da karşınızdaki karakterden gerçekçi refleksler görebilmek için kullanılan Euphoria motorunu unutmayalım. Ayrıca, oyunda kullanılan bir diğer motor olan RAGE ile de "animasyon gibi durmayan" animasyonlarla karşılaşacaksınız. Oldukça gerçekçi efektlerle patlayan arabalar; elinizdeki

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Multiplayer modları
- ✖ Devasa ve yaşayan bir şehir
- ✖ Oynanış sistemindeki büyük yenilikler

## KARANLIK TARAF

- ✖ PC versiyonu hakkında herhangi bir haberin yayımlanması

shotgun ile kanlar içinde biraktığınız bir otomobil sahibinin kafasının kornanın üzerine düşüşü; yumruk attığınız camların kırılı; aracınızla son hızda giderken yaptığınız kazada ön camdan dışarı fırlayısınız... Bu sahnelerin hepsi film vari, kaliteli animasyonlar sayesinde oyuna sıkı sıkıya bağlanmanızı sağlayacak.

Bu kadar işlevli iki motordan yüksek verim alabilemek için dövüş sisteminin de





## NEW YORK'TAN LIBERTY CITY'YE



### ALGONQUIN

Gerçek hayatı Manahattan'ın yansımaları olan semtte daha çok gökdelenlerle karşılaşacağız. Ayrıca, Central Park ve Times Meydanı gibi ünlü mekanlarda da dolaşabileceğiz.

### BROKER

Brooklyn'ın biraz değiştirilmiş hali.

### DUKES

Gerçek hayatı New York'un en büyük semti olan Queens'in biraz alay edilerek yansıtıldığı semt olan Dukes'ta bol bol ziyaret edeceğimiz bir Irish bardan, beysbol stadı yarımına kadar birçok mekan olacak.

### BOHAN

Bronx'un oyundaki bu versiyonuna da yine hip hop kültürü ve suç hakim.

### ALDERNEY

New Jersey'i yansıtacak olan Alderney, bir endüstri semti olacak.

geliştirilmesi gerekiyordu doğal olarak. Niko'nun hareketleri eski GTA oyunlarının kahramanlarındaki gibi üç - beş hareketle sınırlı değil. Ağır ve hafif yumrukları, tekmesi, kontra atakları (rakibinizin uyugunsuz bölgelerine tekmelemek gömmek gibi) ve bloğuya Niko, kafasını kızdırırlara

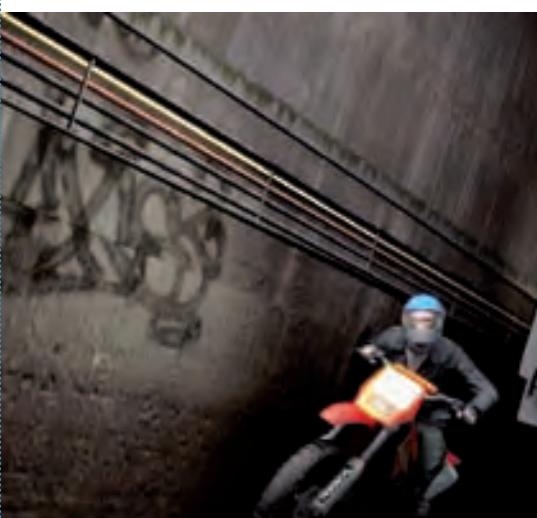


ağızlarının payını verecek. Niko hincini alırken duyacağımız kemik seslerinin önceki GTA oyunlarına göre çok daha gerçekçi olacağını da ekleyelim.

Serinin diğer oyunlarından aşina olduğumuz cep telefonu Niko'nun da hayatının önemli bir parçası olacak. Cep telefonunun yanında Niko, bilgisayar da kullanabilecek. Bu iki teknolojik cihaz sayesinde görevler alacak, bir araç içinde değilken radyo dinleyecek, taksi çağıracak, iş bulacak ve hatta polis bile çağıracak. "Polis mi çağıracak?" diye sormayın, politik davranışımız gereken bölümler de olacak oyunda.

Cep telefonunun oyundaki işlevleri bunlarla sınırlı değil. Yıllardır doğru düzgün bir multiplayer moduna sahip olamamış GTA serisi bu sefer bomba gibi multiplayer modları geliyor. Niko'nun cep telefonu ile bağlanacağınız online sisteme en fazla 16 kişiyle, tam 15 tane birbirinden eğlenceli multiplayer modun tadını çıkartabileceksiniz. Bu modların isimleri ise şöyle: Hangmans NOOSE, Car Jack City, Bomb da Base, Bomb da Base II, Mafia Work, Team Mafia Work, Deathmatch, Team Deathmatch, Turf War, Cops N Crooks, Race, GTA Race, Deal Breaker, Free Mode ve Car Jack City. Bir modda "hırsız polisçilik" oynarken, birinde arabalarınıza binip ve silahlarınızı kuşanıp "ölümçül" yarışlara girebilecek, bir diğerinde ise bir arkadaşınızı yanınızda alarak peşinizi SWAT ajanlarından kaçacaksınız.

**Yeni, yepyeni....>** GTAIV'ün oynanış sistemindeki bir diğer yenilik de siper alma hareketi. Niko, tipki Gears of War ve Uncharted Drake'ın Fortune oyunlarının karakterleri gibi uygun objeleri siper alabilecek. Üstelik, bu oyundarda mevcut olmayan -ancak Army of Two'da var olan- Blindfire özelliği ile siper aldığınız sırada kafanızı çıkarmadan düşmanlarınıza ateş edebileceksiniz. Normal nişan almak istediğinizde, önceki oyundaki gibi hedef kilitleme özelliği mevcut olacak ve üstelik, hedefi kilitledikten sonra düşmanınızın farklı bölgelerine hedefi kilitleme imkanınız olacak. Ayrıca, GTA San Andreas'ta başımıza bela olan, araç içindeyken kullandığınız nişan alma sistemi de GTAIV'te geliştirilmiş bir şekilde karşımıza çıkacak. Kısacası, aracınızı kullanırken eskisine göre çok daha esnek ve rahat bir şekilde silahınızı kullanabileceksiniz.



"Araçlar" demişken hemen ekleyelim: GTAIV ile seri çok daha gerçekçi bir araç kontrol sistemine sahip olacak. Kontrol sistemi, araçların türü ve modeline göre büyük değişiklikler gösterecek. Doğal olarak sarhoşken de araç kullanımı normale göre farklı olacak. (Evet, Niko sarhoş olabilecek.) İstedigimiz yere ulaşmamız için -yasalara aykırı olmayan- takip edebileceğiniz en kestirme yolu gösteren bir GPS sistemi de oyuncunun yeniliklerinden bir tanesidir.

**Rüzgardan hortuma>** Özellikle, radyoları ile her zaman büyük beğeni toplamış ve soundtrack'leri ile dillere destan olmuş GTA serisi, GTAIV ile de bu alandaki başarısını devam ettiriyor. Oyunun müziklerinin yanı sıra seslendirmelerinin de çok iyi olduğunu söyleyebiliriz. CJ'in yerine gelin Niko şirin bir Rus aksıyla konuşuyor İngilizce'yi. (Eurovision'dan hatırlayacağınız Ruslana da oyundan seslendirmeye ekinde.)

Özetle, tüm güzel özellikleri ile GTAIV firtına gibi geliyor. Muhtemelen, siz bu yazıyı okurken yepen bir trailer piyasaya çıkmış olacak. EGB

**Sağlam yeniliklerle, 29 Nisan'da piyasaya çıkmaya hazırlanan GTAIV, "oyun" kavramına yeni bir boyut getirecek gibi görünüyor.**



YAPIM Ubisoft Montreal

DÄĞITIM Ubisoft

TÜR FPS

PLATFORM PC, Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'İN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ

WEB [farcry.ubisoft.com](http://farcry.ubisoft.com)**PALMIYE AĞAÇLARI VE KUMSALLAR ARTIK GERİDE KALDI**

# Far Cry 2

**H**atırlayacağınız üzere; Crytek ile yaşanan ayrılıktan sonra, Far Cry'in isim hakları Ubisoft'ta kalmıştı. EA ofislerinden -özellikle de muhasebe departmanından- sevinç nidaları yükselirken, Ubisoft sessiz sedasız Far Cry 2'yi duyurmuş ve "ilk oyunun başarısını yinelemek istiyoruz" şeklinde mütevazı bir açıklama yapmıştır. Hepimizin gözleri, daha ilk ekran görüntüsüyle oyun dünyamızda bomba etkisi yaratan Crysis'e çevrilmişken, Crytek'ten yoksun olan bir Far Cry'in ölü doğaçığından nerdede emindik. Elimizde somut bir bilgi olmamasına karşın pekçoğumuz; oyunun en iyi ihtimalle vasatın üzerinde olacağını ancak bir başarı elde edemeyeceğini öngörüyoruk.

Biz oyuncular, peşin hükümler vermek konusunda fazla acele davranabiliyoruz. Sizin de hak vereceğiniz üzere; Ubisoft Montreal, günümüzün başarılı oyun stüdyolarından biri. Splinter Cell, Prince of Persia üçlemesi gibi serileri oyun dünyasına kazandırmış olan Kanada'lı dostlarımız, Far Cry isminin hakkını vermek için takdire şayan bir çaba içindeler. Biz de -elimizdeki yeni bilgilerin işliğinde- Far Cry 2'nin oldukça heyecan verici bir oyun olacağını söyleyebiliyoruz.

**Okyanus'a veda...>** Far Cry 2'de ilk dikkatinizi çeken olası şey; tropik adamızın geride kalmış olması. Artık vahşi Afrika savanlarındayız. Oyunun başlarında sıtmaya yakalanacak olmamız

da bu nedenledir. Far Cry konseptinden çıkarılan tek şey sahil ve palmiyeler değil elbette ki. Far Cry 2'de, ne agresif mutantlar, ne de istilacı uzaylılar ile karşılaşacaksınız; yalnızca kendi çıkarlarına göre hareket eden, sizin gibi etten ve kemikten olan paralı askerlere karşı mücadele edeceksiniz. Yapımçı Louis Pierre Pharand, bu tercihin ardında yatan nedenleri söyle açıklıyor: "Yaptığımız araştırmalar; Far Cry'da yer alan ve planlı bir biçimde hareket ederek paralı asker üslerine saldırılan ilk bölgelerin büyük ilgi gördüğünü gösterdi. Pek çok kullanıcısı, Trigenler'in (ilk oyundaki mutantır) oyuna girmesi ve hikayenin fantastik bir hal alması ile oyunun atmosferinin bir nebzede olsa dağınığını düşünüyor. Biz de buna katılıyoruz." Haliye, Far Cry 2'de herhangi bir fantezi veya bilim kurgu ögesine yer verilmiyor. İşte tam bu noktada, Far Cry 2'den beklenilerimiz artmaya başlıyor.

Far Cry 2'nin oynanış sistemine ve diğer özelliklerine degenmeden önce, iç savaş yüzünden yıkılmanın eşiğinde olan bir Afrika ülkesinde ne aradığımızı anlatmak istiyorum. Far Cry 2'deki olayların, ilk oyundaki olaylarla herhangi bir bağlantısı yok; ilk

oyunda yönettiğimiz Jack Carver'dan da haber yok. Onun yerine, "paralı askerlik" mesleğini icra eden bir karakteri yöneteceğiz. Gittiğimiz ülkedeki karmaşanın baş sorumlusu, savaş halinde olan iki büyük fraksiyonu silah temin eden, "The Jackal" lakaplı bir silah tüccarı. The Jackal'ı ortadan kaldırılmak üzere çıktığımız yolculukta ilk işimiz sıtmaya yakalanmak oluyor. Otel odamızda ateşler içinde yatarken, The Jackal bizi öldürmeyeceğini söylüyor ve işler kötüye giderse kendimizi öldürmemiz için bize bir silah bırakıyor. Ancak biz pes etmeyecek ve ayaklanıp The Jackal'ın peşine düşeceğiz. Yataktan kalktıktan sonra bir seçim yapmamız gerekecek: Oyundaki iki büyük fraksiyondan biri için çalışabilecek veya çift taraflı oynayarak kendi çıkarlarımızı ön planda tutabileceğiz. Pharand, oyuncuya sağlanacak olan özgürlüğü tasvir ederken söyle

**SITMA FAKTORÜ**

Aynı adı taşıyan parazitin sebep olduğu sıtmaya, anofel cinsi sıvırıncıkların sokması ile bulaşır. Afrika'da her 100 çocuktan 10'unun ölüm sebebi sıtmaya, oyunuda yakamızı bırakmayacak. Far Cry 2'deki kurgusal Afrika ülkesine ayak bastığımız anda sıtmaya yakalanıyoruz. Ateşli nöbetlerle başlayan sıtmaya, tedavi edilmesi ölümle yol açıyor. Başka bir deyişle; sağlığımız gittikçe azalıyor. Bu yüzden oyun boyunca ilaçlara ihtiyacımız olacak. İlaçları almak içinsse doktorlar ve ilaç satıcıları gibi sivillerle muhatap olmamız gerekecek. Eğer sivillerle iyi geçinmezseniz ömrünüz hatır sayılır bir ölçüde kısalacak.





## FAR CRY FILMİ



Evet, Far Cry'ın da filmi yapılıyor ancak fazla heveslenmeyecek; yönetmen koltuğunda Uwe Boll oturuyor. Bu cümle, Far Cry'in film adına tüm beklenenlerini yok etmemişse Uwe Boll'u tanımıyoruz sunum demektir. Fotoğrafta görmekte olduğunuz bu sevimli adam; House of the Dead, Alone in the Dark, Blood Rayne, Dungeon Siege gibi nice oyunun vasat filmlerini çekmiş kuyumetli bir zattr. Til Schweiger'i "Jack Carver" rolünde izleyeceğimiz Far Cry'ın internete düşen fragmanı da Boll'un "takipçileri"ni şaşırtmayacak şekilde kötü görünüyor.

diyor: "Geçerleşecek olan olaylar, bu olaylara karışan karakterler ve olayların gerçekleşeceği mekanlar, oyuncunun yapacağı seçimle bağlı olarak değişkenlik gösterecek. Aynı şekilde, oyuncunun dramatik anlatımı da bu seçimlere göre şekillenecektir."

**Afrika'yı keşfetmek...>** Far Cry 2, bize Afrika'da devasa bir oyun alanının ortasına bırakacak. Kendinizi 50 kilometrekarelik vahşi bir dünyada bulacaksınız ve oyunda siz engelleyecek olan herhangi bir "görünmez duvar" yer almayacak. Yapımcılar, oyuncunun kendisini kısıtlamış gibi hissetmemesi için

## AYDINLIK TARAF

- ☛ Devasa bir dünya
- ☛ Sunulan özgürlük
- ☛ Yapay zeka sistemi
- ☛ Etkileyici grafikler
- ☛ Gerçek düşmanlar

## KARANLIK TARAF

- ✖ Crysis'le karşılaşırılarak yıpratılma olasılığı



büyük çaba harcıyorlar. Öyle ki dilersek fraksiyonlardan birinin liderini dahi öldürmeliyiz. (Bu pek kolay olmayacağı haliyle.) Ve lideri öldürdüğümüz zaman ikinci yetkili başa geçecek.

Ubisoft Montreal, yaratığı devasa dünyanın gerçekçi ve canlı görünümesi için de çaba harcıyor. Takdir edersiniz ki çölde tek başına yürümek yeterince eğlenceli bir fikir değil. Bu yüzden Far Cry 2'nin dünyası capcanlı. "Canlılık"tan kastımız, savanların ortasında hareketsiz duran veya iki nokta arasında amaçsızca volta atan NPC'ler değil; hem vahşi doğadaki hayvanlar, hem de paralı asker ve siviller zaman döngüsünde paralel olan hayatlara sahip olacak. Hayvanlar, güneşin en kızın olduğu öğle saatlerinde pineklerken, sabahları aktif olacak ve bu eylemlerin çoğunu planlanmış bir şekilde değil; rastgele bir şekilde gerçekleştirilecek. Üslerde yaşayan askerler ise 7/24 hazır kota beklemek yerine geceleri uykuya çekilecekler. Bu sırada üsse nöbetçiler göz - kulak olacak. Dolayısıyla, zamanı hesaba katarak farklı stratejiler geliştirmemiz gerektirecek. Yani ezbere hareket edemeyecek, gözlem ve plan yapmak zorunda kalacağız.

Evet, biliyorum; hiçbir yapımcı "Oyundaki NPC'ler biraz geri zekalı; lütfen idare edin" şeklinde bir açıklama yapmaz ancak Far Cry 2'nin oyun için videolarına bakılırsa gerçekten iyi bir AI sistemi ile karşı karşıya kalacağız. İşte demo'dan bir kesit: Sizi görünce ürküp kaçan bir hayvan sürüsü, düşmanlarınızı alarma geçiriyor ve bir çatışma çıkarıyor. Çatışma başlar başlamaz herkes siperlere yöneliyor. Açık bir alanda bulunan askerlerden birine nişan alıp onu yaraladığımızda ise herkes farklı bir tarafa doğru kaçıyor. Ancak içlerinden biri, yaralı arkadaşını bir siperde doğru sürüklemeye çalışıyor. Biz bir araca atlayıp kaçarken onlar da ilk buldukları araca atlıyor ve önlüğümüzü kesmeye çalışıyorlar. Bu sırada bir meslektaşımız, -eğer yakınlarında olduğunuza haberi varsa- bizi gelip kurtarabiliyor.

Far Cry 2'de tam 30 farklı silah hizmetimize sunulacak. Her silah bazi avantajlara / dezavantajlara sahip olacak elbette ki. Ama en önemlisi, kullanacağımız silahlardan zamanla aşınarak tutuluk ve sapma yapabilecek. Diğer yandan lav silahımızla bitkileri yakarak düşmanlarla aramızda alevden bir duvar çekebileceğiz. Vurulduğumuzda ise Far Cry 2'nin sağlık sistemi devreye girecek; hafif sıyrıklar kendiliğinden iyileşecəkken, ağır yaraları ilk yardımırla iyileştirileceğiz. İşin ilginç yanı, ilk yardım sürecinin ara videolarla desteklenecek olması. Bazen bir biçakla, bacağımıza saplanan bir kurşunu çıkartacağız. Bazen de kerpeten benzeri bir cisimle, vücudumuza saplanan yabancı cisimleri...

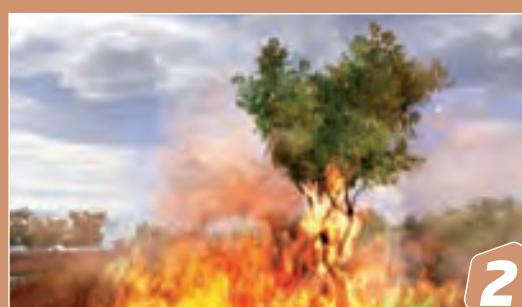
**Dünya Motoru**> Far Cry 2'ye hayat veren Dunia Engine, "procedural data" ismi verilen bir teknoloji içeriyor. Bu veri işleme sistemi, yazılımın, belirli koşullarda belirli ortamları otomatik olarak hesaplayarak yaratmasını sağlıyor. Far Cry 2 dünyasını etkileyici kılacak olan unsur da bu sistem. Örneğin, hazır kodlara bağlı kalmaksızın gökyüzündeki bulutlar rastgele bir biçimde hareket edecek, yağmur yağacak veya rüzgar çıkacak. Dunia Engine, kaplamlar ve işık oyunları ile de nefesimizi kesecek. Nesnelerin hareketleri ise gerçek zamanlı olarak hesaplanacak.

Far Cry 2, tasarım konusunda da oldukça iddialı. Afrika'nın "misafir sevmez" doğası, yıkık - dökük barakalar, küçük yerleşkeler, büyük yerleşim birimleri oldukça gerçekçi ve canlı görünecek.

## DUNIA ENGINE



1



2



3



4

Far Cry 2'nin grafik motoru olan Dunia'nın gücünü kanıtlayan bir örnek; bir ağacı yanıp yok oluşu aşama sunuluyor.

Öte yandan, Far Cry 2'nin, Crysis'in tersine bir "sistem dostu" olacağını öngörebiliriz. Yapımcıların söylediklerine göre, hızlı bir tek çekirdekli işlemci ile güçlü bir DX9 ekran kartı, Dunia'nın sunduğu güzelliklerin hemen hemen tamamını görmemize yetecek. Elbette ki DX10 destekli gücü bir sistem, monitörünüzü yansıtacak olanları değiştirecektir. Konsol sahipleri ise her zaman olduğu gibi bu konuda herhangi bir sorun yaşamayacaklar.

**Çok yakında...>** Tasarımcı Patrick Redding, Far Cry 2'yi yaratırken Apocalypse Now'dan ilham aldıklarını itiraf ediyor ve devam ediyor: "Bir insan ne kadar uygar olursa olsun, o insanı cehennemin kiyısına götürdügünüzde kendisini görecektir; hepimiz vahşiyiz ve isyan çıkarmaya yalnızca iki hafta kadar uzağız".

**İlk başta çok fazla dikkat çekmeyen Far Cry 2, zamanla heyecan verici bir FPS oyununa dönüştü. Hatta belki de Crysis'ten dahi daha iyi bir oyunla karşılaşabiliriz.**



**YAPIM** Tale of Tales  
**DAĞITIM** Belli değil  
**TÜR** Korku / Adventure  
**PLATFORM** PC  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 2009'un başı  
**WEB** [www.tale-of-tales.com/ThePath](http://www.tale-of-tales.com/ThePath)

KİM KORKAR HAIN KURTTAN?

## The Path



**“**Bu yiyecekleri büyükannene götür kızım. Aman yoldan sapayım deme; yoksa seni kötü kurt kapar!” Çocuk bu! Saf bir merakla ormanın derinliklerine girebilir, kurtla konuşup onun kötü niyetinin farkına varmayı bilir, sağa - sola bakınmaktan vakti kaybedebilir; yani kucası, “çocukluk” yapabilir. Kırmızı Başlıklı Kız’da verilmek istenen, “Annenin sözünden dışarı çıkmazsan başına kötü bir şey gelmez; her zaman büyüğünün sözünü dinlemelisin” mesajı çoğu çocuk alıgilayıp uygulayamamıştır. Nasıl uygulasın ki? Adı üzerinde; çocuk bu!

The Path adlı korku / adventure da çok iyi bildiğimiz bir masalı, bilmemişimiz yönleriyle bize yeniden sunacak. Bunu yaparken de masalındaki kuralları çiğnenmenin, hayatı kalmak ve görevleri başarıyla yerine getirmek için izlenmesi gereken tek yol olduğunu gösterecek. Bir dakika... Bu işte bir gariplik var. Yani annemizin sözünü dinlemeyecek miyiz? Cevap: Kesinlikle dinlemeyeceğiz! Oyunun temelini annemizin bize verdiği öğütlerin tamamıyla dışına çıkmak oluşturacak. Eğer onun öğütlerini dinleyip uslu bir çocuk gibi büyükannemize ulaşırıksa bu, oyunda başarısız olduğumuz anlamına gelecek. Oyunun tek kuralı olacak: Kurallara uymamak.

**Ormanda bir gariplik var** > Oyundaki bölümleri bitirebilmek için Kırmızı Başlıklı Kız’ın Kurt ile bir şekilde iletişime geçmesi gerekecek ve Kurt karakteri her bölümde farklı bir tiple karşımıza çıkacak. Kırmızı Başlıklı Kız’ımızın oyun boyunca rastlayacağı objelerle etkileşime girmesi için eşyanın üzerine tıklamamıza gerek kalmayacak zira karakterimiz objenin yanına geldiğinde ne yapacağına kendisi karar verecek. Kırmızı Başlıklı Kız’ın yön tuşlarıyla hareket ettireceğiz ve inventory olarak kullanacağımız sepete ulaşmak için “Escape” tuşunu kullanacağız. Ormanda etkileşime gireceğimiz objeler ve onlarla ilgili her türlü bilgi bu sepetin içine kaydedolacak. Yolculuk boyunca, eşyaları bulmak ve onlara etkileşime girmek oyunun gidişatında ve hatta büyükannemizin evindeki eşyalar üzerinde değişime yol açabilecek.

Özetlemek gerekirse karanlık havası, yenilikçi oynanış sistemi ve tabuları ykan senaryosu ile The Path, adventure türüne yeni bir soluk getirecek gibi duruyor. **EN**

**Gerek buram buram sanat kokan görselliğiyle, gerekse masalların karanlık taraflarını ön plana çıkarma-şıyla oyun dünyasında fark yaratmayı hedefleyen bir yapım.**

# YALANCI ÇOBAN

**Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!**



**“Dedim sana postalan tabanına bi’ pençe lazım diye. Oyun da patlak, postal da...”**

Yorgun ve bitkin oyuncularız biz; ucu buçağı olmayan bu hayat kavgasının içinde, belki de tek eğlencemiz olan “oyunlarımızı” bekleyip duruyoruz. Peki, çıkışını aylarca oturup bekledikten sonra paketini heyecan içinde açtığımız oyunumuz “patladığında” kendimizi nasıl hissediyoruz? Evet, kız / erkek arkadaşı tarafından aldatılmış romantik bir sevgili gibi... İşte, şimdi intikam zamanıdır...

### Varan 1: Turok

**Ne dediler?** “Turok, en sonunda hak ettiği oynanışa ve görselliğe kavuşacak. Senaryosu ve konu anlatımı ile ön plana çıkacak olan oyun, interaktivite konusunda FPS türüne yeni bakış açları kazandıracak. Hem dinozorların, hem de askerlerin yapay zekaları size büyük sürprizler yaşatacak şekilde geliştirildi. Bu nedenle, oyun boyunca kendinizi diken içinde hissedebileceğiniz, Adrenalin banyosuna hazırlıklı olun!”

**Ne oldu?** Ey, Buena Vista! Turok gibi bir efsaneyi düşügü yerden bir türülü kaldıramadın. Harika bir oyun yapabilecekken kısa vadeli, ucuz he-sapların pesine düştün ve bir çuval inciri berbat ettin. Yarattığın bu büyük hayal kırıklığının karşısında “Sağlık olsun” bile diyemiyoruz. Çünkü tüm söylemlerinde “Bu kez olacak galiba” umuduunu aşıladın bize. Ya sen Propaganda Games? Sana diyecek hiçbir lafımız yok. Sakın oyunlarını “ucuz aksiyon filmi” havasından çıkarma, oldu mu? Tamam mı? Haydi, geçmiş olsun!

### Varan 2: Conflict: Denied Ops

**Ne dediler?** “FPS türünün taze bir nefese çok ihtiyacı olduğunu düşündük. Bu nedenle bilineni uygulamaktansa yepenyi bir yola gitmemi tercih etti. FPS oyunlarına, karakter işlenisi ve bu işlenisin oynanışa yedirilmesi konusunda büyük yenilikler kazandıracıız.”

**Ne oldu?** Taze nefes? “Taze nefes” bu denli kötü kokmaz ama değil mi? İnanılmaz bir reklam kampanyası ile duyurulan Denied Ops, bize hayal kırıklığının en büyüğünü yaşıtaraçık adını tarihe naylon harflerle yazdırdı.

### Varan 3: Lost: Via Domus

**Ne dediler?** “Via Domus, dizide açık kalan bazı noktaları kapatacak ve adventure oyunlarına yeni bir soluk getirecek.”

**Ne oldu?** Dizinin açık kalan noktalardan daha açık olan bir nokta varsa, o da kapanmayan ağzımız oldu. “Hem etinden, hem sütlünden” düsturu sunonu kadar benimseneyen Ubisoft Montral, resmen lisansını aldığı markaya sırtını yaslayıp geri kalan her şeyi boş vermiş.

### Varacık 1: The Dog Island

**Ne dediler?** “Evinizin neşesi olan köpekler, Wii’nizin içinden sizleri selamlıyorlar.” **Ne olacak?** Artık Tamagotchi’nin konsol versiyonu haline gelmeye başlayan Wii ve DS, Nintendogs’un tutmasından sonra “evcil hayvan” temali bir başka oyunla daha parsayı toplamaya hazırlanıyor. Ne diyelim; sektör usandırsın!

### Varacık 2: History Channel: Battle for the Pacific

**Ne dediler?** “Tarih öğrenmek hiç bu kadar eğlenceli olmamıştı.”

**Ne olacak?** Konsolda strateji? Hem de PlayStation 2’de? Gerçekten çok eğlenceli (!) olacağa benzeyen. Yahu, işiniz gücünüz yok mu sizin?

### Varacık 3: Bunnyz

**Ne dediler?** “Avucunuzun içindeki tavşanlar!”

**Ne olacak?** Yakında kaplumbağa, solucan ya da koala simülasyonlarıyla karşılaşırısanız sakın şâşırmayın. Ha bu arada, DS’te tavşan beslemek isteyen var mı? Lütfen bu “Ali Baba’nın Çiftliği”ne birileri “Dur” desin artık!

**Yorgun oyuncuları daha da yormayınız**  
**sayın oyun firmaları. Biliyoruz ki**  
**ağınız torba değil ama biraz daha**  
**makul sallayın bir zahmet.**

TÜRKİYE'NİN İNTERNETİ  
TTNET, KABLOSUZ İNTERNET  
SERVİS AĞINI DAHA DA  
GENİŞLETİYOR.

SEN  
NEREDE  
İNTERNET  
ORADA

ŞİMDİ  
TTNET ADSL  
ABONELERİNE  
ÜCRETSİZ!



TTNET WIFI İLE RESTORAN, KAFE, HAVAALANI, ÜNİVERSİTE, OTEL, ALIŞVERİŞ MERKEZİ, KONFERANS MERKEZİ, MARINA, FUAR ALANI GİBİ YERLERDE, TAŞINABİLİR BİLGİSAYAR YA DA WI-Fİ UYUMLU CEP TELEFONUyla İNTERNETE BAĞLANABİLİRSİNİZ. DİLERSENİZ GÜNLÜK, HAFTALIK YA DA AYLIK TTNET WIFI KARTLARINDAN BİRİNİ SATIN ALARAK, DİLERSENİZ TTNET WIFI SİTESİ ÜZERİNDEN KREDİ KARTINIZLA ÖDEME YAPARAK KABLOSUZ İNTERNET KEYFİNİ YAŞAMAYA HEMEN BAŞLAYIN. UNUTMAYIN, TTNET WIFI İLE SİZE HER YER İNTERNET.



444 0 375  
[www.ttnet.net.tr](http://www.ttnet.net.tr)

TTNet WiFi kablosuz internet hizmeti 31 Mayıs 2008'e kadar TTNet ADSL abonelerine ücretsizdir. TTNet WiFi servis noktalarındaki erişim hizmeti TTNet WiFi altyapı olanakları ile sınırlıdır.





**YAPIM** Tecmo/Microsoft  
**DAGITIM** Team Ninja  
**TÜR** Aksiyon  
**PLATFORM** Xbox 360  
**ÇIKIS TARİHİ** Haziran 2008  
**WEB** [www.xbox.com/en-US/games/n/ninjagaiden2/](http://www.xbox.com/en-US/games/n/ninjagaiden2/)

HAYABUSA'NIN 20. YAŞ GÜNÜNÜ XBOX 360'TA KUTLUYORUZ

# Ninja Gaiden 2

**N**inja Gaiden, bundan tam 20 yıl önce bir arcade oyunu olarak piyasaya çıkmıştı. 20 yıl içerisinde gerek ana senaryoyu devam ettiren, gerekse de seriden bağımsız hikayelere sahip olan çok sayıda Ninja Gaiden oyunu piyasaya sürüldü. Bu süreç boyunca büyük bir hayran kitlesi edinen Ninja Gaiden, yeni nesil konsollara da el atarak oyun dünyasında kalıcı izler bırakmayı planlıyor. Oldukça eski bir

## RYU HAYABUSA

Ryu, Hayabusa okulundan mezun olduktan sonra Ryu Hayabusa olarak anılmaya başlar. Babası Ken Hayabusa gibi o da Hayabusa klanının bir üyesidir. Annesi hakkında hiçbir Ninja Gaiden oyununda bilgi olmaması, sır annesine odaklanabı ilecek potansiyel bir Ninja Gaiden oyuncunun habercisidir.

Okulda öğrendiği bütün tekniklerde ustalaşmış olan Ryu Hayabusa, bu özelliğiyle "Süper Ninja" olarak da tanınır. Ryu Hayabusa, Ninja Gaiden oyunları dışında, Dead or Alive adlı oyunda da oynanabilir karakterler arasındadır.



geçmişe sahip olan Ninja Gaiden serisi, Xbox 360'ta gövde gösterisi yapmaya hazırlanıyor.

20 yıl içerisinde pek yaşılmamış gibi görünen ana karakterim Ryu Hayabusa, artık daha deneyimli bir ninja. Oyunun ana karakteri değişmiyor olsa da oynanış sisteminde bir takım yeniliklerle karşımıza çıkacak yeni Ninja Gaiden. Bu bağlamda Ninja Gaiden'in oyun dünyasının evrimini gözlelemek için ideal bir seri olduğunu düşünüyorum.

Ryu Hayabusa bu kez, klanının intikamını almak ve insanoğlunun yok olmasını önlemek için başroldeki yerini alacak. Bunları başarmak için Tokyo'dan Newyork'a, oradan da "Netherworld"e uzanan zorlu bir yolculuk bizi bekliyor olacak. Bu yolculuk sırasında, düşmanlara karşı kullanabileceğimiz, önceki oyunlara göre çok daha fazla sayıda silah ve daha çeşitli dövüş tekniklerine sahip olacağım. Tabii ki oyunda bu avantajlara sahip olan tek ninja Ryu olmayacak. Düşmanlarımız da önceki Ninja Gaiden oyunlarına göre epey gelişmiş bir şekilde bize kafa tutacak.

Silahların çeşitlenmesi oyunun esnekliğini oldukça artırılacak. Kahramanımız, karşısındaki düşmanın özelliklerine göre yakın dövüş silahlarını ya da mesafeli dövüşlerde uzun mesafe silahlarını ve çeşitli dövüş tekniklerini kullanabilecek. Ayrıca Ryu, sahip olduğu



tüm silahları özel combo'larla ölümçül bir şekilde kullanabilecek. Ona yapılan saldırılarda ise özel ninja tekniklerini kullanarak kolayca sıyrılıp düşmanlara -hızla- tekrar saldırmayı da mümkün kılmaktır. Özellikle bu teknikler, savunmadan ibaret değil elbette ki. Yine bu tekniklere dahil olan çeşitli büyütüleri kullanarak etraftaki düşmanlara saldırma fırsatı vermeden hızlı bir şekilde onların işlerini bitirebileceğiz.

Ryu düşmanlarını öldürürken artık daha etkileyici "bitirici" hareketlere sahip olacak. Her farklı silahlarda farklı bitirici hareketler yapabileceğiz. Bu hareketleri kullanarak düşmanlarınızın ölümünü daha kısa sürede garantiyelebilirsiniz. Kisacası,





## NINJA GAIDEN'IN GEÇMİŞİ

Oyun dünyasında kendine özel bir yer edinmiş Ninja Gaiden, ilk versiyonlarında Beat'em Up tarzı bir oynanış sahipti. İlk olarak 1988'de Arcade makinelerinde boy gösterdi. Ninja Gaiden'in devam oyunları ise NES, SNES, SEGA için çıkmaya devam etti. Bu devam oyunlarının senaryoları çoğunuyla birbirinden bağımsızdı. Ryu, zaman içinde en çok sömürülen oyun karakterlerinden biri haline geldi. Ninja Gaiden'in günümüzde popülerlik kazanmasını sağlayan Ninja Gaiden oyunu ise 2004 yılında, Xbox için çıkan oyundu. Aynı oyun, 2007 yılında çeşitli yeniliklerle beraber PS3'e uyarlanarak büyük yankı uyandırdı. Amiga için çıkan ilk Ninja Gaiden oyununun adı Shadow Warriors'tı ancak ikinci oyun çıktıktı zaman, bu oyuna da Ninja Gaiden 2 olarak isimlendirilmiştir. Son olarak, yakın bir gelecekte Nintendo DS ve PSP için de birer Ninja Gaiden oyununun piyasaya sürülmesini belirtelim.

Ryu'nun düşmanları serinin bu oyununda da sopaya doymayacaklar.

### Keramet kuru temizlemecide>

Ninja Gaiden 2'nin görsel özelliklerinden bahsetmeden hemen önce elime geçen bir bilgiyi aktarmak istiyorum. Ryu'nun bütün maceralarını inatla aynı ninja kıyafetiyle tamamlamasının nedenini az önce bir arkadaşımdan gelen mail ile öğrenmiş bulunuyorum. Evet, Ryu maalesef obsesifmiş sayın okurlar. Bu "bug"ı keşfeden

### AYDINLIK TARAF

- ☛ Etkileyici grafikler
- ☛ Silah ve dövüş teknigi çeşitliliği

### KARANLIK TARAF

- ✖ Yalnızca Xbox 360 için çıkacak olması

oyuncu arkadaşı, Ryu'nun dolabında aynı kıyafetten binlerce adet bulunduğu illetti. Neyse ki Ryu'nun kostümü her zaman aynı olsa da oyuncun ilk çıkışından bu yana grafikler akıl almad derecede gelişti. Ninja Gaiden, 256 renk paletini kullanarak o zamanlarda yaratıldığı etkiye, şimdi Xbox 360'a yaratacak. Karakter animasyonları, mekanlar ve dövüşler detaylar, geliştirici firma tarafından yayınlanan oyun içi videoda gayet başarılı görünüyor. Grafiklerin gelişimi ile birlikte Ryu'nun hareket özgürlüğünün artması, oynanış sistemindeki esnekliği artıran en büyük etken.

**Önümüzdeki günlerde...>** Haziran ayında çıkacağı duyurulan "yeni nesil" Ninja Gaiden 2, biz oyuncuları oldukça memnun edeceğe benziyor. Akıcı grafikleri, esnek oynanışı ile Ninja Gaiden 2 tüm oyun severlerin iştahını kabartacak kadar iyi görünüyor. Simdilik yapabileceğimiz ise beklemek ve daha önce çıktıktı olan Ninja Gaiden oyunlarını tekrar oynamak. Özellikle Ninja Gaiden Sigma şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi yeni nesil aksiyon oyunlarından biri. ☺

**Kaliteli grafikleri ile bizi mest edecek olan Ninja Gaiden 2, oyungeverlere Xbox 360 aldırtacak kadar iyi bir oyun olacak gibi gözüüyor.**



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Kaleyi tam karşısında alırsınız. Bacağınızı tüm gücünüzle topa vurmak üzere kaldırırsınız. Kalecinin topa yönelmiş olan endişeli gözlerine son bir bakış atarsınız; tüm seyirciler heyecanla ayakta kalkar ve bacağınızda toplanmış olan o ilahi gücü ayağınız akitarak topa vurursunuz.

Top, önce kalenin sol iç direğine çarpar; ardından, karşı direğin dışına doğru yönelir. Bir anda üşürsünüz; seyircilerin ve sizin elleriniz aynı anda başınızın üzerinde keneşen. Ve korkulan olur: Top dışa doğru falso alarak auto çıkar. "Hayat" dediğimiz şey, tam da topun bu iki direğin arasında geçtiği zaman kadar sürüyor asında. Ve içinde topa vuranın yaşadığı tüm hisleri barındırıyor: Umut, umutsuzluk, hayaller, hayal kırıklıkları, heyecan... Ama emin olun ki her zaman için o şutu çektiğinize deðiyor; top direğe çarpıp dışarı çıksa bile...

Oldukça yorucu olan hayat maratonunun içinde, zaman zaman kendinize örnek alacaðınız birini arayabilirsiniz. Size, topa nasıl vurulacağını gösterebilecek birini... Top dışarı çıktıktan sonra topu rakipten tekrar almak için gereken motivasyonu nereden alabileceðinizi anlatacak birini... Bu kişi hayatın her kösesinden çababilir karşınıza; okulda bir öğretmen, iş yerinde yol gösteren bir patron, izlediðiniz filmde bir kahraman, bir müzisyen, bir yazar ya da bir ressam olarak... Ve elbette ki bir oyun kahramanı olarak da bulabilirsiniz rol modelinizi: asla pes etmeyen Solid Snake, soðukkanlı Captain Price ya da aşk mıknatısı Larry... Benim asıl gelmek istedığım nokta ise bir oyunda hikayenin odaklanacağı kahramanın oyuncuya ne şekilde anlatılacağı... Bir kahramanı grafiklerin mükemmelî ile, müthiş gerçekçi bir fizik motoruyla ya da muhteşem bir oynanış sistemiyle anlatamazsınız. Bir kahramanı, oyuncuya anlatılmak için o kahramana bir geçmiş hazırlamak, o karakteri bu geçmiş ile yoðurmak, ses tonunu onun görmüş geçirmişliğine göre ayarlamak gibi yüzlerce unsuru göz önünde bulundurmak gereklidir. Karakteri detaylandırmak için oyuncunun senaryosunun tutarlı ve akıcı bir şekilde temellenmesi gereklidir. Ana kahraman, yan karakterler ve rafine senaryo, onları bütünlüyor ses ve müzikler ile süslenmek zorundadır. Ancak maalesef, oyuncularının ve donanım üreticilerinin hırsları yüzünden tüm bu unsurlar geri plana atılmış durumda. Oyunlar artık tamamen teknik özellikler ile ön plana çıkarılmaya çalışılıyor. Bu nedenle "kahramansız" oyuncular oynar olduðu artuk; bizi etkileyebilecek, ilham verecek, yapımcıların ufku açacak kahramanlardan yoksun yavan oyular sürüþüyor öðümüze. Bizi oyuna baðlayacak en önemli unsuruñ "kahraman" olduğunu unutuyorlar. Peki, oyuncularına topa vurmasını tekrar kim öðretecek?

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr

## LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Yüzünde yılların yorgunuðu, sesinde yillardır bırakmadığı sigaraların ve görmüş - geçirmişliğin ağırlığı ve silah tutuşunda profesyonelligin her ayrıntısını barındıran gerçek bir kahraman o. Oynanına ilham veren, oyunun sürükleyici olmasını sağlayan ve devam eden seri boyunca karakterindeki tutarlılığını asla kaybetmeyen Solid Snake'ı biz oyuncularla tanıttıðı için Hideo Kojima'ya teşekkür ediyorum.

**YAPIM** Funcem  
**DAGITIM** Funcem  
**TÜR** MMORPG  
**PLATFORM** PC, Xbox 360  
**ÇIKIS TARİHİ** Mayıs 2008  
**WEB** www.ageofconan.com

NEMEDYA. SHEM. BEKLE BİZİ: GELİYORUZ!

# Age of Conan: Hyborian Adventures

Fırat bana Age of Conan'ı yazmamı söylediğinde, Conan okuyarak büyümüş bir adam olduğumu biliyor muydu, emin değilim. Conan'ın benim için en çekici yanı "gerçekçi" bir kahraman olmasıydı. Evet, kendisi zamanının en büyük savaşçıydı ama o da zaman zaman düşmanları tarafından yakalıyor, iğnecé görüyor, korkuyor, sarhoş oluyor, bar dövüşlerine giriyor ve aşkı içi saçma sapan şeyler yapıyordu. Tüm bunları yaşarken kullanabileceğim özel güçleri yoktu yüzük. Güçlüdü ancak en güçlü adam değildi; hırsızı ama hırsızların en beceriklisı değildi. Ayrıca, büyütürcülerden nefret ediyordu çünkü kılıçının karşısındaki en büyük rakip dürüstçe savaşmayan büyütürcülerdi.

**Ben Conan olacağım** Conan'ın bir MMORPG'sinin çıkışını duyunca gözüm dönmüştü. Merakla beklediğim Age of Conan: Hyborian Adventures hakkında neredeysen her haber kirintisini okudum; oyunun forumlarını takip ettim. Bu takip sürecinde, oyunun Beta aşamasında çuvalladığını öğrenmiştim. Çıkış tarihinin ertelenmesini en büyük sebebi bu olsa gerek. Ama siz bu satırları okuduğunuz sırada ben çoktan oyunun ön siparişini vermiş, gelmesini bekliyor olacağım. Gelelim oyunla ilgili elimdeki bilgilere... Her ne kadar bir MMORPG olsa da AoC: HA tatminkar bir offline moda sahip olacak. Oyunun ilk 20 bölüm boyunca oyunu öğreneceğiniz bölge de kalacaksınız. Kole gemisinden kaçmış olan, sıradan bir karakter olarak başlayacağınız oyunda en fazla 80. level'e kadar yükselibileceksiniz. Ayrıca, "80 level boyunca köle sınıfından bir karaktere mi sahip olacağınız?" gibi endişelere de kapılmayın zira siz oyunda başarılar

kazandıkça karakterinizin mensubu olduğu sınıf değişecek. Oyunun, oldukça detaylı bir karakter yaratma menüsü olacağı için Funcem hiçbir karakterin bir diğerine benzemeyeceği ni iddia ettigini de belirtiyem.

AoC: HA'nın senaryosunun, orijinal çizgi romana sadık kalınarak hazırlanması beni sevindiren detaylardan biri. Orijinal senaryonun dejenere olmasına için oyundaki 800 görevin hiçbiri bana "Git, 20 tane tavşan öldür, getir" demeyecek. Beş senedir yapım aşamasında olan oyunda bol seçenekli diyaloglar mevcut olacak; doğru seçenekleri seçtiğiniz takdirde bazı görevlerde, amacımıza daha kolay yollar dan ulaşabileceğiz.

**Kolay ve gerçek** Oyunun dövüş sistemi evlere şenlik; Conan karşısındaki düşmanlara mouse ya da daha önce oynadığınız oyunlardaki klasik tuşlar yerine Q, 1, 2, 3 ve E tuşları ile saldıracak. Düşmanlar üç farklı noktadan vurulabilecek. Mouse'un imlecini bu noktalara üzerine getirdiğinizde bu bölgelerin zırh durumunu öğrenebilecek ve dövüş şeklinizi buna göre şekillendirebileceksiniz. Ancak, siz rakibinize saldırırken o da saldırının hedeflenenliği noktaya göre savunmasını değiştirecek fakat bu sırada diğer saldırı noktalarından açıklar verecek. Siz de çeşitli combo'larda bu açıkları değerlendirmeye çalışacaksınız. Dövüş sisteminde uygulanabilecek stratejik takikler de epey çeşitli olacak. Örneğin, öňünüzde bulunan grup arkadaşınızı birer kalkan olarak kullanabileceksiniz.

Üç farklı bölgede savunma yapabilme özelliğini, zırhınızın savunma ağırlığını değiştirek PvP'de de kullanabileceksiniz. Diğer taraftan, siz düşmanlarınızla kipaşırken arkanızdaki

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni nesil dövüş sistemi
- ✓ Oyuncu şehirleri
- ✓ Conan'ın dünyası

## KARANLIK TARAF

- ✗ Dövüş sistemi çuvallayabilir
- ✗ Büyük savaşlarda ping sorunu olabilir
- ✗ Kale korumak yarı zamanlı bir iş halini alabilir

iyileştirici karakterler siz "durarak" iyileştiremeyecek. İyileştirme büyüğü V şeklinde, yani konik bir şekilde çalışacak. Bu durum da iyileştiricileri, en çok oyuncuya tek seferde iyileştirebilecekleri doğru açıya tutturma zorlayacak.

Her karakter "sneaking" yani görünmeden sizme özelliğini kullanabilecek. Savaşlarda etki edecek bir başka önemli unsurla ise binekler olacak; savaş atı, deve, mamut ve gergedan (Yapımcılar bu özelliğe oyun'a 300 isimli filmlen esinlenerek eklemiştir.) gibi farklı binekleri kontrol edeceksiniz. Binekleri kontrol ederken yapabileceğiniz yüksek seviyedeki hız, rakibinize veya kale duvarlarına zarar verebilmenizi sağlayacak. Aynı zamanda, binek üzerindeki saldırı yeteneklerini de kullanabileceksiniz. En sonunda, bir oyunda binek üzerinde savaşabilmenin keyfine varacağımız için gerçekten çok mutluyum.

**Burası İstanbul** AoC: HA'nın oyun severlere sunacağı en büyük yenilik, oyuncuların kendi kalelerini yapıp savunma için NPC kiralayabileceğini. Oyuncular aynı zamanda kalelerin içlerine kendi üretim birimlerini koymak kaleyi yöneten lonca sahiplerine satılacak ileri seviye eşyaları üretebilecekler. Tabii ki bu kaleler, diğer oyuncular ve NPC'ler tarafından kuşatma altına alınabilecek fakat paniğe gerek yok; kalede savunma görevindeki askerlerin yerden epeyce yüksekte olmaları, onlara menzil ve savunma avantajı sağlayacak. Bu yüzden düşmanların kuşatma silahlarıyla saldırmasını gerçekleştirmesi gerekecek. Bir kale en çok 150 oyuncuya barındırılacak. Kale yapmak için gerekli olan malzemeleri ise etrafı bulabileceksiniz; bu malzemelerin toplanma süreci, oyunda



## CONAN KİMDİR?

Tamamıyla Robert E. Howard'ın hayal ürünü olan Conan, ilk olarak 1932 yılında bir çizgi romanda hayat buldu.

Conan, Kimmeryalı bir demir ustasının oğlu olarak savaş alanında doğmuştur. 15 yaşında bir akına katılmış ve ilk kez adam öldürmüştür. Daha sonra kendini yollara atıp maceradan maceraya koşmuştur. Bir hırsız, kıraklı asker, haydut derken korsan olmuştur. 40'lı yaşlarında, döneminin en büyük krallığı olan Aquilonia'nın tahtına bileğinin gücüne çıkmıştır. Hayat boyuna "sırtnı dura verdiği" hiçbir savaşı kaybetmemiştir. Hayat tecrübesi arttıkça, doğal bir lider olduğunu kanıtlamış ve büyük ordulara komuta etmiştir. Romanlar'da Conan, "Koyu saçlı, 1.88 boyunda, yaklaşık 95 kiloluk, geniş bir göğüs kafesine ve omuzlara sahip olan fakat aynı zamanda bir panter kadar çevik ve güçlü olan bir adam" olarak tanımlanır. Tüm bu fiziksel yeteneklerine karşın Conan, her zaman aklını kullanarak hareket eder. Tabii ki zaman zaman alkole veya kadınlara olan düşkünlüğü yüzünden başına belaya girdiği de olmuştur. Conan aslında tam bir anti-kahramandır. Mükemmel ve iyiliksever bir insan değildir; hep çikarıcıdır. Fakat barbar kanuları bağılı kalarak yolşalarını daima kollar. Hatta bir macerasında, bir türlü yenişemediği bir düşmanıyla dost olup onu ölümüne savunduğu ve onunla hayat boyu arkadaş kaldığı konu edilmişti.

PvP'nin en çok yaşanacağı anlar olacak çünkü herkes bu malzemelerin peşinde koşturuyor olacak.

Oyundaki kuşatmaavaşlarının "ping canavarı" olacağının kesin. Daha önce Shadowbane'de denenen bu sistem, düşük bağlantı sahiplerinin oyunu hiçbir şekilde oynamamalarına sebep olmuştu. Tabii ki o zamandan bu zamana kadar internet altyapısı çok gelişti. Ama yine de 300 oyuncunun aynı ekranada olmasının sorun yaratacağı kesin.

Gelin biraz da grup savaşlarına bakalım: Grup savaşlarında çeşitli formasyonlar oluşturabileceksiniz. Böylelikle tüm takım, kaderini ve savaş yeteneklerini, tek bir oyuncunun yanı "komutanın" ellerine teslim edecek. Formasyon kurmak grubu çeşitli saldırı ve savunma avantajları sağlayacak. Özellikle, kalabalık NPC gruplarına karşı formasyon kurmak işinizi çok kolaylaştırılacak. Buna karşılık düşmanlarınız, onları uzaktan avlamana ya da onları üzerinden çekip kalablığın içinden ayıklayarak öldürmenize seyirci kalmayacak. İçlerinden birine saldırlırsanız hepsi birden üstünüze gelecek. Ayrıca, çeşitli gruplar için yaptığınız görevlere göre sizi sevebilecekler veya gördükleri yerde girtlkılmaya kalkacaklar. Tüm bu bilgilerin üzerine Age of Conan'ın kesinlikle kanlı bir oyun olacağını söyleyebiliriz; ekranınızdan kan lekesi ve çeşitli öldürme animasyonları hiç eksik olmayacak. Oyunda bir parça erotizmin bulunacağını da ekleyeyim. Oyunun yaş seviyesi ise "17 yaş ve üzeri" olarak belirlenmiş.

Son olarak, oyunda gece - gündüz döngüsünün bulunacağını ve bazı görevleri sadece geceleri yapabileceğimizi söylememiyim. NPC'ler oldukları yerde öylece durmak yerine, günlük işlerini yapacak ve sosyal hayatlarına devam edecek. Örneğin, muhafizalar gündüz devriye gezecek, akşam bara gidip sarhoş olacak, sonra da evlerine gidip uyuyacak.

PC'nin yanında Xbox 360 için de hazırlanan bu oyunda ilgili gelelim en önemli soruya: Age of Conan: Hyborian Adventures bir World of Warcraft olabilecek mi? İşte bu soruya, oyunu görünce hep beraber cevaplayacağız. ☺

**Oldukça sağlam olan senaryo altyapısı, "bir sonraki nesil" olarak tanımlanan dövüş sistemi ve birçok yeniliği ile Age of Conan, WoW'un tahtına oturabilecek mi? Neden olmasın?**

## YOLDAKİLER

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

### PC

#### NİSAN

Dream Pinball 3D	Aksiyon	Belli değil
Europa Universalis: Rome	Strateji	Paradox Interactive
Napoleon's Campaigns	Strateji	Ageod
Ship Simulator 2008 Add-On: New Horizons	Simülasyon	VSTEP
The Settlers VI: Rise of an Empire - The Eastern Realm	Strateji	BlueByte
Turok	FPS	Aspyr Media
UEFA Euro 2008	Spor	EA

#### MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Aksiyon	Capcom
Mass Effect	RPG	BioWare
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
SimCity Societies: Destinations	Strateji	Maxis

#### HAZİRAN

Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
FlatOut: Ultimate Carnage	Yarış	Bugbear Entertainment
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Pro Cycling Manager 2008	Simülasyon	Cyanide Studio
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality

#### TEMMUZ

Race Driver GRID	Yarış	Codemasters
------------------	-------	-------------

### PS2

#### NİSAN

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3
George of the Jungle	Aksiyon	Belli değil
Nitrobike	Yarış	Left Field Productions
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
The Dog Island	Aksiyon / Adventure	YUKE'S
UEFA Euro 2008	Spor	EA

#### MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone

#### HAZİRAN

Code Lyoko: Quest For Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality

#### TEMMUZ

NCAA Football 09	Spor	EA Sports
------------------	------	-----------

### PS3

#### NİSAN

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
NBA Ballers: Chosen One	Spor	EA Sports
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

#### MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Buzz! Quiz TV	Parti	Relentless Software
Destory All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Fatal Inertia	Yarış	KOEI
Hail to the Chimp	Parti	WideLoad
Haze	FPS	Free Radical Design
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Top Spin 3	Spor	Pam Development

#### HAZİRAN

Code Lyoko: Quest For Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
Godzilla Unleashed	Aksiyon	Pipeworks Software
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis

#### TEMMUZ

NCAA Football 09	Spor	EA Sports
------------------	------	-----------

### HAZİRAN

Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Aksiyon	Kojima Productions
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality

### TEMMUZ

Cabela's Monster Bass	Spor	Belli değil
NCAA Football 09	Spor	EA Sports
Race Driver GRID	Yarış	Codemasters

### XBOX 360

Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
NBA Ballers: Chosen One	Spor	Midway
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
Supreme Commander	Strateji	Helldent Games
UEFA Euro 2008	Spor	EA
Unreal Tournament III	FPS	Epic Games

### MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Fatal Inertia	Yarış	KOEI
Hail to the Chimp	Parti	WideLoad
Haze	FPS	Free Radical Design
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Top Spin 3	Spor	Pam Development
Two Worlds: The Temptation	RPG	Reality Pump

### HAZİRAN

Code Lyoko: Quest For Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
Godzilla Unleashed	Aksiyon	Pipeworks Software
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis

### TEMMUZ

NCAA Football 09	Spor	EA Sports
------------------	------	-----------



YAPIM Avalanche Studios

DAĞITIM Eidos Interactive

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ 2008

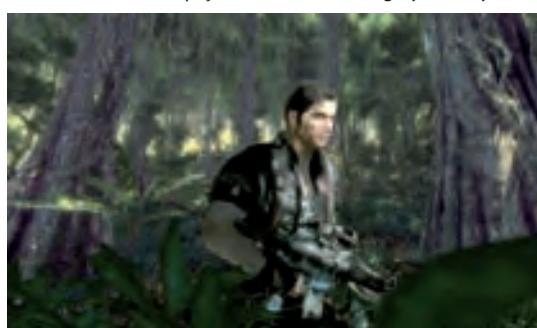
WEB Yok

BİR TARAFTÀ RICO, BİR TARAFTÀ NIKO...

# Just Cause 2

**K**ayıt tarihi: 12.09.2008 - 14:53

"Şu an bizi görmesine imkan yok; çalıların arkasında kendimize gözden ve gönülden irak bir yer bulduk. Çalıştığımız kanal için bu tehlikeli belgeseli hazırlamalı ve en kısa zamanda buradan uzaklaşmalıyız. Belgeselimizin konusu, 'Sand-box ortamina saliverilmiş olan adamların hayatı kalma mücadeleleri'. Zorlu koşullarda bir sürü işe uğraşan ve hayatı kalmak için her şeyi göze alan bu adamların tek bir amacı var: Oyuncuya eğlendirmek; eğlendirirken de onların değerli zamanlarından çıkmak. Bu misyonla yola çıkan Rico Rodriguez hiç üşenmeden harekete geçiyor, eski arkadaşı ve akıl hocası Tom Sheldon'ın peşinden Panau Adası'na geliyor. Malay



Yarımadası'nda yer alan bu ada, Rico'nun daha önce arşınladığı adadan katbekat daha büyük. Bakalım Rico, bu defa neler yapacak... Takipteyiz!"

**Saat: 19.24>** "Rico saatlerdir, hiç durmadan koşuyor ve yorulmak nedir bilmiyor. Biz ise yorgunluktan ölmek üzereyiz. Rico'nun böylesine azimle hareket etmesinin nedeni, adada bulunan üç grubu birbirine düşürmeye istemesi. Çünkü ortalığı ne kadar karıştırırsa amacına o denli "sesizce" ulaşabilecek; tipki fırtınaya birlikte ilerleyen bir köstebek gibi..."

Adanın her bölgesi birbirleriyle sürtüşme içerisinde olan, bu üç grup tarafından paylaşılmış durumda. Anlıyorum ki Rico, A grubundan B grubuna bilgi satıyor; B grubundan C grubuna laf taşıyor, A grubuna C grubunun ne kadar seviyesini olduğunu söylüyor ve B grubuna A ve C gruplarının sırlarını taşıyor. Yani Rico'nun amacına ulaşmak için yapmayıcağı adilik yok sevgili izleyenler. "Haysietsiz!" diyeceğim geliyor bu herife, kendimi zor tutuyorum. Peki, Rico ortalığı karıştırdıkça ne oluyor? Tabii ki kaos! Kaos oluştuğça Panau'nun askeri gücü zayıflıyor ve Rico da bu gücün ardına sıçınmış ve zımmetine yasadışı yollarla iki milyon dolar para geçmiş olan Tom Sheldon'a bir adım daha yaklaşmış oluyor. A, B ve C grupları askerlerle uğraşırken, Rico tıkrıtıkr işlen-



## AYDINLIK TARAF

- ☛ Geniş oyun alanı
- ☛ Yepyeni hareketler
- ☛ Geliştirilmiş yapay zeka
- ☛ Gereksiz görevlerin bulunmaması

## KARANLIK TARAF

- ✖ İlk oyun gibi vasat olabilir

rini hallediyor ve kimse onu fark etmeden uzaklaşip gidiyor. Cidden çok sinsi bir herif bu Rico.

Rico'nun hedefine ulaşmak için çok çeşitli yollara sahip olacağını gördük ve anladık. Bunun yanında, her yola gelen karakterimizin -bir önceki oyunda olduğu gibi- oyunun bütününe hiçbir şey katmayan, saçma sapan yan görevlerin esiri olmayacağı da bizi sevindirdi. İçinde bulunacağı 1000'e yakın aktivitetenin her biri hedef odaklı; yanı

## KAPIŞMANIN GALİBİ KİM OLACAK?



Okuduklarınızdan anladığınız üzere, GTAIV'e epeny benzeyen ve GTAIV ile mücadele edecek kadar kapsamlı bir oynanış sisteme sahip olan bir oyun hazırlıyor Avalanche Studios. İlk oyundaki tüm hataları kapatmaya çalışan yapımı firma, bir sürü yeni özellikle oyunu iyice sağlamlaştırılmaya uğraşıyor. Peki, bunlar Just Cause 2'nin Rockstar'ın devi karşısında ayakta durmasına yetecek mi? Bana sorarsanız GTAIV, senaryo sunumu bakımından Just Cause 2'yi solda sıfir bırakacaktır. Oynanış sistemi olarak ise Just Cause 2 daha fazla akrobasi, daha ilginç hareketler ve daha fazla aksiyon gösterisiyle GTAIV'ün önüne geçebilecek nitelikte bir oynanış sistemi sunarak cevap verecek. Görsel özellikler bakımından da büyük ihtimalle GTAIV, galip gelecek ama her şeye rağmen Just Cause 2'yi es geçmek akıllica bir hareket olmayacağı. Bizden söylemesi...



yan görevler de Rico'nun ana amacına hizmet edecek.

Şu anda ise Rico, A grubunu adanın askeri kuvvetlerine karşı kıskırmakla meşgul sevgili izleyenler. Bunu elbette ki, "Abi, askerler sizin grup için şöyle söyle diyorlar; bilemiyorum yani..." diyerek yapmıyor. Böyle bir yolu denemek yerine Rico, bu grubun merkez binasını havaya uçurup "askeri kaza" süsü veriyor. Çok tehlikeli bir adam bu Rico; çok..."

**Saat: 06.11>** "Sabahin köründe, kargalar bile henüz kahvaltı yapmamışken kalktı, Rico'nun peşine düştük. İyi para vermeseler bir saniye bile burada duracak değilim; bunu da belirtiyim. Sabah olmasına rağmen Rico'da hiçbir uykusuzluk, halsizlik, ishal belirtisi yok; sanki dün binaları havaya uçuran bendum..."

Rico eşyalarını aldıktan sonra tekrar yola koyuluyor ve biz de peşinden ilerliyor... Saklan! Kameraman sana söyleyorum; saklansana evladım! Panau ordusu yanında, sen hala o deve gibi boyunla çekim yapmaya çalışıyorsun! Bakalım, Rico ne yapacak? Ben biliyorum, bu sefer işi zor. Eskiden olduğu gibi keklik gibi avlayamayacak düşmanlarını. Onlar, artık çevreyi çatışmanın gidişatına göre kullanabiliyorlar; korkusuzlar ve Rico'yu mihlamak için en küçük fırsatı bile değerlendirebilecek bir zekaya sahipler. Yeri geldiğinde takviye isteyebilecekler, yeri geldiğinde bindikleri araçtan dışarı sarkıp kurşun yağıracaklar. Eğer Rico da aksıta sepet gibi bekleyip bir şeylerin arkasına saklanmasa, birkaç saniye içerisinde yere inecekt. Yazık..."

**Saat: 06.14>** "Tam üç dakika içerisinde tüm düşmanlarını harcamayı başardı Rico. Üstelik bunu, 10 farklı 'artistik hareket' yaparak gerçekleştirdi. Önce, yerde yuvarlanarak hemen önündeki adamı kurşun yağmuruna tuttu; ardından, bir taşın arkasına saklandı ve uygun an yakaladığında fırlayıp o sırada kendisine doğru koşmakta olan iki askeri yere indirdi. Tam yeni bir hamle yapmak için hedef almaya çalışıyordu ki iki adet cipin motor sesi irkildi ve son anda kendini yere attı. Cipler, patinaj çekerek onu ezmek üzere harekete geçince -daha önceden de sahip olduğu- kancasını en yakındaki ağaç ağaç attı ve kendini hızla yukarı çekti. Ardından ağaçın yüksekliğini de gerçek gökyüzüne doğru fırlayan Rico, paraşütünü açıp havada süzülmeye başladı. Neye uğradıklarını şaşırın cip şoförleri, Rico'nun gittiği yönün tersine doğru ilerlemeye başladılar fakat Rico havada ilginç bir dönüş yaparak kancasını bu kez de ciplerden bir tanesine fırlattı ve kendisini araca doğru çekti. Cipin üstüne hızla inen Rico, aracın üzerinde dengesini kurdu ve hemen yanındaki cipin şoföründe, elindeki silahın tüm şarjörünü boşalttı. Sonra, aracın üzerinde özgürce hareket ederek (Birkaç yıl önceye kadar araçların üzerinde ancak put gibi durabiliyordu.) cipin kaportasına doğru koşmaya başladı ve zipladı. Zipladıktan sonra tekrar kancasını fırlattı, kanca ağacı kırkırvaklı yakaladı, Rico kendini ağaça doğru çekeren geriye döndü ve BAM! Rico, hareket halinde olan cipi roketatarıyla havaya uçurdu!"

Hayır, bunlar kamera hilesi değil. Bunların hepsi Just Cause 2'nin kamera arkası görüntüleri ve oyuna buluşmanız için Avalanche büyük bir özeriyle çalışmalarını yürütüyor; Just Cause 2'yi oynamaya ve beklemeye değer bir oyun kılabilmek için büyük bir çaba sarf ediyor. 'Sand-box ortamında kendini kaybeden kahramanlar' belgesel serimiz, Niko Bellic'in hikayesiyle devam edecek... Bizimle kalın, eglenceden mahrum kalmayın! ☺

**Crysis'teki adayı alın, her karısını gezipbilecek hale getirin; içine bin tane aktivite, bin tane de düşman koyun; son olarak, bir sürü artistik harekete ve çok işlevli bir paraşüte sahip olan Rico Rodriguez'i bu adaya salın. Nasıl; eğlenceli olacak gibi, değil mi?**

### THE SIMS 3

## Kendi hayatımız yetmedi, bir de Simler'in hayatlarıyla uğraşacağız!

"Şu ayın, tam şu gününde açıklama yapacağız; o güne kadar sabır-sızlıktan çatlayın, umurumuzda bile değil!" şeklindeki açıklamalar artık sıkıntı yaratmaya başlamadı mı sevgili okurlar? Madem elinde bilgi var, açıkla ve kurtul; neden uzatıyorsun? Will Wright'in The Sims 3 adlı son Sims oyunu da bu kervana katılıyor ve bizi meraktan kudurtmaya devam ediyor. Biz yine de bu duruma pek alırdımyoruz ve elimize geçen ilk bilgileri sizlerle paylaşıyoruz. Edindiğimiz bilgilere göre The Sims 3 artık çok daha büyük bir alanda yer alacak ve mahallenizdeki diğer evleri gezmek, bir parka gitmek veya plajda güneşlenmek için ayrı ayrı ek paketlere gerek kalmayacak. Evin dışındaki tüm alanlara istediğiniz an ulaşabilecek ve kontrolünüz altındaki Simlerle çok çeşitli aktiviteler yapabileceksiniz. Özgürlük oranının artmasını yanı sıra, Simler'inizin uykuya ve tuvalet ihtiyacı konularında da büyük bir değişime gidiliyor. Artık bu alanlardaki ihtiyaçlar birer göstergeyle belli edilmeyecek; Sim'lerinizin ruh halindeki değişimlerden hangi ihtiyaçlarının olduğunu siz kestirmek zorunda kalacaksınız. Karakter yaratma bölümünün de toptan yenilendiği The Sims 3 ile ilgili daha detaylı bilgiler gelecek sayımızda bulabilirsiniz.



### BIOSHOCK 2

## Rapture gözlerimin önünde, hayallerim suların dibinde...

"Kaçınılmazdı!" diyoruz BioShock 2 haberine.

Daha önce Thief, System Shock 2, SWAT 4 ve BioShock gibi oyunlarda çalışmış olan Ken Levine'in BioShock 2'ye de katkıda bulunacağı söyleniyor fakat oyunun, Ken Levine'in kurucusu olduğu 2K Boston yerine, yeni kurulmuş olan 2K stüdyosu, 2K Marin tarafından yapılacak açıklanmış durumda. BioShock'a büyük katkıları olduğu bilinen Ken Levine'in işin içinde olduğunu duymak gayet sevindirici bir haber.

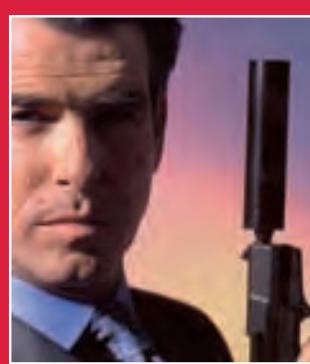
Daha önceden açıkladığı gibi BioShock serisi, her iki yılda bir yeni bir oyuna kavuşturacak. Bu açıklamaya sadık kaldıklarını belirtir şekilde, BioShock 2'nin çıkış tarihini 2009 olarak gösteriyor Take Two ama bu bilgi dışında daha fazla açıklama yapmak için çok erken olduğunu da vurguluyor. Bir söyleşide göre oyunun, Rapture'in nasıl BioShock'taki haline geldiğini anlatacağı ve BioShock'tan önceki olayları konu alacağı belirtiliyor ama bu bilgiyi "gerçek" olarak kabul etmek için henüz çok erken. Emin olduğum tek bir şey var ki o da BioShock 2 için şimdiden gün saymaya başladığımız...



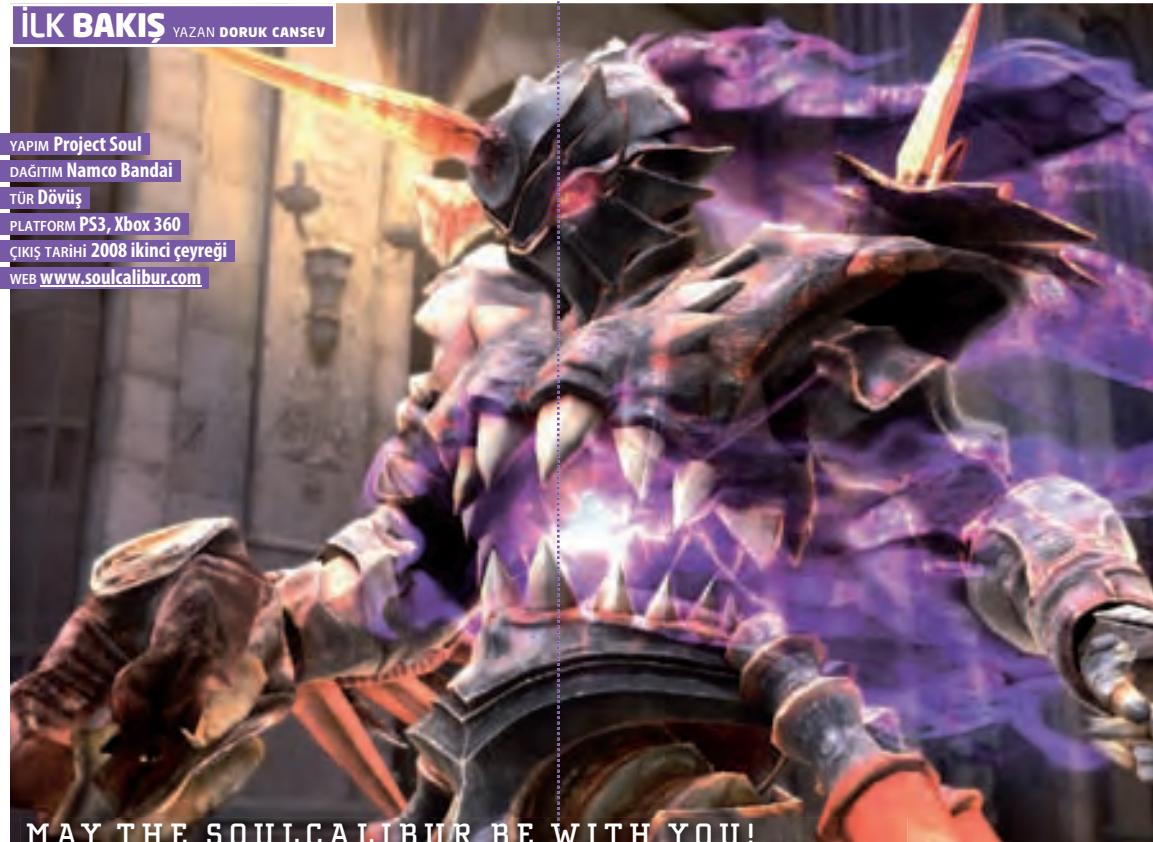
### ALPHA PROTOCOL

## James Bond'culuk oynamak isteyen kaleye mum diksin!

Knights of the Old Republic II ve Neverwinter Nights II gibi oyunların yapımcısı olan Obsidian, suskulunu bozdu ve yeni projesi olan Alpha Protocol'ü halkın beğenisine sundu. James Bond'dan, Jason Bourne'dan ve 24'ün -24 saat boyunca ayakta duran- kahramanı Jack Bauer'den etkilenilerek yaratılan Alpha Project, Michael Thornton adındaki bir ajanın hikayesini konu alacak. Yerine getirmeye çalıştığı bir görevin ters gitmesiyle kendisini garip bir hikayenin içinde bulan Thornton, oyun boyunca 10 farklı seviyede 10 farklı yetenek kazanabilecek. Oyunun oynanış sistemi, Mass Effect ile BioShock'ının bir karışımı olacak; Thornton, karşılaştığı duruma göre sahip olduğu birbirinden ilginç cihazları kullanacak. Oyundaki diyalog sistemi de yine Mass Effect'teki gibi dallanıp budaklanarak sizin verdığınız yanıtlarla göre şekillenecek ve Thornton oyun boyunca birçok kadınlı romantik ilişkilere girecek. (18+ ibaresini görür gibi.) Alpha Protocol'ün, gelecek yılın bahar ayında piyasada olması bekleniyor.



**YAPIM** Project Soul  
**DAGITIM** Namco Bandai  
**TÜR** Dövüş  
**PLATFORM** PS3, Xbox 360  
**CIKIS TARIHI** 2008 ikinci çeyreği  
**WEB** www.soulcalibur.com



MAY THE SOULCALIBUR BE WITH YOU!

# SoulCalibur IV

Zaman ne kadar ilginç bir kavram, değil mi? Karanlık bir odada, pencereden dışarı baktığınızda -tüm parlaklııyla- sanki birkaç dakikalık koşudan sonra yakalayacaksınız gibi duran aya benziyor. Ne kadar uğraşırızın uşağına bazı şeyle yetişemeyorsunuz; bunun en büyük nedeni zaman. Ayrıca asla yetişmeyeceğiniz yegane şey...

Oyun oynamaya oldukça erken bir yaşta başladıysam da atarı salonlarının hükmü süreni parlak yıllara yetişmedim. Blizzard'ın hakimiyetini ilan ettiği, internet kafelerin yaygınlaşığı dönemi miladım sayabileceğim günler. Atari salonlarının altın günlerini kaçırduğum için jeton katılı olan dövüş oyunları bana uzaktı her zaman čunku ben strateji oyunlarıyla büyündüm. Ancak, konsolların popülerleşsinin artması sayesinde kaçırdıklarımı tefali edebiliyorum. Zira yapımcılar, konsollar eski, kültür oyunlarının remake'lerini ya da devam oyunlarını çıkarmaya devam ediyor. İşte SoulCalibur (SC) da o kültür oyunlarından biri ve şu sıralarda dördüncü oyunuyla bize göz kiriyor.

Pek çok oyuna oyuncularını ekrana kilitlemiş olan Namco, klasikleşmiş serilerini devam ettirerek dövüş oyunları piyasasını hareketlendiriyor. 2008 yılında Namco hem SC'nin, hem de bir başka efsane oyun olan Tekken'in yeni oyunlarını piyasaya sürerek dövüş oyunu tutkunları için adeta bir ziyafet verecek.

**Siegfried vs. Yoda** SC4, büyük yeniliklerle karşımıza çıkmaya hazırlansa da bir devrimle karşılaşmayacağız. Daha kaliteli grafikler, yeni karakterler, yeni arenalar ve yeni hareketler serisi elbette ki bir adım ileriye taşıyacak fakat bir dövüş oyununda oynanış sisteme yoğunlaşması gerektiğini hepimiz biliyoruz. Namco da oynanış sisteminde birçok yeniliğe gidiyor; bu yeniliklere birazdan değineceğim.

Namco, eski taktilerinden biri olan "ünlü kahramanları oyuna konuk etme" taktiğini kullanıyor ancak bu defa konuk ettiği karakterler gerçek anlamda "ünlü": Darth Vader ve Yoda. Daha önce Spawn'ı, Zelda serisinin Link'ini ve Tekken serisinden Heihachi'yi (Kardeş oyun olmak böyle bir şey işte.) SC serisinin önceki oyunlarında kontrol etme şansına erişmişistik. Şimdi ise Darth Vader'ı oyunu PS3, Yoda'yı Xbox 360 versiyonunda kontrol edip düşmanlarımıza kan kusturabileceğiz. Evet, bu iki karakterin farklı konsollarda boy gösterecek olmasından dolayı, -maalesef- işin kılıçlarıyla Yoda vs. Darth Vader düellolarına şahit olamayacağımız ne yapalım? Pazarlama

stratejisi işte...

30 yıllık Star Wars evreninin takipçilerini cezbedmek çok etkili bir hamle kuşkusuz ki. Ancak, Namco sadece bu iki karakterin arkasına sıyrılmıyor. Daha önce belirttiğim

## AYDINLIK TARAF

- ✖ **Online mod**
- ✖ **Detaylı ve etkileşimli oynanış sistemi**
- ✖ **Yeni hareketler**
- ✖ **Yoda**

## KARANLIK TARAF

- ✖ **Rakiplerinden farklı bir şey vaat etmiyor**
- ✖ **Darth Vader**

gibi firma, oyun dünyası için devrimsel nitelikte olmayan fakat es geçilemeyecek yenilikler sunacak. Örneğin, oyuna eklenenek olan online multiplayer mod sayesinde internet üzerinden canlı - kanlı insanlarla dövüşebileceğiz. Ayrıca, genişletilecek ve detaylandırılacak olan arenalarımızdaki eşyalar ve kontrol edeceğimiz karakterler arasındaki etkileşim, önceki oyunlara göre çok daha fazla olacak. Öyle ki bu etkileşim, belki bir kismımızın nefret ettiği, bir kismımızın da oyun stilinin temelini oluşturan "ring out" hareketine yansıyacak; tekme ya da başka bir hareketle yıkacağımız bir duvardan, rakibimizi sahanın dışına atarak oyunu kazanabileceğiz. Bunların dışında, eski SC oyuncularında oldukça detaylı olan "karakter yaratma" menüsünün daha detaylı bir hale getirileceğini de belirtmeliyim. Yaratacağınız karakterleri, yine online mod üzerinden başka SC'ler ile paylaşma imkanı da kabası. Oyundaki bir diğer yenilik de rakibinizin bir harekette yere inmesini sağlayacak olan "critical strike" hareketleri; bu hareketler, her karakterde çeşitlilik gösterecek. Kısacası, SCIV daha renkli, daha çeşitli ve daha sağlam bir şekilde karşımıza çıkacak. ☺

**Kıda değer yeniliklerle ve daha da önemli- si iki ünlü karakterle bizi dövüse doyurmaya hazırlanan SoulCalibur IV, yıllardır tutturduğu standarı bozmayacak gibi görünüyor.**



*150.  
Sayı*



Muhteşem müzik yazılımı **Techno eJay 4**  
150. sayısında CHIP'ten herkese bedava



Nisan ayında, CHIP dergisinin 150.sayısında tüm okurlarına hediyesi Techno e-Jay müzik yazılımı ile kendi dans parçalarınızı kolayca yapabilirsiniz.

Sadece 475 dolara eksiksiz bir PC toplamak için bilmeniz gerekenler, LCD TV, dizüstü bilgisayar ve MP3 çalar satın almak isteyenler için 3 dev test, Windows Vista Rehberi ve Türkiye'de teknoloji gündemini oluşturan onlarca ilginç konu.

Ayrıca eğlenceli yarış oyun Mashed, Dreamweaver ile web tasarım eğitimi, türünün en iyisi 150 ücretsiz yazılımı da Nisan'da CHIP DVD'sinde herkese ücretsiz.

**Türkiye'nin en çok okunan bilgisayar dergisi CHIP'in Nisan sayısı tam 250 sayfa ve 2 DVD hediyyeli. Sakın kaçırma!**

**YAPIM** Guerilla Games / SCEE  
**DAĞITIM** SCEE  
**TÜR** FPS  
**PLATFORM** PS3  
**ÇIKIS TARİHİ** Eylül 2008  
**WEB** www.killzone2.com



KIRMIZI VE SİYAHIN EGEMENLİĞİNDEKİ EN ZORLU SAVAS

# Killzone 2

**...**Kaldı ki 46. saniyede Helghast askerlerinden bir tanesinin elinden düşen silah, yerin içine gömülmüş ve böyle bir durum ancak ve ancak oyun içi grafik motoru kullanıldığı zaman gerçekleşir. Eğer bu fragman tamamıyla CGI ile yapılmış olsaydı, böyle bir detayı asla göremezdik.” demiştim. Fırat bu yorumuma, “Ben onu, bunu bilmem hafız; eğer grafikler böyle olursa PS3 dünyaya hükümdedir!” diyerek dolaylı yoldan bana katılmıştı. Elif ise bizimle ilgilenmiyordu; zaten bu videoyu izlediğimiz sırada yanımızda bile değildi.

Bir yandan ben, “Karakterlerin ifadelerine baksana abi, inanılmaz ya!” diye haykırırken, diğer yandan Fırat, “Off, abi nasıl dağıldı araç, roketi yedikten sonra... Dağılan her bir parçayı da net olarak gördüm; vay be!” diyerek şaşkınlığını belirtiyordu. Killzone 2'nin fragmanı üzerine girdiğimiz bu yorum trafigi bizi epey oyaladı. Uzun bir süreden sonra ilk defa, sadece birkaç dakikalık bir fragmanla ilgili bu kadar çok yorum yapıyorduk. Bu fragman, PS3'ün gücünü kanıtlamak için hazırlanmıştı belli ki. PS3 için her şey, Killzone 2 ile başlayacak gibi duruyordu ve çögümüzün akında bir başka cümle yankılanıyordu: Ya bu da patlarsa...

Ve ardından perde açıldı; Steven Ter Heide ve Mathijs De Jonge (Bunlar nasıl isimler böyle?) sahnedeki yerlerini aldılar. Guerilla Games'in bu iki önemli ismi, etrafta dolaşan olumlu - olumsuz tüm tepkilerle kulak tıkayıp ellerindekini perdeye yansittılar ve gerçek şov başladı.



**Ya istiklal, ya ölüm!** Gösterinin başrollerini Steven ve Mathijs paylaşıyor gibi görünse de gerçek kahramanımız -önceki Killzone oyunlarından da anımsayacağınız gibi- aslında Sev. (“Beni sev, onu sevme.” sözlerindeki Sev.) (Tuna muhteşem esprilerle hayatımıza renk katmaya devam ediyor. - FFA) Sev ve grubu, Helghan'a indiklerinde Helghast güçleriyle karşılaşma başlandı ve aksiyonun dozu tavan yaparak salonundaki basın mensuplarını sarstı.

Sev ve ekibinin, önceki iki oyunun (Killzone ve Killzone: Liberation) yer aldığı Vekta gezegenini terk edip Helghan'a inmelerinin asıl sebebi Helghast'ın başkenti Pyrrhus'a sizip İmparator Visarı'yı ele geçirmek istemeleri.

Senaryoya kısaca değindikten sonra ana karakterimize ve oyuncun oynanış sistemine geçebiliriz. Sev'in sahip olduğu hareket yelpazesi, günümüzde aşina olduğumuz diğer FPS karakterlerinden pek farklı değil. Karakterimiz elinde büyükçe bir silah tutacak, düşmanıyla karşılaşlığında bu silahlı ateş edecek ve kalabalık düşman gruplarının saldırularına uğradığında saklanıp kendini korumaya alacak. Orijinal bir şey var mı? Hayır. Aslına bakarsanız Killzone 2 şu aşamada, çok güzel grafiklere sahip olan ama varolan FPS dinamiklerine herhangi bir yenilik getirmeyen,

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Mükemmel görsel efektler ve detaylı grafikler
- ✖ Hareketli senaryo

## KARANLIK TARAF

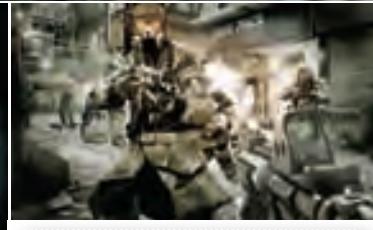
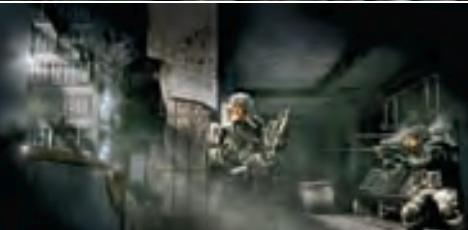
- ✖ Beklentilerin altında kalabilir
- ✖ Abartılı karanlık atmosfer

“PS3'e özel oyun” etiketli, sıradan bir oyun olacakmış gibi görünüyor. Ancak bu sıradanlık benim pek umuruma değil açıkçası. Varsın türe yenilik getirmesin, varsın eski FPS'ler gibi oynansın. Sürükleyici bir senaryo, dengeli bir oynanış sistemi ve eğlenceli multiplayer modları sunsun; bana yeter.

## Bir yerden tanıdık geliyor ama...

Sev, bir yandan ekibiyle sürekli iletişim halinde olup onlara destek sağlayacak, bir yandan da kendi canını kurtarmak için sürekli savunmaya çekilmesi gerekecek. Yani, öncümüzdeki üç adet insan irisi Helghast askeri size makineli tüfeklerinden kurşun yağıdırınlarsa, bir yerlere saklanmanız sizin için hayatı olacaktır. Sev, (Bu ismi her yazdığında içinde sevgi sözcükleri geçen şarkılar geliyor aklına.) boyuna uygun hemen hemen her objenin ardına geçip siper alabilecek. Uygun anı yakaladığında





### BİR KİŞİ ASLA YETMEZ

Killzone 2'nin online bölümünden sorumlu olan Sebastian Downie'nin yaptığı açıklamalara göre, oyunun multiplayer modu epey iddialı olacak. Şu sıralarda, adı "Road Block" olarak belirlenmiş bir online modun çalışmalarını yürütüttüklerini belirtten Downie, bu modda yer alan "ödül ve sınıf sistemi" alanlarında büyük ilerlemeler kat ettiğini ve sonuçtan oldukça memnun kaldıklarını belirtiyor. Oyunun -en az- tek kişilik modu kadar eğlenceli olması beklenen multiplayer modları hakkında daha fazla bilgi elde etmek için biraz daha sabretmemiz gereğini dile getiren Downie, ekliyor: "Herkes PS3'üne sarılıp yatacak; herkes 'Killzone 2!' diye haykıracak."

gibi sonu gelmeyecek yorumlar yapmak durumunda kalırız. Bu yüzden gelin biz konumuza dönelim.

Sev ve Legion askerleri, Helghan'a saldırdıkları zaman savaşa 1 - 0 yenik başlayacaklar çünkü Helghast bu gezegenin çoktan ayaq uydurmuş durumda. Gezegenin atmosferine hakim olan firtinalardan yarananlığı, "yıldırım gücünü" silahlara ve askerlerine entegre etmemi çoktan öğrenmişler. Bu da demek oluyor ki oyunun ilerleyen safhalarında -Mortal Kombat'ın Raiden'i gibi- ellerinde yıldırım toplarıyla gezen askerler görebileceğiz. Neyse ki bizim de birbirinden güçlü makineli türfeklerimiz, bomba ve roketatarlarımız olacak.

GDC'de ve E3'te yayımlanan fragmlarda, sadice 2GB'lık veri bulunduğu belirtlen Guerilla Games, sizin de tahmin edeceğiniz gibi Blu-Ray'in 50GB'lık kapasitesini tamamıyla doldurmaya hedefliyor. Bu da oyun boyunca aklı almadır görsel detaylarla karşılaşacağımızın bir işaretidir. "PS3'e hangi oyunu alsam?" sorusunu sık sık dile getiren oyunseverler, Killzone 2'yi listelerinden eksik etmesinler.<sup>10</sup>

da kafasını çıkartıp ateş edecek ve tekrar kendisini koruyan objenin arkasına saklanacak. Burada önemli olan nokta, ne tür bir objenin arkasına saklandığınız; eğer titanyumdan yapılmış bir levhanın arasında değilseniz, sizi sonsuza dek koruyacınızı düşündüğünüz o obje kısa bir süre sonra düşman kurşunları ile yerle bir olacak. Dolayısıyla, Sev'in sürekli hareket halinde olması ve düşmanlarını ölübürebilmek için takтик geliştirmesi gerekecek. Peki, şimdii size soruyorum; bu oynanış sistemi size hangi oyunu hatırlattı? Evet, bildiniz: Gears of War (GoW). GoW, nasıl Microsoft'un lisanslı markasıyla, Killzone 2 de Sony için aynı anlama kazanma amacıyla. Üstelik bunu, karanlık atmosfer ve saklan -ilerle tarzi oynanış sistemi gibi GoW'un sahip olduğu benzer özelliklerle başarmaya çalışacaktır. Haliyle, çoğu oyuncunun "Bu oyun resmen kopya!" yaftasını Killzone 2'ye yaptırmıştır ihtimali yüksektir.

Yine de biz bu konuyu şimdilik kafaya takmayalım. Nihayetin oyun oyuna benzeyebilir. Eğer her şeyin altında bir "kopyacılık" ararsak "Bu bundan kopya, bu oyun da buna şu oyundan yürütmüş"

**Tüm oyun dünyası tarafından heyecanla beklenen ve "PS3'ün en iyi oyuları" arasında yer alacağına kesin gözüyle bakılan Killzone 2 için biraz daha sabretmemiz gerekiyor. Ancak, Guerilla Games oyunu öyle detaylı bir şekilde hazırlıyor ki beklediğimize delegeek.**

## ORANGE BOX 2 ||||| "Hanim, bizim köyden gelen portakallar bu kutuda mı?"

Eğer hala Orange Box'a ve Orange Box'in içinde olan Team Fortress 2'ye elinizi sürmemişseniz büyük bir hata yaptığınızı bilin. Bunu bir kenara not ettiğiniz umararak asıl haberimize geçiş yapıyoruz. Valve' a yönelik, "Counter-Strike'nın devam oyununu yapmayı düşünüyor musunuz?" sorusuna Valve, "Counter-Strike gibi bir oyunu elbette ki unutacak değiliz; bu konuda çalışmalarıımız olduğundan emin olabilirsiniz." gibi "yuvarlak" bir cevap vermiştir. Ayrıca, yine geçen aylarda Valve'ın ağızından kaçırıldığı, "Portal 2'yi hazırlıyoruz!" açıklaması, kısa ama inanılmaz zevkli bir oyun olan Portal'ı bir kez daha oynamaya şansa erişeceğimizin müjdesini vermiştir. Eğer saydırısanız, şu anda elimizde iki oyun oldu bile. Tam "Eh, Half-Life 2: Episode 3'ün de yapım aşamasında olduğunuz zaten biliyoruz; demek ki Orange Box formülünün bir kez daha uygulanması için bir engel kalmıyor" diyecekken Valve, "Counter-Strike ile buluşacağınız bir gerçek fakat bu oyunu Orange Box kutusuna dahil eder miyiz, onu şu an kimse bilmiyor." diyor elimizdeki portakalları alıp kaçarak uzaklaşıyor.



## ALIENS: COLONIAL MARINES |||||

### Suratınıza yapışan bir böcekten çok ötesi, mirim

İlk Alien filminin üzerinden yıllar geçmesine rağmen Sigourney Weaver hala akıllarımızda. Kendisi Alien serisinden sonra bilim kurgu filmlerinden tıksınmış olacak ki içinde yaratık, böcek veya canavar olan yapımlarda rol almamak için elinden geleni yaptı. Ancak, konumuz bu değil; konumuz Aliens'in yeni oyunu, Aliens: Colonial Marines. Gearbox Software tarafından hazırlanmakta olan bu yeni Aliens oyununun yapımcılığında ünlü senaristler Bradley Thompson ve David Weddle bulunuyor. Amerikan askerlerinin Alien istilasına karşı savaşlarını konu alan oyunda, bu askerlerden bir tanesinin kontrolünü alacağız ve yaratıklarla dolu mekanlarda hayatı kalsa mücadele vereceğiz. Aliens vs.



Predator ve daha önceki Aliens oyunlarına kıyasla daha "karantın" bir oyun olması beklenen Colonial Mariens'in tek kişilik modunun yanında dört kişiyle oynanabilen multiplayer modunun olacağı da açıklandı. Bu dört kişilik "anlaşmalı" oyun modeunda her karakterin rolü farklı olacak ve bölgülerdeki çeşitli engellerle mücadele edilecek. 2008'in sonunda piyasaya olması beklenen korku / FPS türündeki Colonial Marines; PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.

## GEARS OF WAR 2 |||||

### Marcus Fenix vuruyor; düşmanları saygıyla eğiliyor!

Geçen ay, Gears of War 2'nin ilk fragmanını yayınlayan ancak elle tutulur hiçbir bilgi vermeyen Microsoft'un yerini Marcus Fenix olarak oyun hakkında konuştu. İlk oyunun kahramanı olan Marcus Fenix'i, bildiğiniz üzere John DiMaggio seslendirdi. GoW2'de DiMaggio, seslendirme görevine devam edecek; hatta oyunun Nightfall isimli bölümünde sizi checkpoint'lerden geçiren Franklin'ı de seslendirecek. Fakat asıl ilginç olan şey Brumak'ın bir kez daha karşımıza çıkacak olması. İlk oyunu oynayanların yakından tanıdığı bu dev yaratık, etrafı dehşet saçarak bize stresli dakikalar yaşatmıştır. "GoW'da Brumak askerlere saldırdığında askerlerin nasıl kaçtığını hatırlıysınız değil mi? GoW'de Brumak'tan da büyük yaratıklarla karşılaşacaksınız!" diyen DiMaggio, oyunda yer alacak olan aksiyonun seviyesini de belli etmiş oluyor. İlk oyna göre daha derin bir senaryo ve yenilenmiş görsel öğelerle ekranımıza gelecek olan GoW2, Kasım ayında sadece Xbox 360 sahipleri için raflardaki yerini alacak. (Bir yıl sonra da PC'ye çıkar artı...)



YAPIM Traveller's Tales

DAĞITIM LucasArts

TÜRK Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS2, PS3, PSP, DS, Wii, Xbox 360

ÇIKIS TARIHI Haziran 2008

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

LEGO PARÇALARI, BU SEFER INDIANA JONES İÇİN BİR ARADA

# LEGO Indiana Jones

**L**EGO, piyasaya ilk sürüldüğü zaman bizim bildiğimiz halinden oldukça uzak bir oyuncaktı. 1932 yılında tahta bloklar olarak üretilen LEGO, bugün bilinen plastik halini 60'lı yıllarda aldı. Yillardır popülerliğinden hiçbir şey yitirmeyen LEGO, raflardaki kutularından çok sanal dünyadaki oyunlarıyla adından söz ettiriyor artık. LEGO, Star Wars ile oyuncuların dikkatini çektiğinden sonra, Indiana Jones

and the Kingdom of the Crystal Skull" beyaz perdeye "Merhaba" dedikten sonra çıkışçı için akillara yeni filmin de oyun içerisinde bonus bölüm olarak açılabilceğini getiriyor. Ancak maalesef böyle bir durumun söz konusu olmadığı yapımcılar tarafından resmen açıklandı. Yine de birbirine yakın tarihlerde Kırbaçlı Adam'ı hem sanal dünyada, hem de sinemada görecek olmak bizi heyecanlandırıyor.

**Birbirine yakın tarihlerde Kırbaçlı Adam'ı hem sanal dünyada, hem de sinemada görecek olmak bizi heyecanlandırıyor**

efsanesi ile tekrar karşımıza çıkıyor.

LEGO Star Wars'ta olduğu gibi, LEGO Indiana Jones da, üç Indiana Jones filminin (Raiders of Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade) maceralarının LEGO ile harmanlanmış hali olacak. LEGO Indiana Jones, serinin son filmi olan "Indiana Jones

LEGO Indiana Jones, 18 bölümden oluşan ve her film için toplam altı bölüm olacak. Oynadığka açılacak olan bonus bölümlerle muhtemelen 20'den fazla bölüm oynayabileceğiz. Oyun içinden, bölgelere ulaşabilmek için Indiana



## AYDINLIK TARAF

- Yedi ayrı oyun platformunda açılacak olması
- Eğlenceli oynanış sistemi

## KARANLIK TARAF

- ✖ Oyunda yeni Indiana Jones filmi için ekstra bölüm bulunmaması

Jones'un profesör olarak çalıştığı Barnett Koleji'nde dolaşacağız; bu dinamik menü sistemi sayesinde oyunun bölümlerine ve diğer bonuslara ulaşabileceğiz. Bir diğer deyişle LEGO Indiana Jones'ta da aynı LEGO Star Wars'da olduğu gibi dinamik menü geçişleri olacak. Topladığımız LEGO parçalarıyla alışveriş yapmak ve diğer bonus materyallere ulaşmak için de yine Barnett Koleji'nden geçeceğiz.

**Gelelim takım arkadaşımıza...>** Oyun sırasında, çeşitli zorlu ve basit bulmacaları çözerken yanımızda bulunan ve yapay zekaya yönetilen takım

arkadaşlarımız bize yardımcı olacaklar. Karakterlerin özel yetenekleri ile çeşitli bölgelerdeki gizli yerlere ulaşmak ve açılan bu alternatif yollardan ilerleyebilmek mümkün olacak. Oyun sırasında isterseniz Indiana Jones'un kontrolünü bırakıp takım arkadaşınızı kontrolünü ele alabileceğiniz. Diğer yandan, oyunu, co-op modu ile bir arkadaşınızı yanınızda alıp oynayabileceğiniz fakat maalesef oyunda online co-op modu bulunmayacak.

Yeri gelmişken, şu meşhur kırbaç da değinmeden edemeyeceğim; Indiana Jones ile bütünleşmiş olan ve Jones'un adeta bir uzu gibi kullandığı bu kırbaç,



## KARAKTERLERİ TANIYALIM, TANITALIM, TANİSTIRALIM...

### INDIANA JONES

Karizmasını yılların eskitemediği Harrison Ford'un hayat verdiği Indiana Jones aslen bir arkeolog. Ama biz onu daha çok gezgin ve maceracı kişiliği ile tanıdırı. Indiana Jones' u Barnett Koleji dışında, gizli hazinelerin bulunduğu yerlerde, kayıp antik şehirlerde ve efsanevi sanat eserlerine ev sahipliği yapan müzelerde görevliyoruz. Buralarda bulunmasını nedeni ise onun maceracı kişiliğinden çok, hazine ve güç peşinde koşan kötü adamlardan, bu hazineleri korumak ve müzelere teslim etmek. Gerçek ismi Henry Jones Jr. olan bu "maceracı adamı"na "Indiana" lakabı ise ona çokukken sahip olduğu köpeğinden miras kalmış.

### HENRY JONES, SR.

Indiana Jones'un babası olan Henry Jones, profesör olmuş bir arkeolog ve "ortaça dönemi kültür ve eserleri" uzmanıdır. Hayatı boyunca çalışmalarını saklı tuttuğu günlüğü ise Indiana Jones'un maceralarının ana kaynağıdır. Indiana Jones ve babası bu günlük sayesinde aradıklarına, herkesten bir adım daha fazla yakınlardır. İşte bu yüzden "kötü adamlar" bu günlüğü elde etmek için Indiana Jones ve babasını bir türlü bırakmıyorlar.

### RENÉ BELLOQ

Fransız arkolog René Belloq, Indiana Jones'un ezelî rakibidir. O, Indiana Jones'un aksine, dünya üzerindeki "eşsiz" eserleri kendisi için saklayan, aç gözlu kötüler grubuna dahildir. Yine Indiana'nın aksine, Indiana Jones'un birlece tehlkiye atlattıktan sonra müzeye teslim etmek üzere eline geçirdiği hazineyi kışa yoldan elde etmeye (çalmaya) çalışır.

### MARION RAVENWOOD

Indiana Jones, henüz maceralara atılmadan önceki hayatında Chicago Üniversitesi'nde ders verirken, Marion ve babası Abner Ravenwood ile tanışır. Yıllar sonra Mısır'daki paha biçilmez bir hazine onları yeniden bir araya getirir. Başlangıçta birbirlerinden habersiz bir şekilde maceralarında yol alırlarken, "Ruhlar Kuyusu" diye bilinen kayıp mezarda karşılaşırlar.

### SATIPO

Peruvian Ormanı'ndan derinliklerinde yaşayan Satipo, Indiana Jones'a rehberlik eder. Paha biçilmez bir değer olan "Altın Heykel'i bulmak için beraber çalışırlar. Ancak bu hazineyi bulduklarında, Satipo Indiana Jones'a ihanet eder ve "altın heykel'i çalıp Indiana Jones'u arkasında bırakır. Terkedildiği yerden kurtulmak için zekasını ve becerilerini kullanan Indiana Jones, heykeli tekrar ele geçirir.

### JOCK

Bu pilotun görevi, uçuş yeteneği sayesinde Indiana Jones'u en dünya üzerindeki ulaşımı en zor olan yerlere götürmek. Bunun dışında Indiana Jones'un "o eşsiz kaçışlar"ına yardımcı olan yegane karakter Jock'tur. Indiana Jones tapınaktan kaçarken çuvallayıp düşmek üzereyken, ona son saniyede yetişip hayatını kurtaran adam da yine Jock'tur.

### KÖTÜ ADAMLAR

Bunlardan çok var; Indiana Jones için bu kötü adamlar, Jones'un yetenekleri ve zekası sayesinde tuzaklardan daha az derecede sorun teşkil ediyorlar. Hazineyi kendileri calmaya çalışırken Indiana Jones için sadece "zaman kaybı" olduklarının farkında bile degiller. Kalabalık olduklarında daha tehlikeli gözükse de Indiana Jones için bir kurtuluş yolu her zaman var.

### ÖNCE



Her şey parçalar halindeydi. Çocukken hâlâ gücümüzle beslenip birleşen parçalar, ellerimizle şekil alıyordu...

### SONRA



...LEGO parçaları, Core teknolojisinin yardımıyla, Indiana Jones için tekrar birleşiyor.

muhtemelen oyun boyunca en fazla kullanacağımız silah olacak. Ateşli silahların cephaneleri oldukça sınırlı olacağından, kırbaç kullanmaya elimiz mahkum olacak gibi görünüyor. Kirbacı silah olarak kullanmak dışında, yüksek platformlara dolayıp uzun atlayışlar yapmak veya objelere ulaşmak için de kullanabileceğiz.

Oyun sırasında bulmacaları çözmek için ya da yol yapmak için kullandığımız LEGO parçalarını birleştirerek, LEGO Star Wars'taki gibi "force'u değil, ellerimizi



kullanacağız. Bu yüzden LEGO Indiana Jones'un karakterleri daha esnek, hareketleri ve mimikleriyle daha fazla "insan" görünümüne sahip olacak. Yüz detayları sade ve etkileyici. LEGO Indiana Jones, bu mimik kullanımının üzerine kurulu olan esprili bir anlatıma sahip olacak. Ayrıca, bu oyuncusun sayesinde Sean Connery' de LEGO formuyla ilk kez görmüş olacağız.

LEGO Indiana Jones'un grafikleri ekran görüntülerinden anladığımız kadaryla göz doldurucu görünüyor ancak şimdilik bize verebilecek pek fazla kaynak yok. Genel grafik özelliklerinin yanında etkileşime gireceğimiz objeler de oldukça başarılı modellenmiş. Mekanların da oldukça renkli ve güzel göründüğünü söyleyebilirim. Oyunun fragmanlarından gördüğüm kadaryla da karakter animasyonlarının oldukça çarpıcı olduğunu düşünüyorum.

Temmuz ayında çıkacağım duyurulan LEGO Indiana Jones ile ilgili en mutluluk verici haber, oyunun nerdedeyse bütün oyun platformlarına çıkacak olması. Böylece, başarılı olacağımından şüphe duymadığımız LEGO Indiana Jones'un video oyunundan kimse mahrum kalmamış olacak. Tabii ki bazı platformlarda (Wii ve DS gibi) daha farklı bir tecrübe yaşayacağımız kesin.

**Yeni bir LEGO Indiana Jones oyunu çıkana kadar EN iyisi bu! LEGO ve Lucas Arts markali oyunların kesinlikle kötü ya da ortalama olmadığını düşünecek olursak LEGO Indiana Jones için istedigimiz kadar umutlanabiliriz!**



**YAPIM** Lionhead Studios  
**DAĞITIM** Microsoft Game Studios  
**TÜR** Aksiyon / RPG  
**PLATFORM** Xbox 360  
**ÇIKIŞ TARİHİ** Belli değil!  
**WEB** [www.lionhead.com/fable2](http://www.lionhead.com/fable2)



ALBION'A TEKRAR HAYAT VERMEYE HAZIRLANIN!

# Fable 2

**Y**aratıcı bir oyun için önce oyunun yaratıcılarının yaratıcı olması gereklidir. Çok güzel bir söz, değil mi? Bu söz kime mi ait? Bana tabii ki... Her neyse... Eylemler somut bir hal kazanmadan önce kafamızda fikirler ve hayaller olarak şekillendiğini hepimiz biliyoruz. Bu süreçte, eğer yaratıcı olabilmek için Tanrı vergisi o dokunuş, ruhumuza bir nebze olsun bulaşmışsa ortaya çıkan eylemlerimizin özgün olmasını beklemek hata olur. Belki de piyasadaki kalitesiz oyunların ortaya çıkışının tek sebebi, bazı yapımcıların bu "dokunuş"tan nasıplerini almamasıdır. Öte yandan bazı isimler var ki "bilgisayar oyunları tapınağı"nda heykelleri ve o heykellerin öndeinde ona tapmaya gelen

oyuncular ve çömez programcılar var. Bu heykellere ismini yazdırın yapımcılardan biri de Peter Molyneux. Ardında Populous, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper, Black & White ve Fable gibi, çıktıktı dönenlerde bu sektörü allak bullak etmiş olan başyapıtlar Molyneux, şu an büyük bir kitlenin heyecanla beklediği Fable 2 üzerinde çalışıyor. Oyun hakkında art arda öyle ilgi çekici açıklamalar yapılmıyor ki insan "Hadi oradan" demeden edemiyor. Açıklamalara şüpheyle yaklaşmanın nedeni ilk Fable'in yaşattığı ufkıçaptaki hayal kırıklığı aslında; Molyneux'un vaat ettiği bazı özellikler, oyunda bulunmuyordu. Bu olaydan edindiği tecrübeler doğrultusunda Molyneux, San Fransico'da düzenlenen GDC 2008'de daha temkinli açıklamalar yaptı ve bu sefer iddialarını görsellerle destekledi. Dediğim gibi o kadar ilginç açıklamalar var ki "Artık oyunlarda yeni bir şeyler olsun" dileğinin Fable 2 ile gerçekleşeceğini inanıyorum.

**Çevre ve etkileşim** Oyun, ilk Fable'dan 500 yıl ilerisini konu alacak. Dünyamız Albion, eskisinden on kat daha geniş olacağ ve içinde otuza yakın mahzen bulunduracağı için keşfedeceğimiz topraklar oldukça geniş. Dolaşacağımız bu topraklarda alacağımız görevler, bulduğumuz mekana göre değişicek. Yapımcılar özellikle, "Git, 100 tane domuz avla" tarzı görevleri oyuna dahil etmeyeceklerini ve görevlere derinlik kazandıracaklarını belirtiyorlar.

Seçimlerimiz doğrultusunda karakterimiz iyi veya kötü yolda ilerlemeye devam ettikçe görünüşü ve insanların ona olan tepkileri değişecek. Diğer insanların tepkileri gibi mekanlar da zaman içerisinde değişkenlik gösterecek. Mesela, ticaret yaptığımda bir kampa beş yıl sonra ugradığınızda kampı daha

gelişmiş bir yer olarak bulacağız. Ayrıca, kazandığımız parayla etrafta gördüğümüz bütün evleri satın alabileceğiz. Şehirdeki mal varlığımızı artırdıkça unvanımız değişecek ve eğer bütün şehrini satın alırsak kral bile olabileceğiniz.

**Karakter, aile ve iş** Fable'dan sonra gelen tepkiler dikte alınmış olacak ki bu sefer dişi ana karakterler de oyunda mevcut olacak. Karakterimiz, cinsiyet fark etmemesiz evlenebilecek, çocuk sahibi olabilecek. Eğer dişi bir karaktere sahipsek kimden hamile kalacağımızı belirleyebileceğiz. Çocuğumuz büyüyecek ve hem fiziksel, hem de karakter olarak bize benzeyecek. Karakterimiz iyisise çocuğumuz Sezercik gibi "Merhaba babacığım" diye bizi selamlayacak ancak karakterimiz kötü ise "Bugün şunun ağzını kırdım, Ayşe'nin saçını çektim, kopardım"



## AYDINLIK TARAF

- ☛ Detaylı oynanış sistemi
- ☛ Geniş oyun dünyası
- ☛ Couch co-op modu

## KARANLIK TARAF

- ✖ Keystone'un oyunun dengesini bozma ihtimali
- ✖ İddialı vaatler hayal kırıklığı yaratabilir



gibi canice sözler duyacağımız evladımızdan.

Eğer asıl hikayede ilerler ve kendimizi görevlere verirsek çalışmak için zamanımız olmayacak ve "fakir ama gururlu" bir kahraman olacağız. Eğer kendimizi para kazanmaya ve çalışmaya adarsak zengin ve asıl biri olabileceğiz ama bu sefer de oyunun hikayesi daha yavaş ilerleyecek. Para nasıl mı kazanacağız? Bir işe girerek ve o işte yükselserek zengin olabileceğiz; demircilik, barmenlik, garsonluk, kiralık katılık meslek seçeneklerden bazları...

Oyun ile ilgili çok ilginç bir ayrıntı var sevgili okurlar: Fable 2'den daha önce piyasaya çıkacak ve Carbonated Games imzalı olan Keystone adındaki kumar oyununda kazandığımız paraları, Fable 2'de eşya satın alırken kullanabileceğiz ya da paraya ihtiyacımız olduğunda Keystone'da kumar oynayarak şansımızı deneyebileceğiz. Ancak daha şimdiden, bu ekstranın oyunun dengesini bozup bozmayağı tartışılıyor. GDC 2008'de Molyneux, bu konuya şöyle değındı, "Çalıştım ve 5000 para biriktirdiniz. Bir ev beğendiniz ama onun fiyatı 7000 para. Aradaki farkı kapatmak için Keystone'da kumar oynadınız ve aynı Las Vegas'a giden biri gibi eliniz boş döndünüz. Ben bu durumda dengesizlik göremiyorum" diyor.

**Köpeğimiz**> Oyunda duyu yoğunluğunu artıracak olan öğelerden biri de köpeğimiz. (Tipki Shadow of the Colossus'taki atımız gibi...) Köpeğimiz bizle beraber savaşlara

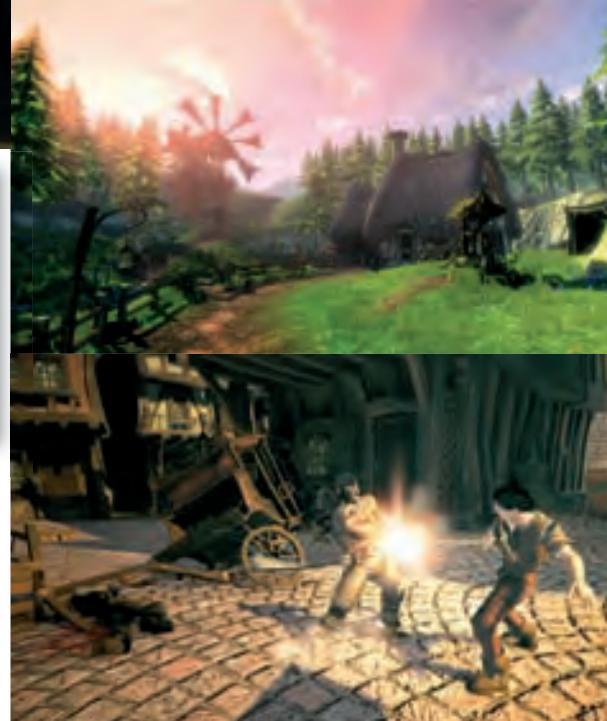
## İNSANIN EN İYİ DOSTU

10.000 yıl önce ilk evcilleştirilen hayvanın köpeğ, sonra koyun ve keçi olduğu düşünülürse oyuncu - oyun arasında duygusal bağ kuracağının iddia eden bir oyunun yanımıza yoldaş olarak köpeğ vermesi gayet iyi bir fikir. Bir koyun ya da keçi de yol arkadaşımız olabilir ama o zaman kendimizi tehlikelere karşı korumasız hissederdik.

girebilecek ve bir tehlike bize doğru yaklaşıken haber verecek. Karakteriminin iyi veya kötü yolu seçenek geçireceği fizikal değişimden köpeğimiz de nasibini alacak. İsteyen oyuncular çeşitli oyuncaklar alarak köpekle bağlarını güçlendirilecek ya da hayvanağını cezalandırabilecekler.

**Multiplayer**> Oyun "couch co-op" modunu destekleyecek. Yani bir oyuncu sunucu açacak ve başka bir oyuncu o sunucuya girip oynayabilecek. Yerel sunucuda oynayan iki kişi isterse aynı hikayede beraberçe savaşabilecekler. Ancak dikkat edilmesi gereken bir nokta var; dünyanya giren başka bir oyuncunun yaptıkları kalıcı olacak. Örneğin, o oyuncu ailennizi öldürdüğü zaman, multiplayer moddan çıktıığınızda yakınlarınızı tekrar dırıltımeyeceksiniz.

**Savaş**> Fable 2'de savaşları yakın dövüşle, uzaktan saldırıyla ya da büyülerle şekillendirebileceğiz. Toplam sekiz çeşit büyüyü kullanabileceğimiz gibi bu büyülerleri geliştirmek seksene yakın değişik büyüğe sahip olabileceğiz. Savaşacağımız mekanlar, yapacağımız hareketlerimize



de çeşitlilik getirecek. Mesela, yüksek bir yerde savaşırken rakibimizi tutup aşağıya fırlatabileceğiz.

**Sonuç**> Fable 2, oyuncuya yaşataceği duygusal bağımlılık ile fark yaratmayı amaçlayan bir oyun. Çevremizin, aileminiz, çocuklarınızın, kazandığınız başarıların ve yaptığınızın hataların sorumluluğunu omuzlarınızda hissedeceğimiz bir oyundan bahsediyorum. Oyunla ilgili tüm bilgileri göz önünde bulundurduğumda Fable 2'nin oyun dünyasında bir çığır açacağını düşünüyorum. İlk önce, sadece Xbox 360'ta oynayabileceğimiz oyunun diğer platformlar için hazırlanıp hazırlanmayacağı önemümüzdeki ayıarda hep beraber göreceğiz. ☺

**Molyneux ilkinden çok daha detaylı ve gelişmiş bir Fable dünyası ile karşımıza çıkmayı planlıyor. Oyunun senaryosu da oynanış sistemi kadar iddialı olacak gibi. Kısacası, Fable 2, 2008 yılına damgasını vurabilir.**



**YAPIM** Bethesda Softworks

**DAĞITIM** Bethesda Softworks

**TÜR** RPG

**PLATFORM** PC, PS3, Xbox 360

**ÇIKIŞ TARİHİ** Kasım 2008

**WEB** fallout.bethsoft.com



# FALLOUT 3

**"Her şey kontrolümüz altında" cümlesini duymayalı asırlar oldu. "Her şey çok güzel olacak"ı ise çoktan hayallerimizden söktük, attık. Bastığımız toprak, toprak; aldığımız nefes, nefes; damarlarımızdan akan kan, kan değil. Tek isteğimiz insan gibi "insan" olabilmek. Siz, parıl parıl parlayan, güneşli ve mutlu dünyınızda bile bunu başaramasanz da biz, kara bulutların altında bunu başaracağız. Çünkü biz "BOS Çocukları"yız.**

**H**er geçen gün, geçmişin daha çok özlüyoruz. Her geçen gün, hepimizin hakkında farklı öngörüler olduğu bir bilinmezlikle doğru yol alıyoruz. "Ne olacak bu memleketin hali?", "Dünyamız çölleşiyor", "Küresel isnına nedeniyle mevsim dengeleri alt üst oluyor" gibi sayısız moral bozucu konu, sürekli olarak geçmişte yaşadığımız güzel günleri düşünerek, kendimizi güvende hissetmeye çabalamamiza neden oluyor. Ancak bazımız, "Nasıl olsa o zamana kadar çoktan ölmüş olurum" düsturuyla, karşı karşıya olduğumuz tehlikelere canını sıkmıyor ve yol aldığımız bilinmezliği bir sermaye olarak kullanarak, bundan ekmeğe yiyor. Şimdiye kadar; Steven Spielberg, Ridley Scott gibi yönetmenlerin sinema sektöründe bu sermayeyi aktif bir şekilde kullanırken, oyuncu dünyasındaki çoğu "fikir babası" da geleceğimizi şekillendirerek oyun severlere alternatif dünyalar sundu; sunmaya devam ediyor. Fakat her ne hikmetse bu "alternatif dünyalar" hiçbir zaman güllük gülstanlık olmadı. Üstelik, "Elinizdeki kilerin

kiyimetini bilin ve geleceğinizi mahvetmeye yin" mesajını iletme kaygısı da duymadı bu yapımlar. Evet, ilerde insanoğlunun büyük sorunlar yaşayacağı ve sürükleyici bir oyun için büyük sorunların yaşanması gerekiği doğru. "Bu kadar da olmaz! Karamsarlığın da bir sınırı olmalı ama!"... İlk Fallout'a adım attığında bu cümleyi kurmuştum, yaklaşık dokuz yıl önce. (Oyunu piyasaya çıkışından iki yıl sonra oynamıştım.) Dokuz yılda çok büyümüş, çok değişim. Dokuz yılda dünya çok değişti. Şimdi ise şöyle diyorum: "Neden olmasın?"

**Mutasyona uğrayan, mutant dolu bir oyun>** "İlk'lerin üzerimizde bıraktığı etkiyi, 'sonraki'ler de bırakabilir". Her şeyden önce bu yargayı kabul etmemiz gerekiyor Fallout 3 ile ilgili konuşmayı başlamadan. Zira Fallout 1, oyun dünyası için her özelliğiyle bir ilkti. O dönemde kadar piyasaya çıkmış olan RPG'leri, akıl almaz derecede detaylı senaryosu - oyun sistemi ve özgünlükte tavan yapmış olan dünyası ile bir çırıplıda silivermişti

herkesin kafasından. Interplay, bu kadar kararlı olmasına rağmen oyuncuların, içinden hiçbir şekilde çıkmak istemedikleri bu dünyayı -sadece bir yıl arayla- Fallout 2 ile canlı tutmayı başardı. Ancak, 2001 yılında, Black Isle Studios yerine Micro Forte'nin ellerinden çıkan Fallout: Tactics serisinin takipçilerini ikiye böldü: "Bu seriden artık iş çıkmaz"ılar ve "Abartmayın, biraz oynanış sistemi değişti ve sonu kötü diye Fallout ismini taşıyan bir yapma haksızlık etmeyin"çiler. Sizi bilmem ama ben kesinlikle ikinci grubu dahilim.

Fallout: Tactics'in yarattığı tartışmaların ardından, ipleri tekrar eline almak isteyen Black Isle, 2003 yılında Fallout 3 (O dönemde oyunun ismi Van Buren'dı.) için çalışmalarla başladı ancak, ekonomik sorunlar nedeniyle tüm emekler heba oldu. Ve tam o anda sahneye RPG dünyasının yeni hakimi olan Bethesda Softworks çıktı ve mikrofonu eline alarak seyircilere şu soruyu sordu: Size Morrowind, Oblivion gibi oyunlar hedİYE ettiğ; Fallout serisini sizce bizden daha iyi devam ettirebilecek

birileri var mı?

**Bir şeyleri, bir şeylere benzetmeye meraklı insanoğlu>** Durum böyle olunca, seyircilerin Bethesda Software'e yönləttikləri ilk soru su oluyor: "Oblivion ile elde ettiğiniz başarıya dayanarak

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Silah çeşitliliği ve silahların kombine edilebilmesi
- ✖ 12'ye varan farklı son sayısı
- ✖ Eğlenceli hedef alma sistemi (V.A.T.S.)
- ✖ Yaşayan (!) bir Fallout dünyası

## KARANLIK TARAF

- ✖ Diyalog örgüsüne sık olma olasılığı
- ✖ RPG öğelerinin detaydan yoksun kalma olasılığı
- ✖ Fallout dünyasından uzaklaşıpambaşka bir oyun haline gelme ihtimali



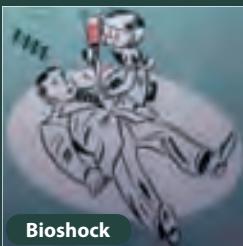


Abartılı animasyonlar ve ağır çekim ile parçalanarak vücut  
parçaları, serinin karanlık "eglencesini" devam ettiriyor.



⇒ Fallout dünyasını alip Oblivion'ın oynanış sistemine monte mi edeceksiniz?" Bu soruya firmanın adamı Todd Howard söyle cevap veriyor: "Bu soruyu işin ehli ve Fallout hayranı olan birinin sorduğunu farz edersek cevabım 'Hayır' olacaktır zira oyunun oynanış sisteminde Oblivion'a kıyasla büyük farklılıklar var ve bu farklılıkları anlatmak saatler sürebilir. Ayrıca, bu oyundan 'Oblivion'ın modern silahlı versiyonu' gibi bir benzetme yapmak Fallout gibi bir ismin çok kötü ve siyah bir şekilde pazarlanmasına neden olur. Ancak, tüketicileri baz alarak, yuvarlak bir cevap vermem gereklidir o zaman kısa bir yolu tercih ediyor ve 'Oblivion'ın post-apocalyptic, modern silahlı versiyonu' diyorum." Oyunum yapılmış ekipinden bir başka isim Joe Public

## VAULTBOY'DAN LITTLE SISTERS'A SEVGİLERLE...



Suratlarındaki masumiyetin ve gülümsemeyenin ardından, "doğal"ın doğal olmasını engelleyen ve dengeleri alt üst eden sinsi bir güç yatıyor Vaultboy'un ve Little Sister'in. Bir tarafta mükemmelliyet için, yıllar önce, metrelerce derinlerde yaratılmış olan "yatay tatlandırıcı"lı bir dünya; diğer tarafta ise yüzlerce yıl ileride, bir hiç uğruna bütün canlıların benliklerini kaybettikleri ve sadece adının kaldığı bir dünya... Geçmiş ya da gelecek fark etmiyor; insanoğlunun doyumsuzluğu kadar yıkıcı ve "gerileti" başka bir güç yok.

10. yaşğını partimizden bir görüntü... Hiç kimse eğlenmeyi... Ancak, hediye olarak aldığımız Pip-Boy 3000 ve BB tabancası sayesinde bizim keyfimiz yerinde.

## BİZ VAULT 101'DENİZ. PEKİ, YA DİĞER VAULT'LARDA KİMLER VAR?

**Vault 8** Fallout 2'den hatırladığımız bu vault'un insanları, yaşanan felaketlerden 10 yıl sonra kapılarını açarak dünya üzerindeki insan ırkının nüfusunu artırmak için kolları sıvılar.

**Vault 12** İlk Fallout'tan olan bu vault'taki insanlar, kapıdaki bir arıza nedeniyle yüksek dozda radyasyona maruz kalırlar.

**Vault 13** İlk ve ikinci Fallout'ta yer alan Vault 13, tam 200 yıl boyunca kapılarını dış dünyaya kapatmayı başarmış. Ta ki su filtre sistemleri bozulana kadar...

**Vault 15** 50 yıl boyunca korunmayı başaran "Vault 15 insanları", 50. yıl sonunda sahip oldukları farklı ideolojik görüşler nedeniyle dışarıya açılır.

**Vault 27** Vault 27'de kalan insanların sayısı, vault'un insan kapasitesinin tam iki katı.

**Vault 29** Bu vault'ta yaşı 15'i aşkın olan kimse bulunmamaktır.

**Vault 34** Vault 34'te çok sayıda silah ve cephephane depolanmış durumda.

**Vault 36** Buradaki insanlar, maalesef sadece sıvi yemek yemek zorundadır.

**Vault 42** Bu vault'ta 40 Watt'ın üzerinde ampul bulunmamaktadır; ortalama her zaman karanlık.

**Vault 53** Birkaç ayda bir, bu vault'un bütün ekipmanı bozulur ve ardından büyük bir stresle vault sakinleri arızaları giderir.

**Vault 55** Vault 55, eğlenceden tamamıyla yoksun.

**Vault 56** Vault 55'te olduğu gibi tüm eğlence unsurları ortadan kaldırılmış; eski ve kötü bir komedyenin kasedi dışında...

**Vault 68** 999 erkeğin ve sadece bir tane kadının barındırdığı vault.

**Vault 69** 999 kadının ve sadece bir tane erkeğin barındırdığı vault.

**Vault 70** Bu vault'ta kalan insanlar, orada kaldıkları altıncı ayın sonunda giysisiz kalırlar.

**Vault 101** Fallout 3'te ön plana çıkan ve kapılarını şimdiden dek kapalı tutmayı başaran tek vault.

**Vault 106** Kapılarını kapatıktan 10 gün sonra, havalandırma sistemine sızan psikoaktif ilaçlar nedeniyle aklı sağlığı yerinden oynamış olan insanları barındırınca vault.

İse bu konu hakkındaki fikrini şöyle dile getiriyor: "Fallout 3, çok geniş bir dünyada dilediğiniz gibi yapabileceğiniz bir oyun olacak. Bu özelliği ile şu an için Oblivion'a benzettiği bir gerçek. Bu yüzden sıkça karşılaşduğum 'Oyun Oblivion'ın modern silahlı bir versiyonu gibi mi olacak?' sorusuna 'Evet, olabileceği en iyi şekilde' cevabı vermeye uygun görüyorum."

İşin ilginç tarafı; yapılan bu açıklamalar bir kesim tarafından olumsuz, bir kesim tarafından ise olumlu olarak algılanabilir cinsten. Zira RPG türüne, Oblivion gibi üç boyutlu ve iddiyalı grafiklere, daha basit senaryo - diyalog örgüsüne sahip olan oyunculara giriş yapanlar için bu benzetme umutları yesertebilir. Ancak, zamanında text bazlı oyunculara günlerini geçirmiş, piksellî minicik karakterlerle derin senaryoların içinde yoğunluklu olan bir oyuncu için bu benzetme "Fallout bir daha asla eski tadını vermeyecek" anlamına gelebilir. Böyle bir oyuncu, Oblivion'ın kötü ya da boş bir oyun olduğunu düşündüğü için değil; Fallout'un derinliğine ulaşamadığını bildiği için benzettirmeyi olumsuz olarak algılayabilir. Fakat Todd Howard'ın da belirttiği gibi bu açıklamaların "Nabza göre şerbet verme" mantığıyla yapıldığını inanıyorum ve oyun hakkında bilgi verirken referans olarak imza attıkları en iddiyalı ismi, yoğun bir şekilde kullanmalarını normal buluyorum.

**Adam olacak çocuk**» Daha önceki Fallout 3 "ilk bakış"larında oyunun, yüzyıllardır dış dünya ile ilişki kurmamış olan ve böylelikle arınmış bölge kabul edilen Vault 101'de, bizim doğumumuzu başlayacağını belirtmiştık. Doğumumuzdan 19 yaşımıza gelene kadar gösterdiğimiz gelişimlerin oyun boyunca

sahip olacağımız tüm özellikleri belirlediğini, babamızın hayatımızın odaklılığını oluşturduğumuzu ve günün birinde, onun Vault 101'i terk etmesiyle bizim de felaketlerle dolu olan dış dünyaya adım atmak zorunda kaldığımızı da çeşitli kaynaklar aracılığıyla bildiğimizi varsayıyorum. 10 yaşına geldiğimizde bize, inventory'mız ile sağlam seviyemizi gösteren Pip-Boy 3000 (Pip-Boy yine yanımızda) ve bir adet BB tabancası hediye edildiğini; 16 yaşımıza geldiğimizde Generalized Occupational Aptitude Test adındaki sınava tabii tutularak karakter gelişimi konusunda ciddi yönlendirmeler yapabileceğimizi de hatırlatıyorum.

Yine daha önce verdığımız bilgilerde, oyundaki V.A.T.S. adı verilen hedef alma sistemi ile düşmanlarımızın vücutlarının farklı bölgelerini hedef alarak fantastik katliamlara imza atabileceğimizi ve bu sistem sayesinde hem Fallout'un Fallout 2 ile zirveye ulaşan kara mızıhanının devam ettireceğini, hem de oyunun ucuz bir FPS'ye dönüştürmekten kurtulacağını belirtmiştim. Ancak, önceki oyundaki gibi düşmanlarınızın gözlerini ya da üreme organlarını (Keşke istedim gibi dile getirebilseydim şu bölgeyi.) hedef alamayacağımızı şimdiden üzülerek söyle-



**YAKIN PLAN**



Radyasyon nedeniyle etrafi aydınlatan ve bir zombiden farkı kalmayan bu Ghoul, Oblivion'daki düşmanları andırıyor.

## DOGMEAT, NERELERDEYDİN?

Nükleer savaş, raddrasyon, FEV gibi virüsler, salgın hastalıklar... Tüm canlılar, benliklerini yitirmişken köpekler nedense pek etkilenmedi bu 200 yıllık felaket sürecinden. İlk Fallout'ta bize can yoldaşlığı yapan, Fallout 2'de ise bir easter egg olarak Cafe of Broken Dreams'te karşımıza çıkıp sürpriz yapan dostumuz Dogmeat'in öldüğünü sanıyordu. Black Isle, Fallout 3 üzerinde çalışmalara başladığında Dogmeat'i oyuna dahil etmemi düşünmüyordu. Ancak, devreye Bethesda girince, gri dünyamız biraz da olsa aydınlandı ve Dogmeat geri döndü. Belki raddrasyon onu güçlü kıldı ve bunca yıl hayatı kaldı; belki öldü ve ruhu başka bir köpeğin içinde beden buldu. Kim bilir...

Bize dövüşler sırasında ve yiyecek - silah ararken yardım edecek olan bu eski dostumuz sayesinde, bazi "şey"lerin hiçbir zaman "değişmeyeceğini" anlayacağız.

şim. "Düşman" demişken hemen araya yeni bilgiler sıkıştırıymış: Önceki Fallout oyunlarından aşina olduğumuz Feral Ghoullar (Ghoullar'ın laftan anlamayan, saldırgan versiyonları) Fallout 3'te aşırı raddrasyon nedeniyle parıl parıl (!) parlayarak ve zombilerden farksız bir şekilde karşımıza çıkacak. Ayrıca, bir Super Mutant türü olan Behemothlar'ın da -ekran görüntülerinde gördüğünüz gibi- Resident Evil serisindeki Nemesis'i ya da Gears of War'daki Brumak'ı aratmayacağını söylemeliyim.

Oyunun Washington ve çevresinde geceğini çoğunuza biliyor-sunuzdur. Ancak Washington, tahmin edeceğiniz gibi eski, güzel günlerden silek izler taşıyor ve tek bir kaldırım taşı ile bile insanı depresyonu sokabiliyor. Washington ve Jefferson Anıtlarının yıkık görüntüleri, Maymunlar Cehennem'in son sahnesindeki

Özgürük Anıtının neden olduğunu benzer bir psikolojik çöküntü yaratıyor. Bu depresif görüntülerin ardından, Raiderlar'ın iş kurduğu, eskiden bir restoran olan mekanı görüyoruz. Yine yeni bilgilerle araya gireyim: Gizli gizli girdiğimiz üstte etrafı karıştırırken Raiderlar bize saldırıyor ve böylelikle silah kullanımı ile ilgili kafamızdaki sorular bir bir yanıt buluyor. Mesela, Chinese Assault ya da 10 mm makineli tüfek gibi silahlar kullanıldığında eskiyor, en sonunda işlev görmez bir hale geliyor. Ancak, eskimiş olan iki silahı alıp birleştirerek yeni etkili bir silah yaratabiliyoruz. Şu ana kadar açılan silahların yanında aleş makinesini, pompalı tüfeği ve minyatür bir nükleer bombaattarı da eklemek istiyorum. Ayrıca çevrede, roketatar ve parça tesirli bomba gibi diğer silah çeşitlerinin şematikleri de bulunacak. Kısacası, silah çeşitliliği bakımından herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmayacağız. Üstelik, silahların yanında yakın dönüş hareketlerinin de oyunda bulunacak olması beni epey heyecanlandırdı.

### Kafaları kurcalayan sorular>

Fallout Bible'ı bir yaşam felsefesi olarak kabullenmiş binlerce hardcore oyuncunun elbette ki oyunun geleceği ile ilgili ciddi

endişeleri var. Zira bu oyuncuların çoğu; Fallout: Tactics ile ilk hayal kırıklıklarını yaşamışlardı. (Tekrar soruyorum; nedir bu oyunla alıp veremediniz?) Şimdi, haklı olarak herkes Bethesda Software'ı haddi hesabi olmayan bir soru yağımuruna tutuyor. Yazının başlarında yer verdığım açıklamalar sayesinde, oyunun Oblivion'ın basit bir post-apocalyptic versiyonu olup olmayacağı konusundaki endişelerinizi az da olsa giderdiğim düşündürüm. Bu konunun detaylarına inildiğinde akıllara gelen bir başka soru ise şu; Oblivion'da oyunun temelinde yer alan büyük sisteminin yeri Fallout 3'te ne ile doldurulacak? (Eğer 90'lı yıllarda olsaydık bu soruya çoğu oyuncu gülerdi zira Fallout'un izometrik kamerası açılı, basit grafikli versiyonunun noksası olamazdı. Ancak, şimdi görsel efektlerin ve karakter animasyonlarının ön planda olduğu ve oyunun senaryosundaki, oynamış sistemindeki ve oyun yapısındaki detay seviyesinin az da olsa aşağıya çekildiği bir dönemdeyiz maalesef.) Todd Howard'ın cevabı şu şekilde: "Elimizde büyüler olmadıktan V.A.T.S.'ye ve silahlara odaklandık ve bu alanlarda gidebileceğimiz en uç noktaya kadar gittik."

Oyunun sonuna gelince... Durun, sakin olun; spoiler verecek halim yok. Sadece oyunda dokuz ila 12 arasında farklı sonun bulunacağını ve bu sonların verdığınız bir - iki kararla değil, oyun boyunca tüm yaptıklarınızla şekilleneceğini söyleyeceğim. Bu da aslında senaryonun, korkuluğu kadar siğ olmayacağıın bir göstergesi ama kesin yargılara varmak için henüz çok erken.

**Oblivion'dan ötesi Bioshock**> Okuyanlar bilir; 2007'nin Yıldızları dosya konumuzda Bioshock'a ilk üçte yer vermişistik. Deus Ex, System Shock gibi oyunlardan sonra Bioshock, bize RPG ve FPS türlerinin, senaryo kalitesinden taviz verilmeden,



**YAKIN PLAN**



en iyi şekilde nasıl kombine edilebileceğini göstermişti. Derin mesajlar, büyülerin ve modern silahların bir arada kullanılması, akıl almad derecede gelişmiş yapay zeka, tercihlerimiz doğrultusunda şekillenen dallı budaklı bir senaryo... Belki de bu yüzden, Vaultboy ile Little Sisters arasındaki benzerlik beni heyecanlandırıyor zira eğer Fallout 3, Bioshock'un kullandığı "tür harmanlama tekniklerini" kullanırsa ortaya Bioshock'tan da (ve hatta Fallout & Fallout 2'den de) kat be kat kaliteli bir oyun çıkabilir. Ancak, Bioshock'ta yapılan hataların da dikkate alınması ve Fallout 3'te tekrarlanmaması gerekiyor. Mesela, Bioshock'ta RPG - FPS dengesi tam olarak tutturulamamıştı. Bazı bölümlerde, üzerime akinsız yağıtan

Splicerler nedeniyle oyuna uzun uzun küfür yağıdımışım zira tam ben konuya odaklanmaya çalışırken saymakla bitmeyen düşmanların başında musallat olması oyundan soğumama neden olmuştu. Fallout serisi, sapına kadar bir computer RPG olduğu -ve bir konsol RPG'si Fallout'un senaryo örgüsünü asla kaldırılamayacağı- için Fallout 3'e entegre edilen FPS özelliklerinin oranı ayarlanırken çok dikkatli olunması lazımdır. (Hoş, Fallout 3'te, eski izometrik kamera açısını aratmayacak nitelikte bir third-person kamera açısı bulunacak ama çoğu oyuncunun first-person kamerayı tercih edeceğini düşünüyorum zira bu tür yeniliklere ilk başta çokraigbet gösterilir.) Bioshock'un Little Sisters'i kurtarma ya da katletme tercihimize göre bize farklı sonlar sunması gayet güzeldi ancak, hem sonların rezilliği, hem de sadece tek bir Little Sisters'i öldürmemizle bile Evil sonla oyunu bitirmek zorunda kalmamız epey moral bozucuydu. Yine Fallout 3'e donecek olursak... Yapımcıların bu konuda verdikleri vaatleri gerçekleştirse, yaptıklarımızın ve tercihlerimizin genellindeki "niyet"e bağlı olarak sonla karşılaşacağız.

Kısacası, oyunun akibetini Oblivion'inkle karşılaşmak yerine karşılaşma yaparken Bioshock'u baz almak bana daha mantıklı geliyor. Belki çizgiselliği nedeniyle Bioshock, Fallout isminin yanında alakasız duruyor olabilir fakat, RPG defterimdeki ilk üç isimden biri olan (diğer ikisi Diablo ve Arcanum) Fallout 3 için hayalim şu: Oblivion'ın geniş dünyası ve Bioshock'un oynanış sisteminin ana hatları ile grafikleri; Fallout'un akıl almad derecedeki detaylı RPG öğeleri ve senaryosu ile birleştirilsin. Daha ne ister bu yürek... ☺

**Çögümüz uzun bir süredir Fallout 3 ile yatıp, Fallout 3 ile kalkıyor. Endişeler, sorular, açıklamalar... Tüm bunların ötesinde biz sadece tekrar yıkıntıların arasına dönmemi, tekrar çok iyi bildiğimiz, "yabancı" bir dünyada yapayalnız kalmayı istiyoruz. Sırf şu an cigerlerimize çektığımız havanın değerini anlayabilmek için...**



# STARCRAFT II

*"Hepsi gelecek!" diye kandırdılar; her şeyin daha iyi olacağını söylediler. Beni bağladıkları yerde, acı çekmeyeceğime dair söz verdiler. Hiçbir vaatleri gerçekleşmedi; karanlık bile kabul etmedi bu sanrıyi. Ve ben bir kez daha kendimi yıldızlara bıraktım; beni o eşsiz dünyalarında bir kez daha ağırlasınlar diye...*

YAPIM Blizzard Entertainment

DAGITIM Blizzard Entertainment

TÜR Strateji

PLATFORM PC, Mac

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB [www.starcraft2.com](http://www.starcraft2.com)



**S**tarCraft II'yi ayalar öncesinden beri takip ettiğim ve Yakın Plan bölümünden oyunun o güne kadar açıklanan tüm detaylarını yazdığını için "StarCraft II'yi oynamış kadar oldum" deyip duruyordum.

"Hands-On" ibaresiyle hava atan burnu büyük sitelerden ve oyun dergilerinden geri kalmayarak biz de StarCraft II'nin başına oturmayı başardık ve oyunu test etme fırsatı yakaladık. Size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki istedığınız kadar oyun içi görüntülerine bakın; istedığınız kadar oyun içi videosu izleyin; hepsi boş. Gerçek StarCraft II, benim zihnimde ve bu satırlarda...

#### **"Zırhım fuşya olsun lütfen...">**

Hatırlayacak olursanız, Blizzcon '07'de, Protoss ve Terran ırklarının oyunda nasıl görüneceği oyun severlere gösterilmişti. Kısa bir süre önce Zergler de bu iki ırk gibi görücü karşısına çıktı.

Eğer ilk StarCraft (SC) oyunnuna aşınanız, saniyenin dokuzda biri gibi bir sürede adapte olabileceğiniz StarCraft II (SCII), hem oynanış sistemi, hem de görsellik bakımından ilk StarCraft'a bir hayli benzeyen. SCII bu yüzden "devrim" olarak değil, daha çok "evrim" olarak nitelendiriliyor; SCII ile ilgili gelişmeleri biraz olsun takip ettiyiseniz bu durumun farkına varmış olmalısınız.

Bir değişiklik yapıp önce grafiklerden bahsetmek istiyorum. (Yazının sonuna atınca grafik mevzusu kayníyor.) Oyunun Havok'tan devşirme olan oyun motoru, ekranda 300'e kadar ünitenin görünebilmesini destekliyor. Bir önceki oyuna göre tüm üniteler ve binalar çok daha detaylı modellenmiş. Renkler ise saturation barı

en yüksek seviyeye getirilmişcesine, ciyak ciyak bağırıyor sanki. Eğer Zergler de diğer ırklar gibi fosforlu renklere sahip olsayıdı, Cemil İpekçi filelerini aratmayacak bir renk paletinin ortaya çıkabilirdi. Ortamın bu derece renkli olması, ünitelerin ve ırkların birbirlerinden kolaylıkla ayrılmasına ve savaş alanına daha rahat hakim olmanızı olanak sağlıyor.

Ünitelerin modellerindeki detay seviyesi gerçekten görülmeye değer. Özellikle, Protoss ve Terran ünitelerinin her biri, ince ince işlenmiş olan modellere sahip. Üstelik, - Rise of Legends'taki ünite modellerininaksine- durdukları yerde, alttan titreşimi almış gibi break-dance yapmayan; yanı, ayakları yere sağlam basan ünite modelleri var oyunda.

Oyunun genelindeki renkli tema dışında, çoğu detayda sadeliði tercih eden Blizzard, animasyonlarda ve efektlerde bu sadeliðin dozunu biraz kaçırmış. Özellikle, binaların patlama efektlerinin daha iyi olması gerektiğini düşünüyorum. Öyle ki basit bir patlama efektini, daha da basit bir yıkım animasyonu izliyor. Blizzard, bu noktalarda daha iyi iş çıkartabilirdi. Ünitelerin saldırı animasyonlarına gelecek olursak... Bu animasyonlarda, genellikle tek bir hareket dizisi kullanılmış. Örneğin, Protoss Zealot'lari basit bir animasyonla düşmanlarınına saldırıyor. Yalnız, Terran ırkındaki Viking ünitelerinin dönüşüm animasyonları çok güzel gözüküyor; grafikler konusunda firmanın hakkını çok da yememek gerekiyor.

Tabii ki burada şu noktayı gözetmek gerekiyor: SC, oyuncuyu hiçbir zaman grafikleriyle büyülmemeye çalışan bir oyun olmadı. Hatta SC, o denli hardcore bir strateji oyunu ki gerçek SC fanatikleri grafikleri tamamen görmezden gelerek, sadece oynanış sistemine odaklıyorlar. Patlama efektleri, ünitelerin animasyonları gibi konular onların hiç umurlarında olmuyor. Blizzard da bu gerçeğin farkında ve görsel anlamda daha basit ve sade bir tasarıyı benimsemış durumda.

#### **(Thor + Ultralisk) x Mothership>**

Oynanış sisteminden bahsetmeden önce belirtmek istiyorum ki aşağıdaki satırlarda; hangi binanın hangi birimi ürettiğini ya da binaların upgrade'leri gibi detayları bulamayacaksınız zira üç ırkın da şu an için



özellikle, oyunun Alpha aşamasında yer alan tüm binaları ve üniteleri, sayfalarımızdaki özel kutularda bulunuyor. Biz daha çok "Oynamış sistemi nasıl; ne gibi stratejiler geliştirebiliyoruz; yeni üniteler neler; ünitelerin özel güçleri ne işe yarıyor ve nasıl kullanılıyor?" gibi soruları cevaplama çalıþacaðız.

Maratonumuza Terranlar'la başlayalım. Terranlar'ın oynanış dinamikleri, herhangi bir strateji oyununda, elinde makineli tüfek tutan ve ağır silahlı mekanize destek alabilen ırklarından çok farklı değil. (Örnek: WH40K Space Marine'leri) Terranlar'la oynarken, Zergler'de olduğu gibi onlarca ünite yapıp onları düşman üssüne sürmek hiç mantıklı değil. Savaşın başlarında, standart Marine'lerle ve Bunker'larla savunma hattı çekmek çok önemli. Ardından, hava savunması için Missile Turret'lar ve bunların hemen yanına Sensor Tower'lar yerleştirmek gerekiyor. Eğer, bulunduðunuz haritada bir üssün girişi dar ise burayı Supply Depot'larla ve onların arkalarına yerleştireceðiniz savunma silahlarıyla tıkayabilirsiniz. (Gerçi bu çözüm, yoğun bir Zerg saldırısına veya ağır silahlı uçan ünitelere karşı pek işe yaramıyor.) Bundan sonra, kişisel tercih olarak bir adet Shadow Ops binası dikip birkaç tane Ghost üntesi üretmeyi tercih ettim. Ghost'ların Nuke silahı çok güçlü ama sniper yetenekleri için aynı şeyi söyleyemeyeceðim. Eğer, bu oyundan bir FPS olsayı ve kapı girişindeki körumalar sessizce öldürmemiz gerekseydi, bu yetenek çok işe yarayabilirdi fakat bir torba dolusu Zerg üstüne çüllandığında sadece birkaç tanesini indirebilmek hiçbir

ise yaramıyor. Ghost'ları bir köşede bekletirken, Marine'leri ve Reaper'ları es geçip direkt olarak "makine" üretmek, Terranlar için iyi bir strateji可以说. Bunun için önceki, Viking üretmeye yönelik ve hem havada, hem de karada ilerleyebilen bu ünitelerden bir grup oluþturmalısınız. (Yazılı giderek bir rehbere dönüþmeye başlıðı.) Viking'leri ürettiðinden sonra her şeyin bitliğini sanmayın; aynı zamanda, üs savunmanızı da güçlendirmelisiniz. Bu yüzden,

## **MULTIPLAYER HEYECANI**

Oyunu multiplayer oynamak için en azından Beta aşamasını beklemek gerekiyor fakat, şu an için bile SCII'nin multiplayer modları ile ilgili bazı bilgiler elimizde mevcut.

Oyunun tasarımasına ilk önce multiplayer modlarını hazırlayarak başladıklarını söyleyen Rob Pardo, multiplayer'da dengeyi kurduktan sonra, tek kişilik oyunun çok daha kolay hazırlandığını belirtiyor. SCII'de özellikle, oyunculara, ırklar arasında birbirinin muadili olan üniteler geliştirmek için kaçındıklarını da vurgulayan Pardo, oyunculan her ırkla, farklı stratejilerle yönelik onlara daha çok seçenek sunduklarını açıyor. Pardo ayrıca, her ırkın sahip olabileceği ünite sınırlarının 15'ü geçmemesini, oyuncuların bir sürü ünite bilgisini ezberlemek zorunda bırakılmamak istemelerine bağlıyor. Battle.net üzerinden oynanacak oyular için aklalama yapan Pardo, açılacak oyundarda az sayıda ayarın olacağını ve bu sayede, oyuncuların menülerde kaybolmadan, istedikleri oyun tipini daha rahat bulabileceklerini belirtiyor.

## **AYDINLIK TARAF**

- ☒ Bağımlılık yapan oynanış sistemi
- ☒ Dengeli sınıflar
- ☒ Detaylı grafikler
- ☒ StarCraft markası

## **KARANLIK TARAF**

- ☒ Vasat animasyonlar ve efektlər
- ☒ Oyuna yeni bir ırk eklenmemesi
- ☒ Çıkış tarixinin hala belli olmaması





## TERRAN



Terran'ı size nasıl anlatısam... Anlatmıyorum! Artık, herhangi bir strateji oyunundaki "insan" ırkıni anlatmayaçım. Zaten ne olduğumuzu bilmiyor muyuz? Tamam işte; onu geleceğe taşıyın, üzerine bir iki zırh atın; alın size Terran ırkı.

### Terran Binaları ve İşlevleri

**Command Center** - Bina dikkmeye ve kaynak toplamaya yarayan bu bina SCV'leri üretiyor, saldırıyla uğrasa beş adet SCV'yi savunma platformu olarak kullanabiliyor. Planetary Fortress veya Surveillance Station'a upgrade edilebiliyor.

**Planetary Fortress** - Comm. Center'in daha fazla zırhla ve büyük bir turret'la donatılmış hali.

**Surveillance Station** - Comm. Center'in dev bir dedektör haline gelmesini istiyorsanız bu binayı seçin.

**Supply Depot** - Asker kapasitesini artırır, aşağı - yukarı hareket ederek ünitelerin geçişine izin verir. (Ya da vermez!)

**Refinery** - Gaz almak için şube oluşturur. (İnsan ırkı ya; o yuzden...)

**Barracks** - Marine'ler, Marauder'lar, Ghost'lar ve Reaper'lar nereden çıktıysanız sinyorusunuz? İşte bu binadan!

**Barracks**, ya Reactor ya da Tech Lab eklentisini alabiliyor.

**Engineering Bay** - Piyadelerle silah ve zırh upgrade'leri veriyor.

**Shadow Ops** - Barracks'ta üretilmek üzere Ghost'ları açıyor, Ghost'ların EMP ve Personal Cloaking yeteneklerini kullanabilmesini sağlıyor. Ayrıca, düşman ünitelerine 400, düşman binalarına 1000 puan zarar veren Nuke teknolojisi de buradan edinebilirsınız.

**Factory** - Jackal, Siege Tank ve Thor adındaki zırhlı birlikleri bu binada üretiyor ve fabrikayı Reactor veya Tech Lab teknolojileriyle geliştirebiliyorsunuz.

**Merc Haven** - Bu bina, Barracks'ta Reaper'ların üretilebilmesini sağlıyor.

**Armory** - Tüm araçların upgrade'leri bu binada yapılıyor.

**Starport** - Viking'ler, Medivac Dropship'ler, Banshee'ler, Nomad'lar ve Battlecruiser'lar... Yani, Terran'ın bütün işe yarı araclarını üret en bu bina, Reactor veya Tech Lab eklentilerini alabiliyor.

**Deep Space Relay** - Starport dikerek Battlecruiser üretebileceğiniz mi sandınız? Çok naifsiniz...

**Missile Turret** - Görünmez üniteleri ortaya çıkartmak, hava saldırılara karşı koymak için bu bina birebir.

**Bunker** - Bunker'ın içine dört adet askeri tikin ve zırha sahip olan bu binanın nasıl dehşet saldığını görün.

**Sensor Tower** - Haritayı daha iyi ve net görebilmek istedığınızı biliyorum. (Sauron'un gözü misali...)

### Terran Üniteleri ve Özellikleri

**SCV** - Bina diker, kaynak toplar, tamir eder, yeri gelince de işsiz.

**Marine** - Her türlü cisme saldırlabilen, makineli tüfek taşıyan, bildiğiniz asker.

**Marauder** - Sadece "ayakları yere basan" düşmanlara sal-

dırabiliyor, bomba atarak düşmanlarını yavaşılatıyor. Zırhı da pek hafif...

**Ghost** - StarCraft: Ghost adındaki oyun piyasaya çıkışında bu ünite daha çok değer kazanacaktı. Şu an içinde kara ve hava ünitelerine saldırlabilen, görünmez olabilen, sniper işlevi görebilen çok işlevli bir asker.

**Reaper** - Marauder gibi yer çekimine karşı gelemeyecek ünitelerle savaşabilen Reaper'lar, arazide hiçbir sıkıntı yaşamadan ilerleyebiliyor. Ancak, bu ünitelerin zırhları pek yuduruk.

**Jackal** - Hızlı, zırhlı ve alevli! Son teknoloji bir motosikleti alın ve ona ateş püskürtücü takın... İşte size Jackal!

**Siege Tank** - Dikkatli kullanıldığında bir üssü veya büyük bir grubu durdurabilecek güçte olan bir tank. Yere sabitlentiği zaman menzili artıyor.

**Thor** - İşte yürüyen bir kale! Her türlü üniteye karşı koyabiliyor ama aşırı hasar aldığıda çöküp kalıyor.

**Viking** - Dilediğinizde havalandabilen, dilediğinizde ise yere inen çok işlevli ve güçlü bir araç.

**Medivac Dropship** - Asker taşımacılığında son nokta! Bu ünite, isterseniz yaralı askerleri iyileştirebiliyor.

**Nomad** - Uçan dedektör! (UFO!) Nomad, Turret ve mayın üretebiliyor.

**Banshee** - Görünmezlik özelliğine sahip olan, uçabilen ve kara ünitelerine saldırlabilen, şık zırhlı bir alet.

**Battlecruiser** - Yamato Gun veya Plasma Turrets upgrade'leriyle güçlendirilebilin, ağır zırhlı, dev bir savaş gemisi. Çok pahalı ama bir o kadar da güçlü. Bunlardan bir kaç tanesi yapıp bir köşede bulundurun; düşmanınız savunmasız kaldığında üstüne salın ve eğlenceyi görün.



• Siege Tank'lardan bir grup oluşturuyor ve ardından Thor ve Battle Cruiser üretebilmek için gerekli binaları dikmeye başlıyoruz. Bu sırada, öncü birlik olarak Reaper'lardan ve Marine'lerden oluşan bir grubu ileri sürebilir ve sizin nelerin beklediğini görebilirsiniz.

Strateji bölümünü daha fazla uzatmadan, yeni üniteler nasıl kullanabileceğimizden bahsedelim. Viking'ler kullanıslı olan üniteler fakat zırhları fazla kalın değil ve 20 tane Viking'i yan yana getirseniz bile kısa sürede tüm grubu kaybedebilirsiniz. Havadayken, karadaki birimlere saldıramadıkları için duruma göre sürekli yere inip kalkmanız gerekiyor ve savaş kızışlığında bu sorunla pek uğraşamıyorsunuz. Bu yüzden Viking'leri bir modda kullanmayı ve başka ünitelerle desteklemeyi seçebilirsiniz. Thor adındaki devasa robot her ne kadar çok güçlü olsa da tek başına kaldığında pek de işe yaramıyor. Thor'ları kullanmaya karar verdığınızda en az üç tanesini yan yana getirmeli ve hava araçlarıyla desteklemelisiniz. Burada da Battle Cruiser'lar devreye giriyor. Battle Cruiser'ların önceki oyundan en büyük farkı, iki farklı silah seçeneklerinin bulunması. Ancak, bir Battle Cruiser bu silahlardan sadece bir tanesini kullanıyor. Ayrıca, bu iki silahın atış modları da birbirlerinden epey farklı. Bir tek bir hedefe büyük hasar verebiliyorken, diğeri birçok üniteyi birden yakıp yıkabiliyor. Bu yüzden, bu iki farklı silah seçeneğine sahip olan Battle Cruiser'lardan karma bir grup oluşturmak mantıklı bir hamle.

**Enerji topları**> Protosslar'la oynarken Terranlar'ın yaptığı gibi turret'larla büyük ve etkili bir üs savunması yapamıyor. (Phase Cannon'lar da bir yere kadar işliyor.) Ya üssünüzde

sürekli birtakım birimler bulundurmanız ya da üssünüzde bir saldırkı yapıldığında ünitelerinizi warp field'lara (Pylon'ların ve Phase Prism'lerin yarattığı mavi alanlar) isıtmanız gerekiyor.

Zealot'lar, savaşın başlarında etkili olsa da ilerleyen sahalarда, - hele bir de upgrade'leri yapılmadıysa- savaş alanından birkaç saniyede siliniyor. Bu yüzden, bir an önce Zealot'ları destekleyecek Immortal'lar ve Templar'lar üretmelisiniz. Immortal'lar, tek seferde büyük hasar veren menzilli silahlara karşı özel bir kalkanla korunuyor ve eğer sayıları fazla olursa düşmanlarına daha güçlü karşılıklar verebiliyor. Templar'ları harcayıp Archon üretmek ise ancak ve ancak bir üs saldırısına hazırlanırsınız gerçekteşireceğiniz bir strateji olmalı; yoksa, boşu boşuna kaynak harcamış olursunuz. Küçük ünitelere karşı etkili olan ve kod farkı gözetmeden rahatlıkla ilerleyebilen Colossus ise bu aşamada bekleneni veremiyor. Çok daha güçlü olmasını beklediğim Colossus; Zergling'lere, Marine'lere veya Reaper'lara karşı etkili sayılabilir ama bu ünitelerin sayıları artınca (Veya Zergling'ler, Baneling'e dönüştüğünde) direkt işe yaramaz hale geliyor. Colossus'ları arka saflarda tutmak ve düşmanı onlara yaklaştırmamak çok önemli. Oyunu yeni eklenen Phoenix adındaki uçan

birimleri de kesinlikle grup halinde kullanmak gerekiyor. Eğer, karşınızda dört veya daha fazla sayıda hava aracı varsa Power Overload yeteneğini kullanarak bu grubu birkaç saniyede ekrandan silmek mümkün olabiliyor. Fakat, karşınızda bir Protoss Mothership'i veya Terran Battle Cruiser'i ise Phoenix'leri kaçırmanız çok daha akıllıca olabiliyor. Phoenix'leri arkaya çekerken, bahsi geçen büyük ünitelere karşı Warp Ray adındaki ünitelere karşı inanılmaz etkili ancak, karşısına birkaç tane Marine gelse bile kendini savunamıyor. Bu yüzden, Warp Ray'ları, küçük ünitelere karşı etkili olan birimlerle desteklemek gerekiyor. Protoss'un en büyük silahı sayılabilen Mothership'i kullanmak da büyük bir dikkat istiyor. Bir kere, bu ünitesi tek başına bir bölgeye yollamak kesinlikle çok yanlış bir hareket. Zira Mothership, en güçlü Protoss ünitesi olmasına rağmen yoğun ateş karşısında aşıri savunmasız kiyor. Time Bomb adındaki zamanı yavaşlatma özelliği, oyunun daha önceki fragmanlarında gördüğümüz gibi, gerçekten de füzeleri etkisiz hale getirmekte son derece başarılı. Planet Cracker da bir üs saldırısında inanılmaz işe yarayabiliyor. Şöyle açıklayıym; 10 Zealot, 10 Immortal, beş Stalker, iki Colossus, altı Warp Ray ve bir Mothership ile ortalığı darda duman edebiliyorsunuz.

**Kralıcıyı koruyun!**> Açıka söylüyorum; Zergler'le oynamayı beceremiyorum. Bu ırkla çok iyi oyular çıkarırlara hep özendum fakat nedense, ben hep zor anlar yaşadım. Her neyse, bu bahsi kapatalım.





## ZERG



Sakin Zergler'e "Her oyunda gördüğümüz, garip yaratıklardan oluşan uzaylı ırk" diye bakmayın zira Zergler bu tanımın çok ötesinde. Sakin sakin üssünüzü geliştirmeye uğraşırken, "Hörrr!" efektiyle üssünüzü delip geçen yaratıklara StarCraft

dilinde "Zerg" deniliyor arkadaşlar. Bir gürh olarak hareket eden Zergler'i durdurmak için gerçekten çok iyi bir savunma yapısı gerekiyor.

## Zerg Binaları ve İşlevleri

**Hatchery** - Lair ve Hive'a upgrade edilebilen Zerg ana binası. Zerg Queen'ını de bu bina üretiyor.

**Lair** - Hatchery'nin ilk upgrade'i. Bu bina, Overseer ve Overlord'u güçlendiriyor.

**Hive** - Hatchery'nin ikinci upgrade'i. Tüm bina upgrade'lerini açmak için Hatchery'yi bu aşamaya getirmelisiniz.

**Spawning Pool** - Zergling yaratmaya ve bu yaratıkları güçlendirmeye yarıyor.

**Extractor** - Vespene Gas kaynaklarını kullanabilmenize yarıyor.

**Evolution Chamber** - Overlord ünitesi için Slime ve Creep yeteneklerini açıyor.

**Roach Den** - Evinizde istemediğiniz böcekleri burada üretilin, bir de üstüne güçlendirin. Pek hoş, pek...

**Nest** - Nest, Zergling'lerin gelişerek Baneling'e dönüşmesini sağlıyor, Baneling'leri upgrade etmenize yarıyor.

**Hydralisk Den** - Hydralisk'leri üretmenize olanak tanıyor ve Hydralisk'leri bu binada güçlendirilebiliyorsunuz. Bu binayı bir üst seviyeye taşıyarak Deep Warren'a

dönüştürübiliyor ve Lurker'lar için upgrade'leri açabiliyorsunuz.

**Spire** - Mutualisk ve Corruptor üretmek isteyenler, ardından bu üniteleri güçlendirmek için yanıp tutuşanlar... Bu bina, size hizmet ediyor.

**Greater Spire** - Spire'ı upgrade ettikten sonra ulaşığınız Great Spire, Swarm Guardian adındaki güçlü ünitesi sahalarla taşımamanız olanač tanıyor.

**Nydus Warren** - Infestor ve Nydus Worm'ları yetiştirmenize ve savaşa hazır hale getirmenize yarıyor. Eğer başka bir Nydus Warren daha kurduysanız yaratıklarınız bu Warren'lar arasında hızla yol alabiliyor.

**Ultralisk Cavern** - Zergler'in en çok korkulan ünitesi olan Ultralisk'ler iste, buradan çıkyor. Yaratığınızın Ultralisk'leri de yine bu bina da güçlendirilebiliyorsunuz.

## Zerg Üniteleri ve Özellikleri

**Larva** - Hatchery'den temin edilebilen Larva'lar, daha sonra birçoğ Zerg ünitesine dönüştürülebiliyor.

**Drone** - Yeri kazıp içine girebilen temel işçi ünitesi.

**Overlord** - Her Overlord, asker kapasitesini biraz daha artırıyor. Bu ünite, kaynak noktalarını işlevsiz hale getiren bir yeteneğe sahip.

**Overseer** - Overlord'ların değişime uğrayıp daha gelişmiş özelliklerle donatılmış olan versiyonları. Görüş menzilleri, Overlord'lardan daha uzun olan Overseer'ler, gizlenmiş üniteleri ortaya çıkarabiliyor.

**Queen** - Savunma hattının vazgeçilmez ünitelerinden biri olan Queen'in özelliklerini, buraya nasıl südürüleceğimi inanın bileyimiyorum. Queen, Creep Tumor, Swarm Clutch, Deep Tunnel, Regeneration, Swarm Infestation ve Toxic Creep gibi her biri birbirinden etkili yeteneklere sahip. Hatchery binası upgrade ettiğe bu ünite de gelişiyor ve ünitenin tüm yetenekleri açılıyor.

**Zergling** - Bir Larva'dan iki tane Zergling çıkmaktadır.

Bir Zergling, bir savaş alanını bir dakika 43 saniyede koşmakta ve tek başına olduğunda araba altında kalmış köpek yavrusu gibi tır tır titremektedir. Aynı Zergling'e, yarı yolda katılan 52 adet kadar Zergling eşlik ettiğinde ise durum bambaşka bir boyuta ulaşmaktadır ve bu durumun kelimelerle ifade edilemediği görülmektedir.

**Baneling** - Sınıf atlayıp yeni bir isim kazanan Zergling'lere, "Baneling" diyorum halk arasında ve Critters'tan kopup gelmiş olan bu sevimli yaratıklarımız, yerlerde yuvalarını düşmanlarının yanına ulaşınca infilak ediyor.

**Roach** - Roach'ları anneniz görse, "Ay böcek!" deyip üstüne basar bunların ama StarCraft II dünyasında, bu yaratıklar pek işlevli. Kara ve hava ünitelerine saldırabilen böceklerimiz inanılmaz hızlı bir şekilde enerjilerini yenileyebiliyor.

**Hydralisk** - Hydralisk'ler, düşmanlarını uzaktan perişan edebiliyor ve hava ünitelerine de saldırabiliyor.

**Lurker** - Hydralisk'lerin evrimleşmiş hali olan Lurker'lar, düşmanlarına saldırabilme için kendilerini toprağın altına gizliyor.

**Nydus Worm** - Nydus Canal'a dönüştelen bu garip yaratıklar, "taşımacılıkta son nokta" olarak nitelendirilebilir. Bu yaratıklar, bir kanala dönüp Nydus Warren veya başka bir kanal arasında ünite taşımacılığı yapabiliyor.

**Infestor** - Dark Swarm, Disease ve Infestation yeteneklerine sahip olan bir büyüğü.

**Mutalisk** - Gökleler hakimi olan, son derece hızlı bir ünite. Ailecek, severek kullanıyoruz.

**Swarm Guardian** - Mutalisk'in evrimleşmiş hali. Kara ünitelerine patlayıcı silahlarla saldırıyor ve kolay kolay da yere indiriliyor.

**Ultralisk** - Yakın dövüşte Archon'un karşısında durabilecek yegane ünite.

**Corruptor** - Havadaki düşmanları yok etmek yerine onları kendi tarafına geçiren, stratejik bir ünite.

## PROTOSS



StarCraft dünyasının mistik hükümdarları, karizmatik enerji kütüpleri... İlging oynanış sistemi yüzünden kontrol edilmesi diğer ırklara göre nispeten zor olan bu Protosslar, zırh yenileme özelliği ile rakiplerinin bir adım önüne geçiyordu.

Peki, StarCraft II'de değişen bir şey var mı? Pek yok; sadece, sevimli uzaylı dostlarımız artık biraz daha güçlü.

### Protoss Binaları ve İşlevleri

**Nexus** - Probe adındaki inşaat işçilerini (Böyle söyleyince de pek bir yavan oldu.) üreten, Protosslar'ın ana binası.

**Pylon** - Asker kapasitesini artırıp yeni Protoss binalarının dikkilebilmesi için enerji alanı yaratıyor.

**Gateway** - Tüm Protoss piyadelerini (Zealot, Stalker, Nullifier, Immortal, High ve Dark Templar) üretmenize yaranan, standart RTS dilinde "Barracks" olarak tabir edebileceğimiz bina. Warp Gate olarak upgrade edildiği zaman, Pylon veya Phase Prism inşa edilmiş olan herhangi birere asker işsizleniyor.

**Forge** - Piyaderilerin silahlarını, zırhlarını ve kalkanlarını upgrade etmeye yarıyor.

**Cybernetics Core** - Uçma yeteneği olan tüm ünitelerin silahlarını ve zırhlarını upgrade etmeye yarıyor; aynı zamanda Warp Gate teknolojisini de geliştiriyor.

**Robotics Facility** - Phase Prism, Colossus ve Observer gibi mekanizmaları, bu binada üretiliyor.

**Twilight Council** - Gateway'de üretilmek üzere Immortal teknolojisini geliştiriyor; Zealot'lara Charge, Stalker'lara Blink ve Immortal'lara Hardened Shields yeteneklerini veriyor.

**Stargate** - Phoenix, Warp Ray, Carrier ve Mothership gibi ulaşılabilir yeteneği olan birimleri üretiyor.

**Templar Archive** - Gateway'de üretilmek üzere High

Templar teknolojisini geliştiriyor ve Templar'ların kullanıldığı Psi Storm özel gücünü aktif hale getiriyor. **Dark Obelisk** - Gateway'de üretilmek üzere Dark Templar teknolojisini geliştiriyor.

**Null Circuit** - Robotics Facility'de üretilmek üzere Observerlar'ı ve Observer'ların kullanabileceğini Gravitic Booster teknolojisini geliştiriyor. Ayrıca, Phase Prism'ler için Gravitic Drive özelliği de yine bu bina ile sağlanıyor.

**Robotics Support Bay** - Robotics Facility'de üretilmek üzere Colossus teknolojisini ve Colossus'ların kullanabileceğini Null-Flux Generator yeteneğini geliştiriyor.

**Fleet Beacon** - Stargate'te üretilmek üzere Mothership ve Carrier teknolojilerini geliştiriyor.

**Phase Cannon** - Protosslar'ın, hem kara, hem de hava saldırılmasına karşı kullandıkları turret'in adı. Ayrıca, dedektör olarak çalışıyor.

### Protoss Üniteleri ve Özellikleri

**Probe** - Hem bina yaratmaya yarıyor, hem de kaynak toplamaya. Hafif bir zırhı olmasından dolayı, saldırısında çabuk ölüyor ama diğer ırkların üretici birimlerinde olduğu gibi bir bina yaparken o binanın yanında durması / beklemesi gerekmiyor. Probe ile binanın warp edileceği noktayı belirledikten sonra belirli bir sürede içinde o noktaya işinliyor.

**Zealot** - Protosslar'ın yakın dövüşte uzman olan bu ünite, oyunun hemen başında üretilmesi ve diğer ırkların başlangıç ünitelerine göre çok güçlü olması sayesinde düşman üssünü, daha oyunun başında bile yıkalıyor. Zealot'lar, hafif bir zırha sahip.

**Stalker** - Dört ayaklı üzerinde bir örümcek gibi ilerleyen, kara ve hava ünitelerine saldırma yeteneği bulunan zırhlı ve kullanışlı bir ünite.

**Nullifier** - "Pislik yaratmaya" yaranan, dikkatli kullanıldığından son derece işlevli olan bir arac. Havada uçuyor ve kara ünitelerini 15 saniye oldukları yere civileyen bir güç kalkanı oluşturabiliyor. Bunun yanında, kara ünitelerini ve tüm binaları Anti-Gravity yeteneği ile 12

saniyeliğine havaya fırlatıp işlevsiz bir hale getirebiliyor. **Immortal** - Stalker'in ağıbey; dört ayak üzerinde yürüyen zırhlı cengaver... Sadece kara ünitelerine saldırılabilen ve kalkan ile düşman ateşini yansıtabilen güzel bir cihaz.

**High Templar** - Havalandıracak ilerleyen Nullifier gibi destek hizmeti veren High Templar'lar, Hallucination ve Psi Storm güçlerini kullanabiliyor.

**Dark Templar** - Görünmezliğiyle öne çıkan ama hafif zırhı nedeniley kolay öldürülebilen; kısacası, tek başına pek iše yaramayan bir ünite.

**Archon** - İki High veya Dark Templar'ın çarpık ilişkisinden doğan, son derece güçlü bir Protoss piyadesi. Güçlü bir zırhı sahip olan bu piyade, zırhı delindikten sonra sadece birkaç saniye ayakta kalabiliyor.

**Phase Prism** - "Taşınabilir bir Pylon" olarak adlandırılabilir, uçma yeteneğine sahip olan zırhlı bir ünite. Bir işinlanma alanı oluşturarak piyadeleri yanına getirebiliyor.

**Observer** - Görünmezlik özelliğine sahip olan bu ünitenin tek görevi araştırmak. (Bir çeşit Scout.)

**Colossus** - Haritadaki engelbelere alırdırmadan ilerleyebilen ve kara ünitelerine saldırılabilen çok güçlü bir robot.

**Phoenix** - Havadan gelen tehditlerin bir numaralı düşmanı. Power Overload gücü ile altı farklı üniteye birden saldırılabilir ama bunun ardından sersemleyerek saldırıyla açık bir hale geliyor.

**Warp Ray** - Yoğunlaştırılmış bir enerji silahıyla donatılmış olan ve her türlü üniteye saldırılabilir, saldırdıkça silahı daha da güçlenen, kullanışlı bir ünite.

**Carrier** - Barındırdığı sekiz küçük gemiyi ortaEGA dağıtabilen, zırhlı bir hava gemisi.

**Mothership** - Dört farklı gücüyle tüm düşmanlarına dehset saçan, inanılmaz bir alet. Enerji çalışabiliyor, tam altındaki düşmanlarına güçlü bir saldırı yapabiliyor, düşmanlarını yavaşlatabiliyor ve onlara bu sırada zarar verebiliyor.

☞ Zergler'le ilgili en büyük yenilik, Queen adındaki binadan bozma ünitenin oyuna eklenmiş olması. Queen, her türlü ihtiyaca cevap verebiliyor ve Zerg üssünü tek başına çeviriyor. (Hamarat ev hanımı) Üssünüze saldırı yapıldığında, bu ünitenin Swarm Infestation özelliğini kullanarak -saldırı altında olan binadan- ufak sineklerin düşmanlara saldırmasını ve binaları Regeneration özelliği ile tamir etmesini sağlayabiliyorsunuz. Toxic Creep ise Zergler'in deformeye ettiği arazideki düşmanlara zaman içerisinde zarar veren, etkili bir saldırı biçimi. Queen'in tüm upgrade'lerini tamamlamak savaşın ilerleyen bölgelerinde çok işe yarabiliyor; bu yüzden Queen'in gelişimine mutlaka zaman ayırin.

Zergler'ler, oyuncun başlarında bir hayli etkili olsa da asıl ölüm-cül formları olan Baneling'e dönüştüğünde, ortalığı gerçekten sarabiliyor. Baneling'ler "intihar bombacı" olarak nitelendirilebilecek yaratıklar fakat, bu yaratıkları yoğun bir savunmaya sahip olan bir üsse saldırı düzenlerken kullanmak hiç de mantıklı olmuyor; onun yerine önden normal birimleri sürüp arkadan Baneling'leri göndermek çok daha iyi bir strateji. Zergler'in en çok işe yarayan

üniteleri ise Roach'lar. Terranlar'ın Viking'leri gibi stratejik kullanıldıklarında çok işe yarabiliyor bu üniteler. (Kara ve hava birimlerine saldırabildikleri ve hızla enerji yenileyebildikleri için gürültü olarak kullanıldıklarında gerçekten ölümcüler.) Roach'ların enerjisi azaldığında, onları yere gömmek ve tekrar savaşa dahil etmek, bu sırada da Hydralisk ve Mutualisk'lerle desteklemek, epey etkili bir strateji. Zergler'le oynarken uygulanması gereken bir diğer strateji ise Protoss veya Terran ikrahlarındaki yaptığınız gibi nitelikli bir ordu hazırlamak yerine, bol bol birim üretip düşmanın üzerine yollamak. Bunun için de Nydus Worm adındaki "Zerg Kargo Hizmetleri"ni kullanabiliyorsunuz. Yeri kazıp Zerg üssünün bir başka noktaya birimleri kısa yoldan



ulaştırmaya yaranan Nydus Worm ile düşman üssüne büyük bir istila düzenlenebiliyor.

Zerg ordusunun en büyük yardımcısı ise Infestor. Terran'ın ve Protoss'un menzilli silahlara karşı bir grup Zerg ünitesini koruyabilen Dark Swarm yeteneği, düşmanlarının enerjisini 10 saniyede tüketebilen ve bulaşıcı olan Disease ve bir binayı ele geçirip yirmi saniye içerisinde bir dolu Infested Terran üretilmesini sağlayan Infestation özellikleri savaşın seyrini değiştirebiliyor. (Infestor'ı düşmanın atış menzilinden uzak tutmaya dikkat etmelisiniz.)

StarCraft II'yi oynamak apayı bir zevk. Oyundaki üniteler ve ırklar şu an için bile çok iyi dengelenmiş durumda. Bazı üniteler işlevsiz gözükse de onların bile kullanılacağı durumlar ortaya çıkıyor ve savaş sırasında, "Ah keşke şu üniteden türetseydim; simdi ne çok işe yarardı!" diyebilirsiniz.

Terran, Protoss veya Zerg... Hepsi -gerçek anlamda- birbirinden farklı ve hepçile oynamanın ayrı bir keyfi var. Battle.net üzerinden kapışmak için gerçekten sabırsızlanıyorum. Gözünüzü SCII'den ayırmayın.

*Not: Oyun henüz Alpha aşamasında olduğu için yazda bahsi geçen üniteler, binalar ve tüm özellikler -yapımcıların da açıkladıkları gibi- her an değişebilir.*

**...ve gördüm ki yıldızların hakimi olan renkler bana, evrenlerinde, emsalsiz bir tecrübe yaşatabiliyormuş. Gözlerimi kapattığımda savaş devam ediyordu ama gözlerimi açtığımda değişen bir şey yoktu; savaş ve kazanma tutkusunu beni çöktan esir etmişti.**





YAPIM EA LA  
DAĞITIM Electronic Arts  
TÜR Strateji  
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil  
WEB [www.ea.com/redalert](http://www.ea.com/redalert)

# COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

*Fazla söze gerek yok; Soğuk Savaş döneminde ABD'nin bacaklarını titreten Kızıl Ordu ruhu geri dönüyor!  
Hem de epey bir geriye; zamanda geriye gidecek kadar geriye...*



## COMMAND & CONQUER KRONOLOJİSİ

Red Alert / Tiberian karmaşasına son! C&C evreninde çıkan oyunların tam listesi aşağıda:

### RED ALERT SERİSİ



Eklenti paketleri: Counter Strike (1997), The Aftermath (1997), Retaliation (1998)



Eklenti paketi: Yuri's Revenge (2001)



Eklenti paketi: Fire Storm (2000)

### GENERALS SERİSİ



Eklenti paketi: Zero Hour (2003)

### TIBERIAN SERİSİ



Eklenti paketleri: Covert Operations (1996), Sole Survivor (1997)



Eklenti paketi: Fire Storm (2000)



Eklenti paketi: Fire Storm (2000)



Eklenti paketi: Kane's Wrath (2008)

**I**lk önce, Albert Einstein, İkinci Dünya Savaşının yaşamasını engellemek için geçmişe gitti. Einstein amacına ulaşıp Adolph Hitler'i ortadan kaldırıldıktan sonra işler tamamen karışı; dünyaya barış ve huzur getirmek için atılan adımlar bir kez daha başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Bu kez de Joseph Stalin, Avrupa'yı işgal etti ve büyük umutlarla transfer edilen "alternatif tarih", kendinden bekleneni veremedi; hayal kırıklığı yarattı.

Elbette ki Rus Ordusu bununla yetinemeyecekti; Kızıl Ordu, Avrupa'nın ardından Amerika Birleşik Devletleri'ni de işgal etti. Peki, bu işgal sadece barut ve ateş ile mi gerçekleşti? Elbette ki hayır; çünkü Ruslar, "zihin kontrol teknolojisi"ni geliştirmişlerdi. Amerikan birliklerini bu yolla kontrol altına almayı çalışan Ruslar'ın hedefleri Amerikan Nükleer Cephaneliği'ydı. Tüm bunların ardından sahneye Rus Lideri Romanov'un baş danışmanı Yuri çıktı ve tüm dünyayı psişik güçlerini kullanarak kontrol altına almeye çalıştı.

Tüm bunlar, yaklaşık olarak yedi yıl önce yaşandı. Müttefik birlikleri, zamanla Rusları kıstırdılar ve "Kremlin duvarları"nın arkasına

kadar püskürttüler. İhtişamlı Mother Russia, devriliyorodu; toprakları işgal edilmiş, askerleri öldürdürülmüş, silahlarına ve teknolojilerine el konulmuştu. Çaresizce bir çıkış yolu bulmaya çalışan Ruslar "zamanda yolculuğu" denemeye; Kremlin Sarayı'nın derinliklerindeki laboratuarlarda, henüz tam anlamıyla tamamlanmamış olan bir projeyi denemeye karar verdiler. Zamanda geriye giderek her şeyi başlatan "beyin" tarih sahnesinden sileceklerdi. O beyin, Albert Einstein'dan başkası değildi. Moskova'da Ruslar'a ait son yer olan Kremlin'in düşmek üzereyken can havlıları operasyonu hayatı geçip geri döndüler ve gördükleri manzara- dan sonra sevinç çığlıklarını atmaya başladilar; Sovyetler dimdik ayaktaydı ve eski güçlerine kavuşmuş durumdaydı. Ne var ki sevinçleri sadece ama sadece iki dakika sürecekti. Tam iki dakika içinde sirenler Sovyet gökyüzünü kaplayacak ve Moskova bir kez daha hedef olacaktı ancak tetiğin ardından bu kez Müttefik birlikleri değildi. Hesap etmedikleri şey, Einstein ortadan kaldırıldıktan sonra birilerinin İkinci Dünya Savaşına girmeyecek olmasıydı. Amerika tarafından nükleer saldırıyla maruz kalmayacak olan



birilerinin... Teknolojiyi bir din gibi gören birilerinin... Kendilerine "Empire of the Rising Sun" diyen birilerinin... Evet, Japonlar, daha önce hiç görülmemiş olan silahlarla Moskova'yı bombalıyorlardı.

**Mother Russia will rise again!** Eski aşkıma, bir tanemezi ve masalüstü simgelerimizin arasındaki yerini hiç kaybetmeyen Red Alert serisine adeta hasret kalmıştık. Öyle ya, tam yedi yıldır en renkli "alternatif tarih" hikayesi olan Red Alert serisi için hiçbir oyun yapılmamıştı. Ancak Electronic Arts Los Angeles Stüdyoları, "büyük perde"nin arkasındaki parıltılı sırrı sonunda oyuncularla paylaştı.

Oyun yapısında birtakım değişikliklere gidilen Red Alert 3, "kafa patlatıcı ve ağır başlı" bir strateji oyunu olmak yerine hızlı, aksiyon dolu ve esprili bir oyun olacak. Oyunun yapımcısı olan Chris Corry, Red Alert 3 için, "Oyunu oynarken, elinizde patlamış misirla 'cumartesi gececi sineması' izliyormuş gibi hissedecəksiniz." diyor. Bunun sebebini ise Command & Conquer markası altında ağır bir başlığın bulunması ile açıklıyor ve ellişerinde, NOD ile GDI güçlerinin "karantık" öyküsünü anlatan Tiberian gibi bir seri varken, bir oyunu daha "ciddi" olarak konumlandırmak istemediklerini söylüyor; Tiberian serisinin zaten mesaj kaygılı bir oyun olduğunu ve oyunun çevre, din ve bilim gibi konularda ciddi bir "politik durus" sergilediğini belirtiyor.

Red Alert serisi, düşünüldüğü gibi İkinci Dünya Savaşı'na ya da olası bir küresel çatışmaya değil, tamamen zamanda yolculuğu ve

kurgusal değişikliklere odaklıyor. Bu yüzden de alternatif tarihe esprili yaklaşımlarda bulunmaktan çekinmiyor.

Yapımcılar, zengin bir tarihe ve bu tarihi süsleyen eşsiz, milyonlarca savaşçıya sahip olan Japonları oyuna dahil etmişler. Bu nedenle Empire of the Rising Sun, RTS tarihindeki en çeşitliırk olmaya aday; ninjalar, samuraylar ve daha birçok Japon savaşçısı, Red Alert 3'ün alternatif tarihindeki yerini alacak. Ayrıca hepimizin tanıldığı bu savaşçılar, özlerinden kopmadan son teknoloji ile donanacaklar.

Red Alert 3'ün oynanabilir ipleri olan; Allies, Soviets ve Empire of the Rising Sun, birbirlerinden tamamıyla farklı olacak. Serinin önceki oyununda yer alan Allies ve Soviets birliklerinin tonları daha da farklı kılınacak ama en farklı iplik, Empire of the Rising Sun olacak. Japonlar, hem teknoloji, hem de donanma gücü ile denizlere hükmeyecek ve "süper güç" olarak konumlandırılacak.

Red Alert serisinin en ilgi çekici özelliklerinden biri, kuşkusuz ki sinematikleriyydi. Yapımcı firma, Red Alert 3'ün sinematikleri için oldukça iddialı konuşuyor. Öyle ki Red Alert 3 için bir saatten fazla sürecek olan bir "film"in hazırladığını söylüyor ancak filmin yıldız kadrosu hakkında kesinlikle açık vermiyorlar. Çekimlerin yapılacağı şehrin Los Angeles olduğunu düşünecek olursak bu konuda birtakım sürprizlerle karşılaşacağımızı söyleyebiliriz.

**Capitalism will fall!** Red Alert 3'ün -geniş bir hitap etmesi amaçlandığından- oynanabilirliği ve arayüzü serinin önceliği oyuncularına göre daha basit olacak. Haliyle oyun, tamamıyla eğlence odaklı olacak ve serinin "ciddi" havasını bir parça dağıtabilir. Açıktası, "oyunculuk" adına da bazı unsurları pek ciddiye

almayacak. Bu yüzden oyunun öğrenme süreci daha kısa olacak ve oyunu oynarken profesyonelleşme gibi kaygı duymayacaksınız. Eh, ortalamada oyuncuların da internet üzerinden konuşmaya hakları var, değil mi?

Sırada oyunun en çok merak edilen özelliği var: Co-op mod. Red Alert 3'ün ana senaryosu, iki kişiyle oynanabiliyor. Online multiplayer modunun ağırlıklı olarak "hardcore" oyunculara hitap ettiğini ve tek kişilik modun oyunun hikayesini anlamak için kurgulandığını düşünecek olursak, baştan sona "anlaşmalı" bir şekilde oynanabilecek olan bir ana senaryonun bu iki modun en güzel özelliklerini bir araya getirip handikaplarını çöpe atmak için ideal olabileceğini söyleyebiliriz. Bu nedenle, oyunun tüm ana senaryosu hem tek kişinin, hem de iki kişinin oynayabileceği şekilde tasarlanıyor. Co-op modu, sadece, iki kişinin iki ayrı üs kurup birim üreterek bu birimleri düşmanın üzerine yollamasından ibaret olmayacak; hem mikro, hem de makro anlamda "yardımlaşma" esas olacak. Örneğin, bir noktaya gizlice sabotaj yaparken, takım arkadaşınız "görünmezlik kalkanı" taşıyan bir birimi ile

### AYDINLIK TARAF

- ✓ Ana senaryo için co-op modu
- ✓ Yeni modlar
- ✓ Daha detaylı deniz savaşları
- ✓ Yeni ve uzun sinematikler
- ✓ Yeni bir iplik

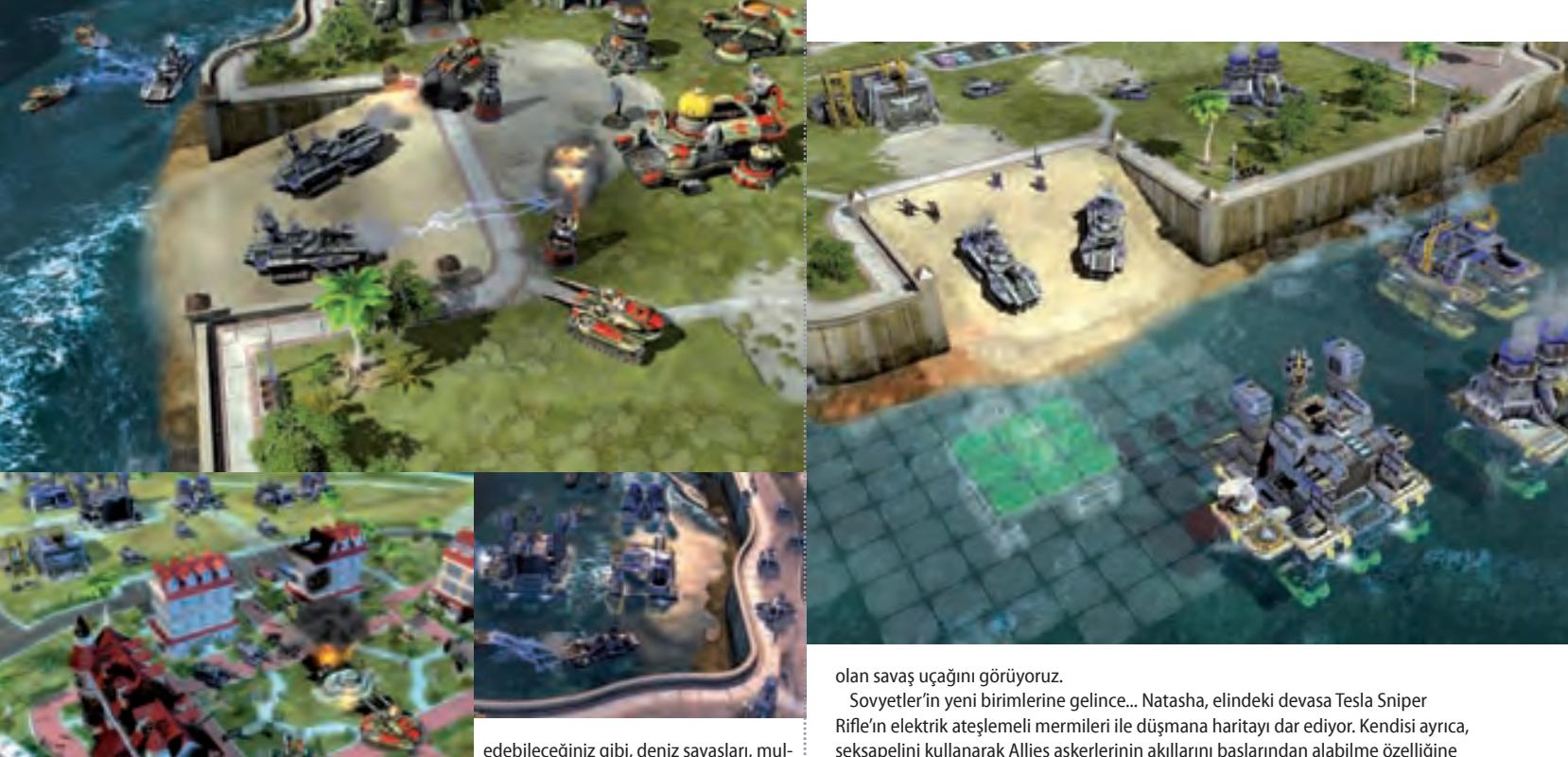
### KARANLIK TARAF

- ✗ Online arkadaş çatışma sistemi nin çuvallama ihtiyatı



## RED ALERT 3'Ü HERKESTEN ÖNCÉ OYNAMAK

Command & Conquer: Kane's Wrath'ı aldığınızda kutunun üzerinde "BETA" ibareli bir etiket arayın. Eğer sınırlı sayıda basılık olan bu etiketlerden birine ulaşmayı başarırısanız, etiketin üzerindeki kodu belirtilen adres'e girerek Red Alert 3'ün "beta tester" olabilirsiniz. Böylelikle, Red Alert 3'ü piyasaya çıkmadan önce deneme şansını yakalamış olacaksınız.



size eşlik edecek ve siz de suikastınızı gizlice düşman üssüne sokabileceksiniz. Bunun dışında, ekonomik anlamda da yardımlaşmak mümkün olacak. Ayrıca, oyunun herhangi bir yerinde tıkandığınız zaman online olan arkadaşlarınızdan birini çağırıp ondan size yardım etmesini isteyebileceksiniz.

Aynı zamanda, takımlar olarak oynayan kişiler sesli iletişim de kurabilecekler. Bu sayede oyunun "strateji belirleme" aşaması çok daha eğlenceli bir hal alacak. İki kişiyle bir haritayı temizlemenin keyifli olacağı bir gerçek.

Peki, online bir arkadaşınız yoksa ne olacak? İsterseniz, her biri farklı bir karaktere sahip olan ve yapay zeka tarafından kontrol edilen komutanlarından birini oyuna dahil edebileceksiniz. Bu komutanlar aynı zamanda farklı birer taktik anlayışına sahip olacak. Bu da oyuna hem taktik zenginlik katacak, hem de oyuncunun tekrar oynamasını sağlayacak.

Yapımcılar, bir strateji oyununda görüp görebileceğimiz en detaylı ve dinamik deniz savaşlarının Red Alert 3'te olacağını söylüyorlar. Deniz savaşları, en az kara savaşları kadar önem teşkil edecek. Her ırk, özel, amfibik araçlara sahip olacak. Bu araçlar hem karada, hem de denizde, personel taşıma ve saldırı gibi işlerde kullanılabilecek. Tahmin

edebileceğiniz gibi, deniz savaşları, multiplayer oyunlarda da önemli bir yer tutacak. Ayrıca amfibik araçların üzerindeki mobil üsler bulunabileceğiniz üssünüze denizin ortasına kurabileceksiniz. Elbette ki bu durum, oyunun taktik esnekliğini artıracak. Örneğin, oyunun başlarında onlara tank basıp size saldıran rakibiniz, üssünüzün denizin ortasına kurulu olduğunu görünce harcadığınız kaynaklarınızı "elinde patladılarını" acı bir şekilde idrak edecek. Böylece size saldırmak için hava kuvvetlerine ağırlık vermesi gerekecek. Bu yolla hedeflenen bir şey ise erken yapılan "rush"ları engellemek.

Oyunun iki eski ırkı da serinin üçüncü oyunu ile yeni birimlere kavuşuyor. Allies birliklerinin yeni birimlerine yakından bakacak olursak, Apollo'nun akıl almaz hızlarda ucabilen bombardıman uçağını; Cryocopter'in ilginç saldırısı şekillerine sahip olan (Düşmanı donduruyor ve kültütüyor.) saldırısı helikopterini; Mirage'in, düşman unitelerini "taklit" edebilen ve çevresindeki Allies birimlerini görünmez kıläbilten aracını; Guardian'ın, sahip olduğu radar sayesinde "scout" özelliği kazanmış olan saldırısı tankını; Assault Destroyer'in, hem denizde, hem de karada savaşabilen hafif zırhlı tankını ve Century'nin üs bombalamak için ideal

olan savaş uçağını görüyoruz.

Sovyetler'in yeni birimlerine gelince... Natasha, elindeki devasa Tesla Sniper Rifle'in elektrik ateşlemeli mermileri ile düşmana haritayı dar ediyor. Kendisi ayrıca, sekapelinin kullanarak Allies askerlerinin akıllarını başlarından alabilme özelliğine sahip. (Şaka!) Sovyetler'in en dikkat çekici yeni birimi olan Tesla Trooper, iki elinde Tesla silahı taşıyor. Bu da yetmezmiş gibi bir de üzerinde 360 derece atış yapabilen bir Tesla-coil taşıyor. Apocalypse Tank, düşmanları dilimlemek için birebir; manyetik bir alana kapılmalarını sağlayıp onları yiyor. (Evet, bunu yapıyor; önce düşmanı kendine çekiyor, sonra da yutuyor.) V2 roketlerin bir üst modeli olan V4'e baktığımız zamansa iki tip saldırı moduna sahip olduğunu görüyoruz; su altında da gidebilen V4 ile hem geniş bir alana hükmemetmek, hem de nokta atışı yapmak mümkün. Yine dikkat çekici birimlerden biri olan Akula, müttetik gemilerinin kabusu olacak; Akula, hem tehlikeli bir denizaltı, hem de su altı komandoları yetiştiren bir üs. Bullfrog ise bir piyade nakil aracı; ama taşıdığı personeli istenilen noktaya ulaştırmak için tam olarak o noktaya gitmesine gerek yok; Bullfrog, nakil edilecek personeli istenilen noktaya fırlatılan bir "top" a sahip.

Gelelim asıl merak edilen konuya: Empire of the Rising Sun birlikleri arasında Tsunami Tank ve Sea Wing'i sayabiliriz. Sea Wing, biçim değiştirilen birimlerden biri. Aslında bir bombardıman uçağı olan bu birim, denizin üzerinde ilerlerken bir denizaltıya dönüştürülebiliyor. Tsunami Tank ise hepimizin kabusu olacak; amfibik ünitelerden biri olan Tsunami Tank, adını dev su dalgaları yaratabilme özelliğinden alıyor.

Son olarak, kullanılan özel ekonomik sistem ile oyuncuların yüksek teknolojilere çabuk bir şekilde ulaşmaları sağlanacak. Hızlı oynanan strateji oyuncularının yeni ve bazı tecrübeli oyuncular için pek de eğlenceli olmadığını savunan yapımcılar, Red Alert 3'ü yavaşlatmaya çalışmadıklarını ancak oyun sırasında verilecek olan kararların kesin sonuçlar doğuracağına belirtiyorlar.

**And the whole world will bow!** Yapımcıların amaçları, oyunculara gerçek bir RTS deneyimi yaşatmak ancak bir Civilization yaratmadıklarının da farkındalar; Red Alert 3 hızlı ve heyecanlı bir RTS oyunu olacak. Yanlış anlaşılması; bu, Red Alert 3'ün yüzeyel bir oyun olacağının anlamına gelmiyor. Aksine oyun, eski RTS oyuncuları için de çeşitli mikro-yönetim unsurları sunacak.

İtiraf etmeliyim ki yazımı yazarken Red Alert 3'ü oynamak için yanıp tutuşum; makinelik tüfeklerin, tankların seslerini, askerlerin bağırsızlığını ve özellikle Sovyet Marşını çok özlemişim. Toparlamak gerekirse; Red Alert 3 için atılan tüm adımlar doğru gibi görünüyor. Eğlence ve heyecan dolu bir macera hazırlıklı oln; geri sayım başlı! ☺

**Eski aşkimiz olan Red Alert, her zamankinden daha iddialı bir şekilde geri dönüyor. Yeni sinematikleri, yeni ırkı, yeni üniteleri ve yeni kimliği ile Red Alert 3'ü beklemek çok ama çok zor olacak.**





# ARCADE SALONU TAKINTILARI

Ömrünüzden kaç jeton yediniz?

1994...

Ortaokul öğrencisi iki velet, bir Pazartesi günü, ceplerinde tazecik hargılıklarıyla günün planını yapmaktadır:

- Oğlum Alper, delireceğim heyecandan! En sonunda şu oyunu görebileceğiz. Bütün mahalle bu oyunu konuşuyor. Söylediklerine göre kafalar, kollar kopuyormuş ve oyundaki kişiler gerçekmiş. Hiç de Stirit Faytir gibi görünmüyormuş. Çizgi film gibi değilmiş yani.

- Dün gece uyuyamadım yeminle. Bir de oyunu büyük ekran televizyonu kurmuşlar; her şey gerçek adam boyunda gözükmüş.

- Alper okulu assakmı bugün? Ben daha fazla dayanamayacağım sanırırmı.

- Oğlum salak misin? Daha geçen ay okuldan kağıt göndermediler mi? Devamsızlıktan kalırsak sen o zaman görüşsün kolu bacağı.

- Yapılmış mı lan matematik ödevini? Bar bar konuşuyorsun ama Mustafa Hoca kafanı kıracak söyleyeyim.

- Off, o da doğru... Yürü hadi yürü! Ama bi' yakalanırsak var ya!

- Ehehe! Koş hadi koş...

Saklandıkları apartmanın arka bahçesinin duvarından atlayıp, ara sokaktan caddeye doğru koşmaya başlarlar...

- Alper! Az daha yavaş koş, dalağım şisti!

- Yürü olum! Cadde üzerinde bi' yakalanırsak biteriz!

- Oyunun adı neydi ya?

- Kompat'lı bir şeydi ama...

- Neyse, geldik sayılır zaten!

Arcade salonunun kapısını, neyle karşılaşacaklarını bilmeden açarlar ve olan olur:

- Oha! Ohaaa!

- Abi inanamıyorum yaaa!

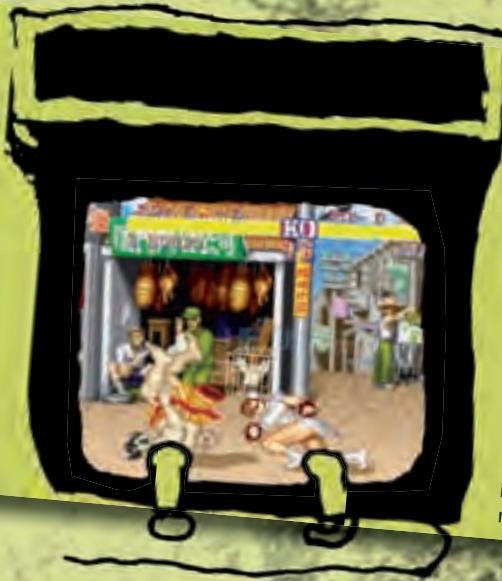
Büyük ekranда oynatılan Mortal Kombat, salonun tam ortasına ko- nuşlandırılmış durumdadır. Salonun içi mahşer gününü andırmaktadır. Bizim iki velet ise hemen beşer jeton kapıp sıraya girerler. O sırada etrafı tok bir ses kaplar: Finish Him! Ardından kalabalık içinden uğultular yükselmeye başlar. Kimse gördüklerine inanamamaktadır.

- Mortal Kombat!

- Evet Alper, Mortal Kombat...

Not: Bu dosya konusu, yıllarını jeton atmaya harcamış olanlara adanmıştır. Gelin hep birlikte mazide kalan arcade salonlarının içinde dolanmaya başlayalım. Bakalım, yıllarca hangi oyunlar bizi kendine esir edip jetonlarımızı yemiş; neler yaşamışsalonların o kendine has kokusunu içimize çekerken...

Sevgili oyuncular, geçmişe hoş geldiniz!



## STREET FIGHTER 2 - 1991 - CAPCOM

Street Fighter 2'yi anlatmaya ya da hatırlatmaya gerek olmadığını düşünüyorum. O yıllarda, kulaktan kulağa yayılan ve çok kısa sürede bir fenomen dönünen Street Fighter 2'nin takıntı haline gelmesinin en büyük nedeni, oldukça kolay öğrenilen ve oynanabilen bir oyun olmasıydı. Ne var ki kolay öğrenilen bir oyun olmasına rağmen Street Fighter 2'de uzmanlaşmak zordu. Hareketlerin yapılabilmesi için iyi bir zamanlama ve karmaşık tuş kombinasyonları gerekiyordu. Bu hareketlerin tümünü yapabilenlere büyük saygı duyulurdu. Oyunu bitirebilenler ise adeta birer rock yıldızı muamelesi görürlerdi.

Street Fighter 2'de çoğu oyuncunun düştüğü bir yanılıgını sizinle paylaşmak istiyorum: Hareketleri daha iyi yapabilmek için makineye sert davranışın hiçbir işe yaramıyordu. Üstelik, siz sakin sakin oyunda ilerlemeye çalışırken yanınızda giren size meydan okyanı kişi, Hadou Ken hareketini yapabilmek için koca makineyi sarsmaya başladığında ortamın tadı tuzu kaçıyordu. Zira oluşan ufak çaptaki depremden dolayı siz de hareketleri sağılıklı yapamamaya başlıyordunuz. Bu "sarsıntı" oyuncuların, joystick söken modellerine de yer yer rastlanabiliyordu.

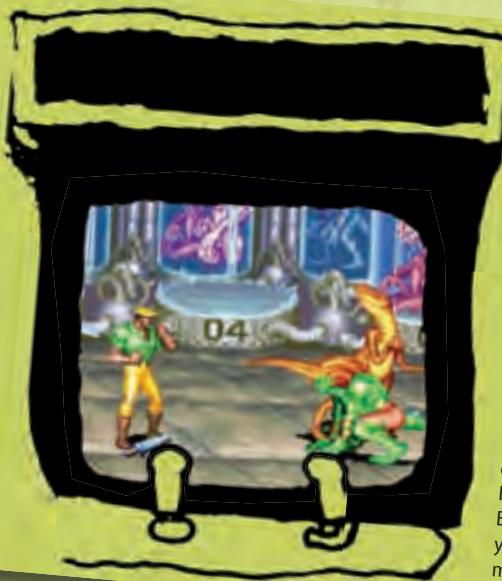
Street Fighter 2'de sıra beklemek o yıllarda kaçınılmazdı. Kısa bir süre içinde herkesin tatmak istediği bir heyecan halinde gelen Street Fighter 2'yi oynamak için bir süre sıra beklemeyi ister istemez göze alıydınız. Ancak sıra size geldiğinde işler daha da zorlaşıyordu zira arkandır onlarca kişi sıra beklerken, oyuna konsantre olmaya çalışmak oldukça stresli bir ihti. Hele ki acemi bir oyuncuyduysanız arkadan türlü türlü iğneleyici sözler yükseliriyordu. Elbette ki kalabalığın içinden sıyrılan ve muhtemelen sizden küçük yaşıta bir çocuğa ait olan "Geçmişim mi abi!" nidalarını da unutmamak gerek. Hala, bu lafi söyleyen o çocuktan sadece bir tane olduğuna ve o karakterin yıllarca tüm ülkeyi dolaştığına inanırı.



## MORTAL KOMBAT - 1992 - MIDWAY

Evet, Street Fighter'a hiç benzemiyordu; oldukça karantık bir oyunu ve -yne- evet, biraz kanlıydı. Mortal Kombat, sürekli gittiğim oyun salonuna geldiği zaman onu görmek için yanıp tutuşmuştum. Salona girdiğim anda ise bir süre donup kaldığımı hatırlıyorum. Dev ekranدا gördüklerim, o ana kadar kurduğum hayallerden bile bir adım ilerideydi. Karakterler, sesler, arka planlar ve elbette ki Fatality'ler, Mortal Kombat'ın kısa sürede gerçek bir takıntı olmasını sağladı.

Mortal Kombat'ta usta olabilmek Fatality'leri öğrenmeye bağıydı. Oyunu ilk oynadığım gün, karşısındaki rakibim Sub Zero ile oynuyordu. Beni yendikten sonra, Sub Zero'nun o ünlü hareketini (yenilen rakibin kafatasını ve omurunu yerinden sökmek) yapınca arkada bizi izleyen gruptan müthiş bir alkış ve tezahürat aldığıni hatırlıyorum. Elemanın bu galibiyetten sonra bana attığı bakışı, sanırım ömrüm boyunca unutamayacağım.



## CADILLACS AND DINOSAURS - 1992 - CAPCOM

Bazlarınız bu oyunu "Mustafa" olarak hatırlayabilirler. Gerçeken de Mustapha, oyunun en popüler karakteriydi ama ben Mess ile oynardım. Aynı isimdeki çizgi romanından uyarlanan oyun, bizim gittiğimiz salonda iki ayrı makineye birden kuruluydu böylece dört karakterle birden aynı anda oynayabiliyordunuz.

Okuldan sonra, salona gidip oynamak için yanıp tutuşduğum oyunlardan biri olan Cadillacs and Dinosaurs, son derece heyecanlı bir oyundu. O yıllarda birçok "side scrolling" oyunun aksine detaylı bir oynanış sistemi sunan oyun, silah ve - sadece bir bölümde de olsa - araç kullanımı ilelığımızın takıntısı haline gelmişti. Ayrıca, karşımıza çıkan düşmanlar da oldukça çeşitlidi; dinozorlar, laboratuar kaçını hılkat garibeleri ve baş kötü karakter olan Dr. Fessenden'in adamları, oyun boyunca bize ter döktürüyordu.

Oyundaki araç kullanma şansına eristiğiz bölüm, o yıllarda oyun dünyasının ilklerinden biriydi. Bu bölüm, -araç kullanmadan- yaya olarak da bitirmek mümkün ancak oyun haritasında bulabileceğiniz telsizlerden birini aldığınız anda takım arkadaşlarınızdan biri o ünlü Cadillac'ı getiriyordu ve bu müthiş araba gözlerinizi kamaştırıyordu. Aracı kimin kullanacağı tartışması da sona erdikten sonra katlamlarıyla cümlü bölüm boyunca siz öldürmek için sıralanmış olan düşmanlarınızın üzerinden aracınızla son hızda geçebiliyordunuz. Bölüm sonunda gelen motorlu boss'u, Cadillac ile öldürmeliyim ise maharet gerektiriyordu.

Oyunun boss'ları da oldukça çeşitledi. Özellikle, Morgan isimli boss'u hiç unutmadım; Morgan, tam yenildiğini düşünün düşündüğünüz anda simbiyot benzeri bir yaratıcının kontrolü altına girip size hayatı zindan ediyor. Elbette ki son boss olan Fessenden'in karşısında geldiği o korkunç anı hatırlıyorum bile... Oyunda her boss'un kendine özgü bir saldırıcı tarzı vardı. Bu bile Cadillacs and Dinosaurs'u kafaya takmamış için yeterli bir sebepken, oyunun diğer özellikleri de mükemmel yakını olduğu için bu isim hiç zorlanmadan eşsizleşti. Ha unutmadan ekleyelim; oyunun progressive metal tarzındaki muhteşem müzikleri de oyuna farklı bir hava katıyordu. Kisacası, Cadillacs and Dinosaurs o yıllarda rüyalarımızı süsleyen, takıntı haline getirdiğimiz oyumlardan biriydi. Bu oyunu hala, sıkılmadan emülatör ile oynamaya devam ediyorum.





### **FINAL FIGHT - 1990 - CAPCOM**

İşte karşınızda Hagar! Kızı kaçırılan çam yarması belediye başkanı Mike Hagar'ın intikamını alabilmek için az jeton harcamadık çünkü Final Fight gerçekten zor bir oyundu. Zaman zaman haksızlık derecesinde kalabalıklaşan düşman gruplarına karşı kendimizi koruyamıyor ve enerjimizin tükenişini sınırlamak izliyorduk. Ancak güzel grafikleri ve insanı galeyana getiren müzikleri ile Final Fight, bir arcade klasiği olabilecek potansiyele sahipti.

Bir arcade oyununun sahip olması gereken tüm özelliklerini oyuncuya sunsa da aslında tam anlaşıyla bir jeton tuzağıydı Final Fight. Teoride tüm arcade oyunları tek jeton ile bitirilebilir. Ancak Final Fight'in oynanış - kontrol sisteminde dengesizlikler mevcuttu ve bu yüzden, oyunu tek jetonla bitirebilmeğe imkansızdı. Daha önce de belirttiğim gibi özellikle, etrafınız kalabalık bir düşman grubu ile çevrili durumdayken kendinizi savunabilmeniz fazlasıyla zorlaştırmaktı. Bazı düşman tipleri (Andorre, Sodom, Damno gibi...) size saldırdığı zaman, hiçbir şekilde size girişiklerinde enerjiniz bitene kadar kaçamayabiliyorlardı. Sizi saran düşmanlardan kurtulabilmek için karakterinizin özel hareketini uyguladığınızda ise enerjinizden yiyordunuz. Kisacası, zor bir oyundu Final Fight ama bu durum, oyunun hepimizin kalbinde çok özel bir yer edinmesine engel olmadı. Hepimiz çok sevdik Hagar'ı, Cody'ı, Guy'ı... (Ve tabii ki Poison ve Roxy'yi... - EA)



### **SUNSET RIDERS - 1991 - KONAMI**

Oyun salonlarında sesi en gür çikan arcade makinesi Sunset Riders'a ait olandı. Jetonu attığınız zaman çikan "Yiiiihaaa!" sesi, salon ne denli gürültülü olursa olsun her yerden duyulurdu. Vahşi Batı'da geçen ve çeşitli suçuları yakalamaya çalıştığınız oyun, çizgi roman tadında grafiklere ve inanılmaz eğlenceli bir oynanış sistemine sahipti. Oyunda ata binebiliyor, üzerinize son hızla gelmekte olan boğa sürüsünün üzerinden koşabiliyor, dinamit patlatabiliyor ve silahınızla türlü numaralar yapabiliyordunuz.

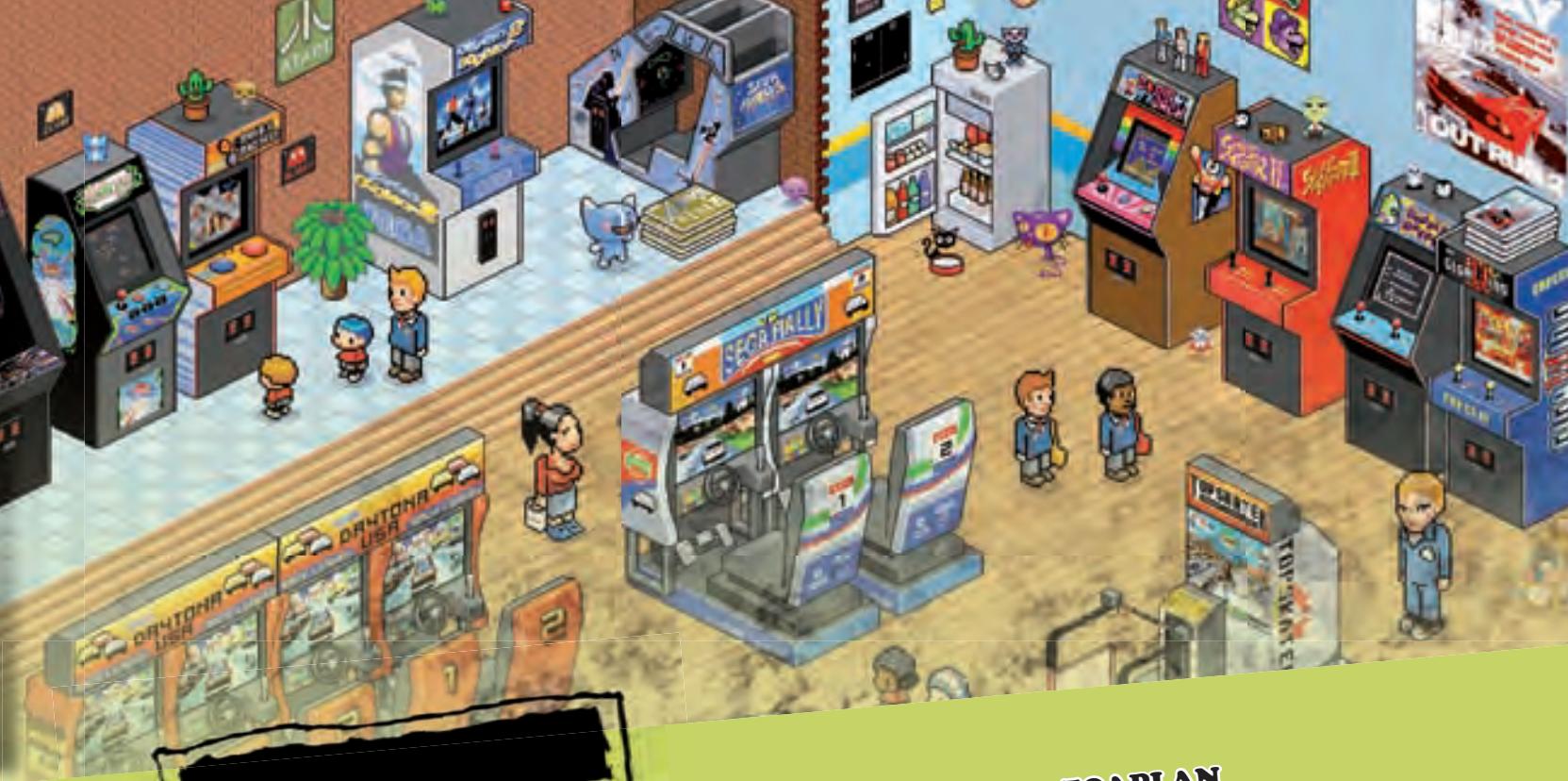
Oyunun takıntı haline gelmesinin sebebi ise karakter animasyonlarıydı. Karakterler yaralandıkları zaman oldukça komik tepkiler veriyor ve hepimizin sempatisini kazanıyordu. Oyunu takıntı haline getirmemizin bir diğer sebebi ise -eğer birbirine bağlı iki makine varsa- dört kişi oynamaya imkânımızın olmasıydı.



### **CARRIER AIR WING - 1990 - CAPCOM**

Carrier Air Wing, bizim takıldığımız salonda, en köşede durdurdu. Hani, futbol takımlarında joker oyuncular vardır ya, hangi pozisyonu koyarsanız koyn oynayabilirler; işte Carrier Air Wing bana bu tip futbolcuları hatırlatmıştır her zaman. Oyun fazla dikkat çekmezdi ancak oyuna bir defa başladığınız zaman başından kalkmadınız. Oyununda, farklı tiplerdeki uçakları kullanabilme olanağının yanı sıra bu uçakları geliştirme imkanı da verilirdi. Bölüm tasarımları, düşman tipleri oldukça çeşitlidir. Bölüm sonu boss'ları oldukça yaratıcıydı. Oynanış sistemi ise oldukça dengeliydi.

Carrier Air Wing'in makinesinin başını yıllar boyunca hiç boş görmedim. Hatta, salonda oyunun özel müpteleleri vardı; bu fanatikler farklı upgrade'lerin ne işe yarıdığını bulmaya çalışır, boss'lara uygulanabilecek taktikleri arasında tartışırlardı. Kendine özel bir hayran kitlesi yaratmış olan, özel bir oyundu Carrier Air Wing.



## **SNOW BROS - 1990 - TOAPLAN**

Salonun derinlerinden gelen "vidikvidikvidik" sesini takip etmemin sonucunda tanıttığım oyun olan Snow Bros, gerçek bir takıntıydı çünkü oyunun ciddi anlamda bağımlılık yapan bir oynanış sistemi vardı. Oyunda tecrübe kazandığınız zaman, en fazla iki jetonla oyunun sonunu görmeyi başarabiliyordunuz. Çoğu oyuncu tarafından bitirilmek için değil de rekor kırmak için oynamıştı Snow Bros. Oyunun en heyecan verici tarafları "Balkabağı Adam"dı; eğer bir seviyede çok fazla oyalanırsanız kendisi gelip canınıza okuyordu.

## **ARCADE SALONLARININ OLMAZSA OLMAZLARI**

- "Abi geçiim mi?" diyen veletler
- Popüler oyunların önünde uzayan sıralar
- Elektrik kesintileri sonrası salon sahibiyle papaz olma ihtimali
- Oyun bitirenlerin bağırrarak diğer oyuncuları yanına davet etmesi
- Okul kurarak stres altında oyun oynamak
- Ailenin salonu basması
- "Son kalan bozukluklardan bi' jetonluk para çıkar mı?" diye düşünmek
- Tüm harçlığı salonda bitirip bütün haftayı çulsuz geçirmek
- Herkes sizi oynarken izlediği bir sirada strese girip oyunu batırmak
- İlk defa oynayacağınız bir oyunda, yanınızda birinin girip sizi darmadağın etmesi
- Jeton alacak para olmadığı günlere salona gidip oyuncuları seyretmek
- Salondan çıkış eve döndükten sonra aileye verecek hesabi düşünüp strese girmek
- Salona mahallenin belalı tipleri girdiği zaman huzursuz olmak
- Salonların o kendine has kokusu
- Cepte tek jetonluk para olduğu zaman "Hangi oyunu oynasam?" diye düşünmek
- Oyunda öldükten sonra "Continue?" ekranı birkaç oyuna devam etme kararı alıp süre bitmeden koşup jeton almaya çalışmak
- Siz canhıraş bir halde "Continue?" diye soran oyuna jeton yetirtirmeye çalışırken birinin gelip tuşlara basması ve oyunu sıfırlayıp jeton atması
- Ağır ağık bir şekilde "kadın soyma oyunları"nı izlemek
- Salonda zamanın nasıl geçtiğini anlamamak
- Polis baskınları
- Joystick'lerin üstlerindeki tataklar
- Salona gelip bedava jeton dağıtan abiler
- Çalışmayan ve basılı kalan tuşlar
- Elektrik çarpmaları

Bu sayfalara sırmayan, takıntı haline getirdiğimiz diğer oyunları da sayıyla anıyoruz. Akılmızda yer etmiş olan oyunlarla birlikte salonumuzdan sizى uğurlarken, çocukların günlerimin vazgeçilmez mekanı olan ve bu yazısı yazarken zihnimin içinde durmadan gezindiğim Antalya İşıklar Caddesi'ndeki -yollar önce kapısına kilit vurmuş olan- Magicland Oyun Salonu'nu da anmak istiyorum. Hey gidi günler hey...

**END**



# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2



**Dünyada iki tür kusursuz insan vardır: Ölü insan ve daha doğmamış insan. Dünyada iki tür kusursuz ajan vardır: Biri geçmişte kalmıştır, diğeri tam karşınızda durmaktadır. Ajanların teröristleri ölü olarak görmek ve doğduklarına pişman etmek istedikleri yadsınamaz bir gerçektir. "Kusursuz" insanların, "kusurlu" adamlara karşı mücadeleinde, "günah kenti"nin kuralları geçerli olup "ölüm" başrolü oynarsa, sizce gelecek nasıl olur?**

## REHBER

Vegas 2, eğer "easy" zorluk seviyesinde oynarsanız gözünüz kapalı ilerleyebileceğiniz, "normal" zorluk seviyesinde zaman zaman zor anlar yaşatan ve "hard" seviyede ise sınırlarınızı alt üst edebilecek bir oyun. Ne var ki oyunun zorluğu ne zaman, ne yapacağınızı bilememekten, doğru yolu bulamamaktan ortaya çıkmıyor. Bu yüzden, bu ay Vegas 2'nin Rehber bölümünü oyunun tam çözümüne ayırmıyor; bu bölümde spesifik konuları masaya yatırıp derinlemesine inceliyoruz.

## TAKIM KONTROLÜ

Bir Çin atasözü der ki "İnsan, iç benliğine ne kadar güvenirse güvensin, her zaman arkadaşlara ihtiyaç duyacaktır". Bu sözü her zaman aklığınızda bulundurun zira gerek gerçek hayatı, gerekse de Vegas'in renkli dünyasında bu söz çok işinize yarayacak.

Vegas 2'de, -eğer en kolay zorluk derecesinde oynamıyorsanız- tek başınıza bir şeyler başarmanız bir hayli güç. Easy dışındaki zorluk seviyelerinde, tek başınıza ortalığı darman duman edebilmeniz için ya inanılmaz bir yetenek sergilemelisiniz ya da hangi düşmanın nereden, ne zaman öünüze çıktıığını ezberlemiş olmalısınız. Bu istisnai durumların dışında, tekrarlıyorum; easy seviyesi dışındaki seviyelerde oynarken her an, her dakika takım arkadaşlarınızın yardımına ihtiyaç duyacaksınız. İki kişiden oluşan takımınızı etkili bir şekilde yönlendirek en zor durumlardan bile rahatça kurtulmanız mümkün.

Takımınızı kullanırken dikkat etmeniz gereken noktalara deşinelim; öncelikle, her gördüğünüz kapıya takımınızı öden yollayın mutlaka. Ardından, kapıya yaklaşip snake cam ile kapının ardında ne var, ne yok kontrol edin. Eğer, bir - iki düşman tespit ederseniz "Gir ve temizle", düşmanların hemen siper alabileceği yerler bolca mevcutsa "Gir ve flashbang at", gireceğiniz mekan genişse ve düşmanlar çok uzakta ise "Gir ve sis bombası at" komutlarını kullanabilirsiniz. Kapının arsında tespit ettiğiniz teröristler birilerini rehin almışsa snake cam ile içeri bakarken rehineleri öldürmeye, konumca en müsait teröristi işaretleyip ardından takımınızı içeri yollamak, "Mission Failed" mesajı ile karşılaşma olasılığını düşüyor.

Kendinizi savaşın ortasına atmamanızın gerektiğini ve teröristlerin bir yerde gizlendiklerinden şüphelendiğiniz durumlarda ise takımınızı ileri yollamak çok işe yarıyor. Takım arkadaşlarınız, teröristleri -kendi elleriyle yerleştirmeler gibi- kolayca buluyor ve bu düşmanları öldüremeseler bile yerlerini tespit edebiliyorlar. Tabii ki teröristlerin yerlerini tespit ederken takım arkadaşlarınızın hayatlarını kaybetme riskini de göz önünde bulundurmanız lazımdır.

## ÇATIŞMALAR

Bir başka Çin atasözüne göre, "Önünden gelen bir mızraktan korunmak kolaydır fakat arkandan atılan oktan korunamazsun". Bu sözü oyunla bağdaştırılırsa şu anlam ortaya çıkıyor: Her zaman çok ama çok dikkatli olmalısınız.

Söylemek istediğim, Vegas 2'de hayatı kalabilmek için dikkatli olmanın yanında birçok detayı aynı anda kontrol etmeniz gerekiyor; elinizdeki silah, siper olarak kullandığınız cisim, takım arkadaşlarınızın pozisyonu ve teröristlerin sayısı gibi detaylar hayatı önem taşır.

Bölümde ilerlerken sakın düşmanların ortasına kendinizi atmayın. Yavaş ilerleyin ve pencere açılığı gibi yerlerin önünden geçenken eğilin. Eğer, ilerde düşman olduğundan şüpheleniyorsanız önden takım arkadaşlarınızı yollayın. Bir köşeyi dönerken duvara sırtınızı verin ve duvarın yanından bakarak sizi bekleyen tehlikeleri tespit edin. Çatışma kaçınılmaz olduğunda ise mutlaka kendinizi bir siper bulun. Metal plakalar ve kartondan halice olan bölüclüler, sizi belirli bir ölçüde koruyabiliyor. Saklandığınız yerden çıkışın gerekiyinde, -eğer görüş açınız izin veriyorsa- sadece anlık çıkışlar yaparak ateş edin. Eğer düşmanı göremiyorsanız birkaç kurşun yeme pahasına da olsa dışarı çikip bekleyin. Düşmanın yerini keşfettikten sonra ise ya işi takım arkadaşlarınıza bırakın ya da sniper tüfeğinizle düşmanı

**S**aniyorum ki bir problemimiz var. Evet, teröristler. Ve saniyorum ki bu teröristleri sen durdurmalısın Bishop. Sana "Bishop" diyoruz ama senin aslında binbir farklı isim taşıdığını biliyoruz ve bunu umursamıyoruz; sen bizim işlerimizi hallet yeter.

Yanına, bu görevinde yardımcı olacak iki tane ajan veriyoruz. Dilersen bir ajanı da çevrende dolanan ve ekranı merakla

## alternatif



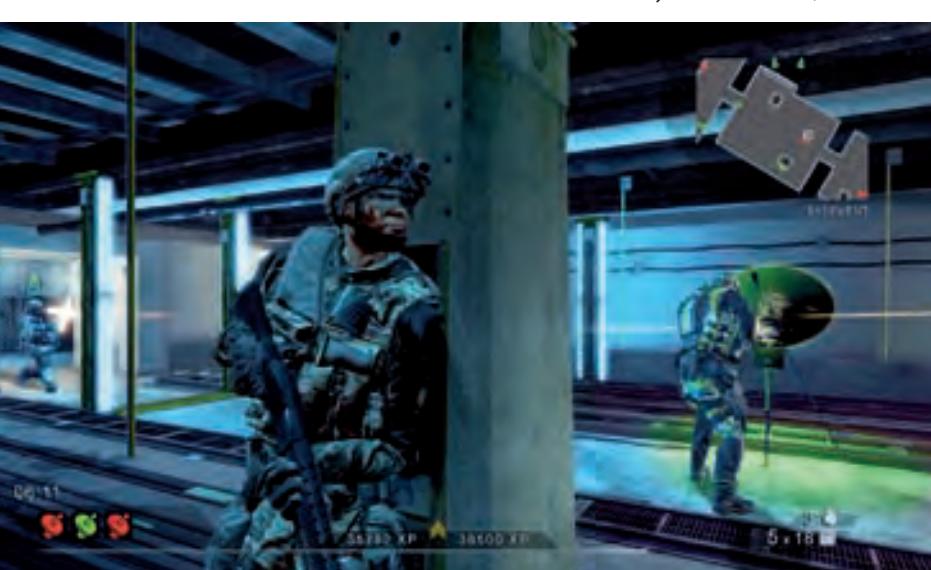
CONFlict: DENIED OPS

Geçen ay incelediğimiz bu oyun pek başarılı sayılmasa da Vegas 2'ye oynanış olarak bayağı benziyor. Vegas 2'dekinden farklı olarak iki yerine sadece bir ekstra adamınız var ve yine Vegas 2'deki gibi görevden görevde koşuyorsunuz.

## A J A N D A

133

İki ay önce Vegas 2'nin şereflendirdiği Yakın Plan bölümümüz, iki haber muhabirinin Bishop'un peşine takılıp Vegas'ta haber pesinde koşusunu konu alıyordu. O yazda ne anlattıysak gerçek oldu.





oynanış sistemi ile ilgili tavsiyeler veren çeşitli ibareler beliriyor ama -yne de- bu tavsiyeler bile kendinizi güvende hissetmenizi sağlamıyor. (Hele ki Vegas'ı daha önce oynamadısanız...) Ardından, yavaş yavaş oyuna isınıyor ve önnüne geleni, düşünmeden vurdugunuz bir FPS oynamadığınızı, bir sonraki adınızı hesaplamadığınız sürece başarılı olamayacağınızı anlıyorsunuz.

Evet, ilk Vegas'ta olduğu gibi Vegas 2'de de "Rambo'culuk" oynamaya çalışan çuvalliyor. Orta ve

yüksek zorluk seviyelerinde, düşmanla birebir çatışma-ya girmek, genellikle sizin ölümünüzle sonuçlanıyor. Yani, sürekli siper alıp takım arkadaşlarınızı etkili bir şekilde kullanmanız gerekiyor. Vegas 2'deki her hareketinizi önceden planlamamanız ve hiçbir kurşunu boş atmamanız lazım. Diyalim ki üç tane terörist var karşınızda; birisi elinde sniper tüfeği ile kafanızı dışarı çıkarmanız bekliyor, bir diğeri elinde kalkanla yavaş yavaş size yaklaşıyor ve üçüncü terörist ise kendine

sağlam bir siper bulmuş, elindeki makineli tüfeğiyle körelmesine atış yapıyor. Sunu kafaniza sokun: Bu bir savaş değil; bu, ince ince "işlenmesi" gereken bir operasyon. Öncelikle, bu üç teröristin tüm odağını takım arkadaşınızı ileri göndererek dağıtmalısınız. Takımınız, teröristlerin odağını dağınca, ilk önce sniper tüfeğiniz (Eğer sniper tüfeğiniz yoksa hemen bir tane bulmaya bakın.) ile ilerideki sniper'ı indirmeli ve ardından tekrar siper alıp kalkana sahip olan diğer teröristten nasıl kurtulacağınızı düşünmelisiniz. Takımınızdaki iki ajan, kalkanlı teröristin işini bitiremediye yapmanız gereken tek şeyin onu bombaya patlatmak olduğunu bilmenizi isterim. Bir "frag grenade'lik canı" olan terörist yere indikten sonra, sona kalan teröristin işini dilerseniz takımıza bırakın, dilerseniz de makineli tüfeğinizle, ona fazla yaklaşmadan kendiniz halledin. Bir problemi daha çözüгümuz bu gecenin sonunda, beni dinleyen herkese teşekkür borç bilirim.

## PERFORMANS REHBERİ

1280x960



**Rainbow Six: Vegas 2**, muhtemelen grafiklere sahip değil ve bundan iki yıl öncesinin grafik teknolojisini kullanıyor ama inanın ki bu oyunu hakkıla (Haklı kim?) (En Kötü Espri-miz Böyle Olsun - No: 1) çalıştırırmak, zaman zaman çok zor olabiliyor. Öncelikle, en az 128 MB belleğe sahip olan DirectX 9.0c destekli bir ekran kartına

ihtiyacınız var. Elbette ki Shader Model 3.0 destekli bir Direct X 10 ekran kartınız varsa ve bu kartın bellek miktarı 256 MB ya da daha fazlaysa, Vegas 2 sisteminde sorunsuz bir şekilde çalışacaktır. Oyunun performansını gözle görülür bir şekilde artıran bir diğer unsur ise işlemcinizin çift çekirdekli olması.

**Herkes gider Mersin'e...>** Bu oyunda, teröristlere karşı durabilmenin yolu elinizdeki etkili silahlardan geçmiyor. Aksine, silahlar oynanış sisteminin sadece küçük bir parçasını oluşturuyor. Eğer başarılı olmak istiyorsanız takımınızı çok iyi yönlendirmelisiniz. Takımıınızı kontrol etmek çok basit. "İleri git" diyorsunuz, iki



ajanınız toparlanıp o noktaya gidiyor, "Geri gel" diyeceksiniz, gelmiyorlar. Evet, belki kontroller basit ama yapay zeka ara sıra başınıza bela oluyor. Bu yüzden takım elemanlarınızın saçmalayıp saçmamadıklarını sürekli kontrol etmeniz gerekiyor. Genellikle, "Beni takip et" komutuna uyum sağlayarak yanınızda dolaşan ekibinizi ilerde ne olup bittiğini görmek istedığınız zaman, hedef gösterdiğinizde noktaya "Şuraya gidin" komutıyla ilerletebiliyorsunuz. Eğer, ilerledikleri yolda düşmanın karşılaşılmasında takım elemanlarınız çatışmaya giriyorlar ancak çatışmaya girdikten hemen sonra ne yapacaklarını şaşırıyorlar. Siz, onların sizinle birlikte ilerlediğini düşünüyorsunuz ama bir bakırsız sunuz ki sağınız, solunuz, arkanız sobre... Daha da kötüsü, adamlarınızı kurtarmak için geri çağırıldığınız sırada karşınıza bir terörist grubu çıkarsa yandınız; yalnız kaldığınız için "Mission Failed" mesajıyla karşılaşmanız an meselesi.

Bu noktada da oyunun zorluk seviyesinden bahsetmek istiyorum. Arkadaşlar, sizi uyarıyorum; eğer daha önce FPS türne bulaşmadıysanız bu türde Vegas 2 ile başlamayın. Bu oyun zor ve bazen gerçekten sinir bozucu olabiliyor. Bir örnek vereyim: Nereden çıktığını anlamadığınız bir sniper, son checkpoint'ten dakikalar sonra sizi tek vuruşa indirince, o kadar yolu tekrar tepeçinizini düşünüp hiddetlenebiliyorsunuz. Bu sırada takım arkadaşlarınızın bir köşede tavla çevirdiklerini görüncé iyice zivanadan çıkyorsunuz.

**As'ları verin banal!** > Vegas 2'yi biraz kötüledikten sonra oyunun güzelliklerine gelebiliriz; oyunda karşılaştığımız yeniliklerden biri A.C.E.S. adındaki bir puan sistemi. Bu sistem sayesinde yeni silahlara veya rütbe atlamak için gereken tecrübe puanlarına ulaşıyoruz. Öyle ki oyunda her öldürdüğünüz düşman, hem rütbe puanınıza, hem de öldürme yönteminize göre A.C.E.S. bölümüne puan ekliyor. Böylece A.C.E.S.

## ESKİ BİR VEGAS MACERASI



sınıflarında seviye atlayarak daha iyi silahlara ve ekipmanlara sahip olabiliyorsunuz.

Oyunda yer alan silahları her bölümde önce veya bölüm aralarında ortaya çıkan ekipman kutularından temin edebiliyorsunuz. Sahip

↳ indirin.

Düşmanların yapay zekası vasat olduğu için yerlerini keşfettiğiniz an tüm sorunlar ortadan kalkıyor zira kendilerini korumak adına farklı bölgelere saklanmaya çalışmıyorlar. Ancak, düşmanlarla birebir karşılaşmalarda (Özellikle, karşınızda pompalı tüfeğe sahip olan düşmanlar varsa) sonunuz pek hayırlı olmuyor. Bu yüzden, diğer FPS'lerde yaptığınızın aksine, ortalığa fazla çıkmayın ve düşmanlarınızı tıpkı uzaktan öldürmeye bakın.

## SİLAHLAR

"Akla sırt çevirmektense ölmek daha iyidir"; bu Çin atasözü ise oyunda şu noktaya tekabül ediyor: Elinize bir glock (tabanca) alıp koşmayın ve MAC11 (makineli tüfek) ile 150 metre ötedeki düşmanı vurmaya çalışmayın. Yani, silah seçimi yaparken akıllıca davranışınız gerekiyor.

Vegas 2, size iki farklı tüfek taşıma şansı sunduğu için tüfek seçimi konusunda epey rahat edeceksiniz. İsterseniz iki tane assault rifle alıp "Rambo'culuk" oynayabilir veya iki tane light machine gun seçerek uzaktaki düşmanları öldürmemeniz için dönüp durabilirsiniz. Aşağıda, aynı sınıfa dahil olan silahların içinde hangisini seçtiğiniz önemli değil; önemli olan hangi silah sınıfını seçtiğiniz. Bu yüzden, size silah sınıfları ile ilgili birkaç tavsiyem olacak.

Taşıyabildiğiniz iki tüfekten birinin assault rifle olmasını öneririm. Bu tüfeye, şarjör veya başka bir eklenti yerine mutlaka durbün takın. İkinci tüfeginizi belirleyeceğiniz oyun taktiğine göre seçmelisiniz. Diyorsanız ki "Ben düşmanlarımın aralarına dalıp onları kurşun manyağı yapacağım!" o zaman ya sub machine gun ya da light machine gun'ı tercih edin. Takımı önde yollayıp düşman ateşi onların üzerinde yoğunlaşmışken işleri sağlamalarak ateşe karşılık vermek isterseniz de seçiminizi bir sniper tüfeğinden yana yapabilirsiniz.

Tabanca olarak yanınızda hangi modeli taşıdığınıza pek öncemi yok zira oyun sırasında tabancaları kullanma oranınız oldukça düşük. Ancak, bir desert eagle, camlardan ya da kapılardan içeri dalarken epey iş görür; bunu da belirtiyim.

Bomba seçenekleri arasında C4, breach charge, flashbang, frag ve incinedary grenade olarak dört farklı patlayıcı çeşidi bulunuyor. C4'ün kullanımı çok zor (Bir yere yerleştir de, düşman yanaşın da, onu bekle de... Ohoo...); onun yerine -eğer kapıları patlatma gibi bir eğiliminiz varsa- breach charge alarak kapıları havaya uçurabilirsiniz ama ben bu yöntemi pek tavsiye etmiyorum. Naçizane önerim şu: Bir oda dolusu teröristi kör etmek için flashbang ve özellikle, kalkanları ortadan kaldırırmak için frag grenade'ı kullanın.

## A.C.E.S.

Eğer A.C.E.S. gelişim sisteminden en iyi şekilde yararlanmak istiyorsanız "Bir oyun oynayacaksan oyunun kurallarını, hisseleri ve bitiş zamanını önceden belirle" diyen Çin atasözüne kulak verin. Hangi yola sapacağınızı ve hangi alanda gelişmek istedığınızı belirleyerek amaçlarınız doğrultusunda neler yapmanız gerektiğini iyi bilmelisiniz.

Marksman, CQB ve Assault olarak üç bölünen A.C.E.S. sisteminde, hareketlerinize göre oyunda kullanabileceğiniz yeni silahlara açılıyor ve tecrübe puanları kazanırsınız. Marksman bölümünde gelişmek için düşmanlarınızı uzaktan ve kafalarından vurmaları, halatla aşağı inen ve koşan düşmanları öldürmeli, düşmanların kafasından vurmaları veya siz ipen aşağı sallanırken düşmanlarınızı indirmelisiniz. (Bu hareketlerin hepsi Marksman bölümünde farklı şekillerde puanlandırılıyor.) CQB'de ilerlemek için körlemesine atış yapmak, flashbang yemiş bir düşmanı kurşunlamak, düşmanları yakın mesafeden veya arkadan vurmak puan kazandıran hareketler. Assault'ta ise gelişim sağlamak çok zor. Düşmanları C4 veya diğer bomba çeşitleriyle öldürmek zaten zorken, buna ek olarak turret kullanan veya siper almış düşmanları da öldürmeniz gerekiyor. Oyunun, sadece üç - beş bölümünde karşınıza çıkan kalkanlı düşmanları öldürmeniz gerekmesi de cabası. Eğer Assault'ta ilerlemeyi başarısızsanız 1400 puana ulaşığınızda, siz de bir kalkan sahibi olabiliyorsunuz. ☺

## FORMLARDAN ALINTILAR

Rainbow Six: Vegas 2 hakkında diğer oyuncular ne demiş; kimler oyunu beğenmiş, kimler yerden yere vurmış... (Alıntılar IGN'den ve Gamespot'tan yapılmıştır.)

- Bu oyunu Call of Duty 4 ile karşılaştırınca, CoD4'ün daha iyi bir tek kişilik modu olduğunu görüyorum fakat Vegas 2'nin karakter geliştirme bölümü, silah eklentileri ve takım tabanlı online modu çok etkili. (foody58 - Gamespot)
- Vegas'ı daha önce oynamamışsanız Vegas 2'yi es geçin ve birinci oyunu alın. (Hem de daha ucuza...) Bu oyun kesinlikle hiçbir yenilik içermiyor ve multiplayer modlardaki hatalar giderilmemiş. (Pug760 - IGN)
- Bu oyundan çok daha zor ve düşmanları öldürmek için gerçekten çok dikkatli olmak gerekiyor. (Zombiejaeger - Gamespot)
- Sanırım Vegas 2'yi beğendim. Tamam, belki CoD4'ten sonra alışması biraz zor ama multiplayer modlarını hakkı yenmez. (Bodac - IGN)
- Benim Vegas 2 de, CoD4 de gayet iyi oyular. CoD4'ün bağımlılık yapıcı bir yönü var ve yeni FPS oyuncuları için gayet eğlenceli. Vegas 2 ise taktiksel oynanışıyla farklı bir yöne sapıyor ama oyunun zorluk derecesi biraz fazla yüksek. (Megatron1111 - Gamespot)

**BENİM CİÇİ SİLAHLARIM...**

Vegas 2'nin en "tathı" üçlüsünü görmek ister misiniz? Onlar bu oyunun yıldızları ve hepsi birer yavru kedi kadar sevimli. Canım, canım gel pisi pisi...

**M468 Assault Rifle**

"Bir Assault Rifle'ım olacaksın, o da M468 olsun!" demiş atalarımız. (Bu sefer Çin atasözü değil neyse ki.) Sniper tüfeği taşıma derdine son veren bu silah, 600 metreye kadar menzil sağlıyor ve bu uzun menzilini yüksek hasar oranıyla da pekiştirmektedir. Çok sevdim bu silahı; herkese öneririm.

**Type05 Sub Machine Gun**

"Yakın mesafede hangi silahı kullanacağımı bilmiyorum; çok mutsuzum" sözleri ağzından dökülüyorsa hemen bir adet Type05 SMG edinin ve mutlu günlere adım atın. Bu silahın hem isabet oranı yüksek, hem de yakın mesafede son derece etkili. Her eve lazımdır.

**SR25SD Sniper Rifle**

Bu silah, tek kişilik modda kullanmaya pek fırsatınız olmayacak ama fırsatını bulduğunda mutlaka bir tane edinin. Entegre susturucusu ve hızlı kurşun yenileme oranı sayesinde sniper tüfekleri arasında bir inci adeta.



olma şansına eriştiğiniz silahlar A.C.E.S. puanlarınızla doğru orantılı olarak değerlendiriliyor fakat söyle güzel bir durum var ki A.C.E.S. puanınızın yetmediği ve açmak için bir ton puana ihtiyacınızın bir silah, bir teröristten düşebiliyor ve bu silahı oyunun sonuna kadar kullanabilirsiniz. Kısacası, A.C.E.S. sayesinde oyunun sürüklilikçi ve bağımlılık yapma oranı bir hayli artmış.

Gelelim bir başka yeniliğe... Hatırlarsınız ilk Vegas'ta kontrol ettigimiz karakterin koşma özelliği bulunmuyordu. Bu da, taktik kullanımının ön planda olduğu bir oyun için önemli bir eksiklikti. Oyunculardan gelen tepkileri göz önüne alan yapımcılar, oyuna koşma özelliğini ekleyerek yerinde bir karar almışlar. Böylelikle artık, yoğun bir düşman saldırısı sırasında

"mir mir" yürüyen karakterimize küfür yağırmak durumunda kalmayacağınız.

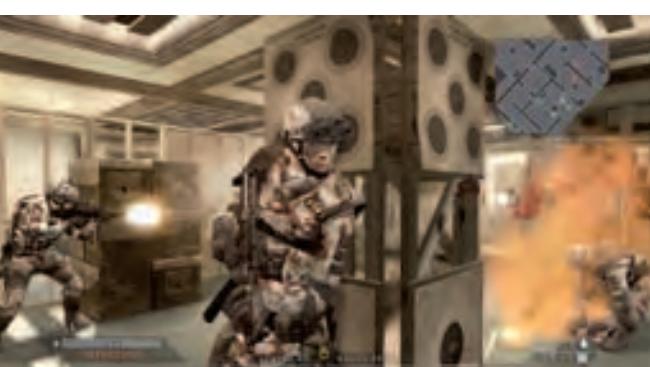
**Renkler üzerine...>** Biraz da grafiklerden bahsetmek gerektini düşünmekteyim. 2006 yılında bizi selamlayan ilk Vegas ile 2008 arasında görsel açıdan çok az fark var. Karakter modellermelerinin daha da detaylandırılmasının dışında değişen pek bir şey yok. Hatta, mekan tasarımları bana biraz özensiz geldi ama bu çok da önemli değil.

Özetlemek gerekirse, takım tabanlı ve eğlenceli oynanış sistemi

**SESSİZ OL;  
KOMŞULAR DUYACAK!**

Bazı oyunlarda "Eğer bir kişi bile seni fark ederse görev iptal olur!" gibi sınır bozucu görev kuraları vardır. Böyle görevlerde, sessiz olmak için ecel terleri döker, düşmanlardan sadece bir tanesi bile bizi fark etse elimiz ayagımıza dolasır. Neyse ki Vegas 2 böylesine katı bir tutum sergilemiyor ve sessiz olup olmama tercihini size bırakıyor.

Takımınızı sessiz moda geçirip geçirmemek sizin elinizde olduğunu gibi kendi silahlarınıza da susturucu takip takmamakta da özgürsunuz. Ancak not düşeyim; silahlara susturucu takmak, onların isabet ve hasar oranını düşürmeye yardımcı. Ayrıca, susturuculu silahların piercing özelliği de zayıf olduğu için siper almış olan düşmanları katıven vuramayorsunuz. Fakat, düşmanlarınız ayaklanıp üstüne çullanıyor; arkadaşlarını çağırıyor.





olduğu gibi duran Vegas 2; balistik sistemi, silah kullanımı, başarılı multiplayer modu ve dengeli oynanışı ile piyasada bulabileceğiniz diğer taktik FPS'lerin bir adım üzerinde olan bir oyun. Oyunun zorluk seviyesinin yeteri kadar iyi ayarlanmamasını ve yapay zekanın ortalamanın altında kalmasını bir kenara koyarsak, Vegas 2'nin şu an piyasadaki en iyi taktik FPS'lerden biri olduğunu söyleyebiliriz.

## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

**ARTI** Oyuna yeni eklenen koşma özelliği ve A.C.E.S, sürükleyici oyuncu yapısı, başarılı multiplayer modu

**EKSİ** Yetersiz yapay zeka, vasat mekan tasarımları, bazı bug'lar

**YAPIM** Ubisoft Montreal

**DAĞITIM** Ubisoft

**TÜR** FPS

**DIĞER PLATFORMLAR** PS3, Xbox 360

**WEB** [www.rainbowsixgame.com](http://www.rainbowsixgame.com)

**TÜRKİYE DAĞITICISI** -

*Rainbow Six serisi için bir devrim niteliğinde olmasa da başarılı özellikler ve ufak tefek yenilikleri ile Rainbow Six Vegas 2, oynamayı kesinlikle hak eden, eğlenceli ve sürükleyici bir yapım.*

8,6

**MİNIMUM** 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

**ÖNERİLEN** Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

# Patlat Röportajı!

BADEM yaz, Avea hattından 4300'e ücretsiz SMS gönder, çekilişe katıl. Blue Jean dergisinde Badem'le röportajını patlat. Sen de ünlü ol!

Son gün  
14 Nisan!



Ayın  
ünlüsü  
**Badem**

Gelecek ayın  
ünlüsünü öğrenmek  
ya da webden  
katılmak için  
[patlican.com.tr](http://patlican.com.tr)'yi  
tiklican.

**patlican**  
Avea'dan  
bir gençlik  
patlaması



# LOST: VIA DOMUS

*Ayarı bozana kadar, bir ileri, bir geri*



108!  
-?!

-Şuna diyorum! Kimlerdensin sen? Öteki-lerden mi, berikilerden mi?

-Has...

-Locke'çı misin koçum sen?!

-B.. Ben mi?

-Haklısan aslında; bir başkası da olabilirsin

## A J A N D A



124

Neredeyse bir yıl önce, Lost'un oyunu ilk duyurulduğunda, oyuncun kötü olacağı yönündeki endişelerimizi belirtmiştik. Endişelerimiz boş dağılmış.

sen. Belki de gelecekten ulaşıyorsun bana. Bu da senin kim olduğunu etkiler.

-Abi... Abi anlamıyorum ben!

-Ben de... İnan bana, ben de...

-Abi ses çıkmazsan vallahi çıkış giderim geldiğim gibi!

Aman hocam, polis falan çağırmasın!

-Sana vereceğim koordinatlarda çıkış yap o balkondan!

-Ney? Ne koordinatı ya?

-BENİ DİNLE! BU İŞİN ŞAKASI YOK, BİRÇOK YAN ETKİYE MARUZ KALABİLİRSİN!

-"Aman" diyim! Ben kaçıyorum ağabey, bırak beni! Laptop'u da yerine koyuyorum vallahi, bak güzel abim!

-Dur!

-Bin defa özür abi! Kusura kalma; giriyoz evlere böyle ama açlık hali, ne yaparsın! Kaçtım ben!

-"Dur" dedim! Ya benim "sabitim"sen sen? Gitmeye izin veremem!



-Abi korktum ben, gidiyom!

-AHAHAHAHA! Gerçekten bu adadan kaçabileceğini mi sanıyorsun, ha dostum? GERÇEKTEM? GÖZLERİME BAK, UYKUN GELİYOR!

-Ne adası, ne odası ya?! Evine girdim sadece... Nereye düştüm ben böyle?! Allah'ım; aklıma mukayyet ol!

-Geçmişte tanışmış olduğumuzu düşünüyorum. Gel buraya; içeri gir, balkonda durma.

-Yok yok, hadi bana eyvallah abi, sen kafayı yemişin!

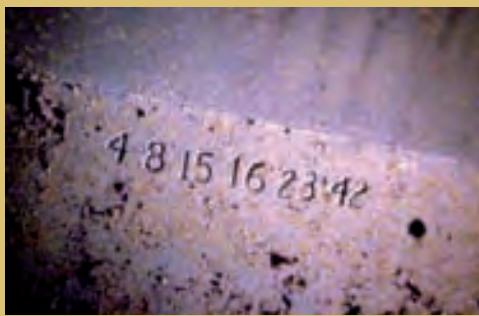
-İyi hadi git! Verdiğim koordinatları unutma! Haa, bana bak... Bir de...



-???  
-108!  
-Fesupannallah...

**Lost nedir?** > Kandırdım; Lost: Via Domus'un tanıtımına "Lost nedir?" sorusuna cevap vererek girmeyi düşünmüyorum, peşinen söyleyeyim. Dünya çapında başarı elde etmiş olan ve gezegende hemen herkesin tanıdığı (bir nevi Roberto Carlos yani) bir televizyon dizisinden bahsetmenin avantajları bunlar. Ne de olsa "Lost" kelimesi, bilincin içini tetikleyen bir mekanizma gibi. Kelimeyi duyan

## **LOST HAKKINDA (SPOILER'SIZ)**



Hmmm... Lost.



## alternatif



insanların çoğu; "Durmaksızın teori üretme" ve "Lost severleri birer kardeş bilme", nadiren de olsa "Lindelof ve Abrams'ın yeni sezonlarda saçmalıklarını iddia ederek ilgi çekmeye çalışma" gibi hal ve hareketlerde bulunmakta. Sokakta kendi kendinize bu kelimeyi mirıldanarak yürürseniz, size sempatiyle, gülümseyerek bakan insanlar Görürsünüz. Dizinin pilot bölümünü yayınlandıgı an izleyiş ve sonra da tek bir bölümünü bile kaçırıbmış biri olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki; Lost, gelmiş geçmiş en büyük televizyon dizisidir.

Lakin "Via Domus" ne demek, onu paylaşmak istiyorum sizlerle. Latince "Eve Giden Yol" anlamına geliyor. Gördünüz mü; ben her bildiğini kendine saklayan ve hiçbir şey olmamış gibi hayatına devam eden kazazedelerden deejim.

Fakat "Lost" diyorduk... Elde böylesine iddialı ve başarılı bir malzeme olunca, yapımcılar için onun etinden - sütünden faydalanan farz oluyor. Bilirsiniz; hali-hazırda kazandıkları para, şan, şöhret ve mevkii yetmiyormuş gibi, Amerikalı yaratıcı zihinler, ürünlerinin suyunu çıkarmak zorundadır.

Oyun sektörü de bu akımdan her zaman nasibini almıştır. Sinema olsun, televizyon olsun; büyük başarılar kendilerine video

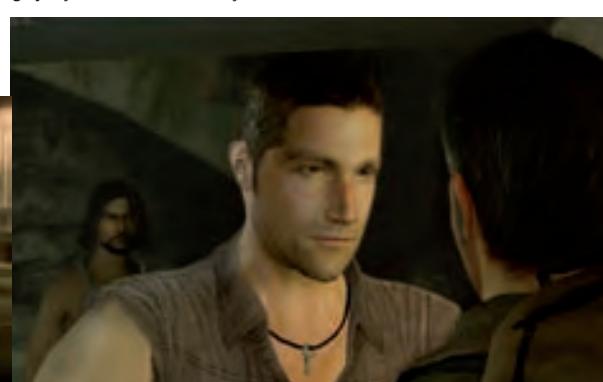


oyun piyasasında hep yer bulmuştur. İşte Lost: Via Domus da bu bildik formülle üretilen bir başka oyun.

**Sadece geliyorum, "flash forward" yaparak**> Peki böylesine klişelmiş bir konuda bana ne söylemek düşüyor? İşte oyuncunun "-güzelliği" diye- mesek de- hoşluğu burada saklı; film ve dizi uyarlaması olan oyunlar, genellikle "aksiyon" türüne dahil olur. Nasıl olsa senaryo, mekanlar ve karakterler yapımcıların ellerinde hazırlır. Amaçlanan tek şey ekstra gri hücre harcamaksızın bir sabun köpüğü üretmektir. Nasıl olsa çekirdek meraklılar, uyarlanan ürünü tüketecelerdir. Peki Lost, bu uyarlama ürünlerden nerede ayrılmıyor? Lost'un dahi senaristleri neredeyse dört senedir milyonlarca beyni, yarıym yamalak enformasyon ve şartname ile kandırıyor. Bu katrilyonlarca nöron, bu kümülatif yaratım ve çözüm havuzu, dile kolay, tam 40 aydır fuzuli debelenmeler içinde kırılmaktır.

deberciliğin içinde kırılmamakta. Hal böyleyken, Lost'un oyunu elbette bir shoot'em up olamazdı, olmamalıydı. Ubisoft da teşhisini doğru koyuyor ve takdire şayan bir harekette bulunarak elini taşın altına sokuyor. Lost'un ruhunu tam da saklandığı yerde, yani "flash"lerinde yakalıyor.

Yukarıdakilerden sonra, Oceanic 815 yolcusu olan bir fotoğrafçıyı canlandırıyoruz. Kahramanımız, esrarengiz kaza sonrası, sahilde hafızasını kaybetmiş olarak uyanıyor. Oyun, Kahramanımızı konu alan, gizli bir "Lost sezonu" vazifesi görüyor; tam yedi bölüm içeriyor ve bu bölümülerin her biri o davudi sesin "Previously on Lost" demesiyle başlıyor. Bu bölümde yapmamız gereken araştırmalar yaparak ve diğer tanık kazazede karakterler ile iletişim kurarak geçmişimizi adım adım oluşturmak. Bu



4815162342

40 15 10 25 4  
**Valenzetti  
Denklemi'nin  
temel değerleri**

**Hurley'in lotoda tutturduğu şanslı / şansız rakamları, "dünuya kurtarma" makine sine 108 dakikada bir girilmesi gereken şifreler, Kuğu'nun kapak numaraları, kuş futbol takımının sırt numaraları, Desmond'in koluna enjekte ettiği ilaçın no'su, Hurley'in bozulan arabasında karşılaşışlığımız sayıları, Lindelof'ın 2005'deki Comic Con'da ağızından kaçırılmış pişman olduğu ifadeye göre ne anlamla geldiğini asla öğrenemeyebileceğimiz sayılar ve kimbilir, dahaneler neler...**

| 23.000.000

**£5.000.000**  
**kİŞİ**  
İkinci sezonun ilk  
gösterimini sadece  
Amerika'da izleyen kişi  
sayısı

117

**bölüm**  
Orijinal planlamadaki  
son bölüm sayısı



esnada başımıza gelen olayların çoğu ikinci sezona denk geliyor; böyleslikle "spoiler" olasılığı azalmış oluyor.

**Shannon'un bikini'si, Kate'in gözleri, Claire'in dudakları...>** Grafikler oldukça cilalı. Işıklandırmalar ve orman atmosferi başarılı. Karakterler gerçeklerine çok yakın bir şekilde modellenmiş. Mekan grafikleri ise hoş görünüyor. Kaza alanı çok yaratıcı bir şekilde tasarlanmamış olsa da dizide gördüğümüz yerlerin bir kısmına misafir olmak bile yeterli olabilir.

Aksiyon bölümleri çok nitelikli değil. Sadece Siyah Duman'ın bizi avlamak için geleceğini söylemekle yetinmeyeceğim. Gülümsediğini görebiliyorum. Oyunun bu bölümleri hakkında söyleyebilecek fazla şey yok. Asıl mevzu, evvelce söylediğim gibi, tüm oyunun bir Lost bölümü şeklinde yaratılmış olması.

Seslendirmeler ise hayal kırıklığı; Desmond, Ben, Sun, Claire, Mikhail ve Mr. Friendly dışındaki diğerler için orijinal değil; benzer sesler kullanılmış. Benzer olduğuna kim karar vermiş bilmiyorum ama sesler gerçekten de sırrıtıyor ve orjinalerine; Juliet, "sanat güneşi"miz Zeki Müren'e ne kadar benzeyorsa, o kadar benzıyor.

**Dön baba dönelim!>** "Geri dönüş"lerde kısa bir süre için yırtık bir fotoğraf göründü. Geri dönüşü yaşamamız ve hatırlarımızın kayıp parçasını bulmamız için fotoğraftaki sahneyi yakalayıp fotoğraflamamız gerekiyor. Sahnenin benzerini yakalamamız içinse zum yaparak netliği ayıramamız gerekiyor. Biz sahneyi yakalayana kadar o an, arka arkaya, devamlı olarak dönüyor. Bu da sahneyi bir saniye farkla kaçırıldıktan sonra aynı bölüm tekrar tekrar oynamamızı engelliyor. İşte fotoğrafçılığın ABC'si.

Söylemek lazımlı ki piyasada Xbox 360 ve PS3 gibi üstün konsollar varken artık muhtemelen PC'lerimizde aksiyon oyunları oynamaya çalışmak ne akıllıca, ne de etkili bir iş. Grafik becerileri ve oynanabilirliği çok çok üstün olan konsollarda, evvelce oynamadığımız CRPG'lerin bile PC'den daha üstün bir biçimde belirdiğini görmek şaşırılmıyor beni. Mesela, Xbox 360'ın gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından olan Mass Effect'in -geçen sayılarda, Hayalet'te belirttiğim gibi- genişlemeye açık bir platform olduğu, Bring Down the Sky eklenisi ile doğrulanmış oldu. Oralarda keşfedilmeyi bekleyen birçok hikaye var ve bizler, zannımcı artık sadece strateji ve adventure oyunları için emektar PC'lerimizin başına oturabileceğiz. Lost'u da Xbox 360 için tanıttıktan sonra tercih ederdim; benim

adıma çok daha eğlenceli bir tecrübe olurdu, bu kesin.

Nihayetinde, söylemem anlamsız belki ama, Lost hayranları bu yazıyı okuduklarında eminim ki oyunu çoktaaan bitirmiş olacaklar. Lost'a bulaşmamış olan kişiler oyuna dokunmayacaklar bile. Hoş, oyunun, onları ikna ederek bu "yeni çağ dini"ne müdahil edecek bir hali de yok. Eh, Lost'un ne olduğunu bilmeyen de kalmadı. Bu yüzden oyun, kimler için tasarlandığını ve kimlere tavsiye edildiğini yalnızca ismiyle bile anlatabiliyor. Sanyorum ki bu da dünya üzerinde pek az ürünne kismet olur. ☺

## LOST: VIA DOMUS

**ARTI** Grafikler, flashback özelliği, üstünde "Lost" yazması

**EKSİ** Seslendirmeler, "kısalık"ta çığır açan oyun süresi, devrimsel nitelikte olmaması

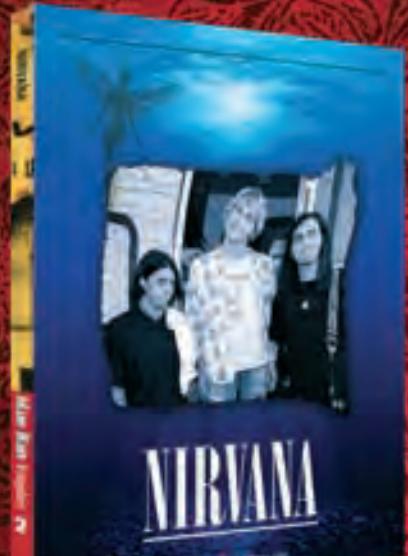
**YAPIM** Ubisoft Montreal  
**DAGITIM** Ubisoft  
**TÜR** Aksiyon / Adventure  
**DİĞER PLATFORMLAR** PS3, Xbox 360  
**WEB** [www.lostgame.com](http://www.lostgame.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI**

**ÜSTÜN bir malzeme, iyi bir fikir... Oyunun %50'sini daha işe kalkışırken kotarmış olan bir firmanın, geriye kalan kısmında vasat bir işe yetinmiş olması üzüntü verici.**

**MINIMUM** 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 3.5 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

**6,5**

**1 HEADBANG DERGİSİ**



**2 NIRVANA KİTABI**



**3 4 DEV POSTER**

2 ADET KURT COBAIN  
AMY WINEHOUSE MOR VE ÖTESİ

**4 DÜŞÜK VOLTAJ SINGLE CD**

# blurb! Bean

NİSAN 2009 SAYI 4 İOSKUİ FİYAT 4. YIL

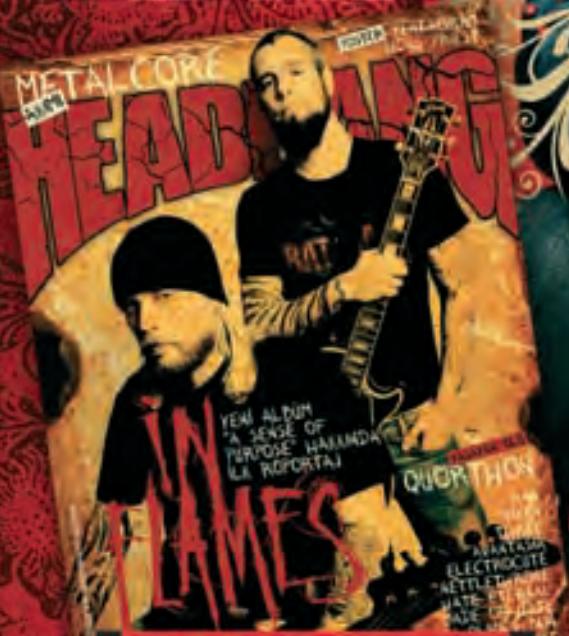
"GEREKLEMEYE EKR HAYAL YOK"  
**AYBEN**

**TÜRK KADIN RAPÖR DOSYASI**  
AYBEN, KOLERA, BİRCE, SİS, ESİN, IRIS, NEBÜLLA, MEDUSA, EMA

**HAYKO CEPKİN**  
"ÖNYARGIYI İNCAK ZEKAYLA ÇIKABİLIRSİNİZ"

**EN İYİ 10 EMO GRUBU**

MY CHEMICAL ROMANCE MI, PALL OUT BOY MU?  
30 SECONDS TO MARS EMO MI, DEĞİL MI?  
10 EMO MARSLI, YENİ NESİL & KLASİK EMO ALBÜMLÜ



SIMPLE PLAN / ASHLEE SIMPSON / MARIAH CAREY / YÜKSEK SADIK / NATASHA BEDINGFIELD / PANIC AT THE DISCO

TASARLA, OYLÀ KAZAN  
tiffany CATLAK  
T-SHIRT YARIŞMASI  
Daha Şansın Var

KTC FİYATI 5 YTL



**DB**  
Dijital Dergi Fırsatı

Dijital Dergi Aboneliği için;

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



# TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

*Churchill, o kazadan sağ çıkamasaydı...*

**I**kinci Dünya Savaşı temali oyunların cazibe lerini yitirdiği konusunda hemen hepimiz hemfikir olmalyız. Yapımcılar da bunun farkına varmış olacakları ki alternatif tarih kurgularını konu alan oyunlar hazırlamaya başladılar. Aynı Spark Unlimited gibi...

Bildiğiniz gibi, efsanevi İngiliz diplomat Churchill'e, 1931 yılında bir taksi çarpmış ancak Churchill sağ kalmıştı. (Yalnızca, yaşamının geri kalanı boyunca, yürümek için bir bastona ihtiyaç duydur.) Fall of Liberty'nin yapımcıları ise Churchill'i bu kazada öldürdüler ve bu pek de iç açıcı sonuçlar doğurmuyor; Naziler önce tüm Avrupa'ya eli geçiyor ve sonra, tarafsız olan Amerika'ya da 1953 yılında işgal ederek burada bir "kukla hükümet" kuruyorlar. Şimdi arkanızda yaslanıp tüm bu olup bitenleri hayalinizde can-

landırın. İlginç bir öykü, değil mi? Oyun başlayana kadar öyle...

#### Amerika'nın son umudu...>

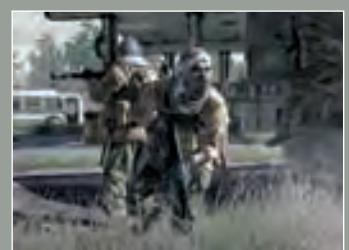
Oyunda yönettiğimiz karakter; Dan Carson isminde bir inşaat işçi. Hatırlarsanız, benzer bir konuya sahip olan Freedom Fighters'ta da bir tesisatçıyı yönetiyorduk. Eh, "yapı sektörü"ne hizmet veren onca cevhere sahip olan bir ülkenin, Sovyet işgaline boyun eğmesi beklenemez elbet te ki. Nitekim Dan, -bildiğimiz kadarıyla hiçbir askeri tecrübe sahibi olmamasına karşın- her türlü silahı etkili bir biçimde kullanıyor; Naziler'i birer kalkan olarak kullanmak için rehin alabiliyor; hatta tanklarını altlarına yerleştirilen bombaları aktif hale getirebiliyor. Yine orduyla hiçbir bağlantısı olmamasına karşın, tüm önemli görevler Dan'a veriliyor. Buradan; Amerika'daki inşaat işçilerinin zor durumlarda ordu tarafından önemli operasyonlara tek başına yollanan elit birimler okullarını anlıyoruz.

Oyun, mesai saatlerinde yakalandığımız Alman bombardımanı ile açılış yapıyor. Bir

gökdelen inşaatının tepesinde bombardımana yakalanan her sıradan insanın yapacağı gibi sokağa inmeye çalışıyor. Bu bölümün ilk 15 saniyesi heyecan verici sayılabilir. Biraz ilerledikten sonra, gidebileceğiniz tek bir yol olduğunu fark ediyorsunuz. Yani Fall of Liberty, çizgisel bir oyun ve sizin biktirmek için elinden geleni ardına koymuyor. Call of Duty 4 de çizgisel bir oyun ancak etkili oynanış sistemi ve kaliteli bölüm tasarımları ile bu, bir sorun olmaktan cıkyordu. Fall of Liberty'deki bölümler ise Doom (Doom 1) mantığındır. Hatta biraz daha ilkel... Haritanın her yerinde görünmez duvarlar var; bir sandalyenin dahili üzerinden atlamanıza izin verilmeyen...

Fall of Liberty; Unreal 3 motoruyla vasat grafiklere ve bol bug'a sahip olan bir oyun yapılabileceğini ispatlamak açısından oldukça önemli bir yapımdır. Yapımcılar, ulyanık davranarak, birkaç sahneyi elliерinden geldiğince etkileyici bir şekilde hazırlamışlardır. Yıkılan gökdelenler ve panik içinde etrafta koşuran insanlar ilk bakışta fena görünmüyordu ancak biraz ilerleyip de

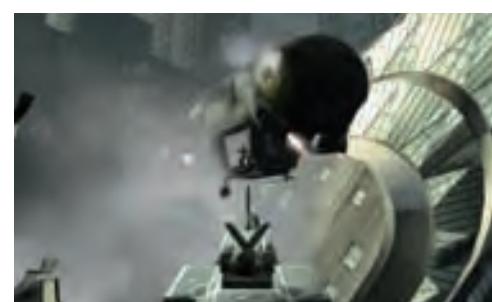
alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Savaş temali tüm FPS'lerin yegane alternatif... Ayrıca, FPS türünde olmasa da Freedom Fighters da Fall of Liberty yerine oynanabilir.

bir ara sokağa girdiğinizde; ilk Half Life'taki kaplamların biraz daha kaliteli halleri çıkyor karşınıza. Önceden hazırlanmış olan birkaç sahneyi saymazsanız, görsel anlamda her şey yererde sürüneniyor. Animasyonlar da aynı şekilde... Bir orkestra tarafından hazırlanan müzikler fena değil ancak ses efektləri berbat. Tüm bunlara ek olarak, oyun ciddi teknik problemlere sahip; 8800GT SLI içeren sistemimde sık sık tıklımalar yaşadım. Fall of Liberty,



#### A J A N D A

133

Oyunun "ilk bakış"ına Şubat 2008 sayısında yer vermiş ve iddiyalı bir yapılmak olacağının vurgulamışız. Acaba biraz yanılmış olabilir miyiz?



## BİR DE MULTIPLAYER VAR

Eğer merak ediyorsanız, belirtelim: Fall of Liberty, multiplayer desteğine de sahip; LAN veya net üzerinden sekiz oyuncuya kadar destek veriyor. Online seçenekler içinde kaybolmak içten değil (?); saatlerce "Deathmatch mı, yoksa Team Deathmatch mı oynasam" diye kara kara düşünüyorsunuz. Bakarsınız bir gün, içinde oyuncuların oldukları bir haritaya da denk gelirsiniz...

beni birkaç kez Windows'a atmaktan da çekinmedi. (Yapar... - FA)

**Nazi dehası...>** Fall of Liberty, 10 sene öncesi için bile vasat söylemeli bir oymanız sisteme sahip; oyun boyunca sadece yürüüp ateş ediyor ve aptal Nazi askerleriyle sıkıcı çatışmalara giriyorsunuz. Oyundaki Naziler gerçekten de aptallar. İster istemez böyle bir ordunun nasıl olup da tüm Avrupa'yı bozguna uğrattığını merak

ediyorsunuz. Uyku sersemi gibi hareket ediyor ve siper alıklarını zannederek bellerine kadar gelen bir objenin arkasında duruyorlar. (Özellikle de hava günlük - güneşlikken gaz maskeleri takan Naziler'in amaçlarını anlamak mümkün değil.) Şayet bir makineli tüfeğin başına geçerseniz, üzerinde koşmak gibi "sıradışı" bir strateji izliyor ve siz onları öldürdüğe kadar oldukları yerde kalıp durmadan ateş ediyor ve bomba atıyorlar. Kapalı mekanlarda ise neredeyse dokunulmazsınız; rastgele koşup ateş ederek birer heykel gibi duran Naziler'i rahatça avlayabiliyorsunuz. Yeri gelmişken: Bir düşmana yeterince yaklaştığınız zaman E'ye basarsanız, Dan tam da bir inşaat işçisinden beklenenek bir şekilde (?) düşmanını boğazından yakalayıp kalkan olarak kullanabiliyor. Boş elindeki tabancıyla da diğerlerini haklayabiliyor. Eğer kalkan olarak kullanmak istemezseniz düşmanın kafasını televizyona sokarak (açılımı: "belirli objeleri bir şekilde kullanarak") veya ona döpçünüzle



## WINSTON CHURCHILL



Tam adı Sör Winston Leonard Spencer-Churchill olan ünlü İngiliz devlet adamı, 1874 senesinde doğdu. 1895 yılında askeri okuldan mezun oldu ve orduya katıldı. Gelibolu Savaşı'ndan alınan yenilgi nedeniyle topa tutulan Churchill, 1924 yılında tekrar Muhabazakar Parti'ye üye olarak, Maliye Bakanlığı'na yükseldi. Churchill'ı bir efsane haline getiren şey, İkinci Dünya Savaşı'nda izlediği etkin politikalar sayesinde müttefikler arasındaki ilişkilerin güçlenmesi oldu. Churchill, 1965 yılının başında hayatını kaybetti.

vurarak icabına bakabiliyorsunuz. Bu ilk birkaç kez için eğlenceli olabilir ancak sonrası için aynı şey geçerli değil. Bir de tank patlatma faslı var ki ne siz sorun, ne ben söyleyeyim; nasıl oluyorsa, tüm Alman tankları bir çukurun üzerinde duruyor; siz de tünelerden ilerleyerek tankın altındaki bombayı aktif hale getiriyorsunuz. Bunun için her kabloyu kendi rengindeki girişe bağlamanız gerekiyor. Yapımcıların, ancak primatlara uygulanabilecek olan bu "zeka testi"ni hangi amaca hizmetle oyuna ekledikleri hakkında hiçbir fikrim yok.

Sonuç olarak, Fall of Liberty'nin başardığı tek şey; Call of Duty 4'ü daha çok sevmenizi sağlamak. ☺



## TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

**ARTI** Tempolu müzikler, oyun içindeki menüden doğrudan Windows'a çıkabilme imkanı

**EKSİ** Vasat grafikler, miladını doldurmuş olan oymanız sistemi, yapay "geri"zeka, performans sorunları, boş harcanmış olan güzel bir hikaye

**YAPIM** Spark Unlimited  
**DÄĞITİM** Codemasters  
**TÜR** FPS

**DİĞER PLATFORMLAR** PS3, Xbox 360  
**WEB** [www.codemasters.com/turningpoint](http://www.codemasters.com/turningpoint)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Alsan Interactive

**MİNİMUM** 3 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, SM3 Destekli Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB RAM, 256 MB Ekran Kartı

**Son zamanların en kötü FPS oyuna-**  
**rından biri. Churchill bu oyunu**  
**görseydi kendisini seve seve**  
**taksinin önüne atardı herhalde.**

**4.5**

**10**  
**dakika**  
Her şeyi doğru yapmama karşın bir türlü ağamadığım bir kapının önünde kaybettim zaman

**5**  
**saat**  
Oyunun tek kişilik senaryosunu bitirmek beş saatten kısa süreniyor

**2**  
**mod**  
Multiplayer oyundaki seçenek sayısı



# FRONTLINES: FUEL OF WAR

*"Benzin kalmadı abi; onun yerine kan versem..."*

Savaş alanındaki birinden birine sorduk: "Ne den savaş?" Elindeki "Kıvık Sniper Rifle" ile bir köşede sotelenmiş olan arkadaşımız bize yanıt verdi: "Çünkü savaşırken kendimi buluyorum; her vuruduğum düşman, yere yıkılmış her canlı barına yaşama sevinci veriyor. Bu, benim yaşama sebebi, yaşam prensibim!" Arkadaşımızın psikopat olduğunu anlayıp hemen yanından uzaklaşmaya karar verdik.

Uzaktan bakılınca boş gibi görünen ama aslında öyle olmayan arazide ilerlemeye devam ederken bir başkasına yaklaştık ve sorduk: "Neden Air-Strike?". "Bu gerçekten çok saçma bir soru. Geç şöyleden ileri abicim! Geç, geç! Biraz daha git... Hah, orada dur! Bak şimdî havaya. Bir ses duyuyor musun? Peki, şu jetleri görüyor musun? İşte onlar, tam sekiz saniye sonra bulunduğu noktayı cehenneme çevirecek. Bekle biraz dah... HEY! KAÇMASANA OLMI!" Canımızı düşüme takip koşmaya devam ederken savaş alanında da çıkmış olduk. Görev bilinciyle hareket ederek bu defa da geleceğe umutla bakan bir genci yoldan çevirildik ve sorumuzu sorduk: "Neden Frontlines?"

Gözleri şaşkınlıktan büyüyen genç, "Abi, siz LEVEL'dan mı geliyorsunuz yoksa? Yo, yo bu olamaz! İnanamıyorum, i-na-na-mi-yo..." derken kendisini yola attı ve bir düğün konvoyuna karışıp gözden kayboldu. Bu sefer biz de şaşırılmıştık...

#### 1 ay öncesine kadar...>

"Frontlines'i kapak konusu yapalım mı Duna?" diye sormuştu Fırat ve benden, "Portakal, orada kal!" yanıtını almıştı. (Aslında bu, Fırat'a değil; portakal ile greyfurdı ayırt edemeyen kız arkadaşımı verilen bir yanıtı.) "Frontlines'dan kapak mapak olmaz!" dedikten sonra,

Fırat da bana katılmıştı ve... Evet, hikaye kısmı fazla uzadı. Birakın da oyunu anlatayım canım!

Diyeceğim o ki uzun süre Frontlines ile Turning Point'ı birbirine karıştırdım. "Biri petrol yüzünden çıkan savaşı konu alıyor, diğeri ise Naziler'in Amerika'yı istilasını; ne alaka kardeşim?" diyeceleriniz. Haklısınız ama bunu tamamıyla bir "bug" olarak değerlendirmelisiniz; kafamda oluşan garip bir "programlama" hatası işte...

Neyse ki iki oyun da piyasaya çıktı ve

sonunda onları ayırt edebilmeyi başardım. Frontlines: Fuel of War, meğerse alternatif bir gelecekte geçen, konu ve senaryo adına hiçbir şey içermeyen, 64 kişiye kadar multiplayer desteği ve bu sayede ağır bir "LAN partisi" ortamı sunan ve bir sene önce piyasaya çıkışlığını seveceğimiz bir oyumuş. Ama arkadaşım, sevgili Kaos Stüdyoları, sen Call of Duty 4'deki gibi bir atmosfer ve UT3'teki gibi akıcı bir oynanış sistemi sunamazsan; Enemy Territory'deki gibi bir denge ve çeşitlilik sağlayamazsan; bana 2008'de,

#### alternatif



UNREAL TOURNAMENT III

Bu oyunun Collector's Edition'ını görenler lütfen bana ulaşın. Ondan önce de kendilerine bir adet edinsinler zira UT3 kadar eğlenceli bir oyun zor bulursunuz (hem tek kişilik, hem multiplayer).



#### A J A N D A

132

Bu sayıda Frontlines: Fuel of War'ın söyle bir ilk baktısını yapmışız ki üstüne "İnceleme" damgası bassak yalan olmazmış. "Detaylı ilk bakış" dediğin böyle olur işte!



## WESTERN COALITION DRONE'LARI

### MQ38 HUNTER



Bu tatlı cihaz, hem uçabiliyor, hem de dilediğiniz zaman patlayarak çevresini darmadağın edebiliyor. Diğer tarafından, Hunter'ı etrafı kolaçan etmek ve takım arkadaşlarınıza bilgi sızdırma için de kullanabiliyorsunuz. Yalnız dikkat edin; pek dayanıklı değil.

### AQ431 ASSAULT DRONE



Paletli tekerleri üzerinde sınsı sınsı ilerleyerek düşmanı delik deşik eden o şey de ne? Taşdığı ufk makinelili çok tehlikeli bir silah haline dönüşüben bu ufk tankcık, çayınızı yudumlarken yarattığı vahşeti izlemenize olanak tanıyor.

### AQ431 ASSAULT DRONE



Yemek gördün ye, Mortar Drone gördün mü saklan, kafanı uzat, bir el bombası at, drone'un dikkatini dağıt, sağ kanattan yaklaştırmış gibi yapıp sol kanattan ilerle, yakınına gel ve dipçığı göm! Kardeşi Assault Drone'un bomba atan... Çok tehlikeli, çokok...

**4****saat**

"Sabaha karşı dört" adını verdigimiz bu güzide vakitte dahi bu oyunu oynuyordum. Neden? Çünkü bu oyunu öyle ya da böyle bitirmeliydim!

## RED STAR ALLIANCE DRONE'LARI

### TR1 TIGER RUNNER ASSAULT DRONE



Bu tankın içinde güvende olduğunuzu sanırsanız, dört teker üzerinde son hızla ilerleyen ve ters döndüğünde bile çalışan bu aracı gördüğünüz zaman her şeyin yalan olduğunu anlamış olacaksınız.

### TE1 TIGER EYE RECON DRONE



"MQ38'in nesi var, Tiger Eye'nin sesi var!" prensibiyle üretilmiş olan bu ufk helikopterin MQ38'den hiçbir farkı yok. İkisi de gözczük için ideal ve ikisi de uzaktan kumandalı...

### TC1 TIGER CLAW ATTACK DRONE



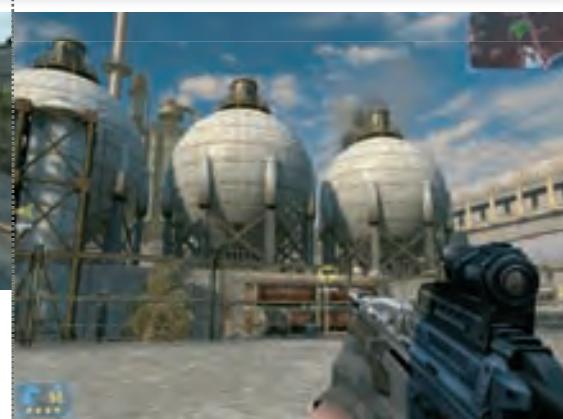
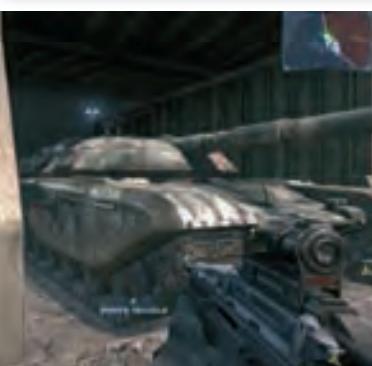
Mortar Drone yerde sürüne sürsün, Çin yapımı olan Tiger Claw, çift roketatarı ve yüksek manevra kabiliyetiyle ortalığı dağıtabiliyor. Çok güzel alet; kullanmasını bilen kazanıyor!

**6****air-strike**

Oyunun bir bölümünde tam altı adet dürbün bularak, altı kez uçakla bombardman yapma şansı elde ettim ama harita, bombardımanları gerçekleştirmeme izin vermedi. Düşündürmeden yapılan bölüm tasarımlına hayır!

**565.982****kurşun**

Evet, saydım! Tam olarak 565.982 kurşun harcadı oyunu başından sonuna kadar. Petrol yok ama kurşunlar gani maşallah!



2006'yi sunarsan, ben de burun kıvırırm, Pinata eşekçigine yaptığım gibi sopayla vururum.\*\*

Hakkını yememek lazımlı; Frontlines "çirkin" bir oyun değil. Bir defa görsel açıdan gayet başarılı. (PC versiyonu, Xbox 360 versiyonuna tokat atıyor adeta.) Ayrıca oyunu oynarken gerçekten eğlendiğinizsiz. Ama CoD4'te olduğu gibi değil; Serious Sam'de olduğu gibi "manasız" bir şekilde... Simdi detaylar...

**Cin ve Rusya bir arada>** Petrol kavgası yüzünden ülkelerin birbirlerine girmesiyle Avrupa ve Amerika birleşerek Western Coalition'ı oluşturmuş, Çin ve Rusya da Red Star Alliance adını alarak fantastik bir kuvvet haline gelmiştir. Red Star Alliance'ın kalesini çökertmek için harekete geçen askerlere de "Bir 'Games for Windows' oyunu satın alan PC oyuncuları"

adi verilmiştir.

Tam anlamıyla, "Hardcore FPS" olarak tanımlayabileceğimiz Frontlines'in senaryosu, yukarıdaki paragrafta bahsedilen öteye gidemiyor. Her bölümde çeşitli görevler alıyor ve sözde Red Star Alliance'a darbe vurmaya çalışıyoruz ama bu, büyük bir oyun alanına salınan ve belirli noktaları ele geçirmeye çalışan askerlerin beyhude çabalarından fazlası değil.

Şunu rahatlıkla söyleyebilirimi ki bu sayfalarda yer alan detaylı "Drone" açıklamasının yanında Frontlines'ı özel kılan hiçbir özellik yok. Diğer FPS'lerde olduğu gibi birilerini vuruyor ve assault rifle, shotgun, rocket launcher benzeri silahlar kullanıyorsunuz. Aslında, silah kullanımı konusunda Frontlines'ı beni bir hayli tatmin etti zira silahların geri tepme oranları ve buna bağlı olarak hedefleme mekanizmaları oldukça gerçekçi.\*\*\* Ancak yapımcılar, araç kullanımı üzerinde biraz daha çalışmalarmış

daha iyi olmuş; araçlar sanki yere yapışmış gibi ilerliyor ve fizik kurallarına aykırı bir şekilde hareket ediyor.

Tek kişilik oyun, tatmin edici bir süre zarfında bitiyor. Zaten Kaos Stüdyolarının amacı da tek kişilik oyunla oyuncuları oyuna alıştırma ve hemen ardından sunucularda oyuncuların birbirlerine karşı mücadele etmelerini sağlamak. Multiplayer oyunlarında sadece tek bir modun (WoW'daki ve UT3'teki "nokta tutma" bölümleri) bulunması biraz sıkıcı fakat yapımcı firma tarafından yayınlanacak olan güncellemelerle bu sorunun aşılabileceğini inanıyorum.

\* Bazı kaynaklarda Tuna'nın kız arkadaşının olmadığı ve tamamıyla saçmaladığı yazmaktadır.

\*\* Yazarın küçüklüğünde bir Amerikalı olması ya da kendisinin öyle sandığı gözlenmektedir ve bu, gerçekten çok saçma bir durumdur.

\*\*\* Bazı oyuncular; "Ay bu sniper rifle çok tepiyor; hedef bambaşka yönlerde kayıyor ateş ettiğinden sonra, İNANAMAYORUM!" diye feryat ettiğleri tespit edilmiş; oyuncular müşahede altına alınmıştır. ☺

**7****re-deployment**

Bir bölümde ölüktükten sonra yedi kez oyuna döndüm. (Oyun zaman zaman zorlayabiliyor.)



## FRONTLINES: FUEL OF WAR

**ARTI** Drone kullanımı gayet orijinal, kaliteli grafikler, 64 kişilik multiplayer desteği

**EKSI** Zayıf senaryo, Vista'da adam gibi çalışmaması (Gerçek Vista'nın kendisi çalışmıyor; oyuncular nasıl çalıştırınsın)

YAPIM Kaos Studios

DAĞITIM THQ

TUR FPS

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360

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

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

Kendinizi bir boşlukta hissediyorsanız, gerçek bir FPS köstebekiyiseniz ve 64 kişilik oyuları ilginizi çekiyorsa, Frontlines gayet güzel bir seçim. "Atmosfer" ve "senaryo" insanları ise bu oyunda aradıklarını bulamazlar.

MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 768 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

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

**7.7**



# HARD TO BE A GOD

**Burut Software için Tanrı olmak kadar, iyi bir oyun yapmak da zor galiba**

**Edebiyat uyarlaması** denilen kavramdan gina geldi desem yeridir sevgili LEVEL okurları. Televizyonu açıyorum, canım romanlarımıza saçıma sapan dizilere dönüştürülmüş. Sinemaya gidiyorum, bir tane özgün senaryolu bir film yok; vizyondaki çoğu film edebiyat uyarlaması...

Hakikaten, edebi eserler eğlence dünyasının hali ne olurdu merak ediyorum. Genel bir değerlendirmeye yapmak doğru olmaz elbette ki fakat edebiyat bugüne kadarinema ve TV sektöründen yapımcı ve acil durumlarda sizindikleri bir liman oldu. Gün geldi, devran döndü, koşullar değişti. Şimdi kitaplar, günümüzün en popüler eğlence alanlarından biri olan video oyunlarına da hayat vermeye başladı. Hele şu son bir - iki senedir kitap uyarlamalarının sayısı azımsanmayacak kadar çok. Fakat her edebiyat uyarlaması film başarılı olamadığı gibi kitap uyarlaması oyuncular da genelde vasatın altında kalıyor. Her şeye rağmen LEVEL okurları. Oyunumuzu aldık, diski dikkatlice sürücümüze yerleştirdik. Sıcak

gibi başarılı örnekler de gördük. Ancak malesef, konumuz olan ve hikayesini Arkady ve Boris Strugatsky'nin aynı isimdeki bilim kurgu romanından alan Hard to be a God (HtbaG), bu istisnalarдан biri değil.

Screenshot'larda gördüğünüz üzere oyun biraz garip bir dünyada geçiyor. Orta Çağ motifleri içerisinde bir bilim kurgu oyunu oynuyoruz. Oyunda, krallık için çalışan ancak kendisini beklenmedik olayların içinde bulan bir ajanı kontrol ediyoruz. (Gazetelerin Pazar eklerine yazar olacak adamımla; böyle hikaye mi anlatılmış...) Sonra elinde kozmik silahlı adamlar, portallar falan çıkıyor ortaya. İşler karışıyor, ayarları da kurcaladıktan sonra oyunu geçiyoruz.

Sonunda oyun açılıyor ve oyun boyunca yöneteceğimiz karakterle karşılaşıyoruz. HtbaG, çoğu RPG oyununun aksine kendi karakterimizi yaratmamıza izin vermiyor. Yani, tabii ki karakterin yeteneklerine ve güçlerine müdahale edebiliyoruz; o kadar da değil. Benim kast ettiğim karakterin dış görünüşe herhangi bir değişiklik yapma olanağımızın

renklerde tasarlanmış bir menü otomatik olarak açıldı ve kurulumu başladık. Arkada dinlendirici bir müzik正在播放. Hmm, güzelmiş. Her neye, kurulum bitiyor ve oyuna giriyoruz.

Oyunun menüsü epey ilginç sevgili okurlar; eski strateji oyunlarının menülerine benzeyen. Fon olarak çok hoş bir müzik正在播放, arkada da kapı önünde iki asker ve yürüyen bir adam görüyoruz. Yeni bir kullanıcı adı yaratıyor, ayarları da kurcaladıktan sonra oyunu geçiyoruz.

Sonunda oyun açılıyor ve oyun boyunca yöneteceğimiz karakterle karşılaşıyoruz. HtbaG, çoğu RPG oyununun aksine kendi karakterimizi yaratmamıza izin vermiyor. Yani, tabii ki karakterin yeteneklerine ve güçlerine müdahale edebiliyoruz; o kadar da değil. Benim kast ettiğim karakterin dış görünüşe herhangi bir değişiklik yapma olanağımızın

bulunmaması.

Her şey güllük gülistanlık gibiydi gibi görünüyor, değil mi? Hiç de değil sevgili

**alternatif**



**GOTHIC 2**

Bir bu oyuna, bir de Gothic 2'ye bakıyorum ve "Bu iki oyunu kıyaslamak bile büyük bir günah" diyorum. Bu yüzden Gothic 2'nin kıymetini bilin, geçen ay hediye ettik zaten; temiz temiz oynayın.



okur. Kontrol sistemi ile karşılaşlığımız anda yüzümüze çarpmaya başlıyor gerçekler. İzometrik kamera açısıyla karakterimizi ve çevremizi görebiliyoruz fakat mouse ile kamerayı hareket ettirmemize olanak tanıtmamış sevgili yapımcılar. Haliyle sürekli gideceğiniz yönü bulmak adına -duvardan duvara hali misali- bir sağa, bir sola çarpıp duruyorsunuz. Ayip, çok ayip!

**Karaktersiz karakter!>** Eğer kontrol sistemine karşı diriyorsanız olabilirsiniz, oyunun diğer özelliklerine geçebiliriz. Oyun boyunca elde ettiğimiz karakter puanları- mızla karakterimizin özelliklerini geliştirebiliriz. Ayrıca, yine bu şekilde saldırı ve silah çeşitlerimizi / seçmemizi belirleyebiliyoruz. Her silah sınıfının (hafif, orta ve ağır silahlar) kendi içinde ayrıldığı bölmeleri var. Bu alt bölmüler karakter özelliklerinde (sağlık, dayanıklılık, diploması vs.) ve saldırı çeşitlerinde de mevcut. Kisacası, oyunda sözde bir "dallı budaklı" oyuncu yapısı kurulmak istenmiş fakat bu iş başarılamaşı. Her şey fazlasıyla formalite duruyor açıkçası. Çünkü var olan bu özellikler, bir RPG'nin "olmazsa olmazları" ancak bu oyunda bu özellikler, ekstra özelliklermiş gibi sunulmaya çalışılmış sanki. Gereksiz çabalar bunlar.

Oyundaki görevlere değerlmek gereki- se... Karakterimizin hikayesinden kısaca bahsetmiştim. Peki, bu hikaye görevlere nasıl yedirilmiş? Doğrusunu söylemek gerekirse

aynı "olmamışlık" durumu oyunun bu tarafına da yayılmış durumda. Oyun piyasaya çıkmadan önce, oyundaki görevleri senaryoya bağlı kalmadan dilediğimiz gibi yerine getirebileceğimiz vaat edilmişti. Ancak bu vaadin yerinde yeller esiyor. Oyunda tek yaptığımız şey, patikaları takip edip karşımıza çıkan kişiler ile -siğ bir diyalog sistemi ile- etkileşime girek (Yine siğ bir diyalog sistemi ile...) bir takım görev veya yan görevler almak ve bu kadar "düz" bir şekilde oyunun sonunu getirmek. Eğer kontrol sistemi izin verirse tabii ki.

HtbaG'nin tek ilgi çekici yanı, oyundaki binek kullanımı. Haritada dolaşırken at binebilmenin yanı sıra, at üzerinde dövüşebiliyoruz. Ancak gerek teknik, gerekse işlevsellik olarak bu özellik de bir süre sonra can sıkıcı bir hale geliyor zira karakterimiz ayaktayken bile sapitan dövüş sistemi, at üzerindeyken iyice saçmalyor. Bu yüzden oyunu oynayacaksanız size tavsiyem; atınızı sadece gideceğiniz yere hızla ulaşmak için kullanın.

**Göze hitap et bar!>** Ve işte teknik özellikler: HtbaG hakkında olumlu bir - iki laf edebileceğim iki konu var; oyuncun müzikleri ve grafikleri. Ana menüsünü gördüğümüz andan itibaren gerçekten çok hoş müzipler bize oyuncu boyunca eşlik ediyor. Gerek aksiyon sahnelerinde, gerekse ertrafta boş boş dolaştığımız zamanlarda



## RUSYA'NIN "DERİN" ETKİLERİ

Hard to be a God'ın başarısızlığının sorumlusu elbette ki Burut Software. Dile kolay, bugüne kadar iyi bir oyununu göremediğimiz bir firma, yapımlarına nasıl finansman sağlıyor, anlamak güç!

Firmanın referanslarına baktığımızda hiç de iç açı bir tablo ile karşılaşmayacağınızı tahmin etmiyoruz herhalde. Kendi ülkelerinde çıkarttıkları Eureka adlı ikinci sınıf bir adventure oyununun yanı sıra dünyaya açılarak daha çok tanınmalarını sağlayan diğer "olmamış" yapımları UberSoldier, Kreed ve bu ayki yıldızımız (!) olan Hard to be a God ağızımızın tadını kaçırdı. Fakat bu firma, onca başarısızlığına rağmen oyun yapımına devam ediyor.

Uwe Boll sinema dünyası için ne ifade ediyorsa, Burut Software de oyun dünyası için aynı şeyi ifade ediyor. (En azından şu an için...) Bu firmalardan sizlerini temizleyeceğimiz yapımlar bekliyor ve onlara başarılar diliyoruz.

çalan müziklerin hepsi çok başarılı. Onca kötü özelliğe, saçılığa rağmen oyunun müzikleri adeta beynimi dinlendirdi.

HtbaG'nin beğendiğim bir diğer özelliği renkli ve sıcak grafikleri oldu. Senaryo ve oynanış sistemi ile örtüsüne, hoş bir gürültük sunulmuş oyunda. Renkler canlı, karakter modelleri fena değil. Köyler, şehirler, patikalar gayet hoş bir şekilde tasarılmış. Oyunun çizgiselliği nedeniyle her ne kadar dilediğimiz yere gidip etrafi özgürce gezme şansımız olmasa da sunulan görsellik taminkar. Fakat sakın tüm görsel öğelerin çok iyi olduğunu düşünmeyin çünkü animasyonlar kelimenin tam anlamıyla rezalet.

LEVEL'in "Dandik Oyunlardan Sorumlu Yazı İşleri Müdürü" olarak söyleyebilirim ki bu oyunun karşısında geçirdiğim zamanı Konak Meydanı'nda kuşlara yem atarak geçirdim eminim ki daha çok eğlendirdim. Ya da ne bileyim; gider, Pasaport'ta çay içerken gelip geçen vapurları seyrederdim. O değil de bude dikkilerimi yapmak aslında gayet keyifli faaliyetler neden durdur yere bindirdim ben böyle? Neyse, ey Burut! UberSoldier'dan sonra yine beni mahvettin; helal olsun sana! O değil de Burut diye bir koku vardı, Brut muydu yoksa? Üretmeyorlar değil mi artik? Tüh... EN

## 3

**oyun**

Burut Software'ın LEVEL sayfalarında eleştirilerini okuma fırsatı bulduğunuz birbirinden vasat üç oyunu bulunmakta.

## 3

**sınıf**

Oyunda hafif, orta ve ağır olmak üzere üç adet sınıfı bulmaktadır. Bu sınıflar da kendi içerisinde bölgelere ayrılıyor.

## 1964

**yılı**

Hard to be a God, 1964 yılında Arkady ve Boris Strugatsky tarafından yazıldı.

## HARD TO BE A GOD

**ARTI** İlk bir - iki saatliğine insanı eğlendirecekmiş gibi bir hava uyandırması

**YAPIM** Burut Software

**DAĞITIM** Akella

**TUR** RPG

**DİĞER PLATFORMLAR** Yok

**WEB** [www.hardtobeagod.com](http://www.hardtobeagod.com)

**TÜRKİYE DAĞITICISI** Yok

**EKSİ** Müzikleri dışında hiçbir olumlu özgürlüğü sahip olmaması

**"Eğlenceli ve sevimli bir oyuna benzeyen" gibi bir cümle kurmamanız ve bu oyundan olabildiğince uzak kalmanız dileklerimle...**

**4,8**

**MINIMUM** 2GHz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 3GHz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı





# WARHAMMER 40K: SOULSTORM

**Senin gibi Ork'un ağını yırtarım ben!**

**Y**ukarıdaki başlığı görünce "Bu ne biçim başlık?" dediğinizizi biliyorum ama Warhammer 40,000: Dawn of War'un bu yeni ekleni paketinde bir grup fanatik kadın savaşçının olduğunu gördüğünden beri aklıma hep bu cümle geliyor. Savaş alanında tepeden tırnağa zırhlara bürünmüş ve dini fanatizmden gözü dönmiş olan bir grup kutsal kadın savaşçı düşünün. Bunların bir de Türk olduklarını hayal ederseniz sizin de akliniza böyle naralar gelecektir.

Hızlıca özetlemek gerekirse Soulstorm, Dawn of War için çıkış olan Winter Assault ve Dark Crusade'den sonra gelen üçüncü ekleni paketi. Winter Assault da tipki orijinal oyun gibi gerçek zamanlı bir stratejiyi ve oynamak için bilgisayarınızda Dawn of War'un kurulu olması gerekiyordu. Fakat Dark Crusade ile bu tema biraz değişti; oyun, tek bir senaryoyu izlemekten çıktı ve biraz daha Warhammer havasına girerek

sıra tabanlı olan ve nereye saldıracağınızı sizin belirlediğiniz bir yapıya büründü. Saldıracağınız yeri belirledikten sonra iseavaşları gerçek zamanlı olarak oynayabiliyordunuz. Hatırlayacak olursanız Dark Crusade, bir "stand alone expansion"dı; yani Dawn of War'a gerek duymaksızın kurup oynayabileceğiniz bir oyun olarak satılıyordu. Firmanın bu yerinde stratejisi sayesinde Dawn of War'un başında oldukça zaman geçirdim. Hatta oyun hala bilgisayarında kurulu durumda. Uzun süredir bu oyunu oynayan biri olarak söyleyebilirim ki Dawn of War oldukça zordu ve oyun yapısı kavrayabilmek için Risk gibi masaüstü oyulara așina olmanız gerekiyordu. Soulstorm da tipki orijinal oyun olan Dawn of War gibi bilgisayarınıza bağımsız olarak kurulabilen ve en az Dawn of War kadar zor bir oyun.

**Seni bir elime geçirirsem>** Paketi kurduktan sonra sizden dokuz farklı tarafdan birini seçmeniz isteniyor. Seçeneklerimiz arasında iki yeni grup daha var: Dark Eldar ve Sisters of Battle. Diğerleri ise daha önceki oyunlardan tanıdığımız gruplar. Dark Eldar, Eldar'ın karanlık yola sapmış versiyonu olarak boy gösteriyor; kendile-

rine has büyük güçleri ve birimleri var. Ayrıca oyundaki en eğlenceli ve korkutucu işçi birimi de onlara ait. Düşmanların ruhlarını emen bir büyülle gücüne katan bu grubun kendine has olan savaşçı sınıfları ve binalarıyla dikkatinizi çekeceğineeminim. Dark Eldar'ın yöntemleri o kadar vahşi ve kanlı ki Chaos bile yanında bir ilkokul çocuğu gibi zararsız kalıyor. Ayrıca yakın dövüşe giren birimleri de diğer gruplara göre biraz daha etkilidir.

Sisters of Battle ise Space Marines'in kadın savaşçılardan oluşan bir versiyonu gibiduruyor; bina kurdükçe ve önemli noktaları ele geçirdikçe artan bir inanç (faith) göstergeleri var. Bazi özel saldıruları yaptığınız zaman bu göstergeler tekrar dolmak üzere azalıyor. Aşıkçası, bu özel güçlerin oyuna çok büyük bir etkisi yok. Sisters of Battle'in en büyük avantajı, bir bölgeye saldırmadan önce oraya bina dikebilmeleri. Bu avantaj daha üssünüze kurarken düşmanı bastırabilmenizi sağlıyor. Onun dışında, Sisters of Battle'in Space Marines'ten bir farkı yok; hatta Space Marines biraz daha güçlü gibi. Sisters of Battle adeta "Oyuna kadın öğesini de ekleyelim de çesni olsun." der gibi konulmuş.

Aşıkçası, oyuna eklenen her iki grup da bana çok çekici gelmedi. Ben yine bildiğim yoldan gidip oyunu Space Marines ile oynadım ve gördüm ki oyunun temelinde herhangi bir değişiklik yapılmamış; eğlenceli oynanış sistemi hala yerinde duruyor. Oyuna



**131**

Bu sayımızda Soulstorm'un "ilk bakış"ını yazmıştık. Firmadan gelen bilgiler oldukça heyecan vericiydi. İşin aslı Warhammer markası altında ne yapsalar biz heyecanlanacağız ya, neyse...

## A J A N D A



## alternatif



### DARK CRUSADE

Warhammer 40,000: Dawn of War'un oynanış sistemini değiştiren oyuncuya strateji serbestliği sağlayan ve büyük resmi gerekçe savaşı yönlendirmesine izin veren bu paket, -eğer henüz oynamadıysanız- siz uzun süre oyalacak.

katılan iki yeni grup dışında geriye kalan her şey olduğu gibi bırakılmış.

Oyunun yenilikleri arasında yeni üniteler olan uçan birimler de bulunuyor fakat bunlar uçmaktan daha çok hovercraft gibi dolasıyor ve yerden fazla havalandanmadığı için uçmayı yeni öğrenen kuşlar gibi görünüyor. Bu yüzden diğer tüm birimler onlara saldırlabiliyor. Onları avlamak için bazukalı karşı birimler üretmenize gerek yok; kilici eline alan herkes onlara dalabiliyor. Kısacası, bu uçan birimler oynanış sistemine hiçbir yenilik getirmiyor. Bu birimleri oyuna eklemeseler de olurmuş; nasıl olsa tüm grupların kanatllarıyla ya da jetpack'leriyle yükseklerde zıplayabilen savaşçıları var.

### Saçını boynuzunu yolarım!

Oyunun açılış senaryosu maalesef bu kez yerine oturmamış. Dokuz savaşçı grubunu

aynı gezegen sistemine toplamak için daha güzel bir bahane bulabilirlermiş. Senaryo adeta "Havalalar elektriklendi, o yüzden buralara geldik. E, rakibim gelmişken onun ezeli düşmanı da geldi. Orklar zaten her yere gelirdi. Derken İmparatorluk da pastadan pay isted. Çay partisi bugün. Dolar günü yarın." gibi, teyzelerin naylon çoraplarını yuvarlayıp diz kapaklarının altlarına indirerek örgü ördükleri bir ev toplantısına dönmiş. "Gezegen" demişken... Bu defa oyun tek gezegen yerine farklı gezegenlerden oluşan bir sistem içinde geçiyor. Bu yüzden atlama kapılarını elde tutmak ve desteklemek bu kez daha fazla önem taşıyor.

Oyunun grafiklerinin artık eskimeye başladığı bir gerçek. Soulstorm'da eski oyunlara göre daha fazla zoom yapabiliyoruz. Ayrıca birimlerin modelleri çeşitli dilerek birbirlerinden daha belirgin hatlarla ayrılmış. Gelgelelim, oyunun animasyonları hala rakipsiz; kameranızı savaş alanına yaklaştırdığınız zaman birimlerin birbirlerine girdiğini görebiliyorsunuz. Açıkçası, Warhammer oyularının animasyonlarını, Medieval serisinin animasyonlarından çok daha başarılı buluyorum. Evet, grafikler daha iyi değil ama kimin nasıl savuştığını enfes bir şekilde gösteriyor. Hiçbir birim savasırken ötekinin içine girmiyor; anlamsız hamleler ya da Michael Jackson'ın ay yürüyüşünü taklit edercesine kayarak yürüyen savaşçılar görmüyoruz.

### Benim zırhım Jean Paul

**Gaultier'den canım** > Öztle Souls-torm, Dark Crusade gibi oynanış açısından



## PALADIN KİMDİR?

Soulstorm'daki Sisters of Battle aslında tarihteki paladineri andırıyor. Sıklıkla RPG oyularında karşılaşlığımız "Paladin" kelimesi aslında Roma döneminden kalma; Latince'deki palatinus kelimesinden gelen Paladin, Roma İmparatorlarının İmparator Augustus döneminden itibaren oturdukları Palatium Tepesi'ne bir gönderme yapar şekilde "Palatine'e ait" anlamına geliyor. Aslında sırı koruyan askerler ve rilen bu ad, zamanla imparatorun yakın koruması olan Praetorian askerlerine de verilmiş. Geleneklerin katkısıyla zaman içerisinde kutsal bir kimlik kazanan kelime, İmparator Şariman'ın efsanevi şövalyeleri için de kullanılmış. Özette Paladin kelimesi, günümüzde doğru ve kutsal bir amacı savunan kahramanlık figürleri için kullanılmaktır.

oldukça eğlenceli bir oyun fakat getirdiği tüm yenilik iki yeni grup, uçan birimler ve bir sürü farklı harita. Bunun dışında yeni ve değişik olan hiçbir şey yok. Artık Relic'in Warhammer serisini tekrarlamayı bırakıp daha farklı ve yaratıcı bir yapı ortaya koyması gereklidir. Firma eğer aynı yolu takip etmeye devam ederse seriye olan ilgini kaybolacağı ve oyuncunun kısıtlı bir oyuncu kitlesinde sapanlanıp kalacağı bir gerçek. Sizi bilmem ama ben hala en iyi ihtimale beş sene içinde piyasaya sürülecek olan Warhammer 40.000'nin MMORPG'sini bekliyorum. Eğer, bu oyundaki atmosferi o oyuna yansıtmayı başarabilirse Relic, piyasayı silip süpurebilir. ☺

## 3

### oyun

Soulstorm, Warham-  
mer: Dawn of War'un  
ardından çıkan üçüncü stand alone eklenen paketi.

## 2

### grup

Oyunun yeni eklenen grup sayısı. Maalesef oynanışa pek katkıda bulunmuyorlar.

## 8

### kİŞİ

Oyunun online ortamda desteklediği oyuncu sayısı.

## WARHAMMER 40K: SOULSTORM

**ARTI** Yeni birimler, bir sürü yeni savaş alanı, savaşacak kocaman bir gezegen sistemi, hala taş gibi duran dövüş animasyonları ve ses efektleri

**EKSİ** Eskiyen grafikler, kendini tekrarlayan oynanış sistemi, zayıf senaryo

YAPIM Relic  
DAĞITIM THQ  
TUR Strateji  
DİĞER PLATFORMLAR -  
WEB [www.thq.com](http://www.thq.com)  
TÜRKİYE DAĞITICI -

*Eski oyuların oynanış sistemlerine odaklanan Soulstorm, Warhammer serisinin artık cepten yemeye başladığını gösteriyor. Vasatın bir gömlek üstü olan bu oyunu stratejiseverlere, özellikle de Warhammer hastalarına tavsiye ediyorum.*

MİNİMUM 2.0 Ghz İşlemci, 512 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 2GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

74



02:26:48



# ASSASSIN'S CREED

*Orta Doğu, kaos ve hançerin bol tekrarlı düeti*

Sıradan bir barmen olan Desmond Miles'in hayatı, çetrefilli bir dönenindeydi. Bir grup bilim adamı tarafından, 7/24 gözetim altında tutulduğu bir laboratuvara alkonulmuş olması yeterince tatsız dejgilmiş gibi, üstüne bir de atasından genlerine miras bırakılmış olan hafıza yapbozunun parçalarını tamamlaması isteniyordu kendisinden. Animus ismindeki cihaz kişinin, genetik bağlarının bulunduğu atalarının anılarıyla senkronize olmasını sağlayarak, atalarının yaşadıklarını yaşamamasına izin veren bir simülasyon ortamı yaratıyordu. Desmond, bir suikastçılar topluluğundan üyesi olan atası Altair'in (Kaba bir çeviriyle "Uçan Kişi" diyebiliriz.), 1191'de Kutsal Topraklar'daki izlerini takip etmeli ve araştırmacıların kendisinden istedikleri bilgilere ulaşmalıydı. Tesadüf bu ya; Altair de "suikastçılık" kariyerinde zor günler geçirdi; fevri hareketleri yüzünden topluluk hiyerarşisindeki tüm yetkileri kendisinden alımıtı. Eski rütbesine kavuşmak için tek yapması gereken; dokuz önemli kişiyi öldürmektı...

Merak etmeyin; herhangi bir spoiler vermiş değilim. Assassin's Creed (Gelin, biz "AC" diyelim.), tüm bunları daha oyunun ilk sahnelerinde açıklıyor zaten. Böylece, oyun piyasaya çıkmadan önce yapılan tüm spekulasyonlar,

daha en başından yanıtlanmış oluyor. Ekranda belirip kaybolan tuhaf şekiller, laboratuara benzeyen bir mekanı resmeden görüntüler ve anlam veremediğimiz tüm sahneler aslında Animus'un marifeti. Bu yönyle AC; "sanalın içindeki sanallık" temali bir oyundur. Geçtiğimiz aylardaki konsol çıkartmasının ardından büyük bir heyecanla bekleyerek PC'lerimizde de misafir etmek istedigimiz AC, artık niyetizlerle. AC'nin PC versiyonunun beklenilere karşılık verip veremediğini, ilerleyen saatlerde hep birlikte göreceğiz.

AC; 1191 yılında, Müslümanlar ile Hristiyanlar'ın, Kutsal Şehir Kudüs için amansız bir çekişme içerisinde oldukları bir dönemde geçiyor (bkz: "Karışık" Zamanlar). Altair, Al Mualim önderliğindeki kurgusal bir suikast örgütünün üst düzey bir üyesi iken; yaptığı hatalar sebebiyle tüm ayrıcalıkları ve güçleri elinden alınan bir suikastçı. Altair'in üyesi olduğu örgüt kurmaca olsa da, öldürdükleri insanlar gerçekten yaşamış olan kişiler. Oyundaki dört büyük şehri ziyaret edecek, söz konusu şahıslar hakkında bilgi toplayacak ve onları tek tek öldürmeliyiniz. Bunun dışında AC'nin öyküsü birkaç sürpriz de içeriyor. Gelgelelim, oyun biterken; "Sırtını böylesine kaotik bir tarihsel döneme dayayan bir oyun için çok daha iyi bir senaryo yazılmıştır" diyeceksiniz. Yine de; AC'nin hikayesi dinlemeye değer bir hikaye.

AC, yeni neslin tüm büyüsünü arkasına alıp ayaklarınızı yerden kesebilecek kadar

muhteşem bir görselliğe sahip. Bu, gerçekten çok az oyunun başarabileceği bir iş. AC, teknoloji açısından hücreyle olduğu kadar, görsel tasarım ve sanat yönetmenliğiyle de bir adım öne çıkıyor. Kutsal Topraklar'da dolaşırken, kaliteli dokular ve gölge / ışık oyunları kesinlikle sizin mest edecek. Yapımcılar mekanları tasarlarken gerçekten takdire değer bir çaba göstermişler. AC'nin "dekoru"nu oluşturan her şey (yollar, şehirler, mimari gibi öğeler) özenle hazırlanmış. Tüm bunların üstünde, son derece akıcı ve gerçekçi bir şekilde modellenmiş olan animasyonları (Atlar hariç; bir at koşarken sakin ona bakmayın!) ve gerçekten "yaşayan" şehirlerde dolaşan "yaşayan" insanları ekleyin. Kisacasi AC, hayatım boyunca oynadığım "en güzel görünen" oyunlardan biri; Masyaf'a vardığında Altair ile ağır ağır yürüyerek kasabada ağızım açık bir halde tam bir saat dolastım. Satıcıların tezgahlarının önünde biriken kalabalıklara karışım; yoluma çıkan insanları, Shift'e basarak nazikçe ittim; yaramazlık yaparak, testi taşıyan kadınlarla çarptım; insanlar ne kadar da kaba

olduğumu ima eden sözler ettiler. Şımarık binalara tırmanmaya başladığında ise insanlar beni, hayretler içinde bakarak ayıpladılar; "Çocuk gibi davranışın," "Bunu neden yaptı ki?" "Bir tarafını kıracak sindi." dediler. Haçlılar, Masyaf'taki halka saldırdığında, AC'nin başta büyüleyici gelen ancak zamanla tüm cazibesini yitiren savaş sistemini tanıdım; bilgi toplamak üzere yankeeşicilik yaptım; gizli konuşmalarla kulak misafiri oldum.

## Sessiz kalmak da günah

**İşlemekti...** > AC'ye büyüleyici bir giriş yaptıktan sonra, ilk suikastınızı gerçekleştirmek üzere Damascus (Şam)'a gönderiliyorsunuz. Şehirler arasında, "hoplayıp ziplayan" bir atla seyahat ediyorsunuz. Haritayı açmak için; bazı yüksek noktalara tırmanıp, görüntüyle "senkronize" olmanız gerekiyor. Bunu, şehirlerde araştırma yapacağınız noktaları keşfetmek için de yapabiliyorsunuz. Bir şehrde geldiğinizde, öncelikle şehirdeki suikast bürosuna uğrayıp yetki almanız



131

131. sayımızda, heyecanla beklediğimiz Assassin's Creed'in PS3 versiyonuna yer vermİŞ ancak oyundan problemlerden ötürü hayal kırıklığına uğrayarak oyuna yüksek bir puan vermemiştik.

## AJANDA

## alternatif



### PRINCE OF PERSIA TRILOGY

Evet, içinde suikast yok ancak enfes kombolar yapabildiğiniz bir savaş sistemi ve heyecan verici akrobatik hareketler yapma imkanı var. Warrior Within'de "zamanın gardyanı"ndan kaçığınız sahneler, AC'deki kaçışlardan çok daha fazla heyecan sunuyordu.

gerekliyor. Bu aşamadan sonra yapmanız gereken ise; şehirde dolasıp bilgi toplamak. Bilgi toplamak için yapmanız gereken bazı işler var; kulak misafiri olmak, yankesicilik yaparak önemli bir belgeyi ele geçirmek, belli NPC'leri tenhada sorguya çekmek. PC versiyonuna has olan dört yeni bilgi toplama yönteminden oluşan bu eylemler, ilerleyen bölgümlerde oyunun kırılma noktasını oluşturuyor. Yeterince bilgi topladıktan sonra, tekrar büroya dönüyor ve suikast için yetki alıyorsunuz. Hedefleriniz, iğrenç insanların olduklarını kanıtlayan davranışlarında bulunuyorlar ki bu sayede iş bittiğinden sonra daha güdü bir tatmin duygusu yaşıyorsunuz. Suikastları açık alanda gerçekleştiriyor ve iş bittiğinden sonra kaçmaya başlıyorsunuz. "Kaçmak" demiesen; Altair ile akrobatik hareketler yapmak fazla kolay. Space + sağ mouse tuşu basılı tuttuğunuz zaman, Altair çatılarda adeta mucizeler yaratıyor. Gelgelelim burada kontrollerin bir açığına

ortaya çıkıyor: Siz hemen hemen hiçbir şey yapmıyorsunuz! Altair hemen her mekanda üzerinde sekecek bir kırış veya atlayacak bir platform buluyor. Savaşmanız gerekiğinde ise, Prince of Persia'yı mumla aratacak minimalist bir savaş sistemi çıkıyor karşınıza; Sağ tuşla blok yapıyor, sol tuşla saldırıyor ve zamanlamaları tutturmayı çalışarak karşı saldırılar veya kombolar gerçekleştirebiliyorsunuz. Hijbirimizin, Ghous's'n Ghosts arasında bir zorluk beklemeden biliyorum ancak AC'nin göz okşayan animasyonları tek başına, oyuncu herhangi bir tatmin hissi sunmak için yeterli oluyor.

Bu noktada, AC'nin kırılma noktasına geliyoruz; eğer bu incelemeyi AC'yi yalnızca birkaç saat oynayıp yazmış olsaydım, puan hanesinde LEVEL tarihinin en yüksek notlarından birini görür olacaktım. Ancak AC, daha ilk suikasttan sonra bitmek bilmeyen bir kısır dongüye giriyor. Sürekli aynı şeyleri yapmaya başladığınızı hissettiğiniz zaman o görkemli kentler sıkıcı birer dekor gibi görünmeye başlıyorlar. Bu şehirlerde keşfedilecek hemen hemen hiçbir şey yok; şehirlerde yaptığıınız -asında birer mini oyundan fazlası olmayan- bilgi toplama görevleri de kısa sürede rutine bağlıyor. Yapımcıların anlatla anlatla bitiremedikleri "Halkla iyi geçinme" olayı ise insanların takip eden askerleri öldürmekte ibaret ve aralarında saklanabileceğiniz keşif grupları dışında herhangi bir avantaj da sağlanıyor. Sizi takip eden askerlerin yapay zekaları da içler acısı; bütün şehir peşinizdeyken, çatıdaki askerler "Burada ne işin var?" demekle yetinmekte; izinizi kaybettirmek gerçekten çok kolay olmuş. Biraz çatılarda dolasıp, yerdeki bir saman balyasının üzerine pike yapmanız genellikle yeterli oluyor. Gönül



2

saat  
Assassin's Creed'in ilk iki saat tam anlamıyla büyülüyeli. Oyun tüm mermilerini, bu iki saat içerisinde harcıyor.

9

hedef  
Altair'in hedef listesinde, tarihte gerçekten yaşamış isimler var.

8.2

puan  
Oyunun Xbox 360 versiyonunun, çeşitli sitelerin verdiği puanlarla alınan ortalaması; ilk intiba aldatıcı olabiliyor...

## "KARIŞIK" ZAMANLAR



Kudüs'ü ele geçirerek üzere gerçekleştirilen Haçlı Seferleri'nin ikincisinde, iki tarihi isim ön plana çıkar. Birinci Richard (Aslan Yüreklü Richard), bölgedeki sefere katıldıktan sonra Acre şehrinin ele geçirir. Richard'ın planı; buradan Kudüs'e ulaşmak ve Kutsal Toprak'lara Hristiyan egenimliği getirmektedir. Karşısında, Eyyubi hükümdarı Selahaddin Eyyubi'yi

bulur. (Zira Selahaddin, 1187 yılında Kudüs'ü haçlılardan almıştı.) Amansız çekimeler bir yıl boyunca devam eder. Richard, Kudüs'ü fethetse dahi, şehri uzun süre elinde tutamayacağını anlar. Öte yandan, yerini almak isteyen kardeşleri, İngiltere'de çeşitli dolaplar çevirmektedirler. Sonunda, Hıristiyanlar'ın hac amaçlı olarak Kudüs'e girmelerine izin verilmesini sağlayan bir antlaşma imzalanır.

isterdi ki; ek görevler alabilelim, suikastlar için türlü planlar yapıp 47'yi kiskandıracak şekilde kalelere, kötü adamların yatak odalarına sizalım ama maalesef bunların hiçbirini mümkün değil.

Durumu bir benzetme ile özetlemek istersek; Assassin's Creed, ağızınıza bir parmak bal çalıyor. Bu gerçekten de çok tatlı bir dozaj; doğal olarak daha fazlasını istiyorsunuz. Ancak oyun yapısı, yutkunmanızı dahi izin vermeden aynı malzemeyi kaşık kaşık yedirmeye çalışıyor. Sonuçta mideniz bulanıyor ve "Bir kaşık daha yersem kusacağım." diyorsunuz. Ne var ki AC kesinlikle kötü bir oyun değil ancak tabiri caizse; kendi kendini harcıyor. AC, konsollarda dört milyonluk bir satış rakamına ulaşmasını da önemli bir ölçüde, oyun çikanca kadar yürütülen agresif reklam kampanyasına borçlu. AC'yi yazın yaşanacak oyun kitliği için satın almayı düşünebilirsiniz; şu an içinse acele etmenize hiç gerek yok. ☺

## ASSASSIN'S CREED

**ARTI** Etkileyici grafikler ve görsel tasarım, kaliteli animasyonlar, ilgi çekici senaryo

**EKSİ** Fazlaıyla tekrar eden ağır oynanış sistemi, çeşitli yapızeka problemleri

**YAPIM** Ubisoft  
**DİGİTİM** Ubisoft  
**TÜR** Aksiyon  
**DİĞER PLATFORMLAR** Xbox 360, PS3  
**WEB** [www.assassinscreed.uk.ubi.com](http://www.assassinscreed.uk.ubi.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICI** -

**Büyük vaatlerle gelen pek çok yapım gibi, Assassin's Creed de kendinden beklenileni tam olarak veremiyor. Oyunun ilk saatlerindeki büyü, tekrar eden oynanış sistemi yüzünden tüm etkisini yitiriyor.**

**MİNİMUM** 2.2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 2.2 Ghz İşlemci, 3 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

7.8





# JACK KEANE

*İngiltere Kralıçesi, çay içemezse neler olur?*



Point & click tarzındaki adventure oyunlarının sonu geldi" diye üzülmeye başlamışken, 10Tacle Studios ve Deck 13 karşımıza bu türde, oldukça eğlenceli bir adventure çıkardı arkadaşlar. Bu türdeki adventure oyunlarının en kalitelilerinden biri olan The Longest Journey ile rüyaların garip dünyasına girmiş, Secret Files Tunguska ile ise yüz yılı aşkın süredir gizlenmeye olan sırların peşine düşmüştük. Bu kadar ciddiyetin ve derin konuların ardından biraz daralmış ve "Yahu nerede kaldı 'Monkey Island' gibi oyunlar?! Hey gidi günler..." diyerek hayflanırken, Jack Keane çıktı ve bu rahatsızlığımıza merhem oldu adeta.

Son derece becerikli (!) ve ünlü (!) kaptanımız Jack Keane'in, sahibi olduğu Charming Princess adlı, efsanevi gemiyi satın almak için üç yıl önce bir arkadaşından (Böyle arkadaş olmaz olsun!) borç aldığı öğreniyoruz. Ama bu arkadaş, üç yıldır parasını geri alamadığından olsa gerek, en sonunda Jack'i şöyle bir sallayıp üzerindeki paraları zor kullanarak almak için iki adet

"tahsilat memuru" gönderiyor ve oyun Jack ile bu eleman arasındaki konuşma ile başlıyor. Sandalyeye bağlı olan Jack'i nasıl kurtaracağımızı düşünürken oyuncunun nasıl bir yapıda olduğunu yavaş yavaş anlıyoruz. Jack etrafındaki pek çok obje ile etkileşime girebiliyor ve etkileşime girebileceği eşyaları X tuşuna basarak görebiliyoruz. Eşyanın üzerine imleci getirip sol mouse tuşuna tıkladığınızda eşya hakkında, esprili bir dilde bilgi ediniyor, sağ mouse tuşuna tıkladığınızda ise eşyayı kullanıyorsunuz. Inventory'deki objelerin üzerine imleci getirip sağ mouse tuşuna tıklayarak, yine inventory'deki veya etrafınızdaki eşyalarla birleştirip kullanabiliyorsunuz. Tipki eski günlerdeki gibi... Ancak, zorda kaldığınızda çözüme ulaşmak zaman zaman epey zor oluyor. Bu tip durumlarda aklınızdan şu kuralı çıkarmayan: Sorunlar bazen akıl almaz derecede saçma yöntemlerle de çözülebilir.

**Kraliçenin büyük problemi**» Jack'i, borcu tahsil etmeye gelen iki serserinin elinden kurtarmayı başardıktan sonra İngiltere'de kalmanın akıllica bir hareket olmadığını anlıyoruz. Tam ülkeden ayrılacakken kahramanımızı bir İngiliz asilzadesi



durduruyor ve İngiltere Kraliçesi'nin yaşadığı bir problemi çözmek için Jack gibi mükemmel (!) bir kaptana ihtiyaç duyulduğunu söylüyor. Hemen problemi açıklayalım: Hindistan'daki çay tarlaları esrarengiz bir şekilde tel bir çay türü hariç olmak üzere, çürümeye başlıyor. Yani Kraliçenin büyük bir keyifle içtiği çay, tükenme riski altında! Peki, bu korkunç problemin kaynağı kim? Bunun tek bir sorumlusu olabilir, o da Tooth Adasında yaşayan ve bitkiler üzerindeki garip deneyleriyle ün salmış olan kötü Doktor T.! Bu problemi çözmek üzere görevlendirilen İngiliz ajanını, Tooth adasına götürme işi Jack'e düşüyor. Bu görevi yerine getirmenin karşılığında 10.000 Pound alacağını öğrenen denizlerin en hızlı kaptanı Jack durur mu? Olayın detaylarını anladaman,





gemiyle Cape Town'da karşılaşacağı İngiliz bir ajan ile buluşmak üzere yola çıkıyor kahramanımız. Ancak daha önce de belirttiğim gibi asıl amacımız Tooth Adası'ndaki Doktor T.'ye ulaşmak ve hain planını engellemek. Ne de olsa işin ucunda tam 10.000 Pound var.

Jack'in atıldığı bu macera boyunca kargaşılığı karakterlerin kişilik özellikleri çok başarılı şekillendirilmiş. Hemen hemen bütün karakterler farklı birer fikradan

## alternatif



### SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED

"Bana daha fazla bulmacaçı, daha gizemli bir adventure oyunu lazımlı!" diyenlerden senize Sherlock Holmes: The Awakened'i öneriyoruz. "Mantık her şeyi çözer" diyen ünlü dedektifimiz, Cthulhu'ya inananların peşinde, mantığı zorlayan olaylar örgüsünü çözmeye çalışıyor.

fırlamış gibiler; bu da oyundaki mizah dozunu pepe yükseltiyor. Mesela, İngiliz ajan, burnu havada ama pek işe yaramayan bir asilzade; Jack'e yolculuğunun ilk durağında katılan Amerikalı Amanda ise her attığını vuran ustalık silahçor ve bu iki karakter, kişilik özelliklerine sadık kalarak, -güzel zamanlamalarla- espriler art arda patlatıyorlar. Zaman zaman Amanda'yı da kontrol edebildiğimiz oyunda, Jack'in büyük zorluklarla gittiği Tooth Adası'nda oyundaki diğer çığın karakterlerle karşılaşıyoruz.

**Indiana Jones'un pabucu...>** Jack, biraz Indiana Jones, biraz da Monkey Island'daki Guybrush Treepwood'u hatırlıyor. Özellikle, girdiği diyaloglar ve objeler hakkında yaptığı yorumlar, oyundan eski adventure oyunlarından aldığımız tadı almamamızı sağlıyor. İşte oyundaki komik diyaloglardan bir örnek:

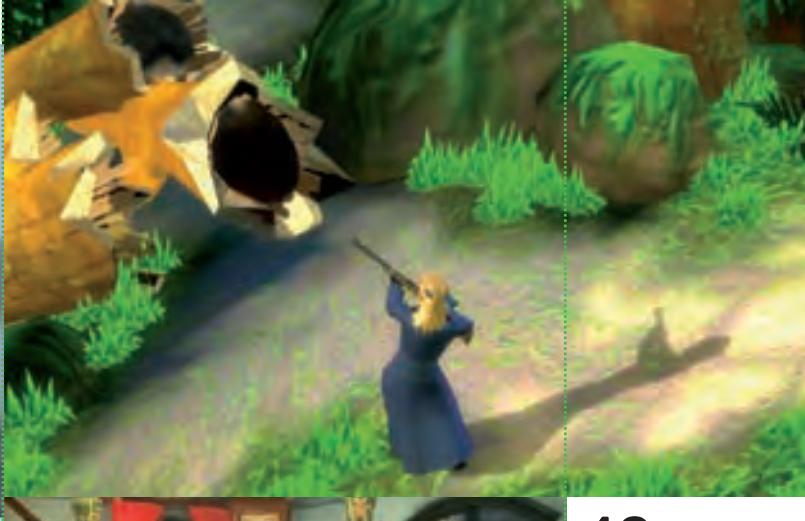
Jack: Bana verebileceğin birkaç tavsiye var mı?

Gemisini kaybetmiş bir kaptan: Yandaki dükkanın alışveriş yapma, gemine yabançıları alma ve gizemli adalara yolculuklar yapma.

Jack: Ne yani; bu macera oyununu oynamayım mı?

Gemisini kaybetmiş bir kaptan: Neden olmasın? Zaten tüm bilgisayar oyunları, insanları agresifleştiriyor!

Oyunun eğlenceli diyaloglarının yanı sıra



## 40

### karakter

Oyun boyunca birbirinden değişen 40 karakterle diyalog kuracaksınız. Her birinin derdi ayrı.

## 13

### bölüm

13 bölümünden oluşan oyun boyunca Londra, Cape Town ve gizemli Tooth Adası'nda geziyorsunuz. Bölümler boyunca etrafı ufak araştırmalar yapıyor ve karşılaşışlarınız problemleri zekanıza kullanarak çözmeye uğraşıyorsunuz.

## 120

### cm

Jack'in efsanevi gemisi Charming Princess'in önünde yer alan muhteşem güzellikteki (!) denizkizi figürüne mutlak bir ölçüsü tam 120 cm.

## 1

### bıçak

Jack'ın, kafayı yemek için elinin altında olması gereken ve küçüklüğünden beri yanında taşıdığı bıçağı. Bıçağın arkasında saklı olan anahtar da ayrı bir fenomen.

## ÜNLÜ KAPTAN JACK KEANE!



Turok ilk olarak, 1954'te Western Yayınları'ndan çıkan Four Color Comic'in 596. sayısında görülmüştü. Bundan kısa bir süre sonra kendi çizgi roman serisine kavuşan Turok, "Dinozor Avcısı" lakabıyla nam salmıştı. Gold Key Comics ve Valiant Comics, bu karakteri "Kayanın Oğlu Turok" olarak tanıtmıştı.

grafikleri de insanın keyfini yerine getiriyor. "Bu oyun, ciddi gizemlerin peşine düşüğünüz macera oyunlarından farklıdır, rahatlayın, gevşeyin!" şeklinde bir mesaj veriyor Jack Keane'ın çizgi film vari grafikleri.

**...Ve gizemli maceralar fenomeni>** Oyunun diğer adventure oyunlarına fark atan bir özelliği var sevgili okurlar; etrafta bulduğunuz bazı objeler ekstra bölümlerin açılmasını sağlıyor. Diyelim ki beş tane denizyıldızı toplamayı başardınız. Bu, bir adet ekstra bölümün açılmasını sağlıyor ve bu bölümde ekstra bölümlerde sizi değişik sürprizler bekliyor.

Özetle; kullanıcı kontrollü sistem, esprileri ve en önemlidisi nostalji kokan senaryo sunumu ile sıkı adventure oyuncularının bekłentilerini fazlaıyla karşılayan bu oyunu mutlaka deneyin. ☺

## JACK KEANE

**ARTI** Tarz sahibi grafikler, kaliteli espriler, eğlenceli senaryo

**EKSİ** Bazı bulmacaların gereğinden fazla zor olması

**YAPIM** Deck 13 / 10Tacle Studios

**DAGITIM** Strategy First

**TÜR** Adventure

**DİĞER PLATFORMLAR** Yok

**WEB** [www.strategyfirst.com/en/games/JackKeane](http://www.strategyfirst.com/en/games/JackKeane)

**TÜRKİYE DAĞITICI** Yok

**Ödül sahibi Deck 13 ve adventure oyunlarında atağa geçen 10Tacle Studios tarafından geliştirilen Jack Keane, karakterleri ve esprili senaryosuyla Monkey Island'in ruhunu başarıyla yaşatacak gibi görünüyor.**

## 8,6

**MINIMUM** 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

**ÖNERİLEN** 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



# STRANGER

## Büyüyü reddetmeyi reddetmek

**M**ORPG-FPS'ler gördük; RPG-FPS'ler ile karşılaşık... Daha önce Plumeboom gibi oldukça ilginç (!) bir oyunla ve Sudden Strike gibi çok da başarılı olamamış bir seri ile karşımıza çıkan Fireglow Games, bu sefer de -en sevdığım oyun türlerinden olan- RPG ile RTS kirması bir oyunla ortaya çıkıyor; Stranger'la...

Böylesi iki oyun türü tek bir oyunda birleşir de o oyunda senaryo olmaz mı hiç; olur tabii ki. Ama nasıl olur, orası tartışılır. Oyun boyunca pek ilginç olmayan hikayeyi, çizgi roman şeklindeki ara videolar ve sıkıcı bir tonla konuşan karakterlerin konuşmalarından takip etmeye çalışıyoruz. Büyünen yasaklı bir dünya, kaderine terkedilmiş üç adam ve hepsine hükmeyecek tek oyuncu. (Evet, bildiniz; bu sizsiniz.) Siz bu dünyadan büyü yaptığı için daha korkunç, daha gizemli bir dünya olan Kront'a sürgüne gönderilmiş karakterler olarak maceraya atılıyorsunuz. Amaçınız ise sürgünden geriye dönmek. Sürgüne gönderilmiş olan karakterlerden kimisi nefretle, kimisi soğuk-kanlılıkla karşılaşıyor başına geleni ancak hepsi de bir şekilde intikamını almak istiyor.

Okumuş olduğunuz üzere senaryo çok da özel sayılmaz; size oynama amacı veriyor ama karakterlerin geçmişte yaptıkları hakkında verilen bilgiler o denli yüzeysel kalyor ki senaryonun bu oyunda fazla yer tutmadığını hemen anlayabiliyorsunuz. Senaryoyu güçlendirecek ne etkileyici bir arkaplan, ne de oynayanı heyecanlandıabile-

cek oyun içi entrikalar bulunuyor. İnsanın aklı böyle durumlarda ister istemez Red Alert'a ya da Starcraft'a gidiyor. Çünkü bu oyunlar -yollar önce çıkmış olmasına rağmen- çok daha özen gösterilmiş senaryolara ve çok daha iyi seslendirilmiş ara videolar sahipti. Çizgi roman figürleri gerçekten hoş bir fikir ve oyuncunun renkli grafikleriyle de uyumlu. Gelgelelim, merak uyandırmayan bir senaryonun üstüne bir de uygutucu seslendirmeleri eklerseniz, oynayanı heyecanlandırmayan bir oyun süreci yaşayacağınızı öngörebilirsiniz.

**RTSVMPPRG>** Stranger'ı oynarken savaşıkça tecrübe kazanıyor ve yeni yetenekler, yeni büyüler edinebiliyorsunuz. (Evet, ne kadar yeni kelimesini kullandığım da kulağa pek yeni gelmiyor.) İşte burada işin RPG kısmını tadıyoruz. Aslında oyun RPG'den çok, aksiyona yönelik olan Hack'n Slash türünde. Bu türde bir oyunda -normal şartlar altında- eğlencenin çok dozu yüksek olmalı. Ama buna rağmen oynarken kesinlikle tatmin olmadım. Öncelikle, oyunun arayüzünün fazlaıyla karışık olduğunu ve inventory sisteminin de pek kullanışlı olmadığını söylemek istiyorum. Oyunu oynarken çoğunlukla bir sorunla karşılaşır ve zaman zaman onlara sezenek arasında neyin nerede olduğunu karıştırıyorsunuz. Savaşçıda Hack'n Slash havasını biraz solusanzı da, kesinlikle bu türdeki bir oyuncunun verdiği hirs duyusunu veremiyor size. Üstüne senaryo da merak uyandırmadığı için 30 saat süren oyunu bitirmek gerçekten ağır bir yük haline getiriyor. Eğer eğlenceli kristal sistemi ve kendi silahımızı nalbantlarda üretebilme gibi özellikleri de olmasayı, tamamen eski Hack'n Slash'lerin RTS ile yamalanmış hali olacaktı Stranger.



alternatif



OVERLORD

Stranger siz tatmin etmediye geçen yıl, Haziran ayında piyasaya çıkan Overlord ile bekleyicilerinizi rahatlıca karşılayabilirsiniz.

Oyunun diğer yarısı olan RTS kısmı ise nispeten daha başarılı; aşağıdaki kutuda detaylı bir şekilde değineceğim kristalleri diplomatik ilişkilerde ve "adam kiralama"da kullanmanın dışında, büyülü alanımızı yaratmak için de kullanıyoruz. Böylelikle oyun, ince detayları girmeden, basit ama başarılı bir yönetim sistemine kavuşuyor. Açıktası bu sistemden gayet memnun kaldığımı söyleyebilirim.

Diplomasi kısmı dışında oyunda ilgimi çeken bir başka kısım da oyun atmosferinin yarattığı "neşeli hava" oldu; tüm grafikler renkli ve büyüler göz kamaştırıcı efektlerle ekrana yansıtılmış. Ancak bir süre sonra hem vuruş, hem de büyü animasyonlarının fazlaıyla tekrar ettigini acı bir şekilde anlıyorsunuz; kılıç indir, kılıç kaldır, kılıç indir, kılıç kaldır... Hayatta kalmamızın, intikamın o "ekşi" tadına dayalı olduğunu; yabancı bir dünyada ve duyusal buharlar çektiğimiz bir yerde savaştığımızı varsayırsak grafiklerin biraz fazla renkli çizildiğini söyleyebilirim. Ama gerek bina tasarımları, gerek büyülerin yarattığı gökkuşağı misali renk cümbüşüyle gözünüz bayram ediyor. Atmosfer konusunda -peki başarılı olduğunu düşünümem de- tamamıyla farklı bir yol denenmiş olmasından dolayı saygı gösterilebilecek bir deneme olduğunu düşünüyorum.

Oyun, her ne kadar çağın biraz gerisinde kalsa da, grafiklerine göre oldukça düşük sistem gereksinimlerine sahip; FX 4400'lerin modasının çoktan geçtiğini sanırdım, meğer

hala iş görüyorlarmış. Böyle düşük sistem gereksinimlerinin en büyük sebebi ise muhtemelen bu oyun için özel hazırlanmış olan motor; yapımcıların bir röportajda da belirttiği gibi Stranger, Sudden Strike 3'ten farklı bir motor kullanıyor. Böylece hem Kront dünyasıyla daha uyumlu grafikler yaratılmış, hem de çoğu oyuncunun atmaya kıymadığı eski bilgisayarlarının fanlarının bir kez daha döndürülmesi sağlanmış.

### Voltran mı, hurda yiğini mı?

Warcraft'ın havasını, Diablo'nun özelliklerini, kristallerin gücünü ve eski sistemlerin destegini aynı potada eriten Stranger, oldukça yenilikçi şeyle denemis olsa da bunların uygulamasında büyük hatalarla boğuyor. Bir engeli takılıp, onu arkadan dolaştırmazı bekleyen kahramanlarımız bizimle diyalog kuramıyor ve kendilerini çok uzak hissettiyorlar. Bu tip eski moda hatalarla, bir de tekrar eden karakter animasyonlarını ekleyince Stranger'ı sadece elindeki sistem çağın içerisinde kalmış ama sahip olduğu oyunlardan da sıkılmış olan strateji hastalarına öneriliyor. Umarım Fireglow hatalarından ders alarak, sonraki oyunlarında daha da yeni ve daha iyi uygulanmış özelliklerle karşımıza çıkar.

## STRANGER

**ARTI** Kristal sistemi, çizgi roman şeklindeki anlatımı, renkli grafikleri, düşük sistem gereksinimleri

**EKSİ** Kontrol hataları, hikaye ve sunumun yetersizliği, savaşma hissini verememesi, kullanışsız arayüz

**YAPIM** Fireglow Games  
**DAĞITIM** Fireglow Games  
**TÜR** Strateji / RPG  
**DİĞER PLATFORMLAR** -  
**WEB** [www.stranger-game.com](http://www.stranger-game.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICI** -

**İlginc atmosferiyle, bayağı senaryosuyla ve kontrol hatalarıyla "pek az şeyi iyi başarabilen" bir oyun Stranger; belki de yaşamamız gereken yalnızlık hissini daha iyi verse, getirdiği yenilikleri daha iyi uygulasa çok daha fazla oyuncuya ulaşabilirdi.**

**MİNİMUM 1.5 GHz İŞLEMCI, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı**  
**ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı**

6,4



alternatif



CAESAR IV:

Imperium Romanum'a alternatif gösterirken söyle desek daha doğru olur: Bütün Caesar serisi! Caesar serisinin sadece ilk oyununu oynamış olsanız bile Imperium Romanum'u oynarken zorlanmayacağınızı ve oyuna hemen alısağınızı söyleyebilirim.

# IMPERIUM ROMANUM

**Geldim, gördüm, yönettim!**

**V**eni, vidi, vici; Julius Sezar'ın Zile'de (bugünkü Tokat'a bağlı şırın bir ilçe) Pontus'a karşı verdiği kanlı savaştan sonra senatoğa zaferini açıklayan mektupta yazdığı, "Geldim, gördüm, yendim" anlamındaki ünlü sözüdür. Sezar'ın bu sözle, Roma Cumhuriyeti'ndeki en önemli güç olan senatoyu küçümsediği söylenir.

MS 100 civarlarında Roma, o kadar çok vicideli ki Akdeniz'i bir iç deniz haline getirerek, klasik dönemin en büyük imparatorluğu oldu. Evet, patria (vatan) çok geniş; bu yüzden, Imperium Romanum'da şehirleri yönetecek bizim gibi "vid"isi gelişmiş yetenekli valilere ihtiyaç var. O zaman ne bekliyoruz? Hadi bakalım, koltuğumuzun altında senatodan aldığım yetki ile yöneteceğimiz bölgeye "veni"leyelim.

**Merhaba halkım, ben yeni valinim Vecihi>** Oyun üç adet moda sahip; Timeline, Scenario ve Rome. Tarihi gerçeklere sadık kalınarak hazırlanan Timeline modunda ufak yerleşim

birimlerinde görevde başlayıp başarılı oldukça daha önemli bölgelere atanıyoruz. Scenario seçeneği, istediğimiz zorluk derecesini ve oynamış tarzını seçerek, geliştirmeye açık olan bir harita üzerinde oynamamıza imkan veriyor. Son seçenek olan Rome ile büyük Roma kentini yönetme fırsatını buluyoruz.

Hangi seçeneği seçersek seçelim yapmamız gereken; ekonomi, işsizlik, kitlik, savunma ve yerleşim gibi unsurları dengede tutarak, yönettiğimiz şehrin refahını arttırmak. Bunları yaparken yurttaşlardan, kölelerden ve göçebelerden oluşan halkın tepkilerini ve isteklerini dikkatle gözlemlememiz gerekiyor. Onların temel gereksinimleri olan yiyecek, iş ve tapınma ihtiyaçlarını gidererek şehrin iskeletini oluşturmaya ve daha sonra bu iskeletiete - kemiğe büründürmeye çalışıyoruz.

İnşa ettigimiz her binanın belirli bir bakım gideri var. Bazi binalar kereste ile inşa edilirken bazı binalar yapı malzemesi olarak taş ile inşa ediliyor. Eğer bu binaların bakımını karşılayacak ürünümüz yoksa bina yanabilir ya da içinde yaşayanlar mutsuz olabilirler. Mutsuz insanlar ise isyan ederler; senato da beceriksiz valilleri hiç sevmez. İnsanların yaşam kalitelerinin artması, şehrin gelişmesi demektir. Şehir geliştiğe senato bizi kutlayacak ve daha fazla yardım gönderecektir.

Oyun esnasında ekranın solunda sarı renkte tabletler belirecek. Bir bölümü tamamlamak için bu tabletlerde belirtilen görevleri yapmanız gerekiyor. Bir tablet açmadan, içinde ne yazılı olduğunu göremez ve art

arda üçten fazla tablet açamazsınız. Çeşitli kolaylıklar da sağlayan bu tablet yöntemi, tamamen "sürpriz"e dayalı olduğu için oyunu eğlenceli kılmıyor. Bir tablet, bize vatandaşlardan fazla vergi toplama imkanı sağlarken, başka bir tablet, sınırlarımıza giren barbar gruplarını daha onlar askeri barakalarını kurmamışlarken haber veriyor.

**Barbarlar da "vici"lemek ister>** Aynı bölgede bulunduğunuz barbar köyleri ile savaşmak zorunda kalabilir ya da açığınız bir tablet size barbar saldırısı sürprizi yapabilir. Bu yüzden şehrinizi koruması için şehrinde sürekli askeri birlik bulundurmanız gerekecektir. Askeri ünitelerin farklılıkları oyuna renk katsa da birimlerin yönetimindeki yetersizlik savaşların sizin kontrolünüzde

geçmediği hissini veriyor. Bir birime "Saldır!" emrini verdığınızda en yakın düşmana saldırıyor; yani okcularınızı seçip düşmanın okcularını işaretleyemeyorsunuz, okçu birlikleriniz illaki en avantajlı durumda oldukları piyadelerle saldırıyor.

**Aldım, oynadım, yazdım>** Imperium Romanum, strateji türüne yeni bir soluk getirmiyor. Temel özellikleri ile Caesar serisine çok benzemesine rağmen "sürpriz yumurta"ya benzeyen görev tabletleri, bakım gerektiren binaları ve daha çok halkın ihtiyaçlarına odaklanan oyun özellikleri ile denemeye değer olabilecek kadar eğlenceli olan, oynarken sıkılmayacağınız bir şehir simülasyonu Imperium Romanum. Unutmayın değerli Romalılar; veni, vidi, vecihi! ☺

## IMPERIUM ROMANUM

**ARTI** Tablet şeklinde rasgele çıkan görevler, halkın ihtiyaçları üzerine odaklanan oyun yapısı

**YAPIM** Kalypso Media & Haemimont Games

**DAGITIM** Southpeak Interactive

**TÜR** Strateji / Simülasyon

**DIĞER PLATFORMLAR** -

**WEB** [www.imperium-game.com/us/](http://www.imperium-game.com/us/)

**TÜRKİYE DAGITICI** -

**EKSTI** Kullanılsız kontroller, Caesar serisinin oyunlarına aşırı benzemesi.

**Konu aldığı renkli tarihi dönem sayesinde şiir simülasyonlarını sevenleri tatmin edebilecek kadar iyi bir oyun ancak Caesar V'e olan aşırı benzerliği ile can sıkabilir.**

7.5

**MINIMUM 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı**



# ZAFER BLU-RAY'İN

**Blu-Ray ile HD-DVD arasındaki savaşın galibi neredeyse belli oldu; Paramount'un ve Universal'in dışındaki tüm büyük firmalar tercihlerini Blu-Ray'den yana kullandılar. Böylece HD-DVD'nin ömrü kısalmış oldu. Bu aynı zamanda Xbox 360'ın olası Ultimate modelinde HD-DVD'ye yer verilmeyeceğini kanıtlıyor; Microsoft, Xbox 360'ın yeni modeli için Blu-Ray'i tercih edebilir.**

**Daha önce de bahsettiğim gibi, „yeni nesil“ artık „yeni“yi veya „geleceği“ temsil etmiyor; şimdiki zamanı işaret ediyor. Yani, DVD Player'lar, PS2'ler, Xbox'lar, Game Boy'lar, CRT TV'ler gitti; yerlerine, Blu-Ray Player'lar, PS3'ler, Xbox 360'lar, HDTV'ler geldi. Gazanız mübarek olsun!** END

## MICROSOFT VE XBOX 360 ÜZERİNE

### Bir iyi, bir kötü...

Hatırlarsanız, Microsoft'un Xbox'ı piyasaya sürdüğü dönemde PS2 ve GameCube liderdi. Özellikle de Japonya'da GameCube sahibi olmayan birine rastlamak zordu. Diğer yandan, Xbox, Japonya'da sadece 12 adet (Abartalım.) sattı. Xbox 360 ise "çekik gözlüler"e hitap eden oyunlarla ve diğer satış taktikleriyle Japonya'da bir ara parladı ancak sonunda, Xbox'la aynı kaderi paylaşmaya mahkum oldu; Nisan 2007'de açıklanan rakamlar hiç açıcı değil.

Xbox 360, rakiplerinden bir yıl önce piyasaya çıkışmasına karşın Japonya'da sadece 0.59 milyon unite satmış. PS3 ve Wii ise rakamın çok çok üstünde. Anlıyoruz ki Microsoft ile Uzak Doğu'nun yıldızları barışmıyor.

Xbox 360 cephesindeki olumlu haberlere ge-

lecek olursak... Lost Planet: Colonies (Capcom), Xbox 360'a ve PC'ye özel olarak hazırlanıyor. Oyunda yeni bir karakter ve birçok yeni silah bulunacak. Ayrıca online oyunlarda böcekleri kontrol edebileceksiniz.

Bir diğer iyi haber, GTAIV'ün Xbox 360'a özel indirilebilir özellikler sunacak olması. Bu özellikler arasında oyunun senaryosunu geliştirecek olan yeni bölümler de var. Microsoft'un bu ekstralar için Rockstar'a 50 milyon Dolar ödediği söylendiyor.

Ve son olarak, Xbox 360'a özel olarak hazırlanan Bully: Scholarship Edition'ı satın alanlar, bazı teknik sorunlarla karşı karşıya... Oyunda sık sık takılmalar yaşanıyor. Ek olarak, bazı teknik bug'lar da var. Umarız ki Rockstar çıkaracağı bir yama ile bu sorunları çözer.



## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

### Prologue'u satın almanız için 10 farklı neden

Japonya'nın bir süredir oynadığı GT5 Prologue, sonunda Avrupa'da da piyasaya çıktı. Eğer bir PS3'e ve internet bağlantısına sahipseniz oyunu 40 Euro gibi bir bedel ödemerek PSN üzerinden satın alabilirsiniz. Değilseniz, üzülmeyin; Sony, GT5 Prologue'un çıkışını kutlamak -ve tabii ki daha fazla PS3 satmak- adına, içinde 40 GB'lık bir PS3 ve GT5 Prologue bulunan bir paket piyasaya sürdü.

Gelelim, GT5 Prologue'un Avrupa versiyonunun hangi ekstraları içerdigine:

1. Split-screen modu
2. 30 adet yeni araç
3. GT HD demo'sunda yer alan Drift Mode
4. Ayarlanabilir yapay zeka
5. Yeni bir giriş videosu
6. Eski GT oyounlarında yer alan High Speed Ring pisti
7. Japon versiyonuna kıyasla daha detaylı bir modifiye sistemi
8. Yepyeni online yarışlar
9. Yeni oyunculara yol gösteren Driving Line özelliği



## SONY VE MICROSOFT

### Her ay yeni bir açıklama

Xbox 360'ın konsol piyasasındaki konumu Sony'yi sinirlendirmiş olacak ki Sony, "Xbox 360 piyasaya çıktıgından bu yana hiçbir ilerleme kaydedemedi." şeklinde bir açıklama yaptı ve ekledi: "2008'de liderliği devralacağız. Bunun ilk adımı da Blu-Ray'ın HD-DVD'nin tahtını ele geçirmesidir."

Açıkçası, Sony'nin PS3 ile liderliği devralması zor zira Microsoft, "geniş oyun yelpazesi" ve Xbox Live! gibi iki önemli avantaja sahip. Sony ise ancak, Mayıs ve Haziran aylarında çıkacak olan Haze ve MGS4 ile satışlarını artırabilir ve PS3 Home ile gerçek bir rakip haline gelebilir.

Microsoft ise HD-DVD'nin gitgide eridiğini kabullenerek harici Xbox 360 HD-DVD sürücülerini elden çıkartıyor. Firma şimdiden, Amerika'daki sürücülerin fiyatlarını neredeyse yarı yarıya düşürdü. Ayrıca işi sağlama alarak konsolun Avrupa'daki satış fiyatını aşağıya çekmeyi başardı.

Sony'nin işi gerçekten zor...



## HEAVY RAIN

### Fahrenheit'in izinden...

Dört farklı insan... Neden orada olduklarını bilmiyor ve doğru ile yanlış ayırt edemiyorlar; sadece hayatı kalmaya çalışıyorlar. İçlerinden biri, oğlunu özlüyor. Onun için her şeyi yapmayı gözle almış durumda ve eğer gerekirse, kötü biri olmaya hazır.

Quantic Dream ve Sony ortaklılığı ile yürütülen Heavy Rain projesi, PS3'e özel olarak hazırlanan ve Fahrenheit ile benzerlikler taşıyan bir aksiyon / adventure. Oyunun ne çıkış tarihi belli, ne de senaryosu... Ama elimizde oyunla ilgili birkaç detay var:

Quantic Dream'in başkanı David Cage diyor ki "Heavy Rain, GTA'da

olduğu gibi içinde özgürce dolaşabileceğiniz bir dünyaya sahip değil. Bunun nedeni oyunun atmosferini dağıtmamak ve senaryo örgüsünü bozmamak istememiz. Onun yerine, çizgisel ama "yaşayan" bir dünya yaratıyor ve gerçek anlamda "yeni nesil" ve tarz sahibi olan grafikler geliştiriyoruz." Cage, son olarak, "Oyunda, Fahrenheit'taki özel 'oyun dilinin geliştirilmiş bir versiyonu kullanılacak" diyor ve ekliyor: "Bu oyun normal insanların, anormal olaylar yaşamalarını konu alıyor. Heavy Rain'de kurtaracak bir dünya, garip yaratıklar ya da prensesler yok; sadece gerçekler var!"



## VE DİĞER BAŞLIKLER

- Metal Gear Solid 4, 12 Haziran'da piyasada olacak.



- Nintendo ürünlerinin peynir - ekmek gibi satıldığı Uzak Doğu'da, PSP ilk defa DS satışlarını alt etmeye başladı.

- Geçen ay Sony, yeni bir "hareket algılama" yazılımının tanıtımını yaptı. EyeToy kamerası aracılığıyla oyuncunun kafa hareketlerini algılayan bu yazılım, garip kasklara ya da gözlüklerle gerek duymaksızın oyulara dahil olmanızı sağlayacak.

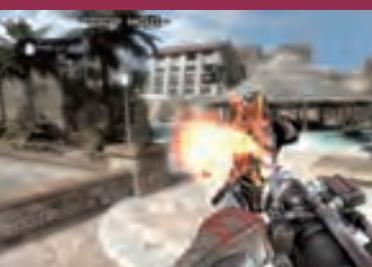
- Rock Band'ın başarısını kıskanan Nintendo ve Disney, Rock Band'ı benzer olan ama Rock Band'in kontrol seti yerine WiiMote ve DS Stylus kalemi ile çalışan, Ultimate Band adında bir oyun hazırlıyor.

- Tales of Vesperia ve Tales of Symphonia: Dawn of the New World... Namco Bandai'nin bu iki yeni "Tales" oyunu, Xbox 360'a ve Wii'ye geliyor. Tales of Vesperia sadece Xbox 360 için hazırlanacak ve Tales serisinin ilk HD oyunu olacak.

- Resident Evil Zero, Wii'ye uyarlanıyor fakat sadece Japonya'da piyasaya çıkacak; çok üzgünüm!

- Xbox 360'ın en iyi RPG'lerinden biri olan Lost Odyssey'in devamı hazırlık aşamasında. Anlaşılan, Xbox 360'ta yeni bir Final Fantasy doğuyor.

- PS3'e özel olarak hazırlanan Haze'in çıkış tarihi kesinleşti: Mayıs 2008



- İki yıl önce E3'te tanıtımı yapılan ve daha sonra kendisinden haber alınamayan 8 Days hakkında yeni ipuçları: Bir karakterin sekiz gününü konu alacak ve gerçek zamanlı olarak oynanacak olan oyun, Google haritaları içeriyor.

- 2006'da yayınlanan akıl almaz fragmandan sonra ortadan kaybolan Getaway'in halen hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. Oyunun filmi de yolda...

- Belki de evrenin en eğlenceli dizisi olan Dexter'in oyunu yapılmış aşamasında.

- Xbox 360'ın Avrupa'daki satış fiyatı düşürüldü. Sabit disk içermeyen ve 256 MB'lık bir hafıza kartıyla satılan Arcade Pack'in fiyatı 280 Euro'dan 200 Euro'ya indirildi. Artık Xbox 360, piyasadaki en ucuz yeni nesil konsol olan Wii'den 50 Euro daha ucuz.

## ŞEFin LISTESİ

Nisan geldi, hoş geldi;  
bu ay oynadığım oyunun haddi hesabı olmadı.

### PS2

#### SSX 3

Elif'in, "Tunaaa! Bana SSX On Tour getir lütfen!" şeklindeki çığlıklarından sonra kendimi bir anda SSX3'ün başında buldum. Meğer ne zerkli oyunmuş yahu! (Neye yeni versiyonunu yapmazlar ki? (SSX Blur'un söyleyorum.))

### PS3

*Devil May Cry 4*  
DMC4'ü bir kez bitirmek asla yetmez; bir kez bitirdikten sonra bir kez daha bitirmeli ve ardından SSS'te combo yapmak için şaba sarf etmelisiniz. Ancak bu aşamalardan geçtikten sonra gerçek bir oyuncu olursunuz.

### Xbox 360

*Army of Two*  
*Lost: Via Domus* mu oynasam, yoksa *Army of Two mi* derken kendimi iki azmanı oradan ona kostururken bulum. Pek eğlenceliymiş *Army of Two*; EA'yi tebrik ediyorum!

### PSP

*God of War: Chains of Olympus*  
İşte ayın oyunu, işte PSP'nin gördüğü en iyi oyun! Sanki PSP bu oyun için yaratılmış!

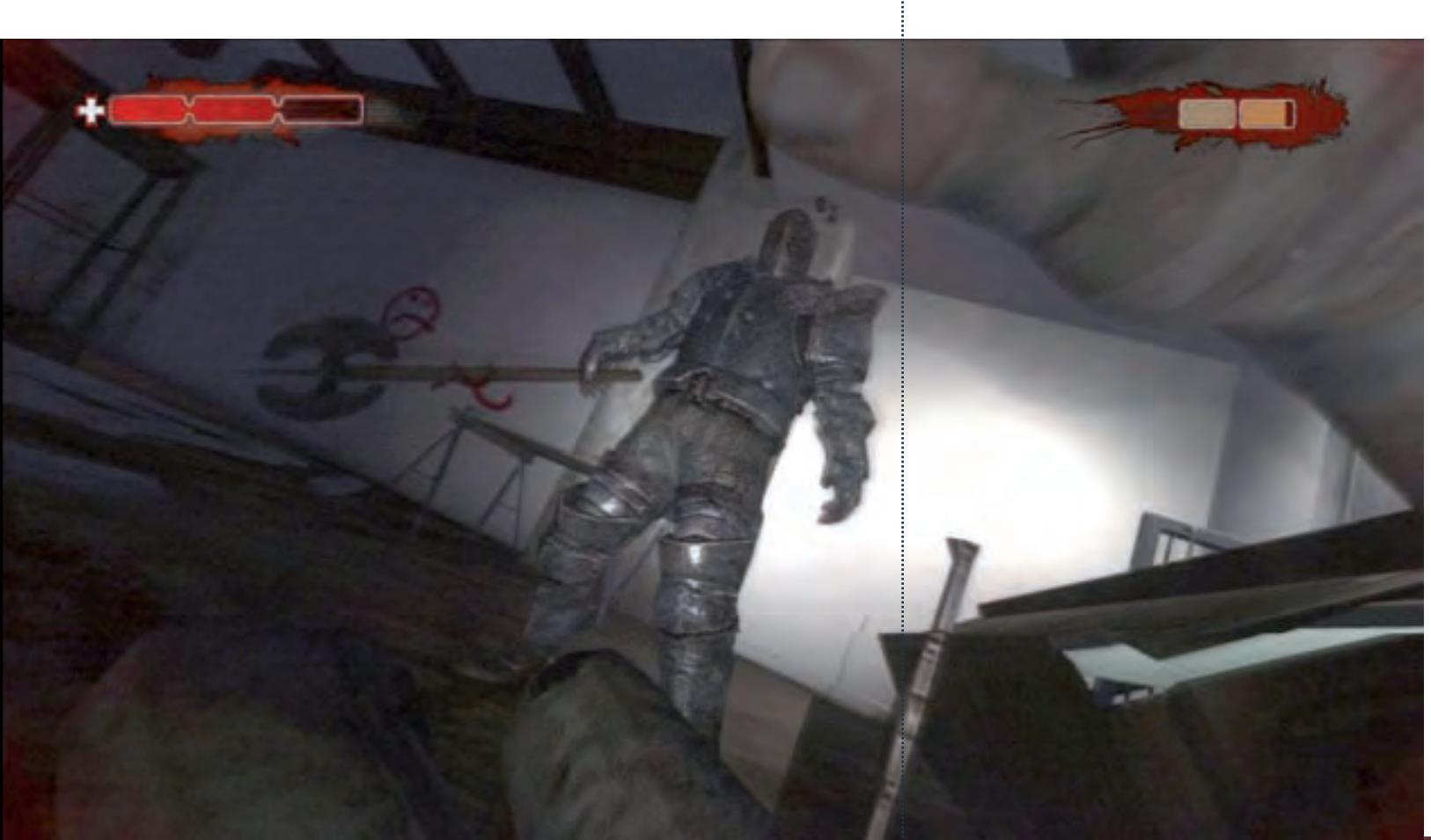
# CONDEMNED 2: BLOODSHOT

PlayStation 3



*Delilik, yeniden...*





**C**ondemned, garip ve rahatsız edici atmosferi; deliliğin sınırlarındaki, acımasız başkarakteri ve oyunculara kazandırdığı "kalıcı dikenleşmiş tüylü" ile tanınmıştı. Karanlık ve terk edilmiş abuk sabuk mekanlarda geçen kovalamacalar ve delillerin peşinde yavaş yavaş çözüduğumuz bulmacanın parçaları aynı zamanda bizi, beynimizin kıvrımları arasında pusuda bekleyen hayaller ile doğaüstü güçlere götürmüştü.

Condemned 2 de delilik ve patoloji üzerine bir oyun; bunu tahmin etmek zor değil. Gözden düşmüş, dengesiz ve karanlık bir adamı kontrol ediyoruz. Eski bir Seri Suçlar Bürosu (SCU)

memuru... Kendisine acıyan, umutsuzluk ve bol malt viskisi esanslı kara bir çukurda ikamet eden, arada bir bünyeye alkol katmadan titremelerine engel olamayan, nişan bile almaktan zorlanan Ethan Thomas...

Eski akıl hocası Marcus Van Horn'un, Ethan'a atfen garip bir mesaj bırakmasının ardından, anti-kahramanımız SCU tarafından tekrar kabileye dahil edilir. İlk maceramızın üzerinden 11 ay geçmiştir ve Van Horn kayıptır. Bir kez daha, tüm şehri etkileyen, kitlesel şiddete sebebiyet veren, garip olaylar dizisini incelemek Ethan'a düşmüştür.

**Öldürmek için...>** Silahlar yine bildiğiniz gibi, kafa ezmek, kelle patlatmak, göz dörtmek ve boyun kırmak için kullanılıyor oyunda. Vurmak, desmek, kan çıkarmak, göçertmek... Borular, manken kolları (Hayır, Tuğba Özay'inki değil.), elektrik çubukları, protezler, tahta parçaları, deşnekler ve daha birçok değişik silah... Bunların dışında emektar sağ ve sol yumruklarımız her daim

bizimle; silahsız kaldığımızda yumruklarımıza başvurmak zorundayız.

Bu sefer yumruklarınımız ve iki tuşa birlikte bastığımız zaman yaptığımız blok hareketini kombine edebiliyor ve muhteşem "kavga sanatı eserleri" icra ediyoruz. Kavga sırasında karmaşadan ötürü gerçekleştirmenin pek kolay olmadığı bu kombinasyonların sonuçları epey etkili. Özellikle, kafakola aldığımımız hasmıuzu, civarda çıkan işaretlerden birine sürükleyerek, "çoşku" bir şekilde öldürürebiliyoruz.

Kapısha sahneleri bir karmaşa ve ne yazık ki oyunun en zayıf kısmını teşkil ediyor. Aslında çıplak elle yapılan, derinlige sahip bir dövüş sistemi iyi bir faktır ve ileri FPS'lerde kullanılabilecek hoş bir alternatif olabilirilmiş. Ancak yakın dövüşlerde bir denge tutturmak, hamleleri ayarlayıp stratejik dövüşmek neredeyse imkansız ve bu yüzden de combo'ları yapmak hiç kolay değil. Ne yazık ki sık sık, birbirine boş saydırın iki kişi durumuna düşüyoruz karşımızdaki düşmanımızla. Hele bir de karşımızda iki veya daha fazla düşman varsa daha ne olduğunu anlayamadan ölüyoruz. Kim ne zaman hamle yapıyor, kim nereden saldırıyor; belli değil. Zaten karanlık atmosferde zifte bulanmış olan iki



## GEORGIOS BALANOS

Yunan bilim kurgu ve paranormal vakalar yazarı olan Georgios, birçok eser bastıktan ve araştırmalarını tamamladıktan sonra "Kozmik Biyodinamik Sistemi"ne ulaştı. Bu terim; -yeni milenyum-daki pek çok şey gibi- antropoloji, felsefe, fizik, kimya ve matematik gibi alanlardan beslenen bir senezdidi. Bu kavramın içindeki ana önerme; evrenin muazzam büyüklükte, çok boyutlu ve çok girift bir yapıya sahip olduğunu; varoluşun ise tahmin ettiğimizden daha derin bir kavram olduğunu söyledi. Condemned serisinin temas ettiği nokta ise daha garip. Bu evrende, Balanos'a göre, yeni bir tür tehdite var. Oyunda, Paranormal hafıza kayipları, şiddet, kötücül olaylar ve kitesel histeri fenomenleri ve "Gölge" olarak tabir ettiği bu çok boyutlu kuvvet mevcut. Georgios'un eserleri, benim gibi, insan doğasının karanlık derinlikleri ve şiddet fenomenleriyle alakalı herkesin daha fazla bilgi için göz atabileceği bir alternatif kaynak oluşturuyor.





↪ büklüm koşturan ve gölgelerden üstümüze atlayan tiplermeleri fark etmek zor.

**Büyümek için...>** Oyunda, bölümler içerisinde yerine getirmenizin faydasını

## alternatif



CALL OF CTHULHU

Korkuya korku, hayatı kalma mücadelesiye hayatı kalma mücadelesi... Bu iki oyun, bir elmanın kurtlu lakin lezzetli iki yarısı gibi adeta.

gördüğünüz, bazı ufk görevler var. Açık televizyonların antenlerini çevirip net bir görüntüye ulaştığınızda size özel olan bazı yayılara ulaşacaksınız. Yine, ilk oyundakine benzer bir şekilde ses dalgaları yayan bazı cihazlar bulup bunları yok etmeniz gerekiyor; etraflarındaki kuş cesetlerinden fark edebileceğinizin bı cihazlar duvara monte edilmiş durumda.

Oyun içinde, senaryoya bağlı olarak kısa zamanda vermeniz gereken cevaplar var. Bunların hepsini temize havale edip üstüne verilen ufk görevleri yaparsanız aldiğiniz tecrübe puanları ile Thomas'ın karanlık güçlerle olan savaşında ona fayda sağlayacak ekstralara ulaşmanız mümkün. Grafikler oldukça iyi, atmosfer

rahatsız edici ve gerilimli. Hatta zaman zaman bu karanlık atmosfer o kadar başarılı ve etkili bir hale geliyor ki resmen boğulduğunu hissediyorsunuz. Thomas'ın peşinden; IQ'su ayakkabı numarasından az halice olan birinin adım atmayaceği yerlere giriyoruz. Junkie sigağı, eski oteller, barların arkasındaki pis sokaklar gibi bir çok çarpık mekan bizi bekliyor. Kisacısı, kötü bir halet-i ruhiye uyandırıldığı için başarılı kabul ettigimiz oyunlardan biri Condemned 2.

Karakter modellerimeleri ve hareketlerin akıcılığı dikkatimi çeken diğer özellikler. Mesela, karakterlerin gözlerinin her gölgede, bir hareket arar gibi dönmesi; -daha önceki oyunların çoğu dikkatimi çekmemiş olan- ufak ama atmosferin etkisini güçlendirmesi bakımından başarılı bir detay.

**Çözmek için...>** Suç mahalli araştırma sistemi, ilk oyuna göre çok ama çok daha derin ve detaylı. Condemned 2'de, suç mahallini iyice inceleyip detaylara dikkat ederek seçimlerinizi yapmanız gerekiyor. Nüanslar sizi doğru sonuca götürürebilir. Ölüm sebebi, suç mahalli, kimlik saptaması... Bunların hepsi ayrı önem taşıyor. Örneğin, bir yara inceliyorsanız yaranın neyle olduğunu, etraftaki kanın saçılma şeklini gözlemleyerek çözübeğiliyorsunuz.

Ayrıca, araştırmalarınız sırasında PDA'ınız sayesinde Rosa'yla konuşabiliyor, deliller üzerine tartışabiliyorsunuz. Bu konuşmalar sırasında sorudunuz sorular ve vardığınız sonuçlar önem taşıyor; üç sorudan her biri sizi, deliller üzerinde yaptığınız bu sorğu ve araştırmalarda farklı bir seviyeye götürüyor. Eğer iyi sorular seçerseniz beş derece arasından yüksek bir derece alabilmeniz mümkün.

**Paylaşmak için...>** Son olarak, Condemned 2'nin multiplayer modlarından bahsetmem gereklidir; oyunda, sekiz kişiyle oynanabilen, dört farklı multiplayer mod bulunmaktadır. Bu modlar; klasik Deathmatch, Team Deathmatch, Bum Rush ve benim favorim olan Crime Scenes. Crime Scenes'te seçebileceğiniz iki taraf var: Delilleri saklayarak ele geçmesine engel olmak için polis cihazlarını bozan vericiler kullanınlar ve delilleri bulmaya çalışan SCU'lar.

Gerilim oyunları arasında kendine yer edinmiş, başarılı bir oyunu alıp iki adım ileri taşırsanız; üstüne, insanı hafakanlar bastığı için konsolun başından kaldırıacak kadar yoğun ve güçlü bir atmosfer yaratırsanız; ek olarak da yaratıcı ve sürükleyici CSI öğelerini oyuna dahil ederseniz insan böyle uykusuz kalır iste. Bravo yani... Aferin. ☺

11

**ay**  
Condemned 2: Bloodshot, ilk oyun olan Condemned: Criminal Origins'tan 11 ay sonrası konu alıyor.

4

**mod**  
Condemned 2: Bloodshot'ta, dört farklı multiplayer mod bulunmaktadır.

3

**yıl**  
Condemned 2: Bloodshot ile ilk oyun olan Condemned: Criminal Origins'in çıkış tarihleri arasında tam üç yıl var.



## CONDENMED 2: BLOODSHOT

**ARTI** Başarılı atmosfer, grafikler, müzikler; yaratıcı CSI öğeleri

**YAPIM** Monolith Productions

**DAGITIM** SEGA

**TÜR** FPS / Adventure

**DİĞER PLATFORMLAR** Xbox 360

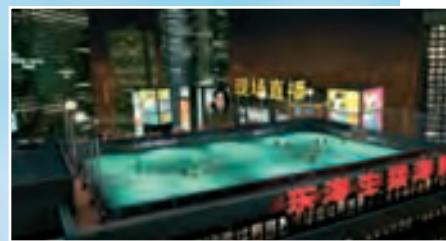
**WEB** [www.condemnedgame.com](http://www.condemnedgame.com)

**TÜRKİYE DAĞITICISI** Aral İthalat

**EKSİ** Kötü dövüş sistemi, mekan çeşitliliğinin az olması

**Bünyeniz gerilim, korku ve şiddet ile besleniyorsa şu an için Condemned 2'den daha iyi ve daha "yeni" bir alternatifiniz yok**

8



**FIFA STREET 4 OLACAK MI?**



FIFA Street serisinin tüm spor oyunlarında belli bir duraklama dönemi yaşanırken bunun en çarpıcı örneğini FIFA Street serisinde görebiliyoruz. Serinin üç oyuncunun toplamına baktığımız zaman, ilk oyundan bugüne çok da fazla şey değişmediğini görüyoruz. Electronic Arts, yeni jenerasyon konsolların sunduğu imkanlar ile birlikte eline geçen fırsatı daha zengin bir yapı ile taçlandırmayı isteydi bugün daha ilk günden "FIFA Street 4 ne zaman çıkacak?" diye forumlarda dolaşıyor olacaktı.

# FIFA STREET 3

*Bu seri, artık mahalle maçına döndü*

Cocukluk yıllarımızda kalecilik yaparken, beton sahada -sırı havamız olsun diye- dışarıya çıkan toplara bile atlardık; top sektirmede kıyasıyla rekabet ederdik ve ben, gerçekten futbola dair özel hareketler sergilediğimizi düşünürüm. Gelgelelim tüm bu düşüncelerimden FIFA Street 3'ün "The Street is Moving" lansman filmini izlediğimde bir anda sıyrıldım. FIFA Street 3, "yüzlerce" akıl almaz artistik hareketi yapabileceğimizi iddia eden bir oyuncu olacaktı ve bu insanlar Meksika'da çekilen videoda her bir hareketi ve fazlasını -oyundan animasyonlarından bile daha güzel bir şekilde- yapıyorlardı. Şaşırıldım, kaldım; ta ki reklam filmdeki kahramanların "Team Ryouko" isimli bir "Xtreme Martial Arts" grubunun üyeleri olduğunu öğrenene kadar. Oyunu alın / almayın ama internette bu videoyu mutlaka arayın, bulun ve seyredin.

**alternatif**



Oyuncular eskiden, Kick Off oynayanlar ve Sensible Soccer oynayanlar diye ikiye ayrırlırdı. Bu seneye kadar aynı şey PES ve FIFA serisi için geçerliydi. 2008'de ise her yerde FIFA 08 fırtınası esiyor.

Gelelim, PS3 ekranlarına; şimdiye kadar çıkan FIFA Street oyunlarını oynadıysanız ve bu serinin artık yavaş yavaş tıkanmaya başladığını düşünenlerdesiniz, paraya kryip oyunu alarak güzelim yeni nesil PlayStation 3'ünde oynamaya yeltenmek en iyi ihtimalle ne kadar haklı olduğunuzu anlamانا yardımcı olacaktır. Evet, FIFA 08 ile 2008'de atağa kalkıp biz kırk yıllık PES fanlarını bile FIFA'ya transfer etmeye başlayan Electronic Arts, aynı başarıyı FIFA Street'te ne yazık ki gösterememi.

Ciddi anlамda derinlik sıktıncı çeken oyunda yine tipik eksiklerle karşılaşıyoruz. Oyunu bir saatten fazla oynanabilir kabul edilecek tek gereksinimin başarılı bir kariyer modu olacağı çok açıkken, toplamda sayıları 250'yi bulan oyuncuları "unlock" edebilmek için mahalle kenarlarında tek tip bir mod içinde top koşturuyoruz. "Mahalle kenarı" diyorum ama sahaların hakkını yememem gerekiyor. Dünyanın dört bir köşesinde yer alan sahalar, her biri aylarca süren bir geliştirme sürecinden sonra tasarılanarak bizlere sunulmuş. ("Favorin hangisi?" derseniz, "Miami sahilleri" derim. Eski Amiga'mı ve Beach Volley oynadığım günleri özlüyorum galiba.)

FIFA Street serisi daha önce oynadıysanız, serinin bu son oyundan yeniden tasarlanmış kontrol ve trick sistemi, geliştirilmiş bir yapay zeka, FIFA 08'den de etkilenmiş olan yeni bir oyuncu animasyon motoru ve yeni bir "GameBreaker" sistemi ile karşılaşacağınızı belirteyim.

Oyunun göze çarpan en önemli özelliği ise hiç şüphesiz görsel karakteri. İlk iki oyunda gerçeğe daha yakın karakter

**PlayStation 3**

modellemeleri kullanılırken, serinin bu üçüncü oyundan oyuncuların tümü "cel-shading" olarak bilinen, tamamen çizgi-roman ve animasyon tadında bir stil kullanılarak tasarlanmıştır. Abartılı şekilde geniş omuzlar, "Çekip uzatılmış bunlar!" diyerek guldüğümüz bacak boyları ve tabii ki gerçek modellerle çok güzel örtüsten karikatürize edilmiş kafa modellemeleri. Tüm bu karakterler, başarılı doku, ışık, gölgé ve akıcı bir animasyon stil ile harmanlandığında ortaya eğlenceli bir tablo çıkarıyor. Bu karikatürize tarzın "oyun genelinde" kullanımını, tartışmasız Team Fortress 2 ile başlamıştı. Battlefield: Heroes'da, ciddi bir oyunun bile bu şekilde nasıl komik bir hale geldiğine tanık olmuştu. Bu arada FIFA Street 3'ü ana karakterlerinden olan Gattuso'yı gördüğüm an Team Fortress 2'deki Heavy karakteri geldi aklıma. Yeni nesil oyuncuların, "Birebir gerçekliğe ne kadar yaklaşırım?" yarılmaması gerektiğini fark eden yapımcılar, doğru yolu bulacağı benziyorlar.

**İlk yapacağınız şey Türkiye'yi seçmek olacak**> FIFA Street 3'ü ilk kez oynadığım zaman, bu güzel karikatürize stilden ülke olarak nasıl etkilenmişiz görmek için "Play Now" yapıp Türkiye'yi seçtim; bunun üzerine oyuncu diğer kısimlarını incelemeye başlamam saatlerimi aldı. Milli Takım oyuncularımız söyle: Kaledе Reçber ve Demirel olmak üzere diğerleri Tekke, Emre, Hamit, Halil, Nihat, Baştrık, Aurelio, Turan, Zan, Şanlı, Karan ve tabii ki Şükür. Bu oyunculardan kuracağınız bir takım ile FIFA Street 3'ü oynamak gerçekten başı başına bir zevk.

FIFA Street 3'e basit ve eğlenceli bir arcade futbol oyunu olarak bakarsanız inanın hayat daha güzel olacak. Karakter sahibi görseller eşliğinde, basit kurallarla oynanan bir mahalle maçı yapmak istiyorsanız, bu oyundaki hiçbir şey gözünüzü batmayacak. ☺

## FIFA STREET 3

**ARTI** Karikatürize grafikler, Türkiye Milli Takım'ının oyunda yer alması, özenle hazırlanmış egzotik mekan tasarımları, %90 oranındaki motion capture kullanımı

**YAPIM** EA Canada  
**DAGITIM** Electronic Arts Inc.  
**TUR Spor**  
**DIGER PLATFORMLAR** Xbox 360, DS  
**WEB** [www.FIFAstreet3.com](http://www.FIFAstreet3.com)  
**TURKIYE DAGITICISI** Aral İthalat

**EKSİ** Kariyer modunun olmaması, derinliği olmayan oynanış sistemi, sağ stick'in defansta kullanılamaması, türde yenilik getirmemesi

**Serinin bu üçüncü oyundan eski sistemdeki hataları düzelttilmiş, yeni bir yapay zeka ve yeni bir oyuncu motoru kullanılmış. Karikatürize grafikler ile tüm görsel öğeler baştan yaratılmış. Ama maalesef, bunlar yeterli değil; oyuncu çok sıkı. Seri ciddi bir "tikanma" döneminde.**

7



# BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

*Bir ergenin anatomisi...*

Amerikan filmlerinden görüp özenirdim kolej ortamına; alkolin su gibi akitliği bitmek bilmeyen ev partileri, geniş kampüsler, serbest kıyaşet, bizdeklilere göre daha rahat geçen dersler, özel dolaplar, temiz tuvaletler ve en önemlisi sanki defileden fırlayıp gelmiş gibi duran, çırıklı kızlar... Eğitim ile uzaktan yakından alakası olmayan; aksine tamamen dünyevi zekviler odaklı olan vurdumduymaz bir yaşam... Bu özentilik dolu cümlelerden iki anlam çıkarabiliriz; bir: Çok fazla American Pie seyrediyorum. İki: Ağır bir sapiğım ben, evet.

Öyle ya da böyle bu tür filmlerde gördüklerimiz, hepimizin derin bir "Ah!" çekmesine sebep olmuştur. Eğer bir lise öğrencisi olmuşsanız -özel ya da devlet fark etmez- ülkemizdeki lise hayatının zorluklarını kaptırıldığınızın sınırları, ailelerimizin ders çalışmamız konusundaki bitmeyen baskısı, arkadaşlıkların acı ve tatlı yönleri, normalde ruh ve sinir hastalıkları hastanesinde beyaz önlük giyimesi gerekirken devlet tarafından kendilerine öğretmen sıfatı verilmiş olan diğer beyaz önlüklü insançıklär... Velhasil kelam, zordur lise hayatı... Ve hepimizin aklından mutlaka geçmiştir; okulun havali tiplerinin havasını söndürmek, hocalara hak

Xbox360



ettikleri dersi vermek, okulda "aranan", popüler bir adam olmak, hatta belki de okula hükmedebilmek...

Bütün bunları sanal bir okulun ve yapay dokuların içinde de olsa yapabilmemizi sağlayacak bir oyun çıkageldi ya; hem de bu oyunu Rockstar gibi bir firma yaptı ya; artık gözüm açık gitmem. Halen cefasını çekmeyeceğim şu lise yaşantımda yapmak istedığını ne kadar pisiş varsa hepsini bana tek bir diskte sunan bu muhteşem oyunun adı ne mi? Bully, namıdiğer Canis Canem Edit! Fakat söz konusu olan oyunumuz, Canis Canem Edit'in Xbox 360 sürümü olan Scholarship Edition.

## EĞİTİME İHTİYACIMIZ OLMADIĞINDAN EMİN MİSİNİZ?

Cok değil, bundan birkaç ay öncesine kadar neredeyse tüm haber bültenlerinin gündemine oturmuştu okullarda yükselen şiddet olayları. Öğrenciler arasındaki çatışmalar, öğretmenlere yapılan saygısızlıklar... Fakat ülkemizdeki "ufak" çaplı bu eylemlerin, yurtdışında onlara kişinin katledildiği katliamlara dönüşmesi kitlelerin ayaga kaldırılmıştı.

Tam da böyle olayların sonrasında raflarda yerini bulan Bully, gerçeklerin yanında içerdigi şiddet oranı yüzünden birçok eğitici ve öğrenci velisi tarafından çok büyük tepki ile karşılandı. Oyun her ne kadar "teen" ibaresiyle çıkmış olsa da, oyunun dağıtımını engellemek için yapılan çalışmaların ardi arkası kesilmedi. Fakat kazanan yine Rockstar oldu. Önceki birçok oyunu yüzünden dili epey yanın Rockstar, bu kez daha temkinliydi.

Acaba eğitimciler ve aileler, okullardan çevreye yansyan şiddet olaylarının eğitsimsizlik yüzünden kaynaklandığını ne zaman kavrayacak ve video oyunlarını karalamaktan vazgeçecek? Bu kafaya imkansız görünüyor.

**Eyvah! Mahmut Hoca!** Bully'de Jimmy Hopkins adında, annesi ve üvey babası tarafından "balayı" bahane edilerek Bullworth Akademisi'ne tekmelenmiş, delikanlı bir kardeşimizi kontrol ediyoruz. Jimmy, okula ilk geldiği zaman haliyle uyum problemleri yaşıyor çünkü Bullworth Akademisi öyle bir yer ki gruplar arasındaki sürdürüşmeler; ast - üst arasındaki kaypak ilişkiler; öğrencilerin ve öğretmenlerin özel yaşamlarındaki anomal sorunlar gırla gidiyor! Anlayacağınız Bullworth okul değil; düpedüz bir timarhane. Filmlerde gördüğümüz günlük gülistanlık ortamlarla sakin karıştırmayın.

İşte böyle bir yerde biz, yani Jimmy Hopkins, oyun boyunca bu sürdürüşmeleri daha da kızıltırıracak; öğrenciler, liderler ve gruplar arasındaki tüm ilişkileri alt üst edecek, kimi öğrenci ve öğretmenlere yardım ederken, kimilerinin de kuyusunu kazacağız. İnanın ki böyle absürt bir senaryo, ancak böyle



## alternatif



### THE WARRIORS

Yine Rockstar'ın elinden şiddetin en saf, en gerçek hali... Bugüne kadar yapılan en iyi film oyunlarından biri olması da cabası! Oynaması farz!

usturuplu ve eğlenceli anlatılabilirdi.

Bu kısa özet siz tatmin etmediye, oyunda yapabileceğimiz bir takım pislikleri hafızam elverdiğinde yazıyorum: Okulun en havalı kızının çıplak fotoğraflarını çekip tüm şehre yaymak; sapık beden eğitimi öğretmemeniz için kızlar yurduna sızıp bayan iç çamaşırı toplamak; alkol tedavisi gören İngilizce öğretmenimizi rehabilitasyon merkezinden kaçırmak; öğretmenler odasının önünde küçük çaplı bir yanım çıkarmak ve dahası... Ama sanmayın ki görevleri yapmak bu kadar basit.

**Eyah! Editör!>** Bully: Scholarship Edition (BSE), sadece bu bahsettiğimizden ibaret değil. Rockstar, her oyundan olduğu gibi Bully'yi de ilginç detaylarla bezemiyordu. Sadece ana görevler değil, yan görevler, yan meslekler, karakter geliştirme seçenekleri ve yine muhteşem bir şekilde tasarlanmış olan harita oyuna can veren en büyük unsurlar. Oyunda sadece okul içindeki görevlerle sınırlı değiliz. Dışarıda bizi bekleyen, hemen hemen her yeri gezilebilir ve ayrıntılarla dolu olan koca bir şehir var. Az önce bahsettiğim yan meslekler, kıyafet alabileceğimiz mağazalar gibi oyuncunun çeşitli zenginlikleri hep şehir içinde bulunuyor. Ama bir ergen

olduğunuzu sakin unutmıyor; Saat gece ikiden sonra dışarırlarda sürtmek yok, yoksa uykusuzluktan yere yapışiverirsiniz!

Bully, her ne kadar oyuncuya özgür bir dünya sunsa da bir öğrenci olduğumuzu unutmamamız gerekiyor. Gitmemiz gereken dersler, vermemiz gereken sınavlar var. İşte oyuna Scholarship Edition denmesinin sebebi de burada ortaya çıkıyor çünkü oyuna anatomi, müzik ve matematik olmak üzere üç ders daha eklenmiş. İngilizce, resim, fotoğrafçılık, kimya, atölye gibi derslerimiz ise yerli yerinde duruyor.

Yeni dersler dışında oyuna eklenenler arasında; yeni görevler, yeni sınıflar, yeni yüzler, yeni silahlar, değişmiş arayüz ve bence en önemli yenilik olan iki kişilik multiplayer mod bulunuyor. Bully'yi iki sene kadar önce PS2'de oynadığım zaman en çok aradığım özellik multiplayer mod olmuştu; özellikle, The Warriors'da, Rockstar'ın bu işi iyi kıvıratıldığından sonra...

"Neyse ki Rockstar sesime kulak verdi!" diyeceğim ama demiyorum çünkü yine bir şeyler eksik! Scholarship Edition'da oynama şansı bulduğumuz bu çoklu oyuncu modu, birtakım yan görevler ve dersler üzerine kurulmuş. Yani arkadaşımızı alıp şöyle şehirde turlayamıyoruz; ana görevleri yapıp oyuncunun sonuna el ele, omuz omuza ulaşamıyoruz. Kızlar yurduna beraber giremedikten ve ağız tadıyla birkaç "nerd" pataklamasından sonra ne yapayım ben öyle multiplayer modu?

**Eyah! Yayın Yönetmeni!>** Gelelim oyuncunun grafiklerine. Sayın LEVEL okuru, siz de söyleyin lütfen; Rockstar neden yaptığı oyundarda oynanışa, oyuncuya, senaryoya ve detaylara gösterdiği özeni grafiklere de



4

**platform**  
Bully'yi PS2, Xbox, Xbox 360 ve Wii olmak üzere tam dört platformda oynama şansına erişebilirsiniz.

40

**saat**  
Ana görevleri, yan görevleri, meslekleri derken Bully'nin oynanış süresi tam kırk saatte dayanabiliyor.

28

**yas**  
17 yaşlarındaki Jimmy Hopkins'ı seslendiren Gary Rosenthal tam 28 yaşında.



## BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

**ARTI** Yeni eklenen dersler, sıkı atmosfer, uzun oyun süresi, muhteşem seslendirmeler, eklenen yan görevler

**EKSİ** Çağın gerisinde kalan grafikler, düşük frame rate, can sıkıcı teknik hatalar

YAPIM Rockstar Vancouver

DAGITIM Rockstar Games

TÜR Aksiyon / Adventure

DIĞER PLATFORMLAR Wii

WEB [www.rockstargames.com/bully/home](http://www.rockstargames.com/bully/home)

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Her zamanki saldırgan ve şiddet dolu üslubunu bir lise kampüsünün üzerine boşaltan ve oyuncuya alışılmışın dışında bir eser birakan Rockstar Games, eminiz ki bundan sonra boş işlerle karşılaşmaya çalışmayacak. BSE de bunun en büyük kanıtlarından biri!

8



# ARMY OF TWO

*Salem zafer dansını yaparken, Rios "Ordu da neymiş?" diye dalga geçti*

B u bir müsabaka, bu bir çatışma, bu bir mücadele; sevgili okurlar, bu büyük bir savaşı! Bir tarafta isimsiz teröristler, bir tarafta ağır ve orta sıklet şampiyonlarımız, savaşçılarımız! Hepsini savasmak için, dövüşmek için, işlerini yapmak için bekliyorlar. Çok az bir süre kaldı. Daha fazla volta atmalarına gerek yok, "maç" birazdan başlayacak ve taraflar "ring"deki yerlerini alacaklar.

Bu zorlu mücadelede kazanan tarafın kim olacağını tahmin etmek zor. Teröristlerin sayıları çok fazla; üstelik, hepsi silahlı ve her grup teröristin başında azılı bir katil var. Tek dezavantajları kafalarının çalışmıyor oluşu. Yine de hepsinin hakkıyla dövüseceğine inanıyoruz.

Peki, ringin diğer tarafındakiler? Kendilerini "yeni ordu" olarak nitelendirenler, yüzlerce

teröristi katlettikten sonra "çak!" diyerek zafer kutlaması yapan bu ikili de kim? Eğer gerçekten merak ediyorsanız korkutucu maskelerinin ardındaki soğukkanlı kahramanımız Rios ve Salem, sizи ringde bekliyor olacak.

**Karşılama** > Taraflar yerlerini aldılar ve müsabaka başladı. Görüdüğünüz üzere Rios ve Salem zırhları ve silahlarıyla birlikte savaş alanında koşmaya başladılar bile. Bu karakterlerden bir tanesini savaşın görünmeyecek kahramanı, yani siz tarafından kontrol edildiğini hatırlatmak istiyoruz.

Görevleri, Amerika'nın canını sikan terör örgütlerini ve bu örgütlerin başındaki liderleri durdurmak olan bu ikili, amaçlarına ulaşmak için -adam öldürme, adam kaçırma, bina bombalama gibi tüm faaliyetler dahil olmak üzere- her türlü yola başvuruyor. Şu anda izlediğiniz gösteride de Rios'un bir teröristi delik deşik edidine tanık oluyorsunuz. Üstelik bunu, hiç lafi dolandırmadan "samimi" bir yakınlama yapıyor: Düşmanın üstüne koşuyor ve makineliyle onu kevgire çeviriyor. Hızını hiç kaybetmeden koşmaya devam eden Rios, dört farklı noktadan gelen kurşun yağımurundan korunmak için kayıyor ve üstü örtülü kutuların arkasında

siper alıyor. İlk önce "kör atış" olarak tabir edilen bir hareketle -kafasını çıkarmadan- sadece silahını çkartıp düşmanlarını mihlamaya çalışıyor ancak bu şekilde istediği performansı sergileyemeyince Salem'den yardım istiyor. Salem'e "Posisyonunu koru ve ateş et!" komutunu veren Rios, Aggro'nun (Kısaca, "dikkatleri üzerine çekme özelliği" diyebiliriz.) Salem üzerinde yoğunlaşmasını fırsat bilerek kutuların arkasından çırkıyor ve en yakındaki düşmanın yanına doğru, son hızda ilerliyor. Düşmanın yanına vardığında silahının dipçigiyle suratına gelişine bir vuruyor ki... Gerisini gördünüz zaten; anlatmama gerek yok. Bu hareketten sonra düşmanlar Rios'un ne denli tehlikeli olduğunu anlıyor ve silahlarını ona doğrultuyorlar. Rios hemen Salem'e "İlerle ve ateş et!" komutunu veriyor; bu komutla Salem ilk önce duvara takılıyor ve birtakım garip hareketler sergileyerek zaman kaybediyor; daha sonra, koşarak kendini düşmanların arasına atıyor ve... Kısa bir reklam arası sevgili okurlar!

**Reklam Arası** > Canınız mı sıkılıyor? Farklı bir şeyler mi

## AJANDA



**116**

2006 yılında "Fotofili" bölümünde kısaca bahsettiğimiz Army of Two'nun eğlenceli bir oyun olacağı, daha o zaman dan belliymiş.



**132**

132. sayımızda oyunun ilk Bakış'ını benim tarafım dan yazılmış ve oyunla ilgili birçok detay yazısı sıkıştırılmış. Yazının anlamsız bir şekilde hüzünlü bitmesine de şaşırıldım doğrusu. Nasıl bir ruh halin deymişim acaba...

Seçecek ne çok silah var değil mi? Acaba hangisini alsanız, hangisini taşısanız? Bir türlü karar veremiyorsunuz. Fakat endişelenmenize gerek kalmadı zira mütthiş bir açıklama yapacağım: Army of Two'da bir ton silah bulummasına rağmen, oyunun üçüncü bölümünde satın alıdığınız bir silahlı oyunun sonuna kadar gidebiliyorsunuz. Sadece silah seçimi yaparken hedefleme ve hasar oranlarının yükseliğine özen gösterin ve upgrade'leri uygularken mutlaka şarjör kapasitesini artırın. İkinci silah seçiminizde Desert Eagle gibi bir tabanca seçmeyin, "hafif makineli" olarak tabir edilen otomatik tabancaları tercih edin. Özel silahlar bölümde roketatar çok çekici gözükebilir ama yine de hasar kapasitesi yükseltilmiş bir sniper tüfeği edinmek çok daha akıllica bir hareket olacaktır.





## alternatif



### THE CLUB

Aslında, Army of Two'ya alternatif olarak Conflict: Denied Ops'u gösterecektim fakat The Club'in oynanış sistemi Army of Two'ya o kadar fazla benziyor ki eğer bu oyundan zevk alırsanız, The Club'a da çok eğleneceğinizi rahatlıkla söyleyebilirim.



yapmak istiyorsunuz? Irak'taki problemler, Irak'ın Amerika'ya kafa tutması gibi konular sizi bunalıma mı sürüklüyor? O zaman neyi bekliyorsunuz?! Gelin ve bu savaşta yerinizi alın! Amerika, ordusunun kaybettiği askerlerden dersini aldı ve artık özel kuvvetleri savaşa sürüyor. Siz de bir Rios, bir Salem olabilir, siz de fark yaratabilirisiniz. Durmayın ve bu savaşa katılan; bize umursadığınızı gösterin...

**Elveda>** ...ve yeri öpüyor. Salem yeri öpüyor çünkü şuursuza hareket etti; teröristleri hafife aldı. Şimdi Rios yanına gitmeli ve onu tekrar hayatı döndürmeli. Aslına bakarsanız Salem olmuş sayılmaz, şu an sadece yürüyemiyor ama ateş ederek kendini halen koruyabiliyor. Rios, daha dikkatli hareket ederek ilk teröristi alınının çatından vuruyor fakat o da ne; tam dört terörist doğudaki barakadan fırlamış, Rios'a doğru koşturuyor. Ne yapması gerektiğini düşünmek için kendisini en yakındaki korunaklı bölgeye atan Rios, hemen önündeki kalkanı görüyor ve kalkanı kapıp Salem'e doğru yavaşça yol alıyor. Salem'i korumaya



## 6 axis

Oyunun PS3 versiyonuna özel olarak, SixAxis'ı yukarı aşağı hareket ettirerek şarjör değiştirebilir ve paraşütle süzüldüğünüz bölgelerde SixAxis'ı dört bir yana götürerek paraşütü kontrol edebiliyorsunuz.

## 2 kişi

Rios olmasa Salem, Salem olmasa Rios hayatı kalamıyor. Bu oyun tam anlamıyla iki kişilik!

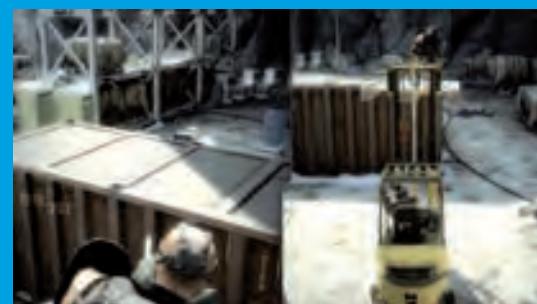
## 10 hareket

Rios ve Salem'in ortaklaşa gerçekleştirebileceği tam 10 farklı hareket bulunuyor. Silah değiştirme, birbirine el şakası yapma gibi hareketlerin dahil olduğu bu 10 farklı hareketi oyun boyunca, dilediğiniz zaman kullanabiliyorsunuz.

## 3 terörist

En fazla üç teröriste karşı savaşını! Eğer karşınızdaki düşman sayısını fazla yapın, silah değiştirme, Rambo gibi aralarına dalmayı.

## MULTIPLAYER'DA NELER OLUYOR?



Tek kişilik mod hakkında bayağı dil döktük ama oyunun asıl eğlenceli kısmı kesinlikle multiplayer modları. Üstelik multiplayer'ın keyfini çıkartmak için internete bağlı olmanız da gereklidir. Yani en azından bir bölgelü için...

Eğer yanınızda bir arkadaşınız varsa oyunun ilk test edebileceğiniz multiplayer modu, split screen co-op modu. Online ortama girdiğiniz an ise siz dört farklı haritada geçen üç farklı mod bekliyor: Extraction, Boundaries ve Warzones. Her modda ikili gruplar birbirleriyle savaşıyor ve maçın sonunda en çok parayla kazanan galip sayılır.

Extraction'da, içinde bulunduğu haritanın çeşitli noktalarında kurtarılması gereken insanları belirliyor ve bu insanları ilk siz kurtarırsanız parayı götürüyorsunuz. Haritada katıldırılmış gereken düşmanların bulunduğu Bounties modunu, Extraction ve Bounties modlarını birleştirilen Warzones takip ediyor ve bu modda hem rehineleri kurtarırsanız, hem de düşmanları öldürüyorsunuz. Bu modların dışında EA'ın ileriye zamanda sunacağı indirilebilir bölümler sayesinde oyundan sıkılmanız epey zor olacak.

Üstüne çekiyor. Yeterince Aggro topladıktan sonra Rios, Overkill özelliğini kullanarak görünmez oluyor, koşarak El Fad'l'ın arkasına geçiyor ve tüm şarjörü üstüne boşaltarak görevin tamamlanmasını sağlıyor. Tebrikler Rios, tebrikler Salem; koca bir orduya bedel olduğunuzu bize kanıtladınız!

## ARMY OF TWO

**ARTI** Eğlenceli takım oyunu, hoş grafikler

**EKSİ** Zayıf yapay zeka, takım arkadaşınızı zor durumda bırakan bug'lar, kısa oyun süresi

YAPIM EA Montreal

DAĞITIM EA

TÜR Aksiyon

DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB [www.ea.com/armyoftwo](http://www.ea.com/armyoftwo)

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

"Salem'i ilerlet, Rios'u geri çek, saklan, yuvarlan, ateş et!" derken oyuna kendinizi öylesine kaptırıyorsunuz ki gerçek hayatı kopuyorsunuz. Ancak oyun, sürüklemeye olmasına yanında birtakım ciddi sorunlar da barındırıyor.

## 7.6





alternatif



PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORD

GoW'un eline su dökemese de, GoW'a en yakın alternatif yine Prince of Persia: Rival Sword.

# GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS



**Ben Kivanç, size Kratos'tan bir mesajım var...**

God of War (GoW) söyledi, böyledir..." diye bir giriş yazısı yazmaya hiç niyetim yok. Zira oyun piyasasını yakından takip ediyorsanız bu ismi duymamış olmanız imkansız. Şimdi, bir PSP sahibiyseniz oyuna verdığım sağı alt köşede duran notu gör görmez oyunu almak isteyeceğinizi biliyorum. Belki de çoktan almışsınızdır, kim bilir?

**"This is Sparta!" Gerçekten mi?>** Chains of Olympus'un (CoO) konusu ilk God of War oyununun öncesinde geçiyor. Bu macerada, Kratos'un neler yaşadığını, nelere karar verdiği, nelerden vazgeçtiğini, tanrıları alıp veremediklerinin ve tüm bu olan bitenlerin sebebini, Kratos'un öfkesinin asıl çıkış noktasını öğreniyoruz. Senaryo hakkındaki kopuk parçalar CoO'yu oyundan sonra yerine oturuyor. Üstelik bu oyunda, Kratos'un hiç bilmediğimiz, önceden tahmin dahi edemeyeceğimiz bir yanını görüyoruz. Baba tar... Ehem... Şey... Kratos'un baba tarafı; amca, amcaoglu, hala falan... Anlayın işte...

CoO için yapılabilecek en doğru tanımlama "Tıkır tıkır işleyen bir oyun" olsa gerek. Öyle ki bu oyunda herhangi bir duraksama, bir an olsun can sıkıntısına mahal verecek bir hantallık,

bir an olsun "Kapatayım, sonra devam ederim" dediricek bir yapaylık yok. Oyunun her ayrıntısı muhteşem bir şekilde planlanmış; düşmanların nerden geleceği, bulmaca içeren platformların nerden ve ne zaman karşımıza çıkacağı, sinematiklerin devreye ne zaman gireceği gibi detaylar oyunun içine nakış gibi işlenmiş. Aksiyona, maceraya, mitolojiye, zihin oyunlarına, senaryo gibi bir senaryoya ve muhtemel teknik öğelere tek bir diskte ev sahipliği yaptığı için oyunumuz bütün övgüleri hak ediyor.

**"Kaslarım var ve onları kullanmakta çekinmem">** CoO'daki kontrol sistemi PS2'deki adaşlarına çok benzeyen. Sol küçük Stick ile karakterimizi kontrol ediyor, X ile ziplıyor, Kare ile atak, Üçgen ile ağır atak, Yuvarlak tuş ile kapma hareketini gerçekleştiriyoruz.

Elbette ki serinin PSP çıkarması için, bazı kısıtlamalara ve değişimlere gidilmiş. Anı saldırılara karşı tek kaçış yolu olan ileri / geri atılma tuşu (PS2'de Sağ Stick) PSP'de ikinci bir Stick olmadığı için R1 ve L1 kombinasyonu olarak belirlenmiş. Bu değişiklik oyuncuda ilk başlarda biraz adaptasyon sorunu

yaratabilir - iki saat sonra kontrollerin tamamına kolayca alışabiliyorsunuz.

Bu macerada her GoW oyunun kapagini süsleyen, Kratos'un güzelm kılıçlarından daha fazlası eşlik ediyor bize. Bu silahlar, etrafi yangın yerine çevirebileceğimiz The Efreet; gelen atklara karşı gard alabileceğimiz ya da onları geri gönderebileceğimiz Sun Shield; yakından uğraşmak istemediğimiz düşmanlara karşı gayet etkili saldırırular yapan Light of Dawn ve Charon's Wrath ve etrafımızdaki her obje ve kişiyi kodumu otutan The Gauntlet of Zeus olmak üzere dörde ayrılıyorlar. Oyun boyunca ne kılıçlarımız (Blades of Chaos), ne de diğer güçlerimiz ilk günkü halleri gibi kalırmıyorlar. Oldurdüğü-

müz düşmanlardan, kirdiğımız eşyalardan ve açtığımız sandıklardan topladığımız kırmızı orb'lar sayesinde tüm bu özelliklerimizi geliştirebiliyoruz. Böylece düşmanlarımıza harcamak eskisinden çok daha kolay oluyor.

Abartmıyorum; bu oyunda göreğinizin grafikleri bugüne kadar PSP'de gördüğünüz tüm pikselleri, dokuları, işıklandırmaları, gölgelendirmeleri alt edecek kadar kaliteli! Bu oyunun müzikleri bile ayrı bir inceleme konusu! Adamlar resmen "Bir Soundtrack Bir Oyna Nasıl Cuk Oturtulur?" konulu bir tez hazırlamışlar. On üzerinden on!

**Peki?>** Hiç mi kötü tarafını görmedim bu oyunun? Gördüm elbette ki! İşte正在說: 1. Oyunda bulmaca namına pek bir şey yok. Halbuki bu seri, tadına doyamadığımız aksiyonunun yanı sıra zeka ürünü bulmacalarıyla da kalbimizi kazanmıştır. 2. Adam gibi boss dövüşü sadece "iki" adet! 3. Oyun çok kısa! PSP'yi elime aldım ve oyun bitti... Kaç saatte? Altı saatte! Oyunun tadı resmen damağımda kaldı... Neyse, ben bir ekstralara bakıyorum, belki oylanacak daha başka şeyler bulurum. ☺

## GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

**ARTI** Müthiş grafikler, sesler, oy-nanış sistemi, senaryo, atmosfer, Kratos

**YAPIM** Ready at Dawn

**DAĞITIM** SCEA

**TÜR** Aksiyon

**DİĞER PLATFORMLAR** Yok

**WEB** [www.us.playstation.com/godofwar\\_chainsofolympus](http://www.us.playstation.com/godofwar_chainsofolympus)

**TÜRKİYE DAĞITICI** -

**EKSİ** Kısa oyun süresi, bulmaca ve boss kırkı

**PS2'nin en iyi oyunu**ken PSP'de de aynı unvanı alabilmek, her baba yiğidin harcı olmasa gerek. Gözünüz kapalı alın fakat oynarken gözünüzü dahi kırpmayın!

9,4



www.level.com.tr  
www.level.com.tr  
www.level.com.tr  
www.level.com.tr

artık her gün  
güncelleniyor

# KIDZ SPORTS: INTERNATIONAL FOOTBALL

## Futbolun mucizesinden sual olmaz

**C**oluk çocuğun sürekli oynadığı futbol oyunlarını (Çoluk kısımına Fırat ve ben düşüyoruz sanırı, ha Cem? - FFA) görünce aklıma hep sokak futbolu yıllarım gelir. Biliyorsunuz ki sokak

futbolu, dünyada "duvar pası"nın en sık şekilde icra edildiği sanat dalıdır. Sokak futboluna gönül verdığım yıllarda amcam futbol sanatının, o insanın gönlüne huzur katan, anlam katan ulvi varlığını yararlanarak olsaşmanın işini

yakalamak değildi. Daha çok kız tavlamak gibi serseri bir misyonla hizmet etmiş olmadan dolayı bugün son derece pişman olduğumu sözlerime eklemek ve futbola karşı hislesimi şu küçük manzume ile dile getirmek isterim:



*Futbol bir hadisedir, mucizesinden sual olmaz,  
Onunla coşulan saatlerin hesabı tutulamaz.  
Futbol maçları sırasında ülke tatil olsun isterim,  
Futbola bir katkısı olacaksız enginar bile yerim.  
Doğal bir dürtüdür futbol bebeklikten gelen,  
Ama dolu mideyle top oynayanın hali Allah kerim.  
Dolayısıyla Wii tavsiye ederdim her tutkuna,  
Ama bu oyuncu işe yaramaz, uğraşmayın boşuna.* ☺

YAPIM Sokak Futbolu Federasyonu  
DAĞITIM Tebrik Ediyorum  
PLATFORM Wii

1

# LONDON TAXI RUSH HOUR

## Umutsuz karanlıklarda bir bilge aradığınızda taksi çeviriniz

**T**aksi şoförlerinin uçsuz bucaksız bilgeliklerinin sırrı, her gün defalarca karşılaşıkları, şahit oldukları ve içine girip detaylarına vakıf oldukları hayatların ağır yaşamışlıklarından kaynakları. Zitriyar Dolar'lık bir plakanın maliyetini çıkarmak için canla başla çalışan taksi emekçilerini sadece "direksiyon sallayan yol işçileri" olarak düşünmek taksi realitesinin dünya capitândaki etkisini saygısızca küfürmekten başka ne olabilir ki?

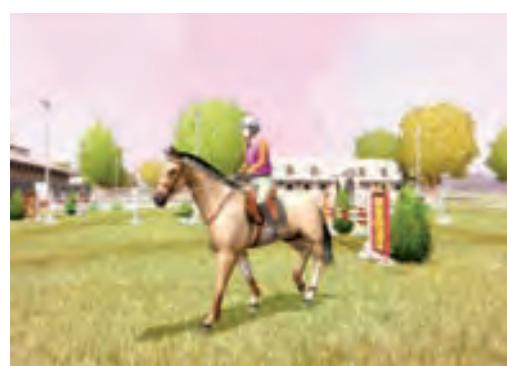
İşte bu düşünceyle yola çıkan oyun camiasının onde gelenleri, taksi felsefesinin modern dünyayı ayakta tutan varlığını dijital dünyaya yansıtımak istemişler ve karşımıza bu "harika" oyunu çıkarmışlar. Oyun boyunca Londra'da taksi kullanıp mana dünyasında anlam ararken kaybolan müşterileri sağa-sola

yetiştirmeye çalışıyoruz. Bu anlam yükü, duygusal şahesere şahit olmanın ardından, kendimi tutmayıp yine bir şiir yazdım. Biliyorum, bu aralar çok şiir yazıyorum ama sevgi kelebeği şeklinde ortada dolaşanları gördükçe, prim yapanın şiir yazmak olduğuna inanmış olabilirim:

*Bir otomobil hayatı ile yaşadın tüm hayatını,  
Kazıklamadığın kalmadı, anlamadan hatanı.  
Ama otomobili alırmaz yapın mı kazanı?  
Oysa kullanmadan oto, taksiciden ögüt almalı.  
Çok tehlikelidir direksiyon, anlamadan kainatı.* ☺

YAPIM İlahi Adalet  
DAĞITIM Karayolları  
PLATFORM Wii

4



# MY HORSE AND ME

## Küçük şımarık kızlar ve atlar

**H**ollywood filmlerinde pek sık görürüz ya; zitriyar Dolar parası olan iş adamı babasının doğum gününde hediye olarak aldığı atla dostluk kuran ve yarışmalara katılıp tüm dünya sosyetesinin ayakta alkışladığı birincilikler kazanan hanım kızcağızlar vardır. Hatta sonra atın ayağı kırılır, acı çekmesin diye vurmak isterler ama kız ağlar; yıkılır; atı alıp çiftliği gider ve her gün bakımını yapıp sevgisinin güçüyle atını iyileştirir. Pek sevgiye değer bir oyun olan Atım ve Ben'i görmez akıma hemen bu kurgu geldi. Oyunu alıp oynamaya başladığında ise küçük ve şımarık zengin kızlarına karşı aslında büyük bir aşk beslediğimi fark ederek, şu nadide şiri kaleme alma ihtiyacı hissettim:

*Canlarımdır onlar benim bilir misiniz?  
Zira geçmez ki uzun geceler susız.  
Zengin kızlar torbaya gelir ah LEVUL'cu,  
Her gün gezerler ayakkabıcı kuyumcu.  
Torbasını taşımazsan küseler sakın unutma,  
SMS yazmazsan başın yanar, hayal kurma,  
Gönlü eğlendirmek için zengin kız arıyorum,  
Haydi yazın canlarım, e-mailimi taryorum.* ☺

YAPIM Kim Bilir?  
DAĞITIM Gerçekten Lazım mı?  
PLATFORM PC

3



# PAWS & CLAWS PET RESORT

## Küçük ve şımarık kızların hayvanları için otel

**K**üçük ve şımarık zengin kızlarının atlardan sonra şimdi de onların ev hayvanları ile ilgili bir oyun var karşımızda. Bu oyunda zavallı hayvancıları en iyi şekilde rahat ettirecek bir otel kurmaya çalışıyorsunuz. Burada küçük şımarık zengin kız arkadaşlarınız tatil, gezmeye, tozuya gittiklerinde mini mini minnoşlarının canı sıkılmaması, tatlı küçük paticıklarının pedikürü bozulmasın diye uğraşıyoruz. İşte, oyundaki tüm amacımız bu. Galaksiler arası bir MMORPG olan bu nadide eser için dayanamayarak bir şiir yazdım ve duygularımı dile getirdim.

Ne olur kücümseme beni sevgili zengin kız,  
Gitmişliğim var, biliyorum Kanyon'u, Şamdanı'.  
Aslında hesaplarım ben de A/B grubu sayılıyorum,  
Çekinme, ürkme, haydi gel birlikte trendy olalım.  
Bak da ders al Paris Hilton'dan güzel bebeğim,  
Eğlendirdiği gönüyle ünlü olmadı mı, garibim?  
Şimdi sorarım sana zengin kız, senin neyin eksik?  
Bırak arama bu kampanyada bir çapan bir gedik.  
Manşetler taşınacaktır haydi, tepme bu canım fırsatı;  
"Sosyete güzeli kalbini yakışıklı LEVEL'cya kaptırdı."  
Benim, parlanla satin alabileceğin en uç donanım,  
Kap beni diğerleri almadan, saadete konalım.  
Sloganımız, "Gönül eğlendirmek için zengin kız arıyorum!",  
Korkma sakın ciğerparem, yalvarsan da bağlanmıyorum. 

YAPIM Pembiş Produksiyon  
DAGITIM Evlere Servis  
PLATFORM DS

-10



## JUMPER: GRIFFIN'S STORY

### Atlayıp ziplamanın dayanılmaz hafifliği

**B**iliyorsunuz, ziplamalar doğada üçer ayrırlar: At, çekirge, tazi gibi hayvanların gerçekleştirdiği doğal atlamalar ve ziplamlar; sırkla atlamak gibi olimpik ziplamlar; bir de Star Wars'ta veya bilumum uzay filminde şahit olduğumuz, yıldızlar arası yolculukları mümkün kılan uzay ziplamları. İşte son derece orijinal bir şekilde, bu üç ziplama çeşidinden farklı olarak doğa üstü bir ziplama yeteneğine (Teleport olma) sahip olan kahramanımız Montgomery'nin hikayesinin anlatıldığı Jumper'da, süper ziplama biçimimizle oraya buraya ziplayarak kötü adamları yenmek ve dünyayı ele geçirmek isteyen şeytansı güçleri engellemek için uğraş veriyoruz. Elbette ki kötü adamlar

bizi yok etmek için pek çok yola başvuruyor; bunların arasında en ilginç ev sahibini arayıp kiraya zam yapması için adama baskı yapmaları oluyor. Böylece kirayı ödeyebilmek için daha çok çalışıp daha çok para kazanmak zorunda kalacak olan kahramanımızın, para mara kazandırmayan kahramanlık işlerini bırakıp bir bankada çalışabilmek için insan kaynakları eklerindeki işleri araştırıp, kendi işne bakmasını sağlamaya çalışıyorlar. Kiranızı ödemek için bankada memur olup kötü adamları rahat mı bırakıcasınız yoksa tek kuruş para kazandırmayan kahramanlığı devam edip efsiz barksız bir zavallı, bir kaybeden, bir ezik olarak idealist yaşamınızın sonunda belediyenin gelip ekmek ve çorba yardımını yapacağı yaşıllığınıza mı hazırlanaçasınız?

Zengin kızları için RPG tadında bir hayat,  
Ben ise ancak mahzende bir yaratık, heyhat.  
Autosave'dir babanın altınları ah güzel Elf'im,  
Ben kendimi kestiririm, sen de level atlarsın, dilerim.  
Yüzükler, kolyeler, bronzolar, cüppeler, hazineler,  
Bunlar değil midir tek RPG'ye ait öğeler?  
Sen güzeller güzel Elf kızı, eli oklu, beli kamalı,  
Ben ise mahzenlerde gezen level 1, lağım sıçanı.  
Durma, kes, eksik olmasın benden kazanacağın deneyim,  
Etimi de ye yaralandığında ki içine gireyim.  
İste hayat böyle, acımasız bir RPG, sevgili zengin kızı,  
Keşke bende de olsayıdı, babanın hesapsız parası. 

YAPIM Oto Süspansiyon Teknolojileri A.Ş.  
DAGITIM Harrison Ford  
PLATFORM PS2

3

# VIDEO OYUNLARININ ALTERNATİF TARİHİ



**B**ır düşünün: Pac-Man, Puck-Man ismiyle piyasaya çıkmıştır; Amiga, eski, hayat veren oyun makinelerinin yeni versiyonlarını üreteceğini açıklıyor; Ursula K. Le Guin'in Tales from Earthsea adlı kitabının oyunu yapılıyor ve World of Warcraft yerine Tales from Earthsea on popüler MMORPG oyunu oluyor.

Bunlar elbette ki gerçek değil. Peki ya olsaydı? Ailenizin dergisi LEVEL, video oyunlarının alternatif tarihini gururla sunar.

**GERÇEK:** 1983 yılında yapımına başlanan, "lazer disk"e kaydedilen ve "full motion video" içeren ilk oyun olan Dragon's Lair'ın yedi disetten oluşması daha popüler olmasına engel olmadı.



**HAYAL:** Paramount Pictures, Dragon's Lair'ın filmini çekmeye karar verdi ve "Aptal ve büyük bulrunlu silahşör" karakterini canlandırması için Gerard Depardieu seçildi. Depardieu bu rol için Owen Wilson başta olmak üzere birçok aktörü geride bıraktı. Owen Wilson ise bu olaydan sonra depresyona girerek intihar etti.

**GERÇEK:** Nolan Bushnell ve Al Alcorn, 1972 yılında, arcade makineleri için Pong adında, masa tenisine benzer bir oyun geliştirdiler. Oyunun ismi, topun çarıldığı sesten yola çıkılarak -o zamanlar "Ping-Pong" ismi patentli olduğundan- "Pong" olarak belirlendi.



**HAYAL:** Bushnell ve Alcorn, oyun için uygun bir isim ararken Ping-Pong isminin patentli olmadığını öğrenip oyunu bu adı vererek Ping-Pong makinelerini yüzlerce Amerikan pub'ına kurulmasına sağladılar. Uluslararası Masa Tenisi Yetkilileri, Ping-Pong isminin kendilerine ait olduğunu iddia ederek dava açtılar ancak dava Bushnell ve Alcorn lehine sonuçlandı. Bunun üstüne yetkililer, uluslararası arenada "Ping-Pong" olarak bilinen masa tenisi oyununun ismini "Tic-Tac" olarak değiştirmek zorunda kaldılar.

**GERÇEK:** 80'li yıllarda oyun sistemleri birbirlerileyi芫 yanıyordu. Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga, Atari ST, CGA ve PC... Ama ses sistemi yetersiz olan ve mikrodevrelerle sahip olan makinelerle savaşamayan PC, yarışta geride kalmıştı.



**HAYAL:** Commodore ve ZX Spectrum sistemlerini tasarlayan mühendisler, yeni bir şirket kurduktan sonra devrim niteliği taşıyan CUBE'u piyasaya sürdüler. 32 bitlik bir sistem olan CUBE, iki ses mikrodevresine ve kaydedilen verilerin büyütüklüğe göre otomatik olarak kapasitesini artırabilen ya da azaltabilen bir sabit diske sahipti. CUBE'un başarısından en çok etkilenen firma Apple oldu; firma, büyük meyeve şirketleri tarafından desteklenmesine karşın iflas etti ve Apple'ın sahibi, şirketin logosunu bir dış macunu şirketine sattı. Ne var ki kaliteli oyulara sahip olan CUBE, çok fazla elektrik harcadığı ve fazla isındığı için piyasada sadece 1.5 yıl tutunabildi.

**GERÇEK:** Namco, 1980 yılında, gelmiş geçmiş en popüler oyunlardan biri olan Pac-Man'ı yayınladı. Oyun için ilk düşünülen isim Puck-Man'dı. Ama şirketin akıllı çalışanları, "P" harfinin "F" harfi ile değiştirilerek oyunun isminin sapırlabileceğini düşündüler ve "Pac-man" isminde karar kıldılar.

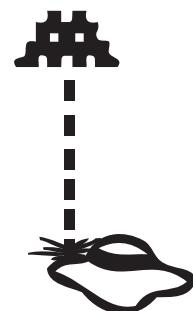
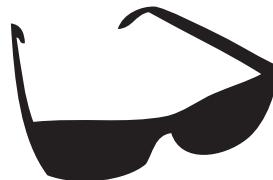


**HAYAL:** Oyun için ilk düşünülen isim olan Puck-Man, serseri gençler hedef alarak değiştirilmemi ve birebir olarak kullanıldı ve Puck-Man, popüler bir oyun haline geldi. Özellikle İslahanelerde ve hapisanelerde çok tutulan bu isim, İngilizce yer alan "Fuck" kelimesinin çarılması ve onun yerine "Puck" kelimesinin kullanılmasına neden oldu. Böylelikle İngilizce argo kültürü, "Puck you", "Puck me", "Puck off" ve "Puck the world" gibi cümlelerle yeniden şekillendi.

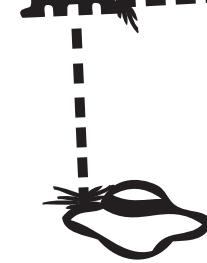
**GERÇEK:** Nintendo, 1981 yılında, ilk başarılı oyunu olan Donkey Kong'u yayınladı. Oyun, Jumpman adlı kahraman, kız arkadaşı Pauline'yi bir gorilin ellerinden kurtarmaya çalışıyordu. Sonradan, Nintendo'nun Amerika şubesinden şubenin ilk ve eski sahibi olan Mario Segali'nin anısına Jumpman'ı yeni bir isim koymuş: Mario.



**HAYAL:** Milliyetçi duygularla hareket eden Japonlar, "Mario" ismini reddederek oyunun kahramanına "Horuku Modonoshi" ismini verdiler. Ancak bu ismi telefon etmek, batıda kılıncağın zordu. Bu yüzden bir değişime daha gidiildi; isim ve soyad harmanlanarak oyunun ismi HOMO olarak değiştirildi. Serinin diğer versiyonlarına da şu isimler verildi: HOMO 64, HOMO Golf, HOMO Party, Super HOMO Galaxy vs.



## DOSYA KONUSU



**GERÇEK:** David Braben ve Ian Bell, 1984 yılında, ilk "vektör 3D" oyun olan Elite'yi piyasaya çıkardı. Gezegenler ve solar sistemler ile dolu olan bu oyun, modern 3D grafik teknolojisinin temellerini attı; teknoloji ilk olarak BBC Micro ve Acorn Electron platformlarında kullanıldı ve NES de dahil olmak üzere birçok platforma uyarlandı.



**HAYAL:** Utangaç ve içine kapanık bir olduından, oyunun elde ettiği başarı ve popülerite, David Braben'ı çıldırttı. Kendisini alkole veren ve sık eve sarhoş olarak giden Braben, bir gün, kız arkadaşı Isabel Carmack'a tecavüz ederek intihar etti. Bu olaydan tam dokuz ay sonra, Doom ve Quake gibi FPS klasiklerinin yaratıcısı olan John Carmack doğdu.

**GERÇEK:** Lucas Arts, Maniac Mansion'da "SCUMM" adında bir programlama dili kullandı ve bu sayede yeni mekanlar, nesneler ve diyaloglar, kaynak kodundan bağımsız bir şekilde oyuna dahil edildi. Daha sonra SCUMM, Lucas Arts'in birçok oyununda kullanıldı. The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Day of the Tentacle gibi...



**HAYAL:** Oyuncuların sosyalleşmelerini sağlamak amacıyla programlanan SCUMM, oyun oynarlarken -çok kısa süreligine ekranda kaldığından- farklı edilmesi imkansız olan resimler aracılığıyla onları uyarıyordu. Sağlık Bakanlığı'nın Teknik Departmanı tarafından geliştirilen bu program, oyun bağımlılarının oturdukları yerde cürlümelere engel olacak ve onların normal birer hayat sürdürmelerini sağlayacaktı. Ancak internet çiktıktan sonra planlar değişti ve işe yaramayacağı öngörülerle program iptal edildi.

**GERÇEK:** Sega bir reklam filmi yayınlar. Bu filmde, sokakta dolaşan bir grup genç, heyecanla Sega Saturn hakkında konuşmaktadır. Tam o sırada, önündeki bulundukları gökdeden aşağıya bir PlayStation atılır ve gençlerin tam yanlarına düşerek büyük bir gürültüyle parçalanır. Tabii ki gençler bu durumun farkına varmazlar çünkü Sega Saturn'ı yeni çıkışım olan bir oyunu tartışmaktadır.



**HAYAL:** Sony, korkunç bir reklam filmiyle Sega'ya karşılık verdi: Kudüs'te, kalabalık ve kızın bir grubu insan, dinsiz bir adamı taşlamak için topoların ancak etrafı taşı ya da kıremet bulunmamaktadır. Çevreyi araştıran bu „sinirli insan grubu“, sonunda Sega Saturn dolu bir araba bulur ve yüz binlerce Dolar değerindeki Sega Saturn'ları adama fırlatarak onu öldürür. Reklamın bitişinde ise bir Sega Saturn fotoğrafı ile kıremet fotoğrafı yan yana yerleştirilir ve „Aradaki 15 farkı bulabilir misiniz?“ diye sorulur.

**GERÇEK:** Yamaha, 90'lı yılların başlarında, YM3812 mikrodevresini kullanan Sound Blaster ses kartlarını piyasaya sürdü. Bu kartlar PC ses kartlarına yeni bir standart getirdiği halde yüksek fiyat yüzünden fazla tutulmadı.



**HAYAL:** Sound Blaster'a rakip olarak Roland MT-32 model kartlar piyasaya sürüldü. Fiyatları birbirlerine yakın olması rağmen Roland'ın kartları, oyun sırasında müziğin değiştirilmesine olanak tanıydı ve kolaya takılıp çıkarıldığından büyük ilgi göründü. Kısa süre içinde her ülkede bir şube açan Roland, popüler şarkıcıların şarkılarını sisteme dahil ederek ünnevin kattı ve dünyanın en çok gelir elde eden ikinci firması oldu. O dönemde dünyanın en çok gelir elde eden firması ise Volkswagen'dı.

**GERÇEK:** 3dfx şirketi, 1996 yılında, 3D grafiklere yeni bir boyut kazandıran Voodoo mikrodevre seti kartları ortaya çıktı. İlk defa Quake 2'de kullanılan bu kart sayesinde, 3D shooter oyunları ve 3D kartlar arasındaki bağ önemini bir hale geldi ve 3D kartlar, piyasadaki hakimiyetlerini güçlendirmeye başladı. Firma, pazarı birkaç yıl boyunca domine ettikten sonra diğer şirketleri küçümsediği için 2000 yılında iflas etti. Firmanın sahibi olduğu coğu patentini de Nvidia şirketi satın aldı.



**HAYAL:** 3dfx'in mühendisleri, diğer şirketlerle yarışabilmek için "Living Flesh" adında yeni bir mikrodevre tasarladılar ve bu devrenin içine insan kadavrasından elde edilen parçaları yerleştirdiler. İki milimetre genişliğindeki parçalar, mikrodevrenin etrafına konulandırıldı. Yapımı kolay olan bu kartlar aynı zamanda çok hızlı olduğundan, 3dfx, kısa süre içinde dünyadaki en büyük ciroya sahip olan beş şirket arasına girdi. Kadavraları sağlayan San Jose Morgu'nun elindeki materyaller tükenmeye başlayınca, 3dfx, Kaliforniya'daki tüm morglarla çalışmaya başladı ve bilim dünyasında "Biyomikroelektronik" adında yeni bir bölüm ortaya çıktı.

Kartin en büyük ve tek dezavantajıydı: Koku. Yıllar geçtikçe talepleri o kadar çok arttı ki 3dfx'in sahibi tüm stokları satarak erken emekliliğe ayrıldı.

**GERÇEK:** Metal Gear Solid'ın büyük başarısı, oyunun yaratıcısı olan Hideo Kojima'yı "dünyanın en önemli 10 insanı"ndan biri yaptı. "Sone'ın baş yaptığı" olarak gösterilen bu oyun, -Final Fantasy VII ile- Sony'nin konsol pazarında liderliği ele geçirmesini sağladı.



**HAYAL:** Oyunun Avrupa pazarına çıkışından altı yıl sonra İngiliz Gizli Polisi 12 kişilik bir çete yakalandı. Çetenin, Hollanda'daki İngiliz Büyükelçiliğine bir terör saldırısı gerçekleştiğinden şüpheleniyordu. İlginç olansa çete üyelerinin birbirlerini "Octopus", "Raven" ve "Psychomantis" gibi garip takma adlar ile çağırıyor olmalarındı. Olayı araştıran polisler, çetenin IRA'nın radikal bir parçası olduğunu ve antrenman / savaş takımlarını öğrenmek için Metal Gear Solid'ın VR görevlerini kullandığını ortaya çıkardılar. İngiliz Gizli Polisi, MGS'nın yeni versiyonunda IRA'yı küfürmeyen bir görevin yer almamasını istedikten sonra sırada Kojima'yla sık görüşüyor. Oyun da bu yüzden sürekli olarak erteleniyor.

**GERÇEK:** Oyun dünyasında devrim yaratan Guitar Hero, Harmonix ile Red Octane' 1 milyar Dolar'dan fazla para kazandırdı. Dünya çapında tam 14 milyon kişi tarafından satın alınan oyun, hala popüleritesini koruyor.



**HAYAL:** Guitar Hero'nun popüleritesi o kadar arttı ki oyunla ilgili olan tüm platformlar için versiyonları hazırlandı. Yapımcılar için en zor platform, cep telefonu idi ancak el boyutunda küçük bir gitar yaratarak bu alanda da başarılı oldular. Onları tek rahatsız eden şey, şarkıların yasal sahiplerinin ve müzik yayıncılarının kendilerinden daha fazla para kazanmaları oldu.

**GERÇEK:** 1998 yılında, Japonya'da piyasaya çıkan Dance Dance Revolution'in amacı, -ayaklarla- doğru oklara zamanında basarak popüler şarkılara uyum sağlamaktı. Dance Dance Revolution'ın orijinal versiyonu için bir platform tasarlandı ancak bu platform tasınamadığından ev kullanımı için daha ucuz ve biraz da kurşulu olan plastik versiyonlar üretildi. Oyun, kilo vermeye yardımcı olması nedeniyle çok popüler oldu; fitness salonlarında yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandı, "kilo verme" programlarının bir parçası haline geldi ve Norveç'te yeni bir spor türü olarak benimsendi.



**HAYAL:** Dance Dance Revolution o denli popüler oldu ki Burger King'in Pazarlama Departmanı, her Burger King restoranına Dance Dance Revolution'ın "dans seti"ni kurmaya karar verdi. Ek olarak, setin üstünde en az 10 dakika dans ettikten sonra viçuttaki yağ sınırını ölüme bilen sistemler kuruldu. Maalesef, bu yüzden hamburger yedikten sonra kusanların ve restoranın uzaklaşanlarının sayısı arttı. Bu sonuç şımanın ile savaşan uluslararası organizasyonları mutlu ederken, Burger King'in sahipleri delirip Pazarlama Sorumlusu'nu ofise kilitleyerek sadece Extra Large Double Whopper Menü ve Çikolatalı Muffin ile beslediler. Çok geçmeden Pazarlama Sorumlusu ofiste ölü bulundu. Bölgede araştırma yapan polisler, bunun bir vahşet

# 8 ÖNEMLİ OYUN

*...ve ters kaderleri*

## 1) SPACE INVADERS

Yapımcılar, bu başarılı arcade oyununu ev bilgisayarlarına uyumlu hale getirmeyi denerlerken beklemektediler bir soruna karşılaştılar: Space Invaders ile yarışan Galaga'nın yaratıcıları, gizlice, büyük oyun pazarlarına sahip olan ülkelerde Space Invaders isminin patentini aldılar. Bu yüzden Space Invaders isminin asıl sahibi olan oyun, sadece Güney Afrika ve birkaç Ada ülkesinde piyasaya çıktı. Oyun, sonunda şartsız bir şeyi başardı: Japon dijital saat firması Casio, oyunun yapımcıları ile 35 yıllık bir kontrat yaptı.

## 2) DOOM

Dünya çapında çok büyük bir başarı elde eden Doom nedeniyle, büyük oyun şirketleri 3D ak션 oyunları geliştirmeye başladı. Doom II tamamlandımdan bir yıl önce, baş tasarımu John Carmack evlendi. Eşi Roberta Williams, resmi olarak tasarım takımının bir parçası olmadığı halde oyunun gelişimine epey katkı sağladı; sürekli olarak oyunun çok fazla şiddet içeriğinden yakınıp duruyordu. Carmack, baskılırlara daha fazla dayanamadı ve domuzlara testere ile kesmeyi dört gözle bekleyen hayranlarını hayal kurulmasına uğrattı; oyunda domuzlar yerine renkli hindiler yer alıyordu ve oyuncu, testere yerine otla kullanarak savaşmaya başladı. Daha da kötüsü, oyuncunun, tüm düşmanları etkisiz hale getirdikten sonra şeytanı "aydınlık taraf'a dahil etmek surunda olmasıydı. Hem de sadece onunla konuşarak...

## 3) SYSTEM SHOCK

Warren Spector, System Shock'un ses getirmesinden sonra oyunun devamını hazırlamak yerine NASA ile anlaştı ve bir uzay istasyonu inşa etti. Bu istasyon, hem bir eğitim kampı, hem de bir "yeniden yaratılış" merkezi olarak hizmet verdi. Ziyaretçiler, SHODAN adındaki bir robotun sesi eşliğinde istasyon gezme şansı elde ettiler. Üstelik, birkaç büyük oyun üreticisi, uzay temali oyunlarının mekan tasarımları için bölgeye ekipler yolladı. Tabii ki kimse SHODAN'ın, tüm bilgisayarların içindeki bilgileri kopyalayan ve belirli yerlere bu bilgileri göndererek casusluğ yapan ufak bir yazılım olduğunu fark edemedi. Sistem, tüm bilgileri Origin firmasının dünyadaki merkezine gönderiyyordu. Origin, StarCraft', Blizzard'ın SpaceCraft oyunundan 14 gün önce piyasaya çıkarınca her şey açığa çıktı ama oyuncuların kafaları o kadar çok karıştı ki çoğu, iki oyunu birden satın aldı.

## 4) MYST

Surrealist bir adada geçen bu oyun, büyük sorularla karşı karşıya kaldı: Julius Verne'nin kitaplarının hak sahipleri, oyunun yaratıcılarını, Gizemli Ada kitabının konusunu ve kitaptaki bazı orijinal fikirleri kullandıkları gerekllesiyle şikayet ettiler. Hak sahipleri davayı kazanınca oyun, geçici olarak pazardan çekildi ama daha sonra, Cyan Worlds'un avukatları süper bir teklif getirdiler: Verne'nin beş kitabıın hakları satın alınıp her yıl bir Myst oyunu hazırlanacaktı. Teklif kabul edildi ve Cyan Worlds, bu işi katarabilemek için işe 200 yeni işçi aldı. İlk iki oyun (Denizler Altında 20,000 Fersah ve İki Yıl Okul Tatili) başarılıydı ama Balonla Beş Hafta tam bir fiyaskoydu. Bu bir adventure oyunu değil; bir spor oyunuydu. Oyuncu, balonu kullanarak dünyanın farklı yerlerinde yer alan 1563 geçmişten geçmeye çalışıyordu.

Üstelik, balon çok yavaş hareket ettiği için sadece bir yarım kürdeki geçitleri geçmek için dahi oyunu birkaç gün boyunca oynamak gerekiyordu.





## SIMCITY

1989 yılında, Will Wright'ın ilk oyunu olan SimCity'nin piyasaya çıkışmasıyla birçok farklı Sim oyunu yayınlandı. Bunun üstüne LEGO, Wright'a beraber çalışmayı teklif etti. Wright bu teklife kadar çok sevindi ki oyun yapımını bırakarak milyonlarca parçadan oluşan devasa, model şehirler inşa etmeye başladı. LEGO için iki yıl boyunca çalıştıkten sonra kendisi için LEGO parçalarından oluşan gerçek bir ev yaptı. Orada dört ay yaşadıktan sonra taşınmalyı çünkü sonbahar gelince ortaya izolasyon sorunu çıktı; plastik şömineyi yakmak imkansızdı.

Yıllar sonra oyun sektörüne dönen Wright, The Sims'i yarattı. The Sims, hem Wright'a, hem de onu mağazalarında satan LEGO'ya büyük paralar kazandırdı. Üstelik, her The Sims paketinde Wright'ın ailesinden birinin LEGO'dan figürü vardı. Oyuncular, Wright Ailesi'ni tamamladıklarında LEGOLand'e bedava giriş hakkı kazanıyorlardı.



## TOMB RAIDER

Ünlü üçlemenin ilk filmi olan Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark, 1981 yılında yayındıktan sonra yapımcıların kafalarında süper bir fikir vardı: ikinci bölümün ana kahramanı, Harrison Ford'un yerine bir kadın olacaktı. Ama George Lucas fikrini değiştirmek üzere hayali kadın arkeologun tüm haklarını LucasArts'a sattı. Bunun üzerine Lucas Arts, "Tomb Raider" adında, hafif erotik görsellerle donatılmış olan bir pinball makinesi üretti. Amaç, yanında büyük puntuolarla "Lara" yazan kızın göğüslerini vurmaktı.



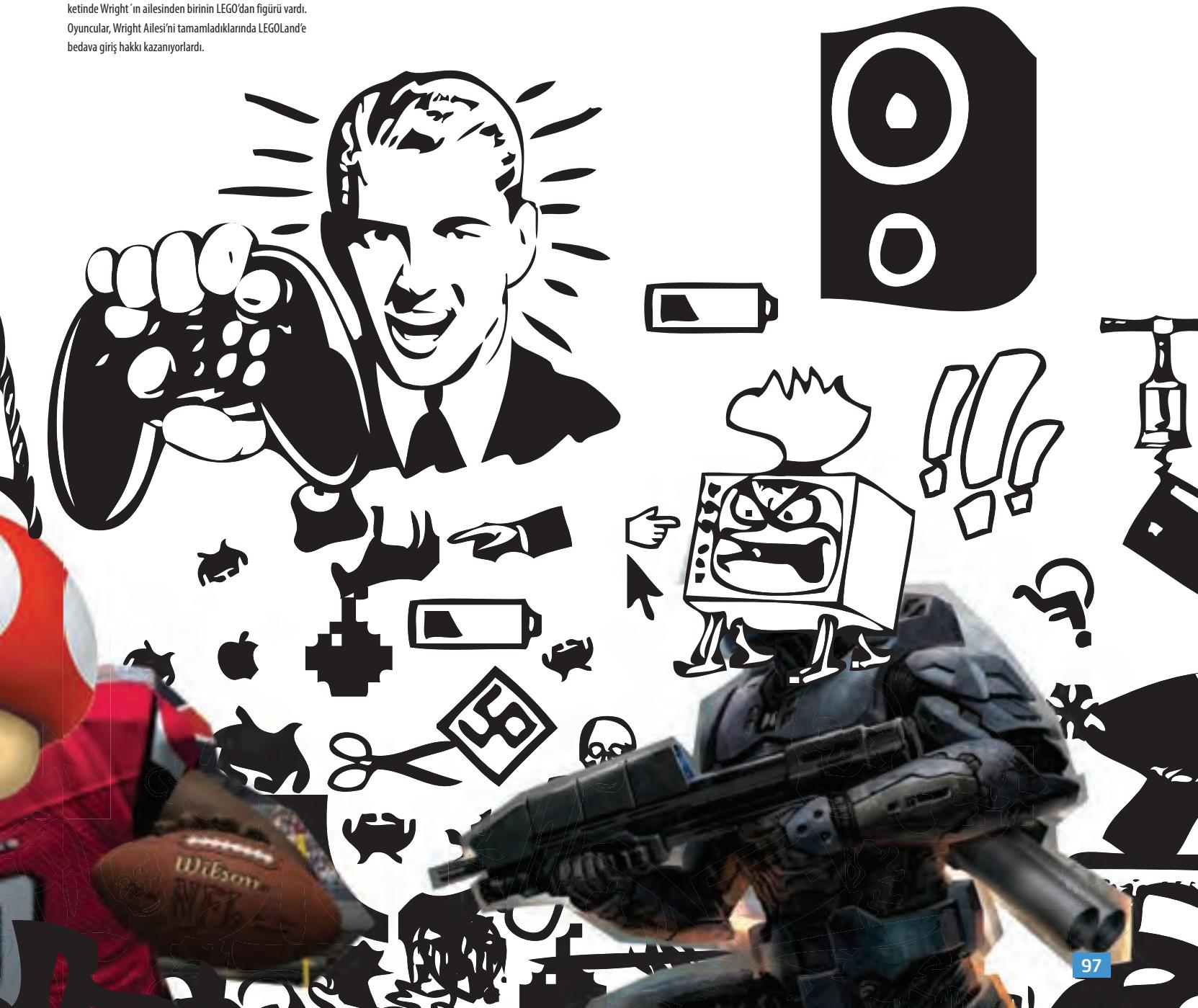
## RESIDENT EVIL

Shinji Mikami'nın yarattığı Resident Evil, kısa süre içinde milyonlar satan bir oyun haline dönüştü. Oyunun teması "zombiler"di ancak Resident Evil, parfüm ticaretini de etkiledi; Davidoff'un sahibi -oyunu çok sevdığı için- 2004 yılında yeni bir parfüm koleksiyonu hazırladı ve parfümler Evil Woman, Evil Man ve Resident Collection gibi isimler verdi. Ama kokuları o kadar iğrençti ki parfümler apar topar piyasadan toplatıldı. Zarar azaltmak içinse Resident Evil 4'e özel bir paket hazırlandı ve parfümler bu pakette satışa sunuldu.



## WORLD OF WARCRAFT

Eşcinsel olduklarını açıklayan oyuncuların sunuculardan atılmalarının ardından Blizzard, adını temize çıkarmak için eşcinsellere, özel bir internet sunucusu vermeye karar verdi. Firma, sunucuya "Pinky Rabbit" adında iki yeni silah ve T6.5 adında özel bir yama ekledi. Merak uyandıran bu özel ekipman nedeniyle -sunucu açılmaz- WoW oyuncularının %20'si oraya geçmeye karar verdi. Bu da oyun dünyasının ne kadar liberal olduğunu bir kez daha kanıtladı.





# ADD-ON'SUZ WOW OLMAZ!

**Her akşamki 20:00 - 24:00 mesaimizi daha da kolaylaştıracak olan add-on'ları sizler için yaziya döktük**



Bir bölümünü uzun zamandır kullandığınızı, hatta onlarsız raid dahı yapmadığınız biliyoruz. Ama olur ya, sizin de gözünüzden kaçmış ayrıntılar bulunabilir. Yazıcı bahsedilen add-on'ların hepsini [www.curse-gaming.com](http://www.curse-gaming.com) adresinden indirebilirsiniz. Add-on'ları bulmamda bana yardımcı olan Heaven-tr ve Reserved guild'lerindeki arkadaşımı çok teşekkür ederim.

**Auctioneer** Sanırım ki para kazanmayı aklına koyp bu add-on'u kurmamış bir oyuncu yoktur. Auctioneer, adeta bir borsa programı gibi çalışır. Açık arttırmaya konulmuş olan tüm eşyaları veri tabanında tutarak, bir eşyayı satacığınız veya satın alacağınız zaman size yol gösterir. Örneğin, elinizde bir kılıç var ve bunu satmak istiyorsunuz. Kılıçın kaç kez satışa konulduğunu, ortalama ne kadar fiyattan alıcı bulduğunu ve kılıçın ortalama değerini bu add-on ile görebiliyorsunuz. Böylelikle kılıcı en mantıklı fiyatta elden çıkartabilirsiniz. Birisi sizin satacağınız eşyanın aynısını fahiş fiyatla satmaya çalışıysa, programın size sağladığı veriler ile bu arkadaşın teklifini rafatlıkla kırabilirsiniz ya da

kılıçın, fiyatının çok altınla satıldığını görürseniz bekleyebilir ve bu kılıç listeden kalkınca kendi kılıçınızı satışa koymayı bilirsiniz. Aynı şekilde, herhangi bir şey satın almadan önce kazık yiyp yemediğinizi kontrol edebilir ya da yükselen fiyatların makul ölçülere düşmesiniz bekleyebilirsiniz. Aynı şekilde, eşyaları düşük fiyattan alıp zamanı gelince gerçek fiyatına satarak da para kazanabilirsiniz. Program aynı zamanda ticaret grafiğini de tutuyor; böyleselike uzun süreçte ne kadar karda ya da zararda olduğunuzu da gözlemleyebilirsiniz.

**Atlasloot Enhanced** Aslında bu programın tek amacı, boss'lar hakkında bilgi alabilmek için "Alt + Tab" yapıp siteler arasında dolaşmanızı önleyip oyundan çıkmadan hangi boss'tan,





BONGOS

hangi item'in, yüzde kaç olasılıkla düşüğünü görebilmenizi sağlamak. Harita eklentisiyle beraber, bir instance içerisindeki hangi boss'un nerede olduğunu da görebilmenizi sağlayan programcık, "Tamamen sizi heveslendirmeye yarar!" desek yeridir. Aynı zamanda bir boss'a daldanın önce, üzerinden ne düşüğünü gösterip önce heveslenmenize, sonra da hayal kırıklığına uğramanızı da sağlar. Yine de yüksek seviyeli eşyalar aklınıza sokarak sizi gaza getirir.

**QuestHelper**> Eğer yeni bir karakter yaratıp onu 70. seviyeye getirmeyi düşünüyorsanız ve bu program elinizin altında yoksa, gerçekten çok yavaş ilerliyorsunuz demektir. Çünkü bu program yapmanız gereken quest'in tam olarak nerede olduğunu haritada size gösterir ve üstelik bir okla o noktaya doğru sizi yönlendirir. Tek yapmanız gereken, -GPS'e sahip bir araba kullanılar gibi- karakterinizi oraya götürüp görevinizi yerine getirmektir. Bu add-on sayesinde quest'leri Internet sitelerinden araştırmamanız gerekmeyecektir. Size yine de kapışmak için iki kişi gerektiren boss'lara gitmeden önce sitelere bakmayı ihmal etmeyin.

**Cartographer**> Son derece yararlı olan bu add-on, size tüm haritayı açık olarak verir. Bu haritaya savaş BG'leri de dahildir. Üstelik herbalist veya miner'sanız size tüm maden ve bitkilerin bulunduğu yerleri gösterir. Ayrıca karakter geliştirirken, hangi bölgede geliştiğinizin daha uygun olacağının cevabını da size otomatik olarak verir. Bölgedeki zindanlar hakkında bilgilendirir ve son olarak o bölgede bir guild arkadaşınız varsa yerini gösterir.

**Mobmap**> Tipki cartographer gibi çalışır ama yalnızca haritadaki eşyalar, madenler ve bitkilerin yeri hakkında bilgi verir. Oldukça geniş bir veri tabanına sahiptir.

**Titan Panel**> İşte bir WoW oyuncusunun "olmazsa olmaz". Titan Panel, sizi ekranın alt ve üstündeki iki çubuktan detaylıca bilgilendirir. Çantalarınızın doluluk oranını, cepheane durumunu, saatınızı, koordinatlarınızı, honor durumunuza, ne kadar süre sonra level atlayacağınızı, ortalama XP kazanma durumunuza, mananızı ve HP'nizin yenilenme hızını, üzerindeki eşyaların yüzde kaç zarar gördüğünü devamlı olarak günceller. Bu program ile "tek tuşla" çantalarınızı açabilirsiniz. İncegröße yer kaplamayan bu iki çubuk sizin "hayat kurtarıçınız"dır. Eğer hala kurmadıysanız mutlaka indirin ve kurun.

**KLH ThreatMeter**> Eğer bu add-on kurulu olmadan bir zindana giriyorsanız, profesyonel oyunculuğundan şüphe ederim. Bu basit add-on, hangi oyuncunun mob üzerinde ne kadar tehdit yarattığını gösterir. Böylelikle dengeli bir şekilde savaşarak, yaratıkların her zaman "savasçı" üzerinde kalmasını sağlarsınız. Hele hele, tek kişinin hatasıyla tüm grubun çökebileceği büyük boss savaşlarında kullanılması düşünülemez bile. Büyük savaşlar öncesi tek yaratığa kilitlenebilen bu programcık hayat kurtarır.

**Deadly Boss Mods**> Eğer büyük bir guild'seniz bu add-on olmadan kesinlikle yola çıkmayın. Büyük boss'lara ulaşmaya çalışırken girdiğiniz zindanlarda sizi yazılı ve renkli olarak uyarır. Boss'ların modları hakkında bilgi vererek savaş stratejinizi düzenlemenize yardımcı olur. Özellikle raid'i yöneten oyuncu veya oyunculara farklı olanaklar tanır. Bu program kurulu



AUCTIONEER



MOBMAP



ATLASLOOT ENHANCED

olmadan büyük boss'lari kesmeye düşünmeyin bile.

**Bongos**> Bongos, alıştığınız World of Warcraft arayüzüne tamamen değiştirir. Arabirim üzerindeki çubukları kaldırır ve size isteğinize göre yerlestirebileceğiniz bir sürü çubuk verir. Tamamen kendinize özgü bir arayüz geliştirmenize olanak sağlayan bu add-on'un en güzel kısmı, çubukların büyülüklemini ayarlamana izin vererek, kendinize daha çok görülebilir bir oyun alanı açabilmenize izin vermesi. İşinize yaramayacak olan tüm görselliği ortadan kaldırır kendinize göre bir işleyiş yaratarak hem oyununuzu hızlandırır, hem de oyunun görsel zenginliğinin keyfini sürebilirsiniz. 



# BAĞIMSIZ



## Ricochet Infinity

*Benzerlerini gördünüz ama böylesini görmediniz!*



İlginç olan şu ki yanı başımda Xbox 360'ım, -God of War: Chains of Olympus UMD'siyle birlikte işi işi parıldayan- PSP'm dururken ben hala Ricochet Infinity oynuyorum. (Elif de benzer bir tutum, her türlü konsolu barındıran LEVEL ofisinde, bilgisayarında Diner Dash adındaki flash oyununun penguenli versiyonunu çığırınca oynayarak göstermişti.) Anlatmak istediğim çok net: Bir oyunun eğlenceli veya bağımlılık yapıcı olması için illa ki milyonlarca dolar para harcanarak hazırlanmış olması gerekmeyi. Bunu öğrendiğinize göre şimdi diler seniz Ricochet Infinity'yi neden oynamanız gerektiğine bir bakalım.

Toplamda üç saniyede oyuna adapte olmanızı sağlayan en önemli özellik Ricochet Infinity'nin çok basit bir oyun formülünü kulanıyor olması: El ve göz koordinasyonunuzu tetikleyerek beyin hücreleriniz tek bir noktaya odaklanıyor ve şuursuzca, taşları kuran bir topu düşürmemeye çalışıyorsunuz; hepsi bu. Geçen aylarda, "Arkan Ball" adındaki oyunda da bu formülle karşılaşmıştık fakat Ricochet Infinity'de her şey daha detaylı. Mesela, sağa

veya sola götürürebildiğimiz "top sektirme platformu" muz, sağ mouse tuşıyla topu geri çırırma gibi bir özelliğe sahip. Oyunun genelinde işleri kolaylaştırmak için, inisiyatifiniz doğrultusunda kullanabildiğiniz bu özelliği bazı bölümlerde, kullanmaya mecbur kalırsınız. Ve Ricochet Infinity'yi zevkli kılan en önemli özelliğe geliyoruz: Oyunda yer alan power-up'lar o kadar fazla ve oyunun gidişatını o kadar çok etkiliyor ki oyundan bir saniyeliğine bile sıkılmıyorsunuz.

Yüzlerce bölümden oluşan Ricochet Infinity, oyun boyunca gerçekleştirdiğiniz birçok başarılı hareketi (Art arda sekiz bölüm boyunca topu hiç kaybetmemek, belirli sayıdaki taşları kırmak gibi.) ödüllendiriyor. İşinizden, gücünden bir süreliğine ayrılmak ve kafa patlatmadan eğlenmek için bu oyundan iyisini bulamazsınız; son sözüm budur. ☺

YAPIM Reflexive  
WEB [www.ricochetinfinity.com](http://www.ricochetinfinity.com)  
FİYAT 6.99 Dolar

8.2

## Cradle of Persia

*Elmalarla dinamitler birleşiyor, büyülü asalar balıkları kovalıyor...*

Renkli taşları yan yana getirerek ortadan kaybolmalarını izlemenin zevki tartışılmaz. Bu zevkin ne denli büyük olduğunu Tetris gibi bir oyunun yakaladığı başından anlayabiliyoruz. Ancak insanoğlunun bundan neden bu kadar çok zevk aldığıni çözemiyyorum. Neyse biz konumuz oloan Cradle of Persia'ya dönelim. Bana, "Bu oyunu daha fazla oynamak istiyorsan 20 Dolar'ı gözden çıkarırsın koçum!" denildiğinde yüzümdeki ifadeyi görmeliydiniz. Ancak her şeye rağmen ben de bu kervanın bir üyesi olmuşum ve taşları yan yana dizmeye devam etmeliydim; para hesabı yapmadan, hiç sıkılmadan, mola vermeden...

Puzzle Quest'i oynadığınızı düşünerek bir benzetme yapmak istiyorum. Cradle of Persia'da aynı Puzzle Quest'te olduğu gibi aynı tipteki üç adet taşı yan yana getirmeye çalışıyor ve yok olan taşların yerini başka taşların almasını sağlıyorsunuz. Yalnız burada bir fark var; Cradle of Persia'da taşları hareket ettirmiyor, onun yerine bir şekilde yan yana gelmiş taşlara bir yol çizerek onları yok etmeye çalışıyorsunuz. Diyelim ki bir kare oluşturacak şekilde dizilmiş dört tane

taşınız var ve bu taşların hepsinin üstünde de birer dinamit şekli var. Sağ üst köşeden başlayıp sol üst köşeye kadar giden bir yol çizdiğimizde bu taşlar yok oluyor ve yerlerini diğer taşlar dolduruyor. Peki haybeye mi patlatıyorsunuz bu taşları? Sevgili Awem Studio, oyunda bir amacınız olsun diye size bir de "şehir kurma" görevi vermiş bulunuyor. Oyunda paraları, balıkları, odunları vb. maddeyi yok ederek kaynak topluyor ve yavaş yavaş şehrinizi oluşturuyorsunuz. Bu şehir de daha sonra size çeşitli power-up'lar sağlıyor ve sıkıştığınız zaman bu power-up'ları kullanarak oyunda daha rahat ilerliyorsunuz. Bir yandan zamana karşı yarışığınız, bir yandan da fazla kaynak diye kendinizi paralamak durumunda kaldığınız, son derece eğlenceli bir oyuncu Cradle of Persia. (Hatta bu oyuncunun bir de Cradle of Rome adında İtalyan bir kardeşi var.) Bu oyuna bilgisayarınızda bir yer açın; benden söylemesi... ☺

YAPIM Awem Studio  
WEB [www.awem.com](http://www.awem.com)  
FİYAT 19.95 Dolar

8



# BEDAVA

## Alien Arena 2008

"Team Fortress 2'ye, UT3'e verecek param yok" diyenlere...



**B**u sayfalarda genellikle, sadece online oyunlara yer vermekten kaçınıyorum ama böylesine iyi ve bedava oyunlara rastlayınca da görmemezlikten gelemiyorum. id Software'in yayılmıştı CRX Engine kaynak kodunu kullanan, 46 haritada beş farklı karakter sınıfını kullanarak oyuncuların birbirlerini havaya uçurduğu Alien Arena, geçen ayki LEVEL DVD'sinde yer alan Warsow'un biraz daha gelişmiş bir versiyonu. Oyun; Deathmatch, Capture the Flag, Assault gibi bildiğimiz modların yanında Cattle Prod gibi, "İneği en çok besleyen oyunu kazanır" şeklinde, Alien Arena'ya özel, garip bir mod da içeriyor. Oy-

nanış sisteminde bir TF2 veya UT3 hassasiyetini bulamıyorsunuz fakat yine de bedava bir oynaya göre oyunun kalitesi epey iyi. Warsow'daki "duvarlarda sekme" özelliğiyle gelen hızlı oynanışın yerini burada, oyunculara verilen kanca alıyor ve oyuncular platformlara kancalarını atarak daha hızlı hareket edip düşman ateşinden daha hızlı kaçabiliyorlar. Eğer internet bağlantınız varsa Alien Arena'nın başında saatlerini harcamayı göze alın. ☺

TÜR FPS  
YAPIM COR Entertainment  
WEB [red.planetarena.org](http://red.planetarena.org)

9

## Air Shark 2

*Shoot'Em Up'lar eskimimedi, eskimeyecek!*

**G**enelde olaylar şöyle gelişiyor: Ekstra için yazılacak oyunları buluyorum, oynuyorum ve hangilerinin yazılması gereğine neredeyse bir ay öncesinden karar veriyorum. Bu satırları yazma sırası geldiğinde ise oyunları hatırlamak için bir kez daha oynuyorum ve zaman geçiyor, yazı olduğu gibi kalyor ve şuursuzca oyunun başında tüm zamanımı harciyorum. Üstelik, denemem gereken oyular arasında son derece eğlenceli bir Shoot'Em Up varsa o zaman işleri geçiktirmem kaçınılmaz oluyor. Geçen ay birincisi LEVEL DVD'sinde verdığımız, yılların oyunu Tyrian kadar eğlenceli olan (Tamam, abartıyorum.) Air Shark 2, farklı özelliklere sahip olan helikopterlerden birini seçip önüne geleni patlatlığınız ve kesinlikle kafanızı yoracak hiçbir şey sunmayan bir aksiyon oyunu. Bazı sinir bozucu Shoot'Em



Up'ların aksine aracınız kısa sürede patlamıyor ve sunulan tamir power-up'ları sayesinde uzun süre hayatı kalabiliyorsunuz. Farklı füze ve makineli tüfek seçenekleri, ortalığı darmadağın eden bombalar ile ortaklısı yakıp yıkmak istiyorsanız, Air Shark 2'yi sakın kaçırmayın. ☺

TÜR Shoot'Em Up  
YAPIM Divo Games  
WEB [www.freegamepick.com](http://www.freegamepick.com)

9,1

## Azteca

*"Gözlerimi kapattığında renkli toplar üstüme üstüme geliyor doktor bey!"*

**B**edava bölümünü yazma amacıyla bedava oyunları siz tanıtmak ve gereksiz oyunlara, gereksiz miktarda para harcamanızı engellemek. Yani Zuma Deluxe, PopCap Games tarafından halen parayla satılıyorsa ve bu oyuna alternatif olabilecek bedava bir oyun piyasaya çıkmışsa, bu bedava yapımı ben yer veririm arkadaş! Size uzun uzadıya Azteca'da neler döndüğünü anlatacak da değilim. Şu ana kadar öyle ya da böyle Zuma'yı zaten oynamış olmalısınız. Zuma'nın oynanışını aynen alın ve buna para ile satın alınabilen power-up'ları ekleyin. Ne oldu? Evet, Zuma'dan daha eğlenceli ve hareketli bir oyun ortaya çıktı. Oyunu bitirmeniz için asırlarca uğraşmanız gerekeceğini de hatırlattıktan sonra siz Azteca ile baş başa bırakıyorum. ☺

TÜR Puzzle  
YAPIM GameTop  
WEB [www.gametop.com](http://www.gametop.com)

7,9



## Tatris 2008

*Biri bana, bu oyunu neden kızların daha iyi oynadığını açılayabilir mi?*



İşte, oyun tanıtımı yapmayı dilediği mi yazabilmek için büyük bir fırsat. (Oturup size Tetris'in nasıl bir oyun olduğunu anlatacağımı düşünmüyorsunuz herhalde...) Size öncelikle Tetris adımı verdigimiz, yaklaşık bir asırdır her türlü dijital ortamda karşımıza çıkmış olan bu oyunu sayın Elif Akça'nın ne denli iyi oynadığını anlatmak istiyorum. Fırat'ın evinde toplantıımız günlerin birinde Elif, PS2'ye bir adet Tetris oyunu iliştirerek beni karşısına davet etti. Sonuçta bir konsol ustasıydım ve Elif'i rakip olarak

görmüyordum. Derken beni üç hamlede yendi, sevgili Elif Akça. Ardından bir kez daha yendi. Ve bir kez daha... Ne yapacağımı bilemez bir şekilde, ağlayarak içeri koştum. En yakındaki Capri-Sun'ı fondip yaparak kendime geldim ve Fırat'ın evini terk ettim. Yıllar sonra, 2008 yılında, YouTube'da bir video buldum. Bu video'da, hasta ruhlu Uzak Doğu'lu bir arkadaşımız Tetris'i, blokları görmeden oynuyordu. Hayır, kör olan o degildi; ekranda Tetris blokları gözükmüyordu ama dostumuz oyunu -hiç istifini bozmadan- oynayabiliyordu. Elif'ı hemen bu video'yu yolladım ve "Haha, işte bu oyunu senden daha iyi oynayanlar da var!" dedim. "E, bu zaten benim..." demez mi; hemen Fiji Adaları'na taşındım. ☺

TÜR Puzzle  
YAPIM Free Game Pick  
WEB [www.freegamepick.com](http://www.freegamepick.com)

7,1

# Oyunculara Özel Notebook'lar

Bir zamanlar, performans konusunda burnundan kıl almadılar masaüstü PC'ler yavaş yavaş popülerliğini yitirmeye başladı; günümüzde PC kullanıcılarının büyük bir çoğunluğu notebook sistemleri tercih ediyorlar. Bundan birkaç yıl öncesine kadar sadece ofis ve multimedya uygulamaları için tercih edilen notebook bilgisayarlar artık oyun için de kullanılıyor. Çeşitli nedenlerle düşük konfigürasyona sahip olan notebook bilgisayarlar, teknik problemlerini birer - ikişer çözümkçe "sistem canavarı" olan oyunları bile çalıştırabilir hale geldi. Şimdi gelin, hep birlikte piyasada bulabileceğimiz yüksek konfigürasyonlu notebook sistemlere bir göz atalım.



## TOSHIBA SATELLITE X200 22E

**T**urumuz, Toshiba'nın henüz geçtiğimiz aylarda piyasaya sürüdüğü ancak şu an itibarıyle ülkemizde satışı olmayan X200 22E modeliyle başlıyoruz. Oldukça güçlü teknik özelliklere sahip olan bu model, sizi hiçbir oyunda yarı yolda bırakmamayı vaat ediyor.

2.2 Ghz'lık Intel Core 2 Duo işlemci sahip olan X200'ün bellek miktarı 3 GB. Sistemin sabit disk kapasitesi 250 GB, üzerinde bulunan ekran kartı ise nVidia GeForce 8700M GT, 512 MB. Sistemin fiyatı -güçlü bileşenlere sahip olmasına rağmen- çok yüksek değil. Oyun performansı konusunda bir hayli iddialı olan bu sistem, geniş multimedya seçenekleriyle de dikkat çekiyor.

Oyun dışında, tam bir multimedya canavarı olan sistem, Media Center uyumlu uzaktan kumandası ile film izlerken ya da müzik dinlerken diğer notebook'lardan daha rahat bir kullanım sunuyor. Oldukça işlevsel olan bu kumanda, multimedya uygulamalarının yanı sıra sunumlar için de kullanışlı bir cihaz.

**Bilgi için:** [www.toshiba.com](http://www.toshiba.com)

### GENEL ÖZELLİKLER

17" Ekran	1.3 MP Webcam	NVIDIA GeForce 8700M GT 512 MB VRAM	3.2 kg Ağırlık
Intel Core 2 Duo T7500 2.2 GHz	Vista Uyumlu Uzaktan Kumanda	250 GB HD SATA	Fiyat: 2600 Dolar
2.048 MB + 1.024 MB (4.096 MB'a yükseltilebilir.)	Bluetooth V2.0 + EDR	WLAN 802.11 a/g/Pre-n	Windows Vista Home Premium Edition



## DATRON AERO MS1719

**S**ırada daha ekonomik bir notebook'umuz var. Datron'un bu modeli, fiyat / performans bakımında gayet başarılı. Gri - siyah tonlara sahip, sık bir tasarımlı olan Aero MS1719'nın klavyesi numerik tuş takımına sahip. Glare teknolojisi ile üretilmiş olan ekran sayesinde Aero, capcanlı renkler sunuyor. Cihazın üzerinde bulunan iki adet hoparlörden Dolby Digital çıkış alabiliyorsunuz. Üرن, sahip olduğu DVD R/RW ile çift katmanlı medya yazabiliyor. Ancak, Aero MS1719'un dikkatimizi en çok çeken özelliği ise sahip olduğu 512 MB'lık nVidia GeForce 8600M GS.

Bilgi için: [www.datron.com.tr](http://www.datron.com.tr)

### GENEL ÖZELLİKLER

17" Ekran
Intel Core 2 Duo T7700 2.4 Ghz
4096 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GS 512 MB
250 GB HD SATA
DVD + R/RW Optik Sürücü
WLAN 802.11 a/g/Pre-n
1.3 MP Webcam
3.6 kg Ağırlık
Fiyat: 1899 Dolar

### GENEL ÖZELLİKLER

15.4" Ekran
Intel Core 2 Duo T8300 2.4 Ghz
4096 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GT 512 MB
300 GB HD SATA
BD-R/D RW Optik Sürücü
1.3 MP Webcam
2.9 kg Ağırlık
Fiyat: 1700 Euro
Windows Vista Home Premium Edition

## SONY VAIO FZ31Z

**S**ony Vaio, sahip olduğu özellikleri ve tarzi ile sıra dışı bir notebook markasıdır. Sony, bundan birkaç ay önce 45 nm'lik işlemci teknolojisi ile üretilenlerden beş yeni Vaio'yı piyasaya sürecekini açıklamıştı. Bu beş yeni modelden biri olan Vaio FZ31Z hepimizin ağızının suyunu akitacak bileşenlerle geliyor. Cihazın en önemli özelliği, sahip olduğu Blu-ray sürücüsü. (HD-DVD'nin tarihi karişığı bugünlerde yapılabilecek en mantıklı seçim, Blu-ray sürücülü bir sistem edinmek.) Oldukça sık bir tasarıma sahip cihazın oyun performansı da epey yüksek.

Bilgi için: [vaio.sony.com.tr](http://vaio.sony.com.tr)



## ACER AS5920G 602G25MN

**I**şte yine fiyat / performans oranı ile öne çıkan bir model. Tüm multimedya, ofis ve oyun uygulamalarınız için ideal bileşenlere sahip olan Acer'in bu tuhaf isimli modeli, rakiplerinden nispeten daha ucuz olan fiyatıyla dikkat çekiyor. WXGA High-brightness teknolojisine sahip ekranı sayesinde oldukça temiz görüntüler sunan bu sistem, oyun tutkunlarının her ihtiyacı karşılayabilecek şekilde tasarlanmıştır.

Bilgi için: [www.acer.com.tr](http://www.acer.com.tr)

### GENEL ÖZELLİKLER

15.4" Ekran
Intel Core 2 Duo T7500 2.2 Ghz
2.048 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GT 256 MB
250 GB HD SATA
1.3 MP Webcam
DVD + RW Optik Sürücü
3 kg Ağırlık
Fiyat: 1600 Dolar
Windows Vista Home Premium Edition

### GENEL ÖZELLİKLER

17" Ekran
Intel Core 2 Duo Extreme X9000 2.86hz
2048 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8800M GTX 1 GB
200 GB HD SATA
DVD + RW Optik Sürücü
3 kg Ağırlık
Fiyat: 3999 Dolar

## DELL XPS 1730

**O**ynayacağınız oyunlardan azami keyfi alabilemek için geniş ekranlı bir notebook istiyorsanız bu model beklenilerinizi karşılayabilir. Geniş ekranlı bazı notebook modellerinde olduğu gibi "siyah çizgi" probleminin bulunmadığı Dell XPS 1730, 16:9 oranında Full HD uyumlu olan, 17 inçlik bir ekranı sahip. Henüz piyasaya çıkmamış olan Dell XPS 1730 hakkında şu an için sınırlı bilgiye sahibiz. Ama kesin olarak bildiğimiz bir şey şu: Cihaz piyasaya çıktığı anda, teknik özellikleriyle oyuncuların göz bebeği olacak.

Bilgi için: [www.dell.com](http://www.dell.com)





## MONSTER T725M571RU8801

**H**em sahip olduğu bileşenleri, hem de bu bileşenlere rağmen ucuz olan fiyatıyla dikkat çeken Monster marka notebook'a geldi sırı. Öncelikli amacı eğlenmek olan kullanıcıların rahatlıkla tercih edebileceği bu model, parmak izi okuyucusu, dahili kamera, dahili mikrofon, 7.1 kart okuyucusu gibi yan bileşenlere sahip. İşlemci gücü ve sabit disk büyütüğü, diğer iddialı notebook'lara göre nispeten zayıf kalsa da ürünün sahip olduğu ekran kartı (NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB), oyun performansı hakkındaki şüphelerinizi ortadan kaldıracaktır.

**Bilgi için:** [www.ereyon.com.tr/monster](http://www.ereyon.com.tr/monster)

### GENEL ÖZELLİKLER

17.1" Ekran
Intel Core 2 Duo T7250 2.0 Ghz
2.048 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB
120 GB HD SATA
1.3 MP Webcam
DVD + RW Optik Sürücü
3.95 kg Ağırlık
Fiyat: 3500 YTL

### GENEL SİSTEM BİLEŞENLERİ

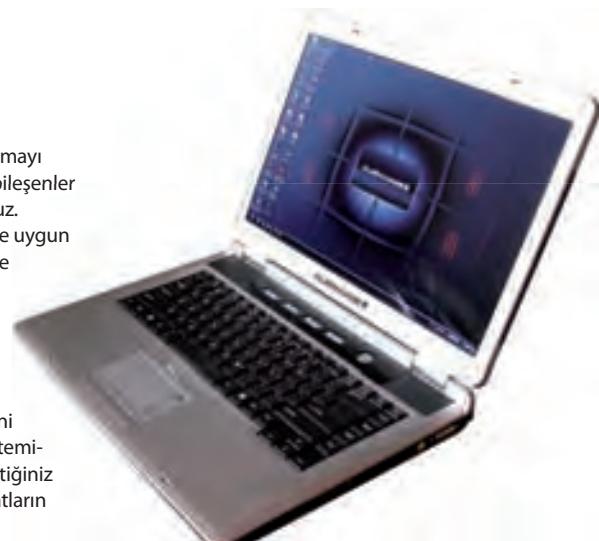
Intel Core 2 Duo İşlemciler
Intel Core 2 Extreme İşlemciler
Intel GM965 Çip Seti
4 GB Dual Channel (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8600M GT 256 MB
NVIDIA GeForce 8700M GT 512 MB
NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB
320 GB HD SATA
200 GB HD SATA
7.1 / 5.1 8 Kanallı HD Audio ve Çift Hoparlör
Windows Vista Home Premium
Windows Vista Ultimate

## ALIENWARE NOTEBOOK'LARI

**A**lienware başlığı altında ayrı bir konumlandırma yapmayı uygun gördük çünkü Alienware sistemlerini belirli bileşenler arasında tercihler yaparak, kendiniz oluşturabiliyorsunuz. [www.alienware.com](http://www.alienware.com) adresinden kendinize ve bütçenize uygun olan seçenekleri işaretleyerek, size özel bir notebook elde edebiliyorsunuz. Sitedeki bileşenlerin tümü birbirleriyle uyumlu olacak şekilde yapılandırılmış; bu yüzden seçtiğiniz bileşenlerin uyumsuz olması gibi bir ihtimal bulunmuyor.

Tablodaki temel bileşenler arasına yüksek kalitedeki ekranları ve ihtiyaç duyabileceğiniz diğer çevre birimlerini eklediğiniz zaman tamamen size özel olan Alienware sisteminiz tamamlanmış oluyor. Sistemin fiyatı ise elbette ki seçtiğiniz konfigürasyonun özelliklerine göre değişiyor. Ancak, fiyatların biraz yüksek olduğunu da belirtelim.

**Bilgi için:** [www.alienware.com](http://www.alienware.com)



## ROCK XTREME 770 - X9000



**T**ürkiye'de kolay kolay rastlayamayacağınız bir sistem var sırada. Rock Xtreme sistemleri, -Alienware sistemleri gibi- sadece oyunculara yönelik hazırlanmış olan bileşenlerden oluşuyor. Ülkemizde henüz resmi distribütörü bulunmayan bu sistemleri, [www.rockdirect.com](http://www.rockdirect.com) adresinde inceleyebilirsiniz. Bizim dosyamıza konuk ettiğimiz model ise -kesinlikle- hiçbir oyunu çalıştırılmakta zorlanmayan X9000. Eksiksiz bir oyun bilgisayarının gerektirdiği tüm özelliklere sahip olan X9000; kullanıcıları TV kartı, webcam gibi multimedya araçlarından da mahrum bırakmıyor. Kısacası, Rock Xtreme, high end kavramının gerçek karşılığı ve dosyamızın en iddialı konuğu. ☺

**Bilgi için:** [www.rockdirect.com](http://www.rockdirect.com)

### NOTEBOOK'LARDA OYUN OYNAMAK...

İstediğiniz yerde, kolaylıkla LAN kurup arkadaşlarınızla oyun oynamanın heyecanını-mericanın sınırlaması olmaksızın- yaşamın çok zevkli olduğu bir gerçek. Her ne kadar size sunduğumuz notebook'lar oyun oynamak için birebir olsa da notebook'larda oyun oynamanın birtakım dezavantajları da bulunuyor. Yüksek konfigürasyonlu notebook'ların yetersiz pil süreleri ve bazı sistemlerde bulunan ısnıma problemleri bu dezavantajlardan bazları. Bize söylemesi...

### GENEL ÖZELLİKLER

Ekran boyutu isteğe göre sipariş edilebiliyor.
Intel Core 2 Extreme X9000 (2x2.8 Ghz)
4096 MB DDR2 (667 Mhz)
NVIDIA GeForce 8800M GTX 512 MB
Sabit disk büyütüğü isteğe bağlı olarak değişebiliyor.
1.3 MP Webcam
3 kg Ağırlık (Ortalama)
Fiyat: 2199 Euro
Windows Vista Home Premium



# Point of View NVIDIA GeForce 9 9600 GT 512 MB

## Orta sınıfın yeni hakimi

Bu ayki konuğumuz nVidia'nın en son GPU'su, G94'ü kullanan Point of View 9600 GT 512 MB ekran kartı. "Orta sınıf"a yeni bir soluk getiren bu kartı DirectX'inden, shader model'ine kadar enine boyuna inceleyeceğiz.

nVidia'nın 9 Serisi'ne ait ilk kart olma unvanını taşıyan 9600 GT, fiyat / performans oranlamasında tüm modellere fark atan 8800 GT'yi tahtından indirebilecek mi, az sonra göreceğiz. Ama önce, ATI - nVidia savaşındaki son duruma bir göz atalım; hatırlayacak olursanız en son nVidia'nın 8800 GT'yi piyasaya çıkmasından sonra, ATI bu atağa 38XX serisi ile cevap vermiş ve satışlarını toparlamıştı. Buna misilleme yapan nVidia ise üç adet 8600 GT'yi piyasaya çıkardı ama bu kartların performansı vasatlıkta öteye gidemedi. Durumu düzeltmesi gerektini düşünen nVidia, 8800 GS'yi piyasaya sürdü ama bu kart, 150 Euro'luk fiyat etiketi ile aynı sınıftaki kartları fiyat / performans oranlamasında alt edemiyordu. 880 GT, sadece 3850'ye karşı geçici bir silahlı. nVidia'nın asıl oynayacağı "kart" laboratuvarlarda zincirlerinin koparılmasını bekleyen 9600 GT'ydı. Bakalım, sonuç nedir?

Sadece teknik özelliklerine baktığınız

zaman, kartın olağanüstü özelliklere sahip olmadığını görebiliyoruz. Ama nVidia'ya göre karttan 8800 GT fiyatına, 8800 GT'den daha iyi bir performans alabilmek mümkün. 512 MB nVidia 9600 GT, 8800 GT 256 MB ve 8800 GS 384 MB arasında (ATI 3850'nin bulunduğu noktada.) bir konumda yer alıyor. 3850 de dahil olmak üzere tüm bu kartlar, giriş seviyesi DirectX 10 kartları olarak ko-nunlanıyor zira bu kartlarla DX10 oyunları oynamaya kalkarsanız ana karakter yerine bir çöp adamla karşılaşabilirsiniz. Biz de orta sınıfta, hangi kartın en iyi olduğuna karar vermek için elimize bir Point of View 9600 GT 512 MB aldık.

Testlere başlamadan önce kartın teknik özelliklerine kısaca bir göz atalım: 65 nm teknolojisi kullanılarak üretilen kartın üzerinde 505 milyon transistor bulunuyor. Varsayılan olarak 650 Mhz'de çalışan çekirdek frekansının yanında, kartın stream işlemcileri 1625 Mhz'de çalışıyor. Kartın sunduğu diğer video ve HD ile ilgili özelliklere de感恩mıyoruz zira bu alanlarda kart, önemli bir yenilik sunmuyor.

Testlere Crysis ile başladık ve kart daha ilk teste kendini ortaya koyarak rakibi 3850'yi geçti. Hatta, zincirlerini kopar-



- ➊ Orta sınıf kartlar arasındaki en iyi performans
- ➋ HD 3870'e oranla daha iyi / eşit performans
- ➌ Yüksek overclock potansiyeli
- ➍ Uygun fiyatı
- ➎ Gürlülü soğutucusu

sayık HD 3870'i parçalayacaktı neredeyse. World in Conflict'te ise 3850'yi "3D ezmesi" yapan kart, 3870'ı de ayaklarının altına aldı. Biraz daha ileri gitseydi 8800 GT de sizlere ömrü olacaktı. Company of Heroes: Opposing Fronts'ta da bizi şaşırtmaya devam eden kart, 160 Euro'ya satılan bir kartın 1680x1050 çözünürlükte, en üst değerlerde ortalama 24 fps yapabileceğini kanıtladı. Unreal Tournament 3'e geldiğimizde 9600 GT, testteki kartlar arasında sadece 8800 GT'nin gerisinde kalarak bir kez daha iyi bir performans ortaya koydu.

Kısaçısı, kartlarındaki ilk düşüncülerimiz testlerden sonra tamamıyla değişti. 160 Euro ödeyerek orta sınıfın en iyi kartına sahip olmak artık nVidia sayesinde mümkün. Dahaşı kart, bazı testlerde HD 3870 512 MB' ile geçmemeyi başardı. Eğer 185 Euro'ya 8800 GT alınabildiği gerektiğini bir kenara koyarsak, geriye orta sınıfta 150 Euro'ya alınabilecek tek bir kart kalmıyor; o da GeForce 9600 GT. nVidia'nın 9 Serisi kartlarının ilki olan 9600 GT, mükemmel performansı ile sınıfında birinci olmayı başardı. 9600 GT'nin bu başarısının, HD 3850'nin ve HD 3870'in fiyatını etkileyeceğini de belirtelim. [EN](#)

**FİYAT 213 Dolar + KDV İTHALAT Denge Bilgisayar**

**WEB [www.denge.com.tr](http://www.denge.com.tr)**

Model	GeForce 9 9600 GT 512 MB
Shader Birimi	G94
ROPs	16
GPU	505M
Transistor	512 MB
Bellek Veri Yolu Genişliği	256 Bit
Cekirdek Frekansı	650 Mhz
Bellek Frekansı	1800 Mhz

### TEST SİSTEMİ:

XFX 780i 3-Yolu SLI Anakart
Intel Quad Core Q6600 @ 3 Ghz 9x333
A-DATA DDR 800 2x2GB @ 1066 MHz 12-5-5-5
36 GB Western Digital Raptor 10.000 RPM
Corsair TX750W PSU

### YAZILIM:

Windows Vista Ultimate x86
NVIDIA 174.16 x86 WHQL Drivers (≥ 9600 GT)
NVIDIA 169.25 x86 WHQL Drivers (≥ 8800 GT)
NVIDIA 169.32 x86 WHQL Drivers (≥ 8800 GS)
AMD Catalyst 8.2 WHQL Drivers (HD 3850 ve HD 3870)

Powercolor HD 3650 Xtreme 512 MB

## EVDEKİ HESABA UYAN EKRAN KARTI

RV635 GPU kullanan PowerColor'in HD 3650 modelini test merkezimize davet ettiğim. Çay ve kahve içerek başladığımız sohbetin ilerleyen bölümlerinde HD 3650, başına geleceklerden habersizdi. Zorlu teste başlamadan önce bize biraz kendinden bahsetmesini istedik. Üzerinde iki adet DVI portu olduğunu, iki yuva kaplayacak büyülüklük bir soğutucusunun ve bir de HDMI adaptörünün olduğunu söyledi. Ayrıca aç bir kart olmadığını, herhangi bir ekstra güç ihtiyaç duymadan da çalışabileceğini söyleyerek övündü. Biz ise daha çok oyuncuların performansı ile ilgileniyorduk ve onu test odasına kapattık. Üzerinde ilk olarak Company of Heroes'u denedigimiz HD 3650 Extreme, düşük çözünürlüklerde sınıfının lideri olurken, çözünürlüğü arttırdığımızda tökezlemeye başladı. 8600 GT ve 2600 XT'nin gerisinde kalan kart, burada ortaya pek de iyi bir performans koyamadı. Crysis'te kendini toparlayan 3650, bu testte sınıfının birincisi oldu. Kartımız S.T.A.L.K.E.R'da ortalama bir performans gösterdi. 3DMark06 testinde gücünü gösteren kart burada da sınıfının lideri oldu. Sonuç olarak 3650 her ne kadar iyi bir performans sergilese de, satın almadan önce 9600 GT'ye mutlaka bir göz atmanızı öneriyoruz.

FİYAT 100 Dolar+KDV İTHALAT Koyuncu Elektronik

WEB [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr)

## BLU-RAY SÜRÜCÜLÜ XBOX 360

Financial Times'in yazdığı üzere, iki rakip olan Sony ve Microsoft, Xbox 360'a Blu-Ray sürücü ekleme konusunda masaya oturdular. Sony Electronics Amerika Başkanı Stan Glasgow, hali hazırda Apple ve Microsoft ile Blu-Ray konusunda görüşmelerini bildirdi. Raporla göre Microsoft, PlayStation 3'te Sony'nin yaptığı gibi, XBOX 360'a da bir Blu-Ray sürücü yerleştirip yeni bir konsol yaratarak bu konsolu daha yüksek fiyattan satma planları yapıyor olabilir. Şu an piyasada bulunan Xbox 360'lar sadece HD-DVD desteğine sahip. Fakat geçtiğimiz günlerde Toshiba'nın HD-DVD formatını tarihe gömemecek olan kararı almıştır üzerine, Microsoft'un Sony'e sarılmaktan başka çaresi kalmadı. Ayrıca firma konu üzerinde herhangi bir yorum yapmamaktan kaçındı.

Bilgi için: [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

Lacie d2 Quadra 500 GB

## KAPASİTE Mİ LAZIMDI?

Şimdiden kadar test merkezimize birçok taşınabilir sabit disk geldi ama böylesiyle ilk defa karşılaşıyoruz çünkü Lacie d2 Quadra'nın tamı tamına dört adet bağlantı arabirimini bulunuyor. USB 2.0'mı yoksa Firewire mi? Firewire ise 400 mü 800 mü? Yoksa siz eSata mı istiyoruz? "Tamam, güzel de bende kablo yok ki." diyorsanız, Lacie onu de düşünmüştür ve gerekli kabloları da kutuya attırmış. Önceki modelin yeniden tasarlanmış hali olan d2, her ne kadar önceki modelden daha yumuşak hatlara sahip olsa da tasarım olarak bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Öte yandan ürünün hem Mac, hem de PC uyumlu olması ise hoşumuza gitti. Beraberinde kullanışlı bir yedekleme yazılımı da getiren ürünün önündeki devasa tuşa bastığınız zaman, otomatik olarak bu yedekleme yazılımı

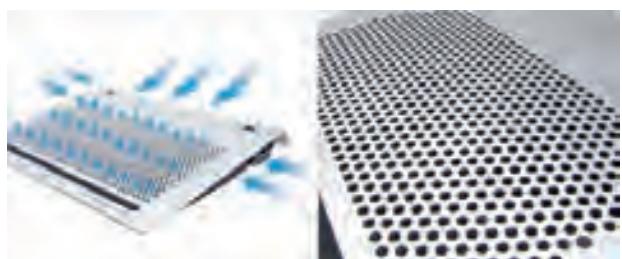
devreye giriyor. Dahası, yazılım sayesinde "zamanlanmış" yedekleme işlemleri de gerçekleştirebiliyorsunuz. Ürünü Firewire portuna bağladığımız zaman (Cihazı ilk defa açtığımız için) bizden "biçimlendirme" yapmamızı istediler. Biz de hem Mac, hem de PC desteği için FAT32 formatı bastık. Format işlemi bittikten sonra diskin içinde bulunan yedekleme yazılımını, kısa yollar yazılımını ve dosya kurtarma uygulamasını aktif hale getirdik. Saniyede 65-75 MB'lık data transferi gerçekleştirdiğimiz ürün, eSata portu üzerinde daha da hızlı çalışıyor. Sonuç olarak, d2 Quadra'nın tam teşekküllü ve kullanışlı bir depolama birimi olduğunu söyleyebiliriz.

FİYAT 229 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft A.Ş. WEB [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr)

Zalman ZM-NC2000

## NOTEBOOK SOĞUTUCU

Bildiğiniz gibi notebook'larda yüksek performans elde etmenin bir bedeli var: Isı. 2.4 Ghz'lik bir işlemciyi sonuna kadar zorlayan Crysis gibi oyunlar, notebook sistemlerin "hararet" yapmasına neden olabiliyor. İşte, tam bu noktada devreye Zalman giriyor. Firmanın saf alüminyumdan ürettiği notebook soğutucusu, 1,460 gr. ağırlığında ve USB port üzerinden çalışıyor. Çift fana sahip olan ürün, piyasadaki çoğu notebook bilgisayarını kaplayacak kadar geniş bir tasarıma sahip. Testte üzerinde sekiz adet algılayıcı bulunan Apple Macbook Pro kullandık ve cihazı iyiçe isıtma için arada beş defa Cinebench test yazılımını çalıştırıldık. Aktif soğutumda işlemci 73 derecede çalışırken pasif soğutmadan bu değer 78 derece idi. Zalman yokken işlemci ısısı ise 80 derece idi. Diğer bütün bileşenlerde yaklaşık 7 ile 4 derece fark yatan ürün, oldukça iyi bir performans ortaya koydu. Sonuç olarak taşınaması zor da olsa notebook bilgisayarınızı Zalman ile kolayca soğuk tutabilirsiniz.

FİYAT 79 Dolar + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret WEB [www.evrenlimited.com.tr](http://www.evrenlimited.com.tr)

## ATI CATALYST 8.3 İLE CROSSFIREX

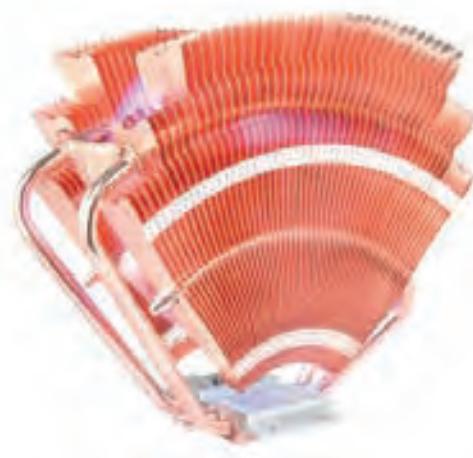
Tüketicisi mükemmel görsel deneyimi sunma yolunda emin adımlarla ilerleyen AMD, yeni Catalyst sürücü paketi olan 8.3 ile birçok yeni teknolojiyi kullanıcıların beğenmesine sundu. Daha doğrusu, var olan teknolojilere resmi olarak destek sağladı. Dünyada ilk defa,

"aynı anda dört ekran kartı" kullanılmasını sağlayan CrossFireX ve "780G yonga seti üzerindeki bütünsüz ekran kartı ile giriş seviyesi bir ATI ekran kartının aynı anda kullanılması"na izin veren Hybrid (melez) Crossfire teknolojisi, Catalyst 8.3'ün getirdiği yeniliklerden

sadece ikisi. Yine kimi oyuncularda %36'ya varan performans artışı sağlayan bu sürücü, beraberinde daha birçok yeni teknoloji getiriyor. "Tükenmeden indirin!" diyoruz.

Bilgi için: [game.amd.com](http://game.amd.com)

## YAZA ŞİMDİDEN HAZIRLANIN



Soğutma alanında kendisini ispatlamış olan Thermaltake, bu defa yeni V1 işlemci soğutucusu ile sahneye çıkıyor. V1, 4-kanal Dual-V mimarili ısı borulu soğutma, (İşlemci mi soğutuyor yoksa motor mu, belli değil.) tamamen bakır olan yapı, maksimum soğutma ve VR fan hızı kontrolü gibi özellikler sunuyor. Bütün Intel LGA775 ve AMD AM2/939/754 işlemcilerle uyumlu olan ürünün 50.000 saatlik çalışma ömrü var. Hesaplamanız gereklidir, bu yüzden hesaplanmıştır. 5,7 yil. Elbette ki bu süre, ürünü 24 saat kesintisiz kullanırsanız geçerli. Normal kullanımda yedi kuşak torunlarınızın işlemcilerini dahil soğutabilecek ömrü var V1'in. Ürünün tabanı iki kısımdan oluşuyor; alüminyum üzerine yedirilmiş bakır tabaka. Bunun amacı elbette ki isinin en iyi biçimde iletilmesi. Intel LGA775 soket işlemcinin üzerine monte ettiğimiz soğutucu, bize gayet kolay bir montaj deneyimi sunuyor. Sıra performansı geldiğinde ise Thermaltake'in başarılı olduğunu maalesef söyleyemeyiz. Soğutucu, geçen ay incelemesini yaptığımız Gigabyte G Power 2 Pro da dahil olmak üzere, testteki birçok ürünün gerisinde kaldı. 3 Ghz'lık işlemci, boşta iken 24 derece, yükte iken 41 derece civarında seyretti. Ayrıca ürünün rakiplerine oranla biraz daha fazla ses çığırdığını da söyleyebiliriz. Sonuç olarak ortalama iyi bir performans çıkartmasına rağmen yüksek fiyat etiketi, ses çıkarması ve rakiplerinin gerisinde kalması bizi V1'den uzaklaştırır, rakibi olan Gigabyte'a yöneltiyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Vektron Elektronik WEB [www.vektron.com.tr](http://www.vektron.com.tr)

### MSI P35 Platinum Combo

## DDR2 MI, YOKSA DDR3 MÜ?

Bu ay elimizde MSI'nin aynı anda hem DDR2, hem de DDR3 teknolojisini bir arada sunan "Combo" model anakartı var. Intel P35 Express yonga setinin üzerine temellenmiş olan bu anakart, kullanıcılar bellek teknolojileri arasındaki geçişte kolaylık sağlama amacıyla. Günümüzde, aynı kart üzerinde çift tip bellek destekleyen anakartları görmek pek mümkün değil zira bu tip anakartlar sadece bellek geçişleri esnasında ortaya çıkıyor. Hatırlayacak olursanız, bu tip anakartların ilk örneğini Gigabyte GA-P35C-DS3R ile görmüştük. MSI'nın "Platinum" adlandırmaması, bu anakartların kutu içeriğinin zengin olmasından ve gelişmiş özelliklere sahip olmasından ileri geliyor. Üründe yakından baktığımızda Circu-Pipe yonga setine sahip olan soğutma sistemini görüyoruz. Tamamen bakır olan bu sistem,

yonga setlerini ve mosfet gibi diğer önemli bileşenleri soğutmaya yarıyor. Overclock için zengin özelliklere sahip olan anakartın BIOS menüsü istediğiniz ayarları yapmanızı olanak tanıyor. Öyle ki 3 Ghz hızında çalışan E8400'ü ufak tefek ayarlarla 4.2 Ghz'de çalıştırmayı başardık. 4 Ghz değerini ise stabil değer olarak söyleyebiliriz. Bellek desteklerine baktığımız zaman, -söz konusu DDR3 olduğu zaman- MSI'nın bizi hayal kırıklığına uğrattığını söylememiz gerekiyor. Ürünün DDR2 desteği içinde bile bazı sorunlar bulunuyor. Üstelik hangi

bellek türünü kullanırsanız kullanın, anakarta takmanız gereken bir "RAM tanımlatıcı cihaz" var. DDR2 veya DDR3 kullanacağınızı bu cihaz ile belirliyorsunuz. DDR3'ün henüz yaygınlaşmadığını ve anakartın DDR3 desteğinin zayıf olduğunu göz önüne alırsak, P35 Platinum'u almadan önce bir kez daha düşünmenin faydalı olacağını söyleyebiliriz.

FİYAT 229 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft A.Ş.

WEB [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr)

### AMD'DEN PUMA PLATFORMU

Firmanın ilk defa Nisan ayında duyurduğu bu teknoloji, resmi olarak piyasaya sunuldu. Intel'in Centrino platformuna rakip olarak çıkarılan Puma, AMD'nin şimdiden kadar mobil alanda yaptığı "en güçlü hamle" olma özelliğini taşıyor. Bu bağlamda, herhangi bir notebook bilgisayarın Puma unvanına sahip olabilmesi için üzerinde bir Griffin işlemci, RS780M yonga seti, kablosuz ağ adaptörü ve ayrı bir ekran kartı seçeneği ile birlikte gelmesi gerekiyor. AMD'nin Puma platformuna yerlestirdiği bazı güç tasarrufu özellikleri de mevcut. Örneğin, işlemci yüküne göre saat frekans hızlarının ayarlanması ve pile geçildiği zaman ayrı ekran kartını kapatıp bütünsel ekran kartına geçiş yapan PowerXpress teknolojisi gibi.

Bilgi için: [www.amd.com](http://www.amd.com)

### Microsoft Mobile Memory Mouse 8000

## GEÇMİŞİ HATIRLAYAN MOUSE



Microsoft Mobile Memory Mouse 8000, Microsoft'un donanım bölümünün 25. yılını girmesi dolayısıyla piyasaya sunduğu hoş cihazlardan bir tanesi. Taşınabilir cihazlar için üretilen bu ürün, tarzı ve kolay taşınabilirliği ile dikkat çekiyor. Mobile Memory Mouse 8000, iki parçadan oluşuyor; ürünün kendisi ve USB alıcısı. Alıcıyı bilgisayarınıza taktığınız zaman, sistem mouse'u otomatik olarak tanıüp gereklili sürücülerini yükliyor. Bu yüzden herhangi bir ekstra yazılım yüklemesi yapmanız gerekmeyecek. Hatta eğer cihazın alt kısmında bulunan Bluetooth modunu etkinleştirirseniz, USB alıcıyı bile takmanıza gerekliliyor. Dahası, mouse'u şarj etmek için herhangi bir şarj cihazına da ihtiyacınız yok. Microsoft bu işi, mouse'u USB alıcısına bağlayan manyetik bir kablo ile çözümlüyor. Böylece cihazı ister sen kabloluları olarak da kullanabiliyorsunuz. Eğer pilin ömrü biterse ihtiyacınız olan tek şey şarj edilebilir AAA pilin satını almak. Mobile Memory Mouse 8000'e "adını veren" bir başka önemli özellik ise USB alıcısının sunduğu 1 GB kapasite. Her ne kadar masaüstü kullanıcıları için USB portu sayısı sorun olmasa da notebook kullanıcıları için bu tip bir alıcı-bellek çözümü çok kullanışlı olacaktır. Son olarak, ürünün iyi bir kullanım performansına sahip olduğunu ve sağ el için ayarlanmış olduğunu da belirtelim.

FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB [www.eksacom.tr](http://www.eksacom.tr)

### POWERCOLOR'DAN

## GDDR4'LÜ 3870 X2

Geçen ay incelemesini yaptığımız HIS 3870 X2 ekran kartının, GDDR3 bellek kullanan modellinden sonra piyasaya GDDR4'lü modeller de gelmeye başladı. PowerColor da bu kervana katılan firmaların biri. Firma, yeni 3870 X2 kartlarında 1 GB GDDR4 bellek kullanmayı tercih etti. Samsung marka bellekleri kullanmayı tercih eden firmaların bu ürününü çekirdek frekansı 825 Mhz iken bellek frekansı ise 1126 Mhz. İki adet 3870 GPU arasında kullanılan köprü yongası, PCIe 1.0 teknolojisini destekliyor. Fakat daha önceden de bahsettiğimiz gibi bunun performansa herhangi bir etkisi yok. Zaten roket hızında çalışan bu kart, yeni bellekler ve yeni Catalyst 8.3 sürücüler kullanıldığı zaman dünya rekorları kıracaktır.

Bilgi için: [www.powercolor.com](http://www.powercolor.com)





## Lisans Savaşları

Yıllardır, kardeş kardeş çalışmada olan iki yakın firma arasında yaklaşıklık iki yıldan beri SLI kavgası yaşanıyor. nVidia, Intel'in her türlü baskısına rağmen SLI lisansını vermemekte direniyor. Elbette ki bunun en büyük sebebi nVidia'nın kendi yonga setlerinin satışlarına bir zarar gelmesini istememesi. Şu an için SLI teknolojisi, nVidia'nın yonga setlerine özel durumda ve Intel cephesi bu teknolojiyi sadece Skulltrail platformunda kullanabiliyor. Sektördeki sıvı dilli kişiler, bu lisans savaşının nVidia'nın, Intel'in bu yılın ikinci çeyreğinde duyuracağı yeni mikro işlemci mimarisini Nehalem için anakart hazırlamamaya kadar varacağını söylüyorlar. Diğer taraftan, nVidia'nın 25 Mart'ta kullanıcılara sunduğu G92 - 420 GPU'sunu esas alan GeForce 9800 GTX'in ilk test sonuçları hayal kırıklığı yaratıyor. Kartın overclock denemelerinde problemler çıkıyor. Intel cephesindeki gelişmeler ise şöyle: Intel, geçtiğimiz Kasım ayında, 45 nm teknolojisi ile hazırlanan ilk işlemcilerini piyasaya sürmüştü. Moore Yasası üzerinden giden Intel, bildiğiniz gibi iki yılda bir, üretim teknolojisini güncellemeye devam edecek. Buna göre

gelecek yıl 32 nm, 2011 yılında ise 22 nm üretim teknolojileri ile hazırlanacak olan ürünlerle karşılaşacağız. Tüm bu gelişmeler yaşanırken, Sony de -kaşla göz arasında- yeni nesil format savaşını kazandı ve Blu-ray'i herkese kabul etti. Mücadele artık sona erdiğine göre geriye kalan tek şey Blu-ray'i olabildiğince yaygınlaştmak. Bunun için önemli adımlardan biri de Blu-ray yazıcıları piyasaya sürmek; Sony markalı bir Blu-ray sürücü / yazıcı olan BWU-200S, SATA arayüzüne kullanıyor ve 8 MB dahili hafızaya sahip. Ürün, Blu-ray medyaları 4X hızında, DVD'leri 16X hızında, CD'leri ise 40X hızında yazabiliyor. Cihazın satış fiyatı ise 600 Euro.

Son olarak, notebook dünyasından bir gelişmeyi aktaralım: Acer, Ferrari ile çalışıp notebook sistem yapar da Asus hiç boş durur mu? Buyurun size Lamborghini modeli Asus notebook'lar! Yüksek sistem özelliklerine sahip bu ürünün bileşenleri Intel Core 2 Duo T9300, nVidia GeForce 9300 256 MB ve 4 GB RAM. Buyurun, doya doya bakın. ☺

### LEVEL SATIN ALMA TABLOSU

**LEVEL** Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri. Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	Üst Seviye
KASA	250 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	400 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel p965 Yonga Seti / AMD 690 ve LAN	Intel P35 / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 Yonga Seti / nForce 680i, Gbit LAN, Firewire 800
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E6750 (2x2.66 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 6400+ (2x3.2 Ghz)	Intel Core 2 Quad Q6700 (4x2.66 Ghz)
BELLEK	1 GB DDR2 800 (2x512 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	2 GB DDR2 1066 (2x1024 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8800 GT / Radeon 3850 512 MB	2xRadeon HD 3870 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X 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 / FARE	Kablolu Klavye Ve Kablolu Scroll Fare	Kablosuz Klavye Ve Kablosuz Scroll Fare	Kablosuz Klavye Ve Kablosuz Scroll Fare
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>



**B**undan yıllar önce, sahip olduğum ilk bilgisayar, (Amcamın ofisinde kullandığım 286'yı saymıyorum.) Pentium 166 MMX işlemci, 16 MB EDO RAM, 2 MB S3 Trio ekran kartı ve 1.5 GB sabit disk gibi bileşenlerden oluşuyordu. Bu sistemle gülé oynaya, istediğim oyunu oynayabiliyorduk ta ki Quake II gelene kadar... 320x240 çözünürlük ile software modda, güç bela oynadığım oyun, tüm zorluklara rağmen beni eğlendirebiliyordu. Ne var ki o yıllarda daha yeni yeni başlamakta olan donanım çığlığını daha fazla direnemedim ve ekran kartımın yanına 4 MB Diamond Monster'ı çakıverdim. Uzun uzaya anlatmaya gerek yok; ekranда gördüğüm değişimden sonra, benim için hiçbir şey bir daha eskisi gibi olmadı.

**S:** Selam sənə sevgili LEVEL ekibi! Öncelikle, derininizin Türkiye'nin bir numaralı PC ve oyun dergisi olduğundan hiç şüpheniz olmasın. Neyse, konuya

gireyim; sistemim Core2 Quad 6600 işlemci, 4 GB 667 Mhz RAM, 8500 GT 512 MB ekran kartı, G31 anakart ve 500 GB Samsung sabit disk gibi bileşenlerden oluşuyor. Sorunun şu; ben bu sisteme 1024x768 çözünürlüğün üstüne çıkışın ekrandaki yazılırlar silik görünüyor. Monitör olarak 66 ekran LCD TV kullanıyorum. Ekrannın maksimum çözünürlüğü 1360x768, tepkime süresi ise 8 ms. Sinan Demir-düzen

**C: Oldukça ilginç bir soruna benziyor. Karşılaştığın problem, birkaç farklı nedenden kaynaklanıyor olabilir. Öncelikle, monitöre ait bağlantı kablosunun ekran kartına giren kısmındaki pin'lerin sağlam olup olmadığını bir kontrol et. Pin'ler kırılmış ya da eksik olabilir. Ayrıca, tazeleme oranının monitörün desteklediği değerlerin üzerinde olmamasına dikkat et. Diğer taraftan çeşitli sürücülerin problemleri yaşıyor olabilirsin. Hangi sürücülerin yüklü olduğunu gözden geçir.**

**S:** Selamlar FaFu, geçen ay senden grafik kartı modeli önermemi istemiştim ve sen de ATI Radeon HD 3870 X2'yi tavsiye etmişsin. Peki, bu kart Crossfire yapmadan, tek bir kart olarak kullanılabilir miyiz? Ayrıca, bu kart ne zaman piyasaya çıkacak ve fiyatı ne kadar olacak? Amd Athlon 3800+ ve nVidia nForce 4'lü sistemime bu ekran kartı uyar mı? Şimdiden çok teşekkürler. Umarım LEVEL'dan hiç ayrılmazsin FaFu! Uğurcan Çetindağ

**C: Bu ekran kartının özelliği kesinlikle Crossfire'a ihtiyaç duymaması zaten. Kartın modelindeki "X2" ibaresi, aynı kart üzerinde çift işlemci olduğu anlamına geliyor. Bu hem yüksek performans**

için Crossfire gereksinimini ortadan kaldırıyor, hem de kartın üretim maliyetini düşürüyor. Bu yüzden oldukça yüksek performanslı bu kartı düşük fiyatla satın alabiliyorsun. Kartı şu an 450 ve 550 Dolar arasında bir fiyatla bulabilirsin. Sana iyi bir internet araştırma yapmanı öneriyorum. Ekran kartı alacaklar için şu an için en mantıklı seçim Radeon 3870 X2.

**S:** Merhaba Furkan Ağabey. Nasılsın? Keyfin yerin dedir umarım. Geçen ayki "Bir PC kullanıcısı asla soluklanmaz!" başlığını görünce, "B' mesaj çaklıym Furkan Ağabey'ime" dedim.

Hemen sorulara geçiyorum:

1. Sistemin artık çok eski (AMD 2000 işlemci, GeForce 4 128 MB ekran kartı ve 265 MB RAM) ve yeni bir bilgisayar toplamak istiyorum. LEVEL pazarına baktım ve birkaç parça beğendim. Bu bileşenlerin fiyatlarını öğrenmek istiyorum. Topladığımı sistemin tümü 1300 Dolar ediyor. Senden bu parça fiyatlarına

bakabileceğim birkaç adres rica edeceğim.  
2. Oyun oynamak için GeForce mu tavsiye ediyorsun, yoksa Radeon mu? Oyun için AMD Athlon işlemciler mi daha iyi, yoksa Intel Core 2 Duo işlemciler mi?  
3. Çift katman DVD sürücülerin diğer sürücülere göre farkları nelerdir?  
Sorularım bu kadar Furkan Ağabey. Cevaplaman benim için yeterli ama dergiye yazarsan beni çok mutlu etmiş olursun. Şimdi de teşekkürler. Mehmet Kaan Demirel

**C: iyidir Mehmet, çalışıyoruz işte, iş, güç. Güzel**

Günün birinde sorun çıkmayan bilgisayarlar üretilmesinden çok korkuyorum sevgili okurlar. Dükkanı kapatmak zorunda kalırım o zaman. Ancak, şu an için her türlü probleminizde yanınızdayım; bunu bilin. [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)

mesajının üzerine seni çok mutlu etmek istedim ve mektubuna dergide yer verdim. Hoş geldin. Bu arada senin aracılığınla okurlarımıza da bir mesaj vereyim: Sorularınızın bu sayfada yayınlanması için sordığınız soruların herkesi ilgilendirebilecek sorular olması gerekiyor. Genel olmayan, kişisel mail'leri mail yoluyla cevaplıyor, dergide yer vermemeyle çalışıyorım. İşte böyleee...

**1. Sistemin eskimekle kalmamış, artık neredeysse olmuş Mehmet. Sana hemen birkaç site öneriyim de kendine yeni bir sayfa aç ([Kelimə oyunun böylesi...](http://www.teknomarketim.com)): [www.teknomarketim.com](http://www.teknomarketim.com), [www.goldenbilgisayar.com](http://www.goldenbilgisayar.com), [www.bilgisayar-marketim.com](http://www.bilgisayar-marketim.com) gibi sitelerden yararlanabilirsin.**

**2. Bu soruyu bundan iki ay önce sormuş olsaydın GeForce derdim ama şu an için 3870 X2 modeliyle öne çıkan Radeon'u tavsiye ediyorum. Ancak, bundan iki ay sonra, bu defa**

**GeForce'u tavsiye edebilirim; hazırlıklı ol. Tüm bunların ötesinde şu an için gerçek olan tek şey 3870 X2'nin tüm benchmark testlerinde rakiplerini ezip geçtiği.**

**3. Çift katman DVD'leri okuyabilmesi tabii ki. Bir de bunların çift katman yazılımları var ki onlar da çift katmanlı DVD'leri yazabiliyor. (Şaka!)**

**Sorularını cevapladım, mail'ini de yayınladım. Umarım, muradına ermiş olan mutlu bir PC kullanıcısı olarak devam edersin hayatına. Kendine çok iyi bak, tekrar yaz.**



PC



### THE SIMS CASTAWAY STORIES

Aşağıdaki kodları, oyun sırasında -oyunu durdurmadan- CTRL, Shift ve C tuşlarına aynı anda basarak girin.

exit: Hile modunu kapatır.

expand: Hile penceresini açar.

kaching: Ev halkın para kaynağına 1.000 birim ekler.

motherlode: Ev halkın para kaynağına 50.000 birim ekler.

aging on: Karakterleri hızla yaşlandırır.

aging off: Karakterlerin hızlı yaşlanması engeller.



### ALPHA PRIME

CTRL, ALT ve F3 tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

CheatImmortality 1: Ölümsüzlük modunu açar.

CheatImmortality 0: Ölümsüzlük modunu kapatır.

CheatWeapons 1: Tüm silahlar

CheatAmmo 1: Sınırsız cepheane

CheatHealth 1: Sağlığını doldurur.

CheatNextLevel 1: Bir sonraki bölüme geçmenizi sağlar.



### LOST: VIA DOMUS

Lost'un önde gelen karakterlerini birbirlerine düşürebilmek için aşağıdakileri uygulayın.

Jack'in Juliet, Sawyer'ın da Claire ile birlikte olduğu söyleşisini etrafı yayın. Böylece Kate, kıskançlık krizine girecek ve ortalığı ayağa kaldıracak. Bu sırada

Kate'e yakınlık göster; size karşı koymayacak. Jin'e, Sun'un adaya düşmeden önce onu, eski çalıştığı otelin sahibinin oğlu ile aldattığını söyleyin. Bunun üzerine Jin'in gözü kararacak ve Sun'ı öldürmeye kalkıracak.

Locke'a, Sawyer'ı bir gün ormanda bir yere, içinde silahların olduğunu tahmin ettiğiniz bir çantayı sakladığını ama sakladığı yeri tam olarak hatırlamadığınızı söyleyin. Bu sayede Locke, yanına Sayid'i alıp Sawyer'ın başına tebelleş olacak.

XBOX 360



### FRONTLINES: FUEL OF WAR

Aşağıdakileri açabilmek ve Gamerscore'ları elde etmek için, karşılarında yazanları yapın.

Darkness Falls (15 puan): Birinci görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Captains of Industry (15 puan): İkinci görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Anvil (15 puan): Üçüncü görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Graveyard (15 puan): Dördüncü görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

The Mountain King (15 puan): Beşinci görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Living Quarter (15 puan): Altıncı görevi normal ya da daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

History Repeats (15 puan): Son görevi normal ya da

daha yüksek bir zorluk seviyesinde bitirin.

Darkness Falls - Stopwatch (25 puan): Birinci görevi 15 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Captains of Industry - Stopwatch (25 puan): İkinci görevi 25 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Anvil - Stopwatch (25 puan): Üçüncü görevi 25 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Graveyard - Stopwatch (25 puan): Dördüncü görevi 50 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

The Mountain King - Stopwatch (25 puan): Beşinci görevi 30 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

Living Quarter - Stopwatch (25 puan): Altıncı görevi 25 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.

History Repeats - Stopwatch (25 puan): Son görevi 40 dakikadan daha kısa bir sürede tamamlayın.



### LOST: VIA DOMUS

Aşağıdakileri açabilmek ve Gamerscore'ları elde etmek için karşılarında yazanları yerine getirin.

Crash survivor (25 puan): Birinci bölümü tamamlayın.

Locate the cockpit (25 puan): İkinci bölümü tamamlayın.

Via Domus (50 puan): Üçüncü bölümü tamamlayın.

Into the hatch (75 puan): Dördüncü bölümü tamamlayın.

Behind the wall (100 puan): Beşinci bölümü tamamlayın.

Through the Flame (125 puan): Altıncı bölümü tamamlayın.

815 (20 puan): Birinci flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Sweet memory (20 puan): İkinci flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Behind the glass (20 puan): Üçüncü flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Identity crisis (30 puan): Dördüncü flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Persephone (30 puan): Beşinci flashback'teki tüm anıları keşfedin.

Whatever it takes (30 puan): Altıncı flashback'teki tüm anıları keşfedin.

The way home (200 puan): Oyunu bitirin.

Boom boom (10 puan): Gizli kapıyı açın.

Blackmailer (15 puan): Locke'u yardım etmeye ikna edin.

Button pusher (15 puan): Numaraları girin.

Hero's hero (25 puan): Jack'i kurtarın.

## PS2



### THE SPIDERWICK CHRONICLES

Aşağıdaki kodları oyun sırasında L1 ve R1 tuşlarında basılı tutarak girebilir ve karşılardakileri aktif hale getirebilirsiniz. Ayrıca, hileleri yine aynı kodları girerek kapatabilirsiniz.  
Ölümsüzlük: Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen, X, X, Üçgen, Üçgen  
Sağlık: Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X, Daire  
Sınırsız Cephane: Kare, Kare, Kare, Daire, X, X, X, Üçgen  
Harita Rehberi: Daire, Daire, Daire, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Üçgen  
Sprite A: Üçgen, X, Daire, Kare, X, Üçgen, Kare, Daire  
Sprite B: X, X, Üçgen, Kare, Kare, Daire, Üçgen, X  
Sprite C: Daire, Üçgen, Kare, X, Daire, Üçgen, Kare, X



### SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Aşağıdaki üç videoyu izleyebilmek için karşılarda yananları uygulayın.

Opening: Heroes Story'yi başlatın.

Insert: Babylon Story'yi bitirin.

Ending: Babylon Story'yi bitirin.

Aşağıdakileri açabilmek için karşılarda yananları yapın.

Shadow the Hedgehog: Team Sonic's Story'yi bitirin.

Rouge the Bat: Team Sonic's Story'yi bitirin.

Cream the Rabbit: Team Sonic's Story'yi bitirin.

World Grand Prix Mode: Team Sonic's Story'yi bitirin.

Silver: Babylon Story'yi bitirin.

90s Boulevard: Babylon Story'yi bitirin.

80s Boulevard: Babylon Story'yi bitirin.

SCR-GP: Babylon Story'yi bitirin.

Eggman: Babylon Story'yi bitirin.

Blaze: Babylon Story'yi bitirin.

Amigo: Story modundaki tüm görevleri bitirin.

Billy Hatcher: Story modundaki tüm görevleri bitirin.

NiGHTS: Story modundaki tüm görevleri bitirin.

Chaos Emerald Gear: Story modundaki tüm görevlerde

Extreme derecesine ulaşın.

MAG Gear: Story modundaki tüm görevleri bitirin.

arabasını açar.

Z891 4K88 IN25 79AA: PAL Steel Wheels GT'yi açar. (Bir Burnout Paradise lisansına sahip olmanız gerekiyor.)

H211 1Z99 LZ00 00BB: Micromania arabasını açar. (Class C lisansına sahip olmanız gerekiyor.)



### BURNOUT PARADISE

"Start" tuşuna basarak oyunu durdurun, RB tuşuna basın, Sponsor code bölümünü girin ve daha sonra aşağıdaki kodları girin.  
gamestop: Gamestop desenli arabayı açar. (Class A lisansına sahip olmanız gerekiyor.)  
bestbuy: Best Buy desenli arabayı açar. (Class A lisansına sahip olmanız gerekiyor.)  
circuitcity: Circuit City desenli arabayı açar. (Bir Burnout Paradise lisansına sahip olmanız gerekiyor.)  
walmart: Walmart desenli arabayı açar. (Bir Burnout Paradise lisansına sahip olmanız gerekiyor.)  
G23X 5K8Q GX2V 04B1: Steel Wheels konsept



### PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION ILLUMINUS

Aşağıdakileri açabilmek ve Gamerscore'ları kazanabilmek için karşılarda yananları yapın.

Alterazgoth Slayer (40 puan): Alterazgoth'u yenin.

De Rol Le Slayer (40 puan): De Rol Le'yi yenin.

Mother Brain Slayer (50 puan): Mother Brain'ı yenin.

## PS3



### DEVIL MAY CRY 4

Aşağıdaki modları açabilmek için karşılarda yananları yapın.

Son of Sparda Mode: Devil Hunter modunu bitirin.

Dante Must Die Mode: Son of Sparda modunu bitirin.

Heaven or Hell Mode: Son of Sparda modunu bitirin.

Hell and Hell Mode: Dante Must Die modunu bitirin.

Aşağıdaki görselleri açabilmek için karşılarda yananları yapın.

İki kahraman ve 29 karakter görseli: Human or Devil Hunter modunu bitirin.

Yapım ekibi: Devil Hunter modunu bitirin.

Şeytan ve 12 tanıtım görseli: Son of Sparda modunu bitirin.

Devil May Cry'ın bayanları: Heaven or Hell modunu bitirin.

Demon Blade'ın işiği: Hell or Hell modunu bitirin.

Super Nero'yu ve Super Dante'yi açabilmek için aşağıdakileri yapın.

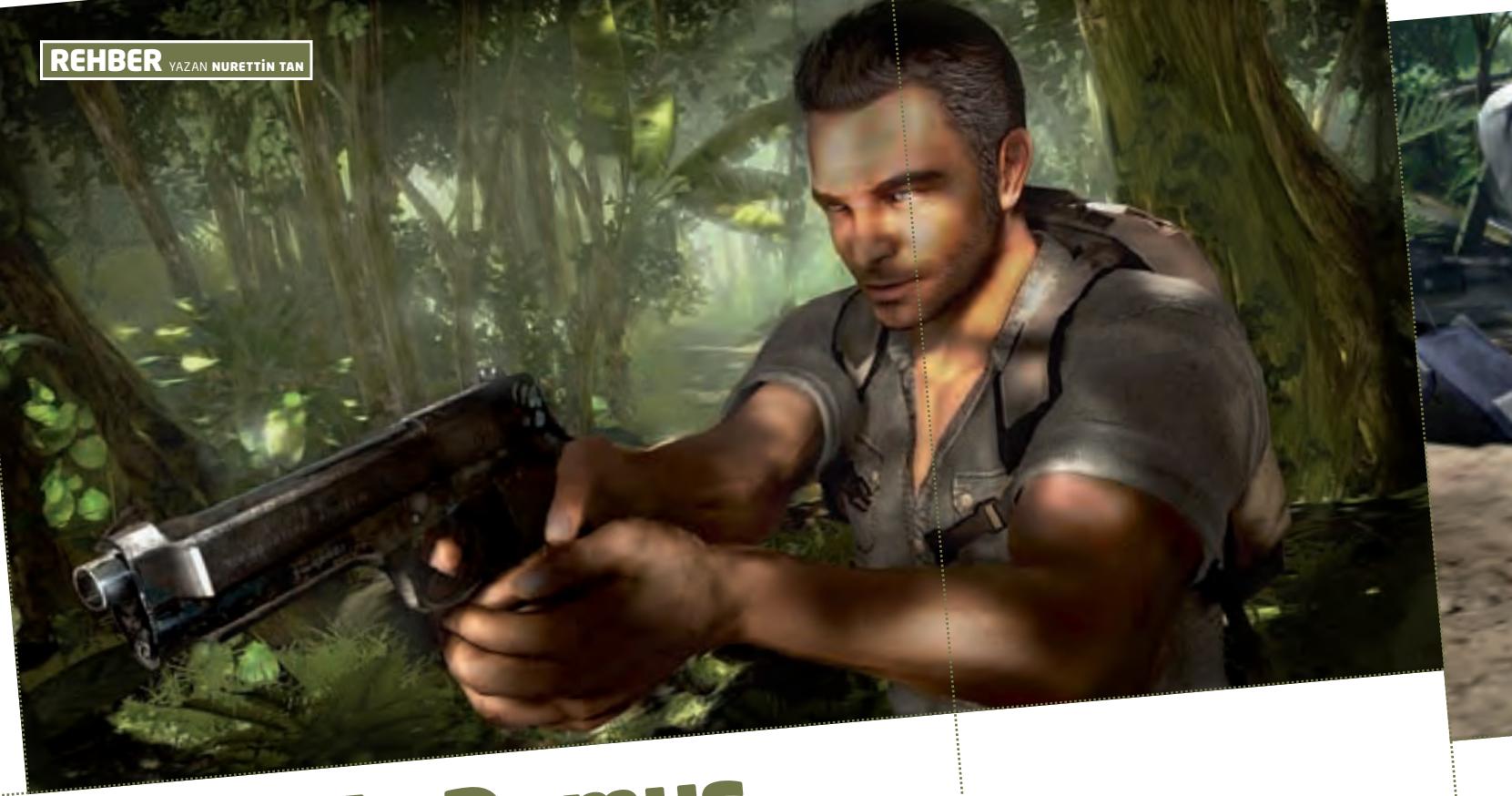
Super Nero: Dante Must Die modunu bitirin.

Super Dante: Dante Must Die modunu bitirin.



### NO MORE ACHEs

Sabah uyanığınızda kolunuzun, bacağınızın ya da çşitli eklem yerlerinizin tutulmuş olmasından mı yakınıyorsunuz? Soğuk havalarda sıkı giyinerek kendinize dikkat etmenize rağmen, burun akıntısıyla mı uyanyorsunuz? Arkadaşlar, demek ki geceleyin uyurken üzernizi açıyzorsunuz! Telaşa kapılmayın zira az sonra vereceğim hileyi başarılı bir şekilde uyguladığınızda bu problemden kurtulacaksınız. Özellikle, ailesinden ayrı yaşayan karakterlerde gözlemlenen bu bug'i kapatmak için yapmanız gereken şey, geceleyin yatağınızı girdiğinizde yorganızın kenarlarını kıvrıp bacaklarınızın ve ayaklarınız altına almanız. Böylece soğuk kişi gecelerinde üzernizi açmanız daha zor olacaktır.



## Lost: Via Domus

Diziyi sevenlerin sadece hikayesini görmek için bile oynayacakları bir oyun Lost: Via Domus. Aşırı çizgisel olmasına rağmen, bu dezavantajın Lost fanatiklerini çok fazla rahatsız edeceğini sanmıyoruz. Oyunda, dizinin hikayesine bağlı olarak, kendi yolunu bulmaya çalışan bir kazazedeyi kontrol ediyorsunuz.

**Bölüm 1>** Kendinize geldiğinizde ormanın içinde bir kadın göreceksiniz. Görüntü kesilecek ve kadın başka bir yerde ortaya çıkacak. Onu takip ederseniz, sizi Kate'ye götürcek. Kate size su verecek ama yardımcı olmayacak. Sonra, ilk flashback'ınızı yaşayacaksınız. Flashback'te, Kate, hostesten su alırken onun fotoğrafını çekin; Kate'in ellerinde kelepçe olduğunu hatırlayacaksınız. Kate'ye ellerinde kelepçe olduğunu hatırladığınızı söylediğinizde bunu gizli tutmanızı isteyecek ve size, sizi sahil'e götürücek olan köpeğin yerini gösterecek. İlerleyerek köpeği bulun ve onu takip ederek sahil varın. Yerdeki yaralıya kalp masajı yapmaya çalışan Jack ile konuşun; size uçaktan akan benzini durdurmanızı, yoksa havaya uçacağınızı söyleyecek. Enkazın başına giderek elektrik panelini inceleyin ve cebinizdeki sigortaları sağıdaki gibi kullanarak cihaza yeterli elektriğin gitmesini sağlayın.



Locke yanına gelerek sizi tebrik edecek ve biz de ona hiçbir şey hatırlamadığımızı söyleyeceğiz. Enkazın ters istikametine doğru, sırt çantanızı görene dek koşun. Çantayı aldığınızda ortaya uçağın gördüğünüz dazlak çıkacak ve size, fotoğraf makinenizin nerede olduğunu, "Yer misin, yemez misin" şarkısını yumrukla ile süsleyerek soracak. Sahilden birileri temiz bir dayak yediğinizi görünce bağıracıklar ve adam bizi öldürecekini söyleyip kaçarak ortadan kaybolacak.





**Bölüm 2>** Sahilde uyanacaksınız. Bir bağış, bir çağrı... "N'oluyor?" demeye kalmadan Kate'in, Jack'in ve Charlie'nin bir şedyen kaçtıklarını göreceksiniz. Kate ile konuşun, size "Ormanın içinde 'canafar' var, gitme" diyecek ama fotoğraf makinenizi bulmanız lazım. Tam ormana girecekken Jack'le karşılaşacaksınız, size "Dur arkadaşım" diyecek. "Ama foto..." demeye kalmadan; "Canafar var, ormana kimseyi sokmam" deyip ukala bir koruma gibi davranarak sizi engelleyecek. O an, oyuncunun başında, sahilde karşılaşığınız gizemli kadının görüntüsünü göreceksiniz; yanına gittiğinizde bir flashback yaşayacaksınız. Bu flashback'te amacınız, kız arkadaşınız, yanındaki yaşı balıkçının beline sarıldığı zaman onun fotoğrafını çekmek. Fotoğraf çektiğten sonra kız arkadaşınızın balıkçıyla yalan söylediğini hatırlayacaksınız. Tekrar adaya döndüğünüzde, Jack'e, Claire'in doğurmakta olduğunu söyleyin. Jack, Hipokrat yeminini hatırladığı gibi kampa koşacak. Sonra yol açılacak. Ormana girecek ve Locke'yi göreceksiniz; size, içinde olduğu bambuların güvenli olduğunu, fotoğraf makinenizin kokpitte olabileceğini ve kokpite ulaşmak için enkaz parçalarını takip etmeniz gerektiğini söyleyecek. İlk enkazın yanına gidip enkazı

incelediğiniz zaman karakteriniz bir noktaya bakacak. O noktaya doğru giderseniz ikinci parçayı bulacak aynı işlemi uygulayarak varacağınız yeri dek bu şekilde ilerleyeceksiniz. Fakat peşinizde sizi vurmaya çalışan bir adam ve "siyah sis" olduğu için olabildiğince seri bir şekilde hareket etmeniz gerekiyor. Sis size çok yaklaşırsa bambuların içlerinde saklanmalı ve kaybolana dek çıkmamalısınız. Bu şekilde, mağaranın önünde Michael ile buluşana dek ilerleyin ve Michael'in verdiği çakmağı alın. Şimdi mağarağa girmeniz gerekiyor ama burada sağ kalmanın birkaç kuralı var; yolunuza görmek için meşaleyi kullanmanız fakat yarasalar saldırırken ya da üstünden su akan ara yollardan geçenken söndürmeniz gerekiyor. Aksi hâlde meşalenin yağı çok çabuk bitiyor. Ayrıca içerisinde çok fazla kalmamanız gerekiyor çünkü ne olduğunu anlayamadığınız şeyler size saldırıyor ve ölüyorsunuz. Mağaraya girdikten sonra ilk yol ayrılmından sola dönün ve ölü kutup ayısının (!) yamındaki meşaleyi de alın. Sonraki ayrımdan sağa ve bir sonraki ayrımdan yine sağa dönün ve çıkışa ulaşın. Kokpit tam karşınızda! Enkazın içindeki kilitli dolabı açabilmek için, elektrik panellerinin üzerindeki sigortaları sağıdaki gibi düzenleyin.



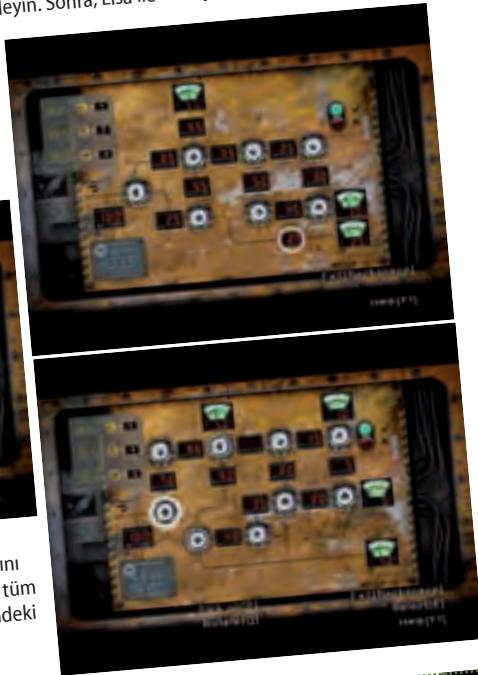
Paneldeki ve -yanındaki- bozuk paneldeki sigortaları cebe atın ve açılan kilitli dolaptan fotoğraf makinesini ve bozuk laptop'u alarak uçaktan çıkışın; Ben ve Juliet ile karşılaşacaksınız. Sizi bayıltıp (Buna alışsanız iyi olur zira sürekli olarak kafaniza bir şeyler yiip bayılıyor, sonra da karpuz gibi bir kafaya etrafda dolaşıyorsunuz.) iğne yapacaklar. Ama yeter ki Juliet yapsın! Değil iğne; ameliyat yapşın!



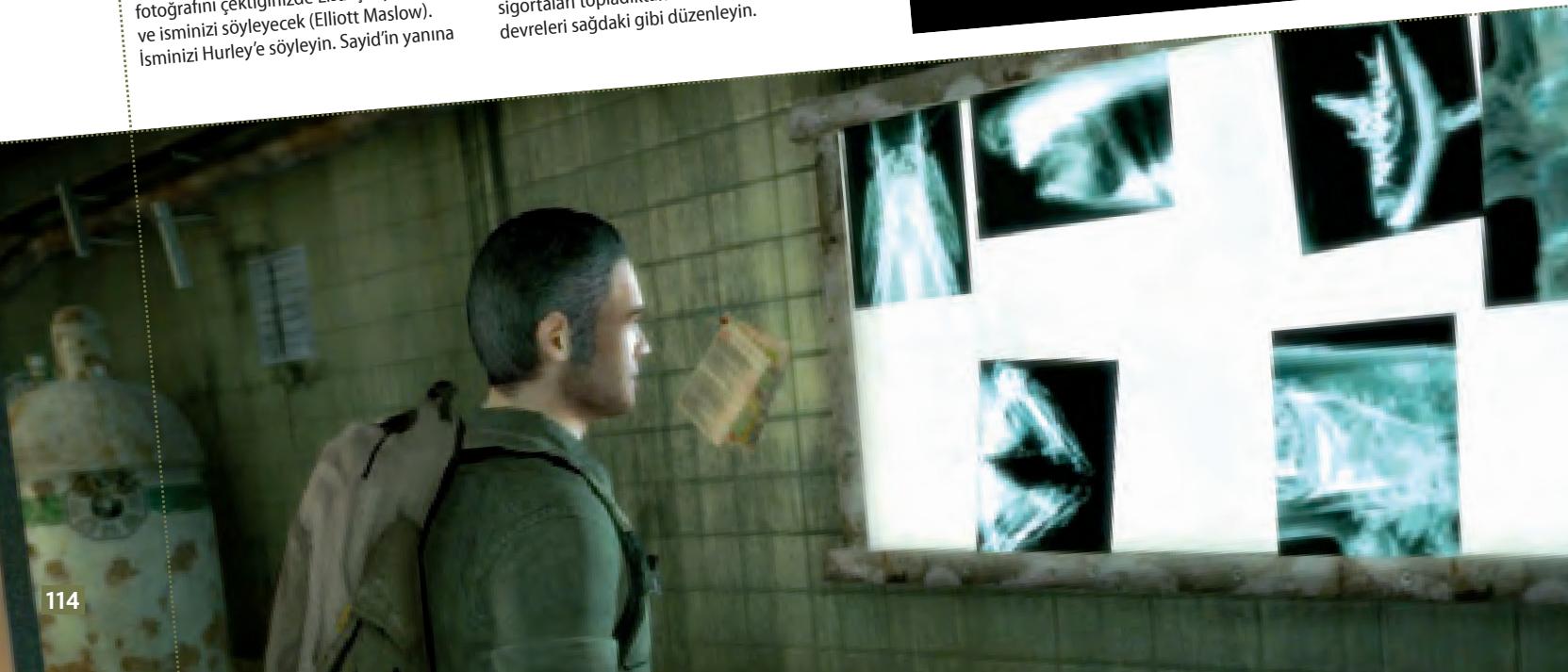
**Bölüm 3>** Kampta uyanacaksınız. Claire ve Jack sizden şüphelenenecek; "diğerleri"nden olduğunuzu düşünüyorlar. Sayid'in yanına giderek ona laptop'u tamir edip edemeyeceğini sorun. Bunu yapabileceğini ama bataryaya ihtiyacı olduğunu, onu da Locke'dan temin edebileceğinizi söyleyecek. Locke ile konuşun. İlk başta size yardım etmeyecek. Bu arada, bir flashback devreye girecek. Kız arkadaşınız Rico ile konuşurken, Locke'u da kdraja alarak kareyi fotoğraflayın. Locke'un sakat ve kızın isminin Lisa olduğunu hatırlayacaksınız. Flashback'ten sonra tekrar Locke ile konuşun; ona, sakat olduğunu bildiğinizi söylediğiniz zaman size bataryayı vermemi kabul edecek. Ardından size, bir mağarada buluşmayı teklif edecek. Yolu bulmak için ağaçlardaki ok işaretlerini takip etmeniz gerekiyor. Mağaranın önüne varınca Locke ile tekrar konuşun. "Ne olur ne olmaz" diyerek ondan bir meşale daha alın. Mağarada, Lisa'nın görüntüsü size rehberlik edecek. Onu takip edin ve geniş bir alana gelene dek ilerleyin. Sonra, Lisa ile konuşup aşağıya atlayın. İleride bir kadın cesedi göreceksiniz; onu inceleyip pusulayı alın.

**Bölüm 4>** Akşam adada bir patlama yaşanacak; pusulanız, patlamadan olduğu yeri işaret edecek. Charlie ile konuşun ve eğer paranız yeterli ise silahı alın; değilse, daha sonra da alabilirsiniz. Ormana girin; ağaçların üzerindeki levhalardan gideceğiniz yerin koordinatlarına bakın ve pusulanın yardım ile ağaç ağaç dolaşarak Desmond'u bulana dek ilerleyin. Fakat ormana adınızı attığınızda sizi vurmak için bekleyenler olacak. Bu yüzden hızla koşun. Desmond'un söylediği ünlü 4-8-15-16-23-42 numaralarını hafızaniza kaydedin. Yolu takip edip Sayid ile konuşun ve ona laptop'u verin. Sayid, isminizi hatırlayıp ona söylemeden sizi hatch'e almayacak ve isminizi yolcu listesinden kontrol etmek isteyecek. Plaja geri dönüp Hurley ile konuşun; Hurley "Persephone Hotel" der demez bir flashback tetiklenecek. Tezgahın üzerindeki dosyanın fotoğrafını çektiğinizde Lisa içeriye girecek ve isminizi söyleyecek (Elliott Maslow). Isminizi Hurley'e söyleyin. Sayid'in yanına

gidip tekrar isminizi söylemeniz gerekiyor. Sayid, yolcu listesinden isminizi kontrol edip diğerlerinden olmadığına inanacak. Hatch'e girince kapılar kapanacak. Elektrik panelindeki devreleri aşağıdaki gibi düzenleyin.



Böylece kontrol odasının kapısı açılacak. Açılan kapidan bilgisayara 4-8-15-16-23-42 numaralarını girin ve geri sayımı tekrarlayın. Odanın içindeki tüm sigortaları topladıktan sonra elektrik panellerindeki devreleri sağdaki gibi düzenleyin.





Üç çubuğa sahip olan cihazı kullandığınızda bütün kaplar kapanacak. Bilgisayarı kulanın ve şifre olarak "Via Domus" yazın. Bilgisayar menüsünden "D"yi seçin. Program, IQ'nuzu ölçmek için iki soru soracak. İlk cevap "63", ikinci ise "L". Menüden "A"yi ve "B"yi seçtikten sonra 4-8-15-16-23-42 numalarını tekrar girerek geri sayımı tekrarlaştırın. Ekran yine ana menüye düşince bütün kapıları açmış olacaksınız. Sayid ve Jack'ı septe bir kez daha Meeting House'da bulacağınızda "silah kaçaklığı" ile ilgili dosyalar bulduklarını ve gerçekten kim olduğunu onlara söylemenizi isteyeceler. Çok geçmeden Sayid ve Jack'ten günlük dayanınızı iyiyip bayılacaksinız.

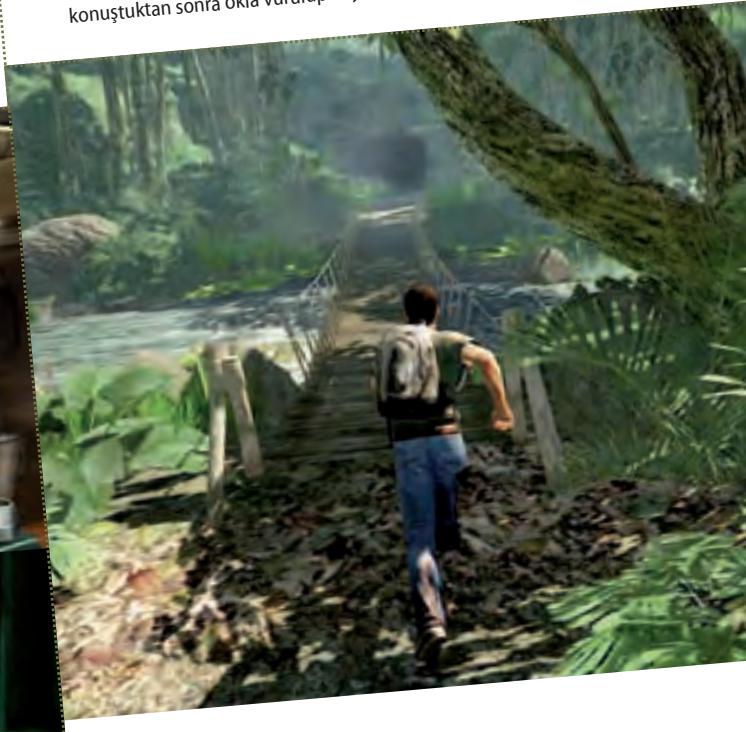
**Bölüm 5>** Sayid ve Jack sizi bir odaya kapatacak. Karanlıkta biri sizi çağıracak. Çakmağı çaktığınızda Lisa'nın yaralı görüntüsü ile karşılaşacaksınız. Size Kate ile konuşmanızı söyleyecek. Kate ile konuşun; sarf ettiği "Chenchey" kelimesi, hafızanızı tetikleyecek ve bir flashback devreye girecek. Flashback'te Lisa, otelin lobisinde oturuyor. Onun arkasından dolanarak laptop'unda izlediği videonun fotoğrafını çekin. Masaların üzerinde yer alan üç "hafıza eşyası"nı da inceledikten sonra Lisa ile konuşun. Gazeteci olduğunu hatırlayacaksınız. Bunu Kate'e söylediğiniz zaman, size güvenip kapıyı açacak. Hatch'den çıktıktan sonra hemen karşınızda ufak bir şelale göreceksiniz. Şelalenin içine girer girmez sağa dönerseniz dar bir geçidi sonunda kilitli bir kapı bulacaksınız. Kapıya açmak için dinamite ihtiyacınız var. Plaja dönün. "Dombili Hurley", dinamitleri Black Rock'ta bulabileceğinizi söyleyecek. Hatch kapağının etrafında bulunan bir daldı, siyah - kırmızı renkte, çizgili bez parçaları göreceksiniz; parçaları takip etmeye başlayın. Bu esnada kara sis, ilkinden daha tehditkar bir şekilde çökecek. Sis yaklaştığında bambulara saklanıp gitmesini bekleyin. Bu şekilde, bez parçalarını takip ederek diğer bölgeye varana dek ilerleyin. Kayaların üzerindeki size ateş eden adamı vurun ve işte, oyundaki ilk ve tek adamı vurdunuz, tebrikler! Black Rock'a vardınız. Geminin içinden dinamiti alın. Şimdi aynı yoldan yine sisten kaçarak dönmeniz gerekiyor. Tek sorun şu: Koşarsanız, dinamitler patlar. O yüzden yürüyerek ilerlemeniz gerek. Şelaleye geri dönüp kapının üzerine dinamiti yerleştirin. Uzaklaşarak lokumu silahla vurun ve kapıyı havaya uçurun. İçeri girip bilgisayar olan odayı bulana dek ilerleyin ve bilgisayarı çalıştırın. Karşınıza tekrar IQ testi çıkacak. İlk soruya "8", ikinci soruya "R" ve üçüncü soruya "493" yanıtlarını verdikten sonra, ana menüden "C" şıklarını seçerek manyetik alan oluşturan cihazın durmasını sağlayacaksınız.



**Bölüm 6>** Dışarı çıkar çıkmaz sis yine peşinize takılacak. Hızla koşmaya başlayıp karşınıza çıkan kütüklerden, Hugo misali, yere atlayarak ya da onların üzerinden zıplayarak kurtulmanız gerekiyor. Su birikintilerinden sakınarak kaçmaya çalışın. Aksi halde çok yavaşsınız ve sis fırstaktan istifade, üzerinize çullanır. Yolun sonunda Juliet ile karşılaşacaksınız. Ben'in sizle ilgili planları olduğunu, Lisa'yı sizin öldürdüğünüzü bildiğini ve kendisine güvenmeniz gerektiğini söyleyecek. Hemen ardından devreye bir flashback girecek. Lisa, yukarıda silahını gösterirken kareyi fotoğraflayın. Koruma izin vermediği için altındaki silahını gösterirken kareyi fotoğraflayın. Koruma izin vermediği için Lisa yukarı çıkmayacak ve yanına gelecek. Bu sefer devreye siz gireceksiniz; korumanın yanına giderek ona Lisa'nın gazeteci olduğunu söyleyin. Koruma size inanmayacak fakat Sivo'nun kim olduğunu sorunca adam, Lisa'yi aparır. Topar götürecek ve siz de bu esnada asansöre bineceksiniz. Flashback bittiğinde Juliet'e, Lisa'yı öldürmediğinizi söyleyin. Çitleri devre dışı bırakacak. Juliet ile tekrar Ben hakkında konuşun ve yakınlardaki minik külüberenin girişinden yeraltı tesinine inin. Karşınıza çıkan tüm sigortaları ve gaz lambasını alana dek dolaşın. İçinde birçok monitör bulunan odadan sağa dönüp elektrik panelini görene dek ilerleyin ve devreleri aşağıdaki gibi düzenleyin.



Kapı açılınca üst kata tırmanın. Girişin odadan şarjörü alın. İsterseniz bilgisayarı kullanarak karakteriniz hakkında bilgi edinebilirsiniz. Bir sonraki odada, sizi plajda döven dazlağın (Adam hala takım elbise giyiyor!) Mikhail Bakunin'i sorguya çektiğini göreceksiniz. Kapıyı açın, silahınızı çekin ve çok hızlı davranışarak dazlağı "kurşun manyağı" yapın. Mikhail ile kısa bir süre konuşuktan sonra okla vurulup bayılacaksiniz. (Eh ya!)





⇒ **Bölüm 7>** Bir odada uyanacaksınız. Lisa'nın hayaleti yine çıkış bir şeyler söyleyecek. Şeffaf bir perdenin ardından Tom ile konuşacaksınız. Tom, Lisa hakkında ne hatırladığınızı soracak ve konuşurken sarf ettiği "Hanso" sözcüğü hafızanızı tetikleyecek. Bir flashback daha... İlk odadan sola, sonra tekrar sola dönen ve ufak odaya girip gizlenin; Savo ve yanındaki adam odaya girecek. Adam, üzerinde "Hanso" yazan çantayı Savo'ya verirken fotoğrafı çekin ve hafızanızı tazeleyin. Tom'la konuşup hatırladıklarınızı anlatınca Tom, kapıyı açacak. Üzerinde hiç eşya kalmadığı için etrafındaki tüm sigortaları bulana dek çevrede dolaşın. Havuzun olduğu odaya girin ve bilgisayarı kullanın. IQ testinin ilk sorusuna "44", ikinci sorusuna "H" ve üçüncü sorusuna "B" cevaplarını vererek ana menüyə açın. Ana menüden "Lift Platform" şıklını seçin. Platform, havuzdaki ölü köpekbalığı yukarı kaldıracak. Balığın yanına gidip üzerinden sigorta parçalarını alın. Elektrik panelinin yanına giderek devreleri sağdaki gibi düzenleyin.



Panelin yanındaki kapı açılınca Ben ile konuşun. Size, Jack'i ona getirirseniz, bota giden yolu göstereceğini söyleyecek. Plaja dönünce Sawyer ile konuşup bir şarjör alın. Biraz ileride bekleyen Jack ile konuşarak ona bir kaçış yolu bulduğunuza, bunun için Black Rock'a gitmenin gerektiğini söyleyin. Jack, teklifinizi kabul edecek. Onunla Black Rock'ta buluşacaksınız. Jack'ten silahı aldıktan sonra, geminin üzerine, merdivenden, Tom'un kurduğu tuzağa varana dek çıkış. Kate de siz izlediği için tuzağa düşecek. Kontrol size geçince, Kate'nin önüne gelip dinamit lokumunun bulunduğu kutuyu silahla vurun. Eğer Kate'in önünde durmazsanız fırlayan bir parça, kadını öldürerecek.

**SON>** Juliet ile konuşun; botun yaklaşlığını söyleyerek size yardım edecek. İki dakika içinde sahile varmanız gereklidir. Yine Hugo gibi atlayıp ziplayarak sahile varın. Locke ile konuşup tekneye binin ve yüzünüzde bir gülümsemeyle arkaya yaslanarak oyunun ilginç sonunu izleyin.

Not: Oyun aşırı derecede kolay ve bir noktadan sonra bu kolaylık sınır bozmaya başlıyor. Buna rağmen, oyunu oynarken delirmeden bana yardım eden arkadaşımı, Arda Aydoğ'a çok teşekkür ediyorum. Arda, nasıl kestik arenada sizin takımı? Hehe! (Okurun ve Hatta Editörün Hiçbir Şey Anlamadığı Not Serisi - No: 1 - FA) ↪

### FLASHBACK'LER



Oyunun temelini oluşturan flashback'ler, geçmişte yaşadıklarınızı tetikleyen bir olay yaşandığında ya da bir kelime sarf edildiğinde devreye giriyor. Flashback devreye girdiği zaman ekran parçalanmış olan siyah & beyaz bir fotoğraf geliyor ve geçmişte yaşadığınız olayı tekrar yaşıyorsunuz. Flashback'lerde genel amaç, o anın en önemli karesinin fotoğrafını çekip unuttugunuz olayı hatırlamak. Kareyi odak ve yakınlik / uzaklık ayarları yaparak çekmeniz gereklidir.



# Arx Fatalis

**2002 yılında piyasaya sürülen Arx Fatalis, RPG türünde olan oldukça başarılı bir yapımdır. Fransız Arkane Studios'un, Ultima Underworld'den esinlenerek tasarladığı oyun, bazen boynuzun kulağı geçebileceği savını ispatlıyor.**

2002 yılında piyasaya sürülen Arx Fatalis, RPG türünde olan oldukça başarılı bir yapımdır. Fransız Arkane Studios'un, Ultima Underworld'den esinlenerek tasarladığı oyun, bazen boynuzun kulağı geçebileceği savını ispatlıyor. First Person bakış açısıyla oynanan Arx Fatalis (AF), bize keyifli bir "yeraltı macerası" sunuyor. AF'nın dünyası, güneşin olmadığı bir dünya. Dünya bir zamanlar, insanların bolluk içerisinde yaşadıkları, her şeyin yolunda gittiği ve herkesin mutlu olduğu "günlük güneşlik" bir yeriş. Bir gün güneşin ansızın yok olması sonucunda, canlılar daha sıcak olduğu için yeraltıına inşa ettikleri tunellere yerleşmişler. Bundan sonra olacakları görmek ve sizin bunlarla olan alakanızı anlamak için oyunu bizzat oynamanız gerekiyor.

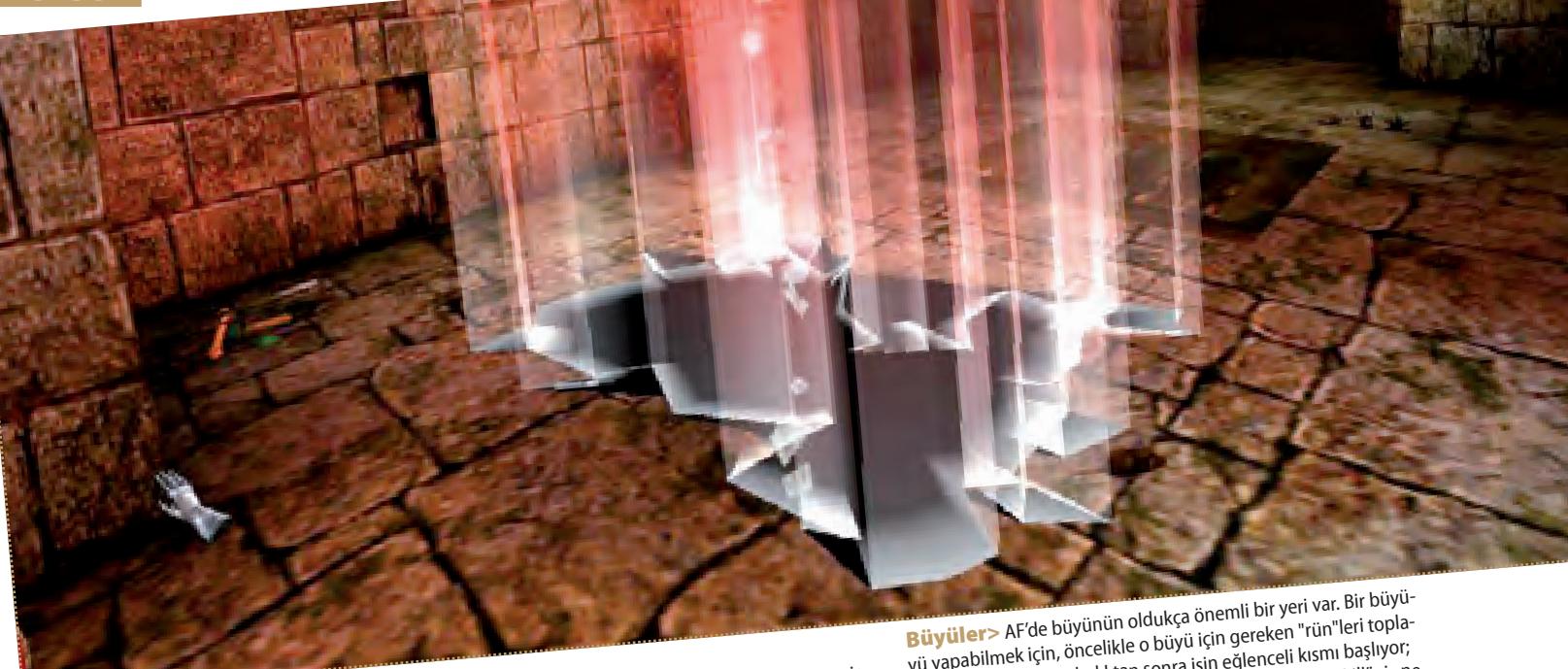
**Daha derinlere inmek** AF'ye hafızasını kaybetmiş bir karakter olarak başlıyorsunuz. Küçük hücrenizde oyuna başladığınız zaman arayüzü inceleyebilir, etrafındaki nesneleri kurcalayarak oyundaki etkileşimin sınırlarını keşfederlersiniz. Karakteriniz dört ana stat'a, dokuz adet de skill başına sahip. Oyuna 16 stat puanı ve 18 skill puanı ile başlıyoruz. Puanları harcamadan önce, oynamak istediğimiz karakterin özelliklerine karar vermek işinizi oldukça kolaylaştıracaktır. AF'de herhangi bir sınıf seçimi söz konusu olmadıktan, belirli bir alandaki yeteneklerimizi, yetirdiğimiz puanlar belirliyor. Şimdi gelin bahsettiğimiz bu stat ve skiller'e yakından bakalım.



## HANGİ KOŞULDA KAÇ XP KAZANIRSINIZ?

- Goblin hücresinden kurtuldığınızda: 2500 XP
- Trollerin geçidi tikayan taşları kaldırımlarının ardından insanların şehrine vardığınızda: 2500 XP
- Temple of Akbaa'nın yerini ve buranın parolasını öğrendiğinizde: 2500 XP
- Goblin Kral, mühimmatların bulunduğu odaya girmenize izin verdiğiinde: 500 XP
- Troll ikonu'nu bulduğunuzda: 300 XP
- Kitabı Greu'ya verdığınızde: 5000 XP
- Maria'nın dükkânına dönüp Shany'i özgür bırakığınızda: 2500 XP
- Krahoz'u çaldığınızda: 1500 XP
- Krahoz'u, kalkanı vererek ele geçirdiğinizde: 1000 XP
- Temple of Illusions'ı tamamen temizlediğinizde: 2000 XP
- Lord Inut'un, tekrar insan formuna dönmesini sağladığınızda: 20000 XP
- Bankayı soyup gizli düğmeye bastığınızda: 5000 XP
- Kralçe'nin cinayetinin kanıtlarını Carlo'ya sunduğunuzda: 1250 XP
- Kralçe'nin cinayetinin kanıtlarını Enoil'e sunduğunuzda: 1250 XP
- İktisat Kitabı'nı, Pog'a verdığınızde: 500 XP
- Goblin yemek kitabını, Goblin aşçığı teslim ettiğinizde: 1000 XP
- Silahı almak için, asilerin yerini Snake Women'a ispiyonladığınızda: 500 XP
- Oliver'in verdiği hazine avı görevini tamamladığınızda: 2000 XP
- Earth veya Water Klanları goblinalardan birini öldürdüğünüzde: 200 XP
- Akbaa bulmacasını çözerek "bunker" a giriş imkani kazandığınızda: 2000 XP
- The Temple of Akbaa'nın güvenlik mekanizmasını pasif hale getirdiğinizde: 1000 XP





**Dexterity:** Dexterity, kritik hasar verme şansınızı artırması açısından oldukça faydalı bir stat. Sinsi bir karakter yaratmak istiyorsanız, dexterity'nizi yüksek olmalı.

**Constitution:** Doğrudan HP'nizi etkilediği için önemli bir stat. Ayrıca savunmanızı güçlendiriyor ve ağır zırhlar giyebilmenizi sağlıyor.

Oyundaki skill'ler ise şu şekilde:

**Stealth:** Karanlıkta saklanmanızı kolaylaştırıyor ve sırtlarından kalleşçe hançerleceğiniz düşmanlarınıza vereceğiniz hasarı artırıyor. Eğer 50 puandan fazla yatarısanız, pickpocket yeteneği kazanarak yankesicilik

## GİZLİ RÜN KODLARI

Oyun içerisinde CTRL tuşuna basılı tutarak, aşağıdaki harfleri çizmeyi deneyin:

M, A, X - Tanrı modunu açar; tüm rünleri ve silahları verir.

S, D, S, D - NPC'leri koca kafalı yapar.

M, A, R - Mariana'nın paskalya yumurtasını verir.

P, O, M - Lord Inut'un dev kılıcını verir.

R, A, F - Daha hızlı hareket edersiniz.

S, O, S - Günlüğünüzde tüm harita açılır.

yapabiliyorsunuz.

**Technical:** AF'de lehim yapmanızı ya da anakart tamir etmenizi gerektirecek bir durum yaşanmamış elbette ki. Fakat sağ solu kurcalamaktan hoşlanıyorsanız; tuzak ve kilit mekanizmaları konusunda bilgi sahibi olmanızda fayda var.

**Intuition:** Gizli geçitleri, tuzakları "hissedebilmek" için intuition skill'e yüklenmelisiniz ancak oyuncun ilerleyen bölgelerinde ele geçireceğiniz bir tür başlık, bu özellikle sahip olduğu için bu skill biraz gereksiz kalıyor.

**Ethereal Link:** Düşmanlarınızın varlığını uzaktan hissetmek mi istiyorsunuz? Mana'nız daha mı hızlıartsın? Düşmanlarınızın sağlık durumunu mu görmek istiyorsunuz? İşte Ethereal Link bu durumlarda imdadınıza yetişiyor.

**Object Knowledge:** Bulacağınız eşyaları "identify" edebilmek için bu skill'e ihtiyacınız var. Fırsat bulduğunuz birkaç puan vermemi unutmayın!

**Casting:** Adı üstünde; güçlü büyüler yapabilmek ve düşmanlarınızı küle çevirmek için bu skill'e ihtiyacınız var.

**Close Combat:** Bir warrior için olmazsa olmaz skill; kılıç ya da balta gibi yakın dövüş silahlarını etkili bir şekilde kullanabilmeniz için bu skill'i kullanmalısınız.

**Projectile:** Ok gibi uzun mesafe etkili olan silahları kullanmaktadır yetkinliğini belirleyecek olan skill.

**Defense:** Ağır zırhlar kuşanmak ve yüksek bir defans puanına sahip olmak istiyorsanız, pamuk eller Defense skill'i için cebe lütfen!

**Büyüler** AF'de büyünün oldukça önemli bir yeri var. Bir büyüyü yapabilmek için, öncelikle o büyү için gerekli "rün"leri toplamalısınız. Rünleri topladıktan sonra işin eğlenceli kısmı başlıyor; kullanacağınız rünleri mouse ile çiziyorsunuz. Casting skill'iniz ne durumda olsun, eğer gerekli rün ve mana'ya sahipseniz, büyü kitabınızda yer alan herhangi bir büyüyü yapabiliyorsunuz. Casting skill'i, yapacağınız büyülerin gücünü artırıyor. Bu skill'e yatıracağınız her 10 puan, hasar çarpanınızı, -casting level'a parallel olarak- bir birim artırıyor. Örneğin, casting level'iniz üç iken, dört birim hasar verecek bir büyü 12 birim hasar veriyor.

Rün çizme kısmı başlangıçta biraz sıkıntı verebilir. Rünleri ezberleyene kadar, büyü kitabınızla bir süre zaman geçirirseniz gerekecek. Her rünen, sözcük olarak bir karşılığı var: Aam (yarat) rüneni, Fridd (soğuk) rünyüle arka arkaya çizdiğiniz zaman, soğuk etkisine sahip bir büyü yapmış oluyorsunuz. Belli başlı rünleri ezberledikten sonra, bu tür kombinasyonlar yapmak oldukça kolay ve zevklidir.

AF'de, vuruş tuşunu basılı tutarak, düşmanınıza daha güclü bir darbe indirebilirisiniz. Bunun için düşmanınızla olan mesafenizi korumalı ve ekranın alt tarafındaki ikon yeterince parladiğında hamlenizi yapmalısınız. Hamlenizi yaptıktan sonra geri çekilmek, genellikle yararına olacaktır. Eğer işler yolunda gitmezse, hız büyüsü yararak geri kaçabilirisiniz.

**Püf noktası** Eğer karakter yaratma işi gözünüzü korkutuyorsa, auto generate butonunu kullanarak son derece dengeli bir karaktere kavuşturabilirsiniz.

AF'de açıldıkten ölmemek için yemek yemelisiniz. Domuzlar,



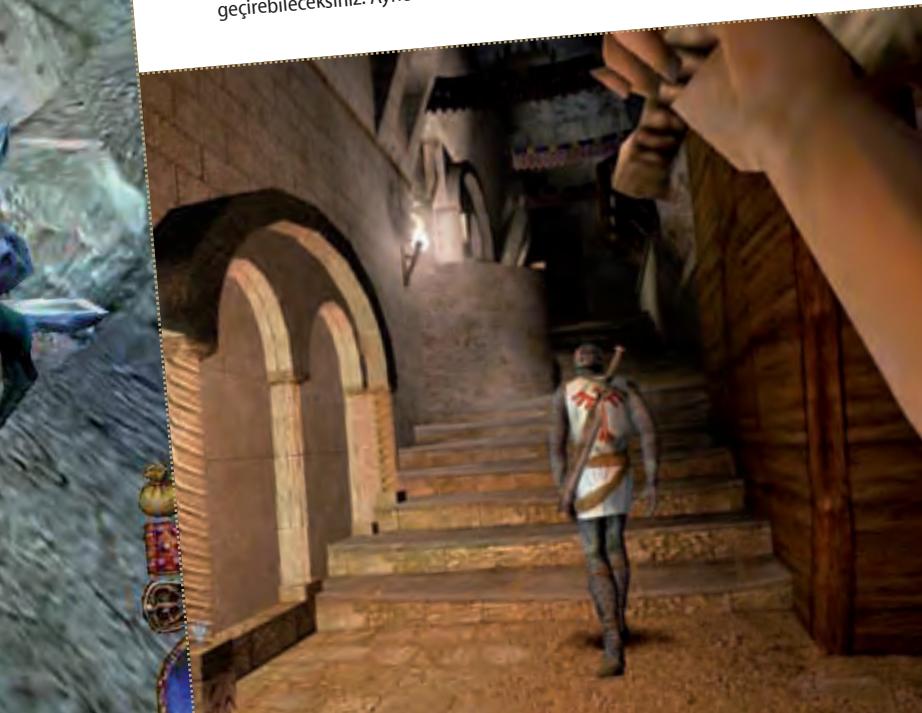
sığanlar, tavuklar ve benzeri hayvanları öldürerek et temin edebilirsiniz. Etleri pişirmek içinse ateşe ihtiyacınız oluyor. "Uğraşamam" derseniz; dükkânlarından hazır yiyecek satın alabilir ya da girdiğiniz tüm mutfakları yağmalyayabilirsiniz. Kendinize bir oltu yaparak balık avlamamanız da mümkün. Eğer bunların hiçbirini yapmak istemezseniz, art arda iki rün çizmeniz yeterli olacaktır. Hangi rünler mi? Yaratmak ve Yiyecek rünleri!

Oyunun başında yeterince güçlü büyüler yapamıyorsunuz; bu yüzden elinizin kılıç tutmasında fayda var.

AF'de bir objeyi identify edebilmenin tek yolu, yeterince yüksek seviyede, object knowledge skill'ine sahip olmak. Oyunun ilerleyen bölgülerinde elinize gelecek olan güçlü silahları ve parylönenleri kullanabilmek için, bu skill'e mutlaka yatırım yapmalısınız.

AF'de temel enchantment olanaklarına da sahipsiniz. Oyun içerisinde bulabileceğiniz bazı eşyaları, Enchant Object büyüsü ile efsunladığınız takdirde, söz konusu eşya yeni özellikler kazanacaktır. Garlic; silahınıza Dexterity Bonus'u kazandırır. Amikar's Rock, silahınızın kırılmasını engeller. Dragon Bone Powder, silahınıza strength bonusu verir. Dragon Egg, Akbaa ile savaşırken kullanacağınız meteor kılıcını efsunlar. Green Potion, silahınıza zehirleme özelliği kazandırır. Golem Heart, üzerinde kullanıldığı silaha, düşmanı bir süreliğine felç etme yeteneğini kazandırır.

**Bunları yapmadan ölmeyin>** İnsanların şehrinde, soymanızı tavyise edeceğim bir banka var. Öncelikle Gary ve Alicia'yi bulmanız gerekiyor. İkisinde de ihtiyacınız olacak birer anahtar mevcut. Bu anahtarlar, size nazikçe verme yecekleri için bir şekilde temin etmeniz gerekecek. Anahtarları aldıktan sonra Gleu'ya gidip bunların kalibini çıkartmalısınız. Daha sonra cücelerin örsüne gidin ve bir Metal, bir de Golden Bar harcayarak bir anahtar yapın. Bankaya gidin ve duvardaki butona basın; arka tarafta bir geçit açılacak. Dikkat çekmeden geçide girip ilerleyin ve anahtarınızı kullanarak kasayı açın. Level 1 mahzenlerinde, tek başına dolaşmakta olan bir tavuk göreceksiniz. Bu Lord Inut'un ta kendisi! Eğer üzerinde Reveal büyüsü yaparsanız; gerçek formunu görebilir ve onunla konuşabilirsınız. Leek, Carrot ve bir de Dragon Egg bulmanız gerekiyor. Bir şيء de suya ihtiyacınız olacak. Malzemelerini temin ettikten sonra, hanadaki kazana gidin ve bu malzemeleri saydığımız sırayla kazana atın. Böylece iksirler tamamlanmış olacak. Şimdi bu iksiri Lord Inut'a götürün ve iksiri üzerinde kullanın. Onunla iki kez daha konuşmuşuz zaman (Reveal büyüsü yapmayı unutmayan,), infilak edecek ve siz de onun tüm eşyalarını zimmetinize geçiribileceksiniz. Ayrıca tam 20.000 XP kazanmış olacaksınız. ☺



## RÜNLER VE BüYÜLER

Aam: Create (Yaratmak), Nhi: Deny (Reddetmek), Mega: Improve (Geliştirmek), Yok: Fire (Ateş), Taar: Projectile (Fırlatmak), Kaom: Protection (Koruma), Vitae: Life (Yaşam), Vista: Vision (Görmek), Stregum: Magic (Büyü), Morte: Death (Ölüm), Cosum: Object (Nesne), Comunicatum: Communication (İletişim), Movis: Movement (Hareket), Tempus: Time (Zaman), Folgora: Storm (Fırtına), Spacium: Space (Boşluk), Tera: Earth (Dünya, yer), Cetrius: Poison (Zehir), Rhaa: Weakness (Zayıflık) ve son olarak da Fidd: Cold soğukluk, oyundaki rünlərdir. Gördüğünüz gibi her rünün kelime olarak bir karşılığı var. Biz de kelimeleri bir araya getirerek, büyüler yapıyoruz.

Nightvision: (Mega, Vista)

Magic Misle: (Aam, Taar)

Ignite: (Aam, Yok)

Douse: (Nhi, Yok)

Heal: (Mega, Vitae)

Detect Trap: (Morte, Cosum, Vista)

Armor: (Mega, Kaom)

Lower Armor: (Rhaa, Kaom)

Speed: (Mega, Movis)

Reveal: (Nhi, Stregum, Vista)

Fireball: (Aam, Yok, Taar)

Feed: (Aam, Vitae, Cosum)

Bless: (Mega, Stregum, Vitae)

Dispel Field: (Nhi, Spacium)

Fire Protection: (Yok, Kaom)

Telekinesis: (Spacium, Comunicatum)

Trap: (Aam, Morte, Cosum)

Levitate: (Mega, Spacium, Movis)

Cure Poison: (Nhi, Cetrius)

Repel Undead: (Morte, Kaom)

Raise Dead: (Aam, Morte, Vitae)

Paralysis: (Nhi, Movis)

Force Field: (Aam, Kaom, Spacium)

Disable Traps: (Nhi, Morte, Cosum)

Flying Eye: (Vista, Movis)

Fire Field: (Aam, Yok, Spacium)

Lightning Projection: (Aam, Folgora, Taar)

Confusion: (Nhi, Vista)

Invisibility: (Nhi, Vista)

Mana Drain: (Stregum, Movis)

Chaos: (Aam, Mega, Morte)

Enchant Object: (Mega, Stregum, Cosum)

Summon: (Aam, Vitae, Tera)

Negate Magic: (Nhi, Stregum, Cosum)

Incinerate: (Aam, Mega, Yok)

Mass Paralyze: (Mega, Nhi, Movis)

Mass Lightning Projection: (Aam, Folgora, Spacium)

Control Demon: (Movis, Comunicatum)

Slow Time: (Rhaa, Tempus)

Mass Incinerate: (Mega, Aam, Mega, Yok)



# TÜM "MARANGOZLAR"ı OYUN ATÖLYESİ'NE ÇAĞIRIYORUZ

**Bir an duraksadık;** işlerimizin, görüşmelerimizin, tartışmalarımızın ve sohbetlerimizin durduğu bir andı. Durduk ve düşündük; hepimiz keşfedilmemiş yeteneklerin arasında yaşıyorduk aslında. Nereden başlayacağımı bilemeyecek; yazdığını, çizdiğini gösterecek alan bulamayan; yeteneği olduğunu bilen ama bunu ne şekilde ve nasıl değerlendireceğini kestiremeyen birçok insan vardı çevremizde. Ve herkese, özellikle yaptıklarının değerlendirilmesini isteyenlere bu köşeyi hazırladık. Çorbaya belki küçük de olsa bir katkımız olur diye... Bu aydan itibaren "oyun" üzerine yazan, çizen, programlayan herkesin "Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi" olan LEVEL'da bir kösesi var.

Oyun Atölyesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi bünyesindeki Teknokent'te açılan Oyun Geliştirme Merkezi'nin tanıtımıyla bu ay kapılarını sizlere açıyor. Dergideki herkesin geleceğe büyük bir umutla bakmasını sağlayan Oyun Geliştirme Merkezi projesi, oyun sektöründe çalışabilecek donanımlı ve nitelikli personel yetiştirmeyi amaçlıyor. Hem de arkasında Türkiye'nin en büyük üniversitesinin desteğini alarak... Böyle bir oluşumun haberi bizim kulağımıza çalınır da biz yerimizde durur muyuz? Hemen soluğu Ankara'da aldık ve ses kayıt cihazımızı projenin kurucuları olan öğrencilere ve Teknokent Genel Müdürü Uğur Yüksel'e yönelttik.



(ODTÜ Oyun Geliştirme Merkezi Koordinasyon Ekibi (KE): Mesut Kaya, Ferhan Özkan, Koray Kocamaz, Volkan Öktem, Kübra Erol, Hasan Güven Candogân.)

**LEVEL: Oyun Geliştirme Merkezi nasıl bir yapılanma?  
Kısaca anlatabilir misiniz?**

**KE:** Büyük oyun firmalarının proje tasarladıkları ve bu projelere personel yönlendirdikleri kuluçka (incubation) merkezleri vardır. Oyun Geliştirme Merkezi ise Türkiye'de oyun sektörünü geliştirmeyi ve bu sektörde çalışabilecek nitelikli personel yetiştirmeyi amaçlamaktadır; yani merkezimizi, bir ön kuluçka merkezi (pre-incubation) olarak nitelendiriyoruz. Ancak, bünyesinde sadece programcı bulunduran bir yapılanmaya gitmem istemiyoruz; amacımız, senaryo yazımından, sanat direktörüğe kadar bir oyuncunun yaratım aşaması için gereken tüm beynin ihtiyacını karşılayabilecek bir işleme merkezi yaratıbmak. Şu sıralarda, sizin az önce görmüş olduğunuz ofislerimiz haricinde bir motion capture stüdyosu ve bir de ses kayıt stüdyosu kurmaya çalışıyoruz. Ayrıca, gereksinim duyabileceğimiz tüm üniversitelerdeki, tüm akademik bölümlerle sürekli iletişim halindeyiz. Diğer yandan çeşitli eğitim kurumllarıyla da bağlantımız var. Bu merkezden faydalanan gerekli donanımı edinen herkes kendi projesini hayatı geçirmeye hazır bir hale gelecek. Her şeyin ötesinde, Avrupa Birliği'ne bu projeyi desteklemesi için başvurduk. Kisacası, oyun yapabilmek için gereken tüm olanakları sağlayacağımız Oyun Geliştirme Merkezi'nde.

**LEVEL: Peki bağlantı içinde bulunduğuuz diğer kurum ve kuruluşların merkezinize olan bakışları nasıl? Ve sizin onlardan beklenenleriniz neler?**

**KE:** Elbette ki bu sektörde yabancı olan kurum ve kuruluşlar ilk önce bir duraksıyor çünkü tüm bu konuştuklarımıza ne anlamına geldiğini zihinlerinde pek canlandıramıyor. Ancak genel olarak aldığımız geri dönüşler gayet olumlu çünkü bu merkez kesinlikle kar amacı kurulmuş bir oluşum değil; tamamıyla eğitime ve sektörü ayaklandırmaya yönelik bir yapılanma içerisindeyiz.

**LEVEL: Oyun Geliştirme Merkezi'nin Koordinasyon Ekibi olarak siz bir proje başlatacak misiniz? Yoksa sadece merkezin koordinasyonunu mu üstleneceksiniz?**

**KE:** Elbette ki bizim de kafamızda bazı projelerimiz var. Oyun Geliştirme Merkezi'nin tüm yönetimi öğrencilerin ellerinde olacak. Teknokent'in Genel Müdürü Uğur Bey kurulum aşamasında değerli fikirlerini bizimle paylaştı ve gerekli bağlantıları bulmamızı yardımcı olarak destek almamız konusunda bizi yönlendirdi. Bunun dışında, tüm koordinasyon öğrencilerin elinde olacak. Öğrencilerin katılımlarını ve şirketlerin merkezimize entegre olmalarını

tamamıyla biz kontrol ediyoruz.

**LEVEL: Az önce Avrupa Birliği'nden destek istedığınızı belirttiniz. Bu konuya biraz açabilir misiniz?**

**KE:** Avrupa Birliği'nin yedinci dönem projelerinin içinde "Capacities" denilen bir programı var. Bu program, mevcut araştırma merkezlerinin kapasitelerini ve olanaklarını artırmaya yönelik mali destek sağlıyor. Bunun dışında, yeni kurulan merkezlerin kısa sürede tecrübe kazanmasını sağlamak amacıyla sektör içindeki yetkin kişilerin bu merkezlere yönlendiriliyorlar. Bu yetkililer, gerekli çalışma ortamı sağlandıktan sonra projelerini bu merkezlerde yürütebiliyorlar. Oyun Geliştirme Merkezi'ndeki bir diğer amacımız da elinde halihazırda proje bulunduran ekipleerin buradan faydalannmasını sağlamak; böylelikle, burada tecrübe kazanmaya çalışan kişiler de onların birikimlerinden yararlanma imkanına sahip olacaklar. Zaten ODTÜ Teknokent'in bu tip oluşumları sonuna kadar destekleyen

bir yapılanması var. Yani, buraya başvuran öğrenciler hizlilik sınıfında olsalar dahi ellerinde bir proje bulundurdukları sürece merkezden faydalana bilicekler. Buradaki amaç eldeki projelerin hayatı geçirilmesini sağlamak; desteklenen projeler için Teknokent'te üç yıl süreyle ofis verilecek ve mali yardım için gereken mekanizmalar devreye sokulacak. Kisacası, bu merkezde ham proje sahibi olan grupların şirketleşebilmesi mümkün.

ODTÜ Teknokent Gallium Blok'ta bulunan Oyun Geliştirme Merkezi'ndeki sohbetimiz, Teknokent'in Genel Müdürü Uğur Yüksel'in telefonuyla "balla" kesiliyor ve Uğur Bey, ofisinde bizi beklediğini haber veriyor. Tam o sırada Oyun Geliştirme Merkezi'nin nelere ihtiyacı olabileceğini konusunda fikrimizi soran Mesut'a "Kahve makinesi!" diyoruz ve iperlimiz o noktada kopuyor. Hemen silkinip kendimize geliyoruz ve Uğur Yüksel'in odasının bulunduğu bloğa doğru yola çıkyoruz. Odaya vardığımızda Uğur Bey'i hummalı bir şekilde Oyun Geliştirme Merkezi için görüşmeler yaparken bulunuyoruz. Sıcak bir selamlaşma sürecinden sonra kendisinden, -projenin fikir sahibi olarak- Oyun Geliştirme Merkezi'nin nasıl doğduğunu anlatmasını rica ediyoruz:

**Uğur Yüksel:** Önce, "Dünya bu konuda ne yapıyor, ne düşünüyor?" diye bir baktık. Ve gördük ki şayet Türkiye, oyun sektöründe dünya sahnesine çıkmak istiyorsa bunun için çok ciddi kamu politikaları gerekiyor. İrlanda, İsrail ve Hindistan gibi yazılım sektöründen başarılı olmuş ülkelerin, başarılarının arkasında ciddi devlet politikaları var. Ancak, ülkemiz bu politikaları bir türlü üretmemiyor; Çin, yılda yazılım üzerine 400.000, Hindistan 200.000 nitelikli eleman yetiştirmektedir. Ülkemizde ise bugüne kadar 70.000 ile 120.000 arasında bir sayıda yazılım sektöründen çalışabilecek nitelikli eleman yetiştirdiği tahmin ediliyor. Aradaki fark, bu denli dramatik. Türkiye'nin yazılım sektöründe başarılı olma potansiyeli var fakat bu potansiyelin işlenebilmesi için de kamu politikalarına ihtiyaç var. Örneğin İngiltere, 2000'li yıllarda dünya sahnesinde en çok öne çıkacağı sektörleri belirlerken baş sıraya Creative Industry'yi, yani yaratılıcılık gerektiren sektörleri koymuş. İngiltere, bu sektörler için gerekli devlet politikalarını belirlerken yaratılıcılık gerektiren sektörlerde video oyun sektörünü de dahil etmiş ve devlet olarak bu alanlara yatırımlar yapmış; hala da yapmaktadır. Bu sektörde yetişcek insanlara eğitimi kolaylıklarını sağlıyor, şirketlere bütçe oluşturuyor. Elbette ki bu tip makro politikalar olmadıkça, mikro adımlarla dünya çapında başarılar elde etmek mümkün değil. Ancak, bu makro politikalar tetikleyecektir olan Oyun Geliştirme Merkezi gibi mikro örnekler. Burada bir başarı hikayesi yarattığımız zaman devlet desteği almanın zor olmadığını düşünüyoruz

çünkü bu çok büyük bir sektör; halihazırda sinema sektörünün üç misli daha hızlı büyümeyen bir sektör ve daha da büyümeye devam edecek. Biz "oyun"un sadece oyun olmadığına, oyunun aynı zamanda kültürün yeni nesilere aktarılmasını sağlayan bir eğitim ve iletişim aracı olduğunu inanıyoruz. Bu noktada hedefi doğru koymak gerekiyor; bu merkezden, çok kısa sürede dünya çapında bir oyun çıkışmasını beklersek hayal kırıklığına uğrazır. Oyun yapımı senaryo yazımından, yapay zekaya kadar kompleks aşamaları barındıran bir süreç. Kaldı ki tüm aşamaları başarıyla geçseniz bile insanların ilgisini çekmeyeceğimiz her zaman mevcut. Bu ihtimali ciddiye alınarak dünyada, oyun kavramı üzerine ne tür yenilikler ortaya koymayı planlıyoruz. Bana göre bu noktada, kültürel zenginlikler ve farklılıklar rol oynayabilir. Bugüne kadar oynadığımız oyunlar daha çok Anglo-Sakson kültürü ve değerleri üzerine kuruluydu. Son dönemde ise dağılan Sovyetler Birliği'nden kopan ülkelerin oyunlarını görüyoruz. Bu firmaların yarattığı başarı hikayeleri birçok küçük firmaya ilham verdi. Bu firmalar büyük dağıtıclara "parça başı" işler yapmak yerine "Ben neden kendi projemi yapmayayım?" demeye başladı. Bizim yazmaya çalıştığımız başarı hikayesi de benzer bir hikaye aslında. Dileğimiz, insanlara "Ben neden bunu yapamayayım?" dedirtebilmek. Oyun Geliştirme Merkezi'nin amacı, oyun yapabilme yetkinliğine sahip olan insanlar yetiştirmek. Oyun yapımında bulunmuş, tüm donanımları kullanmış, motion capture hakkında deneyim sahibi olan, kod yazabilen, büyük oyun yapımcılarıyla bağlantı kurulan; kısacası, oyun yapmanın havasını tam anlayıla solumış insanlar yetiştirmek... Bir sonraki aşama ise bu yetişmiş insanları büyük oyun firmalarıyla tanıştırma ya da kendi firmalarını kurmalarına yardımcı olmak. Bence bu, bir kartopunun çığ haline gelmesine benzeyen bir süreç.

Vizyon sahibi bir ekip, insan içini açan ofisler, harika bir çalışma ortamı ve her türlü destek... Karşımızdaki manzara gerçekten umit verici. "Kısa zamanda tekrar görüşeceğiz" diyerek, yüzümüzde huzurlu bir gülümsemeyle ODTÜ'den ayrıyoruz. Görüreceğiz çünkü yolumuz bir...

**Not:** Teknokent'in Genel Müdürü Sayın Uğur Yüksel, röportajın gerçekleştiği günden birkaç gün sonra başka bir pozisyonuna atanmıştır.

**Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:**  
[atolye@level.com.tr](mailto:atolye@level.com.tr)

## TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜ VE OYUN GELİŞTİRICİLERİ ÇALIŞTAY VE PANELİ

14 Mart 2008 tarihinde İstanbul'da, Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü'nde TÜBİTAK-SOBAG 107K039 kodlu "Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştay ve Paneli" düzenlendi. Oyun geliştiricileri, oyun yapımcıları, oyun dağıtımçıları, yayıncıları, dergi editörleri ve yazarları, alanda akademik çalışma yapan kişiler ve oyuncular bir araya gelerek Türkiye'deki oyun sektörü hakkında tartıştılar. Toplantı sonucunda aşağıdaki başlıklar kapsayan bir bildirge ortaya çıktı:

- Sektorde rol alan firmalar / kişiler arasındaki iletişim eksiksliği çözülmeli ve bunun için bir iletişim platformu oluşturulmalıdır.
- Sektörün gelişebilmesi için pazar ve hedef kitle doğru saptanmalı. Bu anlamda üretim yapacak olan ekibin niteliği ve çapı önem teşkil ediyor.
- Sektorde çalışacak yeni, nitelikli insanlar yetiştirilmeli. Bu konuda eğitim kurumları ve sektör işbirliği yapmalı.
- Oyun yapım sürecinde finansman sorununun çözümü için oyun geliştiricisi önce kendini finanse etmeli ve sonra oyunun yayıcısı ile karı paylaşmalı.
- Geliştirilen ürünlere yönelik pazarlama faaliyetleri artırılmalı.



YAPIM Capcom

TÜRK Aksiyon / Adventure

PLATFORM PS2

ÇIKIS TARİHİ 2001



# Devil May Cry

**Abanoz ve Kehribar isminde iki tabanca, Alastor adında büyük bir kılıç ile dans koreografilerini andıran zarif, ölümcül combo'lar yapan, beyaz saçlı, ukala bir adam... İşte bir klasığın anatomisi!**

Yukarıdaki sahneyi hayalinizde canlandırdığınızda, yumruklarınızı sıkıyor ve zihninizde yankılanmaya başlayan Japon heavy metal parçalarıyla bedeninize adrenalini dalgası yayılıyorsa Devil May Cry'la (DMC) tanışmışsınız demektir. 2001 yılında piyasaya çıkan DMC, oyun tarihi için önemli bir kilometre taşı. Binlerce şeytanı yaratıcı, gösterişli combo'larla geldikleri yer olan cehenneme gönderdiğiniz, klişe bir senaryo- dan nasıl olur da devrim niteliğinde bir oyun çıkar? Bu sorunun cevabı, DMC'nin piyasaya çıkışındaki eşsiz zamanlamada saklı. İki boyutlu arcade klasikleri, karanlık salonların tozlu köşelerinde unutulmaya başlanırken üç boyutun durdurulamaz yükselişi, kafamızdaki "hayallerdeki oyun" tasvirini de oldukça değiştirmiştir. Soldan sağa doğru ilerleyen sprite karakterlerin poligonsuz serüvenleri, -o zamanlarda bile- nostalji olarak anılmıştır. Öte yandan, o dönemde kimsenin haberدار olmadığı ancak DMC'nin çıkışıyla oyuncuların dikkatini çeken, özel bir durum söz konusuydu: Üç boyutlu aksiyon oyunları, görsel açıdan beklenlerin üzerinde olmasına rağmen eski arcade klasiklerinin sunduğu hızlı oynanış sistemine ve sürükleylemeye sahip değildi. Bu oyundaki karakterler sürekli ateş etmekten veya hantal bir biçimde kılıçlarını sallamaktan başka bir şey yapmıyordu. Tamamıyla kılıç kullanımı üzerine kurulu olan Onimusha serisi bile gamepad'ı tutan avuçlarını terletecek nitelikte bir aksiyon sunmuyordu. İşte tam da bu sırada DMC, bu kısır döneme son verip yeni nesil bir oynanış sisteminin yolunu açtı.

DMC'nin piyasaya çıkışyla, üç boyutlu aksiyon oyunları seviye atladı adeta. Düşmanlarınızın önünde dökülp sürekli aynı tuşa

basarak, aynı hamleleri tekrarladığınız hantal oyun yapısı yerle bir olmuştu. Yüzlerce yaratık üzerimize doğru hücum ederken, gamepad'ınızın tipki bir virtüözün enstrümanı ile arasındaki gibi bir ilişki içine giriyorduk. Parmaklarınız büyük bir hızla tuşların üzerinde dans ederken, Dante de ekranda harikalar yaratıyordu. Ekrandaki combo'lar inanılmazdı; bizlere "aksiyon" diye yutturulmuş olan onca hantal oyundan sonra, düşmanlarını kılıçıyla havaya fırlatıp havada mermi yağmuruna tutan Dante'nin hareketlerine hayran kalmamak elde değildi. Tüm bu aksiyon, müzik, fondaki gotik mimari ve sürükleyici ara sahneler birleştiğinde, DMC -en arabesk tabirle- "film gibi bir oyun"du.

Şimdi size, böylesine efsane bir oyunun yapımına, Resident Evil 4'ü yapmak niyetle başlanmış olduğunu söylesek... "Hadi oradan! RE4, 2005'te piyasaya çıktı; DMC 2001'de!" diyebilirsiniz doğal olarak ancak RE3'ün 1999'da piyasaya çıktığını söylesek belki kafanızda şimşekler çakar. Yapım ekibindekiler, bir süredir üzerinde kafa patlatıkları çeşitli yaratıcı fikirlerin daha önceki RE oyunlarında bulunmadığını fark ederler. Tasarım aşaması ilerledikçe, ortaya çıkmaya

## DEVIL MAY CRY THE ANIMATED SERIES



Dokuz milyonluk satış rakamına ulaşan DMC serisinin animasyonu, 2007 yılında izleyiciler buludu. Birbirinden bağımsız 12 bölüm halinde hazırlanan anime görsel açıdan etkileyici olsa da izlemeyenlerin çok şey kaçırmayacağı, vasat bir yapıp. Zaten Dante de oyunda olduğu kadar güçlü ve karizmatik değil bu animede. Hiç hoş değil!

başlayan oyun, RE serisinden epey uzaklaşır.

Sonuçta, seriyi böylesine "alakasız" bir oyunla devam ettirmenin iyi bir fikir olmayacağına karar verirler; öte yandan, ellerinde biriken malzemeyi değerlendirmeleri gerekligiine inanırlar. Oyunun mekan tasarımları için ilham almak üzere, İspanya'daki ve İngiltere'deki katedralleri dolaşırlar.

Dramatik yapıyı güçlendirmek için aksiyonun yer almadığı sahnelerde, barok müziği kullanırlar. Aksiyonun süreklilığını sağlamak adına ise silahlara sınırsız mermi verirler.

Ve ortaya Devil May Cry çıkar.

O dönemdeki aksiyon oyunlarının hiçbirinde DMC'deki kadar güçlü bir senaryo sunumu yoktu. Bu yüzden oyuncuların zihindeki aksiyon sahneleri kadar, ara sahneler de yer etmiştir. Yarı - iblis olmasına rağmen tüm iblislere kök söktürmeye kendine amaç edinen Dante, bugün, oyun tarihinin en ukala ve en karizmatik karakterlerinden biriye bunu kesinlikle DMC'nin başarılı dramatik yapısına borçludur.

Ancak günümüzde DMC'yi efsane haline getiren oyun sisteminin artık bayatladığı üzürek söylemeyecez. Bu duruma pek aldırit etmeyen Capcom, DMC serisini "eski kafalı" oyuncular için çok fazla değiştirmeden ve geliştirmeden devam ettiyor. Ve DMC fanatikleri de Alastor ile can yakmaktan sonsuza dek mutlu olacaklar gibi görünüyorlar. ☺



# Özgür, kovuldu!

Özgür Çakıt... Okan Bayülgen'in, Televizyon Makinası'nın utangaç, sıkılgan, dansıyla nam salmış olan sevimli çocuğu... Ama hikaye bundan ibaret değil. Madalyonun diğer yüzünü görmek istiyorsanız, buyrun muhabbeteye... ☺



**Doruk Akyıldız:** ODTÜ'de sosyoloji eğitimi almana rağmen, mesleki kariyerine televizyon dünyasında yön vermemi tercih ettim ve kamera arkasında asistanlık yapmaya başladım. TV dünyasına giriş hikayeni ve neredeyse TV seyreden herkesin tanıdığı bir isme nasıl dönüştüğünü anlatır misin?

**Özgür Çakıt:** Dediğim gibi, ODTÜ'de Sosyoloji eğitimi aldıktan sonra İstanbul'a geldim. Zaten televizyonda, kamera arkasında çalışmak, hep aklımda olan bir düşüncemdi. Keza Okan Bayülgen'le çalışabilmek de öyle... Bir tanıtımın sayesinde, Zaga'da ekibin değiştiğini ve yeni bir kadro oluşturulduğunu öğrendim. Ardından, arkadaşlarım bana bir görüşme ayırdılar. Görüşmeden sonra stajyer olarak işe başladım; daha sonra "produksiyon asistanı" olarak devam ettim. Aslına bakılırsa, o dönemlerde,

yaptım. Derken master'ımı tamamladım. Bu zaman zarfında ilişkilerimiz de pekişti. Askere gittim, geldim; hatta canlı yanında askere uğurlandım. Ekran önüne geçiş hikayem ise şu: Editörlik yaptığım için, programın içeriğine ve gelen konuklara dair gerekli olan tüm bilgileri hazırlıyorum, Okan Bayülgen'le sıkı bir ön çalışma yaparak. Program sırasında da birtakım bilgi eksikleri ya da yanlışları oluyordu. Okan Bey, konuklardan herhangi birine, düzenlediğim birtakım bilgiler dahilinde, "X dergiye verdiğiniz röportajda söyle demişiniz" ya da "Şu gazeteye böyle bir demeç vermişiniz" gibi sorular soruyordu. Konuklardan kimi, bu soruları "Hayır; ben böyle bir şey söylemediğim" diyerek cevaplıyordu. Böyle durumlarda, Okan Bey -canlı yayın sırasında- bir şov unsuru olarak "Özgür, kovuldun" diyerek bağıryordu. Bu şekilde, kimse yüzümü görmese de ismim yavaş

programı yapıyoruz.

**DA:** Televizyon sektöründe çalışmanın birçok zor yanı var. Özellikle de kamera arkasında... Yakaladığın bu "surpriz şöhret", kamera arkasındaki kariyerinde ne gibi değişiklere neden oldu? Bu tecrübenin mesleki hayatına birtakım katkılardır olduğundan söz etmek mümkün mü?

**ÖC:** Çok ilginç bir şekilde, hiçbir değişiklikle neden olmadı; ben yine kamera arkasındaki görevime devam ediyordum. Ancak doğal olarak, kamera önünde olmam gereken anlarda, kamera arkasındaki o bitmek tükenmek bilmeyen koşturtmaya fazla dahil olamıyorum çünkü sahneye çıkmak için sıramızı bekliyor oluyorduk. Ama bizim ekipte söyle bir mantık vardır: "Herkes, her işi yapar..." Ben yine, program öncesinde yapılması gereken tüm

çalışmaları yapıyordum ama dediğim gibi, program sırasında eskisi kadar kamera arkasıyla ilgilenemediyorum. Televizyon Makinası günlerinde... Şu anda yayınlanan programımız "Evde Olmak Güzel"de ise hem editörlik yapıyorum, hem de sunuculuk... Ancak ekran üzerinde olmak sorumluluk isteyen, zor bir iş. Bu nedenle editörlüğe fazla odaklanabildiğim söylemenemez. Biraz önce de dile getirdiğim gibi bu durum dışında bir değişiklik olmadı benim adıma; işin her iki tarafını da yapmaya devam ediyorum.

**DA:** Başarılı bir asistan iken nihayetinde "popo sallayarak" ünlenen bir televizyon karekterine dönüştün. Bu durum hakkında nasıl bir değerlendirme yapıyorsun? Söz konusu durumdan hiç rahatsızlıksız duyduğun mu?

**Bunun yanı sıra, hem Sosyoloji eğitimi almış, hem de televizyon dünyasını bilen biri olarak, Türkiye'deki TV izleyecisinin genel tutumu ve beğenileri hakkında düşünüyorsun?**

**ÖC:** Bundan zaman zaman çok rahatsız oldum. O dönem Okan Bey'le de konuşutum bu konuyu. Yakın çevremden de bazı eleştiriler almıştım. Bu eleştirilerin dışında, yaptığım dansı oldukça sempatik bulan büyük bir kitleden söz etmek mümkün değildi. Gelen eleştirileri sakin ve mantıklı bir şekilde düşünerek birtakım tahliller yaptım. Dile getirdiğim gibi, Okan Bey'le konuşutum. Sonuç olarak, tüm bu yapılanların bir şov olduğunu fakat en önemlisi, herhangi bir şov olmadığına karar verdim. Bu işi böylesce çözümlemiş oldum kendi kafamda. Ayrıca Televizyon Makinası'nda birtakım tiplerimden de vardi; "konuşan kafalar"da oyuncu olarak yer alıyordu. Kisacasi, programın içinde başka rollerim de vardı. Bu nedenle yaptığım dansla anılmaktan sadece kısa bir dönem için rahatsızlıksız duyдум. Ne var ki bu dansın, kariyerim adına bana yeni bir yol açtığını da söylememiyim.

Türkiye'deki televizyon izleyecisinin beğenileri hakkında genel bir değerlendirmeye yapmak gereksiz. Bu konuda pek olumlu konuşamayacağım. Beğeni seviyesinin vasatı dahi aşmadığını düşünüyorum. Bu zaten rating listelerine bakıldığından açıkça anlaşılıyor. Kanal sahiplerinin bir araya gelip bu konuda projeler üretmeleri gerekiyor. Sonuç olarak, izleyici kendisine ne veriliyorsa onu alıyor. Programların kalitelerini yukarıya çekerek olanlar, kanal patronları. Onların, sağduyu bir şekilde hareket ederek "rating savaşları"ni bir yana bırakmaları ve yayın stratejilerini yenilemeleri gerek.

## Kimde Commodore 64 varsa onun evinde toplanırdık ve saatlerce oyun oynardık. Hatta aileme Commodore 64 aldırıbmak için ağlamışlığım bile vardır geçmişi

bu işin uzun soluklu olacağını öngörmemiştim çünkü İstanbul'a master'ımı yapmak için gelmiştim. Çalışmaya devam ederken, Marmara Üniversitesi "Siyaset Bilimi ve Uluslararası İlişkiler" bölümünde yüksek lisansımı yapmaya başladım. Dediğim gibi, o sıralar bana, şu anda yaptığım iş geçici bir işmiş gibi geliyordu fakat o kadar uyumlu bir ekibimiz vardı ki birbirimizi çok sevdik; dolayısıyla ayrılamadım. Daha sonraları, editör arkadaşımız ayrılinca "yapım asistanlığı" görevinden "editörlüğe" geçiş

yavaş duyulmaya başlandı. Bir gün, Okan Bey yine "Özgür, kovuldun" diye bağırıldıktan sonra, beni stüdyoya çağırdı. Bunu hiç beklemiyordum. Ceza olarak o meşhur "popo dansı"nı yapmamı istedi. Bu vesileyle ekran önünde tanınmaya başladım. Ardından; Gürgen Öz, Murat Akköyunlu ve Ziya Önal ile, "Makina"nın oyuncu kadrosunda yer alındı. "Konuşan kafalar" adında bir program hazırladık. Şu sıralarda da Rüya Önal'la, Cumartesi günleri yayınlanan, "Evde Olmak Güzel" adında bir "dekorvizyon / hayat tarzı"

## ÖZGÜR'ÜN ÜÇ TAKINTISI

1. Mario Bros



2. Pac-Man



3. SimCity



Yayincılık anlayışı, rating'ler üzerine kurulmamalı kısacısı.

**DA: Sinirsz ekonomik imkanlar ve kusursuz bir teknik altyapı ile bir televizyon programı hazırlama imkanın olsayıdı eğer, nasıl bir yapım hazırlamak isterdin?**

**ÖÇ:** Aklımda her zaman bir gezi programı yapma düşüncesi var. Dünyayı gezip "farklı" mekanları insanlara göstermenin oldukça keyifli olacağını düşünüyorum. Türkiye'nin içinde bulunduğu ekonomik şartların bir yansımışi olarak birçok insan, bırakın ülke dışına çıkmayı, tabiri caizse evinden bile dışarı çıkmayacak durumda. Dünyanın farklı farklı kentlerinin; tarihi, kültürel, coğrafi güzelliklerini ve çeşitliliklerini onlara göstermek, onlara paylaşmak beni çok mutlu ederdi. Bu programı biraz da kendim için yapmak istiyorum; hayatı dair planlarım içinde dünyayı gezme fikri, her daim önemli bir yer işgal etmiştir.

**DA: Kamera önündeki Okan Bayülgen'i herkes biliyor ve tanıyor. Peki, bir patron olarak Okan Bayülgen'i anlatmanı ıstesem, neler söylemek ıstırsın?**

**ÖÇ:** Öncelikle ben, çekingen ve alıngan biriyim. Bu nedenle herkesle uyumlu bir şekilde çalışmam oldukça zor. Ancak Okan Bayülgen'le çalışırken, açık söylemek gerekirse, hiç zorluk çekmedim. Devamlı motive eder çalışanları. Asıl önemli, kesinlikle yapmacık olmaması. İşim gereği, fazla sayıda ünlü tanıyorum. "4, 3, 2, 1; yayındayız" denildiğinde ünlülerin birçoğunun yüzündeki ifade değişiyor. Tüm samimiyetim söyleyorum ki Okan Bey'de böyle bir değişim ya

da takma bir tavır asla söz konusu değil. Kendisinin bir başka özelliği de çok zeki ve çok üretken olması. Durmaksızın bir şeyler üretiyor. Bu yani bize, çok önemli faydalara sağlıyor; kendisinden devamlı olarak yeni şeyler öğreniyoruz. Patron gibi bir patron olmadığını söyleyebilirim. Bir işveren olarak mantığıyla hareket etmek yerine duygularıyla hareket etmeye yeğliyor. Çalışanlar için iyi bir patron kıcacısı. Öte yandan, biz bir aile gibiyiz. Okan Bey, stajyerden, asistana kadar herkesle birebir olarak görüşür; onların dertlerini dinler ve sorunlarına çözümler üretmeye çalışır.

**DA: Bundan sonrası için kariyerine nasıl bir yön vermemi düşünüyorsun?**

**ÖÇ:** Önümüzdeki yıl, yeni bir program olacak; o programda yine editör olarak yer alacağım. Kamera önü olur, olmaz; açıkçası bu umurumda değil. Ancak kamera önünde olmanın da ayrı bir keyfi var muhakkak. Ne var ki ben, editör olarak da oldukça mutluyum. Bunun dışında, şu an tanınıyorum ama iki - üç yıl sonra unutulup gidersem eğer, üzülmem. Bir mesleğim var zaten; editör olarak çalışmak keyif veriyor bana. Kariyerim dışında gerçekleştirmek istediğim planlarım da var. Daha önce de dediğim gibi; dünyayı dolaşmak istiyorum. Ve hayatımda hiçbir şeyin vazgeçilmez olmasını istemiyorum.

**DA: Biraz da "edebiyat"tan bahsedelim. Severe okuduğun edebiyatçılar ve düşünürler kimler, öğrenebilir miyim?**

**ÖÇ:** Son dönemlerde Ahmet Hamdi Tanrıçar okuyor ve okudukça onun, Türk Edebiyat Tarihi'nin gelmiş geçmiş en önemli ismi olduğunu anlıyorum. Yeni nesil bazı yazarlar da "usta"dan feyzalıyor. Diğer yandan, dünya klasiklerinin birçoğunu okumuşumdur. Ek olarak, Albert Camus'un benim için ayrı bir yeri vardır. Bu isimlerin dışında Stephen King okumak her zaman keyif vermiştir bana.

**DA: Müzikal zevkin ne yönde? Severe dinlediğin müzik toplulukları / solistleri kimlerdir?**

**ÖÇ:** Ağırlıklı olarak yabancı rock dinlediğimi söyleyebilirim. Ancak Avrupa kökenli elektronik müziğe de bir ilgim var. Bu müziğin deneyimsel örneklerini keşfetmemi seviyorum. Bunun dışında; The Beatles'tan Pink Floyd'a ve Depeche Mode'dan Madonna'ya kadar uzanan bir arşivim var. Türkçe sözlü müzik de dinliyorum. Müzik türleri arasında ayırım yapılmaması gerektiği kanaatindeyim.

**DA: Oyunlarla aran nasıl?**  
**ÖÇ:** Çocukluk yıllarda çok fazla oyun oynardım fakat son yıllarda, iş temposu nedeniyle video oyunlarına vakt ayıramıyorum. En son SimCity'de kaldım. Ancak oyun sektörünün

müthiş bir aşama kaydettiğini biliyorum.

**DA: Çocukluk yıllarda video oyunlarıyla haşır neşir olduğunu dile getirdin. Peki, Commodore 64 ya da Amiga 500 gibi makineler sana neler hatırlatıyor?**

**ÖÇ:** Eskiye dair Pac-Man geliyor hemen aklıma; Hugo geliyor, Super Mario Bros geliyor... (Oyunları sayarken gülümsüyorum.) Kimde Commodore 64 varsa onun evinde toplanırdık ve saatlerce oyun oynardık. Hatta aileme Commodore 64 alırdırmak için ağlamışlığım bile vardır geçmiş.

**DA: Sence tüm zamanların en iyi üç oyunu hangileri?**

**ÖÇ:** Mario Bros, Pac-Man, SimCity.

**Samimiyetin için teşekkürler Özgür.**

**Yer: Özgür'ün çalışma ofisi, Bebek, 18 Mart 2008, 12:40... Röportaj sona erdi... **



**B**aharın yüzünü yavaş yavaş göstermeye başladığı Nisan ayının güzide günlerinden birinde, elinizde tutmuş olduğunuz bu derginin yegane anime sayfası, size "Mart ayında da yeni ve dikkate değer bir anime yayına girmeden, heyo" diye bağırsa ne yaparsınız? Elbette ki geçen aylardan kalan animelere bakarsınız. (Sakla samanı, gelir zamanı.)

Şimdilik anime tavsiyesi veremiyorum olabilirim

ama elim boş değil. Kızınız mı? Evet, kızınız. Onun yerine size birkaç anime haberi vereyim de barışalım: Bakın, Trigun'ın filmi çıkıyor 2009'da. Eğer bu klasiği izlemediyseniz bir koşu gidip izleyin ve sabırsızlıkla filmi beklemeye başlayın. Bilgisayarları başında kahkahalar atmak isteyen animeseğerler için de bir müjdem var: School Rumble'in üçüncü sezonu hazırlanmaya başlandı. Tahminimce 2008 sonunda ya da 2009 başında yayına girecek

olan bu yeni bölümleri sakin kaçırın. Ve son olarak, Studio 4°C (Tekkon Kinkreet), Production I.G (Ghost in the Shell) ve Madhouse (Vampire Hunter D: Bloodlust) firmalarının ortaklaşa olarak hazırladığı Batman: Gotham Knight, yakında Amerikan televizyonlarında yayına girecek. Altı farklı kısa hikayeden oluşan bu 75 dakikalık Batman coşkusunu kesinlikle kaçırmanızı tavsiye ediyorum. TUNA ŞENTUNA

## ABİN Mİ VAR, GÜCÜN VAR!

# TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

**M**ine mi mecha, yine mi saçma sapan hareketler, yeter artık aaa!" diye çıkışmayın sakın; yoksa anime hızında oraya gelir (arka planda hızlı bir şekilde uzayan çizgiler ve ışık efektleri ile) ve sözünü geri almanızı sağlarım. Bir kere, Tengen Toppa Gurren Lagann, bildiğiniz mecha animelerinden bir hayli farklı! Bu animede ciddiyetin dozu çok aşağıda. Yani, savaşta kolu kopan bir mecha için ağıtlar yakılmıyor; 12 kişinin her biri ayrı ayrı yorumlamıyor ve siz de "Oyy, ne olacak şimdidi?" diye kendinizi ateşe vermiyorsunuz. Gurren Lagann'da -avaşlar da dahil olmak üzere- çoğu konu "komedi" türünde işleniyor fakat bu anime, School Rumble kadar "gevşek" değil. Hatta yedinci -sekizinci bölümünden itibaren epèy ilginç olaylara tanık oluyorsunuz. Gurren Lagann'ın konusuna gelince... Anime'ye ismini veren Lagann, Gihan kasabasında yaşayan Simon adındaki bir çocuğun şans eseri bulduğu ufak bir "Ganmen" in (Kelimemin doğru yazılışı "Gunmen" ama Japonca yazılışı bu şekilde.) ismi. İnsanların yeraltnı mesken tuttukları bir zaman diliminde geçen hikayede Ganmen'lerin rolleri, yüzeyle çıkan insanları ortadan kaldırırmak. Bu dev robotların ufak versiyonları olan "Lagann"lardan biri ile yeryüzüne çıkan Simon ve ağabeyi

Kamina, kısa bir süre sonra dev Ganmen'lerle karşılaşıyorlar ve aksiyon başlıyor. İkinci bölümde Yoko adındaki bir kızın da grubu dahil olmasına ve grubun "Gurren" diye anılan bir Ganmen'ele geçirmesiyle ortam iyice kızışıyor. Alışılmışın dışındaki savaş sahneleri ile dikkat çeken Gurren Lagann'ı bir çırpıda izleyeceğinize emin olabilirsiniz. 26 bölümlük serinin uzun metrajlı filmi de şu sıralar yapım aşamasında.

TUNA ŞENTUNA



## "SENİ KORUYACAĞIM, HER NE PAHASINA OLSUN. SÖZ VERİYORUM..."

# SEIREI NO MORIBITO

**Y**ogo Hanedanlığı'nın küçük prensi Chagum'un sevgi dolu bir yüreği var; kendisinin ileride çok adil ve büyük bir imparator olacağı kesin. Bu küçük çocuğun içinde nereden geldiği belli olmayan "saklı bir güç" var. Bu güç, Yogo İmparatorluğu'na gönderilmiş olan bir lanet mi, yoksa imparator için bir hediye mi? Genç prensin babası olan İmparator Mikado ("Mikado" mu? İmparatorları bir masaya dağitarak diğerlerini hareket ettirmeden birini kaldırmaya çalışıyoruz yani... - T\$), gücün bir lanet olduğunu ve imparatorluğun devamı için -atalarının yaptığı gibi- genç çocuğun içindeki "su ruhu"nun yok edilmesi gerektiğini düşünüyor. Bunun tek yolu ise prensin öldürülmesi. İmparator, öz çocuğunun öldürülmesi için suikastçılara emir veriyor. Genç Chagum'un kurtarıcısı ise annesi tarafından tutulmuş olan bir kadın savaşçı: Mızrak dövüşüsü Balsa. Chagum'u koruyacağına söz veren Balsa, geçmişte öldürüdüğü ruhları karşılık hayatlar kurtarak kendisini günahlarından arındırmak isteyen bir Koruyucu. Bir yolculuğu sırasında genç prensi kurtarıyor ve sonunda onun Koruyucusu haline geliyor.

İlk bölümünden itibaren ilginç hikayesiyle sizi içine çekerek olan Seirei No Moribito, aslında Nahoko Uehashi tarafından yazılmış olan "Guardian" adlı fantastik bir serinin ilk kitabından esinlenerek yaratılmış. Fantastik bir dünyada geçen bu hikayede, Balsa ve arkadaşlarının Chagum'u korumak için verdiği mücadeleyi, peşlerine takılan suikastçılardan azmin ve "Yıldız Okuyucuları"nın prensi kurtarmak için sarf ettikleri çabayı büyük bir heyecanla izliyorsunuz. MERİÇ ERBAY



## SİNEMA

## THE MIST

**E**ğer Stephen King'in aynı isimdeki eserini daha önce okumadıysanız The Mist'in fragmanlarından, film hakkında yanlış fikirlere kapılmış olabilirsiniz. Zira ben de filmin fragmanlarını gördüğümde, filme "yüzeyel bir eğlencelik" etiketini yapıştırırıvermiştim. Ne var ki filmi izlediğimde yanıldığımı anladım çünkü ilk bakışta klişe görünü senaryo, daha sonra bambaşka noktalara ulaştı. Evet, The Mist bir korku filmi ama içinde korku temasına dair uç alt metinler barındıran bir korku filmi. Hatta filmin hikayesi, sırı bu alt metinleri anlatabilmek için -sadece- bir araç

olarak kullanılmış. İnsan ilişkileri, birlikte bilinci, çaresizlik ve korku kavramları üzerine belki de daha önce aklınıza hiç getirmemişti, özgün fikirlerle dolu olan The Mist, kapitalizm karşıtı söylemleriyle de dikkat çekiyor. Daha önce Esaretin Bedeli (The Shawshank Redemption) filmiyle kendisine "Stephen King'i en iyi anlayan adam" dediğten Frank Darabont, The Mist'i özünden hiçbir şey kaybettirmeden peliküle yansıtmayı başararak "En İyi Stephen King Yönetmeni" unvanını almayı hak ettiğini bir kez daha kanıtıyor.



TÜRKİYE'DEKİ ADI ÖLDÜREN SİŞ YAPIM ABD SÜRE 127 dk YÖNETMEN Frank Darabont OYUNCULAR Thomas Jane, Marcia Gay Harden, Laurie Holden

## KİTAP

## RÜŞTÜ ERATA

SACHMALAMA TÜRKÇE DE NEYMİŞ! YAPI YAYIN

**E**ski TRT spikerlerinden Rüştü Erata'nın kaleme aldığı Sachmalama Türkçe de Neymiş!, bazı gerçekleri yüzünüze tokat gibi çarpan ama -çarptıktan sonra- gönlünüzü almayı bilen bir kitap. Rüştü Erata, dilimize dair bazı özellikleri aslında ne kadar yanlış algıladığımızı; sözcüklerin, düşüncelerimizi anlatmanın yanı sıra toplumsal bilinc oluşturma gibi işlevlere sahip olduğunu ve yabancı sözcük kullanımının bize ne gibi

zararlar verdiği didaktik olmayan, gayet eğlenceli bir üslupla anlatıyor.

Farklı bir dille yazılmış olan ve çeşitli makaleler içeren kitap; yabancı dillerden dilimize geçen, Türkçe'den yabancı dilere geçen ve yanlış kullanılan sözcüklerde deşinerek dil bilinci adına çok önemli bir iş yapıyor; Oktay Akbal'ın deyişiyle, bizi bir savaşa çağrıyor.

WEB SİTESİ  
terrakki.net

**Z**aman zaman internetin başında kilitlenip kalırız. Keyifle bir "internet gezisi" yapmak istediğimiz zaman gezecek site bulamayıp her zaman takıldığımız sitelerin içinde debelenip dururuz. Böyle durumlarda size ilaç gibi gelecek olan bir site öneriyorum bu ay sizlere: terrakki.net. Bir teknoloji, kültür ve haber portalı olan bu site, size her türlü konuda faydalı bilgiler sunuyor. Özel dosya konularına ve güncel haberlere ev sahipliği yapan terrakki.net'te ayrıca, tanık bir yüze rastlayabilirsiniz. Size ufak bir ipucu verelim: "Toplum" başlığı altında "Özgür' Erozyon" adlı makaleyi bulun.

## KIYIDA KÖŞEDE

AŞK ACISI MI? GEÇER, CANIM...

**A**lsında bir tiyatro oyunu olan Closer, aşk hakkında daha önce kimseyin söylemeye cesaret edemediği bazı gerçekleri fisildiyor kulağıma. Tamam, her zaman fisildamıyor; filmin, sesini yükselttiği zamanlar da var. Mike Nichols'un yönettiği Closer, daha ilk dakikasında Damian Rice'in Blower's Daughter isimli şarkısı ile sizi kendinizle yüzleşmeye itiyor.

Sanıyorum ki bu filmi izledikten çoğu kişinin aşk ve ikili ilişkiler hakkındaki düşünceleri değişmiştir çünkü Closer algıları tamamıyla yeniden şekillendirilecek güzette bir film. Dört kişinin arasında yaşanan karmaşık ilişkiler zihninizde çözmeye çalışırken, daha önce uğramış olduğunuz "eski duraklar" da uğruyor ve bir "vicdan terazisi"nde vicdanınızla baş başa kalyorsunuz.

Filmin hikayesini anlatış biçimci oldukça ilginç; karakterlerin ve olayların gelişim süreçlerini değil, sadece varılan noktaları izleyiciye sunuyor Closer. Gelişim süreçlerini tamamıyla bakış açınızı bırakıyor. Kısacası, Closer size ne karakterleri anlatıyor, ne de hikayeyi; sadece sizin kendinize anlatabanızı hikaye için aracı oluyor aslında. Zira aşık ve kıskançlığın geri dönülemez koridorlarında duvardan duvara savrulan bu dört karakterden birini, mutlaka kendinize yakın bulacaksınız.



TÜRKİYE'DEKİ ADI DAHA YAKLAŞ YAPIM ABD SÜRE 104 dk YÖNETMEN Mike Nichols OYUNCULAR Julia Roberts, Jude Law, Natalie Portman, Clive Owen

işgal

B u ay hayatında süpersonik bir yenilik yapıp muhteşem bir atakla yeni bir hartdiks aldım! Evdeki bütün CD'leri, DVD'leri toparladım, MP3'leri attım grup grub, efendi gibi. Sırf "extrem metal"den 1069 albüm çıktı. Ben de denyoları sildim;

100 gruba indirdim. Bunları yaparken de epey geçmişé gittim; hatıralara daldım. Belki bilmediğiniz; belki sizin de uzun süredir dinlemediğiniz birkaç albüm çıkardım. Buyrun geçmiş zaman mimozalarına... END [gorcan@gmail.com](mailto:gorcan@gmail.com)

## ARCTURUS Aspera Hiems Symfonia - 1995



partisyonları olsun, kafamı bayağı bir açmıştım zamanında. Şimdi albümü yeniden dinleyince, o günlerdeki en iyi albümlerden biri olduğunu karar verdim.

To Those Who Dwell in the Night şarkısı anlattığım bütün özelliklere sahip olan örnek bir şarkı. Mesela, sert olmasına rağmen melodik. Sonracı gıma; Wintry Grey geliyor ki ondaki düz вокallerin de hastasıym. Neyse işte, böyle bir ters - bir düz gidiyor şarkılar. Hepsı süper, hepsi şukela... Merak edenler, MySpace sayfasına baksın ([myspace.com/arcturusnorway](http://myspace.com/arcturusnorway)). Orada bu albümden Fall of Man yer alıyor ama o da albümün karakterini yansitan bir şarkı değil. Bu adamlar tarz değiştirdikleri için eski hallerini savunmuyorlar ve "eskiye sünger çekme" teknigini benimsemeler gibi.

Siz yine de lafımı dinleyin; extreme metal seviyorsanız bu albümü kesin bulun bir yerlerden!

Emperordan tanıdığımız gitarist Samoth, Ulver'den vokal Garm ve efsane davulcu Hellhammer! Daha bir şey denir mi? 90'lardaki İskandinav patlamasının zirvesinde bir albümdür bu bence. "Hayatımı değiştirmiştir" diyebilirim. Extrem vokalle düz вокalleri karıştırmaları olsun, klavyeye ağırlık verirken gay - guy müziğe kaymadan usturuplarıyla çalmaları olsun, sert şarkılardaki yavaş ama temiz davul

## ULVER Berktatt - 1995



Iver, bana gül ver! Ne garip gruptur Ulver yahu! İlk albüm, folk black metal; ikinci albüm, klasik gitar folk oğlu folk, enstrümantal; sonraki albüm, pis black... Sonra da anlamadığım ve bilmediğim bir tarzda başka bir albüm: Themes From William Blake's the Marriage of Heaven & Hell. "Avangard" mı denir; elektronik - atmosferik bi' şey bi' şey işte... Herkesi dumura uğratmıştır. Sonra da film koptu; "disko ferrari" şarkıları geldi vs. Yani Ulver de sünger çeken gruplardan... MySpace'lerinde ilk üç albümlerinin adları geçmiyor. Bizim Athena gibi... Belki siz Ulver'i, clubber arkadaşlarınızdan duyuyorsunuzdur. :) Neyse, Berktatt, adamların ilk albümü, yine 90 ortası, "patlama zamanı" patlayan albümlerden biri bana göre. Beni benden geçiren, extreme metale bağlayan albümlerdendir. Yine Arcturus'taki Garm'in вокalleri, düzler, scream'ler... Zamanında çok adamı etkilediğini düşündüğüm, "black metali sevdirmeye" albümlerindendir. Tavsiye ediyorum şiddetle...

# ENSLAVED Eld - 1997



**B**lack'e sardığım 96 - 97 yıllarında, arkadaşlarla sürekli olarak "Abi şu grup şahane; kesin dinle", "Abi arkadaşın şunu aldım, süper lan" gibi misyoner cümleleriyle grub bildirmecesi yapardık. Emperor, favori black metal grubumuzu. (Yeri gelmişken misyonumu da yerine getireyim: Emperor bu işin hakikaten şahidir, eli öpülesisidir.) Emperorsever bir arkadaş, "Oğlum, Emperor'in kankası olan grubumuş bu" deyince Enslaved ile tanıştım. İlk olarak, Frost albümünü dinledim; o biraz daha serttir. Sonra Eld'i dinledim ve yalakası oldum grubun.

Albümde muhteşem bir atmosfer var; yer yer hayvan gibi sertleşiyor ve fakat davullar kazıma (blast) gidiyor. Sonra gitarla bir giriyorlar; davul ön planda, ağırdan, ataklar vs... Hastası olmuşum. "Aha, böyle yapalım lan müziği" diye ismi olan ama elemanı eksik olan grubumuzun tarzını da kararlaştırmıştık, Enslaved'e sardıkta sonra. Tabii ki adamlar Viking Black Metal yapıyorlar; biz pidecideyiz... Ne lazım lan?! Metalci olmak... O tamam. Black... Onu da ayarız. Ben biraz zayıflıram, sen saç boyatırsın... Eh ulan, nasıl Viking olacaksın?! Kafaya tencere mi geçireceksin?! Geçti gitti o hayaller... Biz de In the Woods gibi müzik yapmaya karar verdik. :)

Bu albümden sonra Enslaved'le pek alakam kalmadı aslında; sadece canım çekince ara ara Eld'i dinliyorum. Yenilerine de bir ara bakacağım ama ya "Frost" ya da "Eld" diyorum. Birinin meali "buz", diğerinin "ateş" zira. Cehennem olayı hafız...

## IN THE WOODS Heart of Ages - 1995



### 90'LAR PLAYLIST

1. My Dying Bride - Sear Me MCMXCII
2. Emperor - Ye Entrancemperium
3. Dark Tranquillity - Lethe
4. Satyricon - Mother North
5. Katatonia - Deadhouse
6. Amorphis - Black Winter Day
7. Moonspell - Wolfshade
8. Theatre of Tragedy - Seraphic Devility
9. Rotting Christ - Non Serviam
10. Samael - Angel's Decay

**A**rken bulduk grubumuzu sonunda! Öyle çok teknik yok; uzun hava klavyeler, vokaller, buna gazlanmıştır.

Şaka bir yana, acayip duygusal bir ruptur In the Woods; "black" filan demezsin, oturur ağlarsın. Zaten black mi, atmosferik mi ya da başka bir şey mi, belli değil, bir metal yapıyorlardı. Sonraki Omnia albümünde yardrıp meşhur oldular. Tarz da düz vokale döndü; bir de kız ekledi-

Albümden örnek vereyim: İlk şarkısı Yearning the Seeds of a New Dimension, 12 dakika ve ilk üç dakikası, Pink Floyd'un Shine on You Crazy Diamond'ı gibi. Sonra, yedinci dakikaya kadar, ağır ağır, gitarlar getiriyor şarkıyı bir yere. Orada bir kopuyor; davuldu, gitardi derken coşuyor ve "Yaaaaah" diye sonlanıyor, scream vokalle.

Dalga geçmiyorum utan! Seviyorum ben bunu! Baya, bildiğin, hastasıym. Siz bu yazdıklarımı okurken ben misil misil, In the Woods'u hatırlıyorum, tekrar ve tekrar. Aranızda tanımayanlar varsa, grubun MySpace sayfasına bir göz atın, şarklarını dinlesin. ([myspace.com/inthewoods666](http://myspace.com/inthewoods666))

# LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK  
ABONELİKLÉ  
HER BİRİ  
SADECE >

78  
YTL

ENTER  
BİLGİSAYAR  
EĞİTİM SETİ



40 fasikül  
960 sayfa

WINDOWS VISTA  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



PHOTOSHOP CS 2.0  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



VISUAL BASIC 6.0  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



DREAMWEAVER MX  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



FLASH CS3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



COREL DRAW X3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



## TEKNİK ÖZELLİKLER

**ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ** PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturulan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlılık kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabılır açıklamalar. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA'nın tüm yenilikleriyle tanıştırıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanıcı menülerine yaklaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kaplarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özelligi öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanı sıra, action script 3.0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebilirsiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi ögrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıktıığı günden beri büyük beşeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştürmen programlama dili Visual Basic 6.0'i, kısa sürede eski/yenii tüm kullanıcınlara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği gorselliği en üst seviyede programcuya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dildir olma özelliğini korurken hem de profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitimi Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle ögrenmenizi kolaylaştırıcı, kısa sürede programcılığa doğru ilk adınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlmış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 hosting (yayınlama hızı) hediye edilmiştir. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım, 1 DVD, corel draw tasarımları dolayı değil, en kısa yoldan yapılmışlığını sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanıcı kolay olacak vektör tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımcı ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde sizde kadar örenmek isteyip de fırsat bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları örenmeye ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmaya yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artıksızın rafatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantisidir.**

PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARLA SINIRLIDIR

10 SAYI  
FİYATINA  
12 SAYIYA  
SAHİP OLUN

> 65  
YTL

ABONE  
OLMAK İÇİN:

0 212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

## LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini** Havale ile gönderiyorum\*  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa  Master Card

Kart No:                                                                        

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

### Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyeli **78 YTL**

### 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 adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**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](mailto:abone@doganburda.com)  
Web: [www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayin 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,  
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.  
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra  
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 30 Nisan 2008 tarihine kadar geçerlidir



## JUKEBOX

- 2Pac - Ambitionz az a Ridah
- The Game - Lookin' at You
- John Cena - Bad, Bad Man
- P. Diddy feat Mario Wayans - Through the Pain
- Snoop Dogg feat B-Real - Vato

## Bravia'yı aldım;

Salonun köşesine koydum. Anlı şuraya, Xbox 360 buraya, DVD oynatıcı, Digiturk... Onların yerleri belli... Laptop da VGA kabloyla bağlanıyor. DVD kayıt edici yerine Blu-ray kayıt eden ve oynatan yeni bir laptop'a ihtiyacım var. Ve bir de PS3 gelecek elbette ki. Hatta bir de Wii...

Lost'u, Knight Rider'i, Grey's Anatomy'yi, post-apokaliptik bir piknik öyküsü olan Jericho'yu ve onlarca animeyi artı k kristal berraklığında izleyebilirim. Sinema filmlerini Blu-ray formatında istifl eyerek içlerinde kaybolabiliyorum. Yeni nesil konsol oyunlarıyla aklımdan geriye kalanları yitirebiliyorum. Sayısı 100'e yaklaşan filmlerime yenilerini katmak için Neca, McFarlane, Weta ve Sideshow'u, kafayı onlarla bozmuş gibi takip edebiliyorum. Ya da 2000'den fazla kitabıma bir o kadar daha katmak için bilimum kitabevini ve internet sitesini talan edebiliyorum. Sayısız çizgi roman serisini sayıyorum bile.

Tabii ki... Tüketelim efendim. Fantazyalardan, rengarenk hayallere koşalım. İyi, güzel... Anladım ki ben çok şanslı biriyim fakat dünya üzerinde benim gibi şanslı olan binlerce insan var. Milyonlarca... Ötelerde, birilerinin yarattığı hayallere kapılıp giden, efsanelerin peşinde kaybolan, modern zaman masallarına ve mitlerine tutunan...

Hatta... O toprakları n, o "patria"<sup>n1</sup> n<sup>2</sup> sözleriyle şekillenmiş, yabancı ve uzak diyarları n beslediklerini sahiplenmiş ve benimsemış olan... Buna "kültür emperyalizmi" diyoruz a dostlar. Ve düşünce yapısı müsait olan, teknoloji üreten bazı ülkeler, entelektüel nesnelerle bize kültürlerini empoze eder ve bizi birer tüketim malzemesi olarak pazarlarken, Türkiye gibi zihinsel gelişimini tamamlamamış ülkeleri yönetenler buna razı gelir çünkü kitleler uyusturulmalı, depolitize edilmeli; insanlar cahilleştirilmeli, bağınazlaştırılmalı ve zihinsel olarak hapsedilmelidir. İçlerinde kaybolacakları, "euphoria"<sup>n1</sup> n<sup>2</sup> onları uyuşturacağı ve dikkatlerini başka yönlere çeken nesneler üretilmelidir. Bunu bazen CSI ile yaparsınız, bazen de BBG ile. Aynı kefeye koyduğum düşünülmüşin; bu furyaların birden fazla motivasyonu vardır. Biri de budur işte.

Sen dostum, sen; doğayla, kültürlerle, sporla, tıpla, insan evrimiyle ilgilenme. Sen politikayı, siyaseti boş ver. Tamam, ben de hemki kirim; siyaset, politika... Bunlar bktan seyler. Her şeyi birbirine dolayan, gereksiz icatlar... Ve insanların ne denli ilkel olduğunun emareleri... Fakat birisi, dünya üzerinde hangi kültürlerin yaşayıp hangilerinin öleceğine, hangi coğrafyadaki hangi milletlerin refaha ulaşacağına -ve bizlerin geleceğinin nasıl olacağına- karar verirken, diğerlerinin pislik ve yokluk içinde tükenmesine neden olurken bana; "Sen bunları boş ver; bak 24'ün altıncı sezonu başlıyor, onunla ilgilen. Seda Sayan evleniyormuş, onun adı na -tekrar- mutlu ol. Bir eve kapattığınız zavallıları izle ve çıldır!" diyecek... Yok ya!

Hayal gücü, her şeyden daha önemli. Bulunduğumuz yerden daha öteye gidebilmemiz için önce o "öte"yi düşlememiz gerek. Düşünebilmemiz... Bu hayaller, kurgulanan hikayeler, alternatif gerçeklikler ya da fantazyalar bence gerçekçi hikayelerin hepsinden daha değerli, tamam. Ama o kadar da demedik muhterem beybabalar ve hanım teyzeler!

Hiçbirimiz yakınımayız, güzel dizilerden; düşündüren, eğlendiren, görselliği ile bizi alıp götürmen sinema filmlerinden; zeka işi çizgi romanlardan; sevdigimiz şeyleri hatırlatan materyaller toplamaktan; aklı ve sürükleyi edebiyat eserlerinin tadını çıkarmaktan. Bütün bunlar; sanat dalları, bilim, kurgular ve fantazyalar, borsadan daha değerlidir. Sizin üç kağıt sözleşmelerinizden ve değerli taşları nı zdan daha önemlidir.

Lakin, şayet amaç buysa, bizi uyutamazsınız. Daha doğrusu, bizler bunlarla uyumamalı, uyuşmamalıyız. Zira bu bilgi ve zevk bombardımanı, bu hayaller ve filir doz aşısımları; başkaları parsayı toplayıp gezegeni tarumar ederken, hayvanları ve savunmaz kültürleri katlederken, yaratmaya meraklı ve çözmeye odaklı olan zihinleri oyalıyor. Bizler, geniş ekran televizyonumuzun karşısındada küçümzi yapıyor, 5000 yıllık homo sapiens medeniyetini, cibini doldurmak için şebek edenlere bıat etmemeliyiz. Ardımızda onca şeyle dolu olan bir bavul sürüklерken, hiç kimse enformasyon çağının gençlerini, özellikle de Türk gençlerini, tuşlarına basılı nıca oy pusulaları na koşan otomatlar düzeyine indirgeyemez, Matrix'in pillerine dönüştüremez bizi.

Bunu ancak kendimiz başarabiliriz... Maalesef...

Bu yüzden işte muhterem takipçiler... Tadını çıkarın ama b.kunu çıkmayı n.

Sürçülisan ettiysek affola. ☺

N.  
aaksoz@level.com.tr  
7.3.2008 - 06.18  
İstanbul

\*<sup>1</sup> Vatan

\*<sup>2</sup> Mutluluktan uçma hissi



# KAFİ AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 30 NİSAN 2008 OO VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



## SON OYUN

Bildiğiniz herhangi bir okulda strateji, mantık, iletişim, yaratıcılık, işbirliği ve hatta "öğrenme" gibi kavramlar öğretiliyor mu? Ben, öğrenim yaşamum boyunca toplam beş farklı okulda öğrenim gördüm ama bu okulların hiçbirinde de bu kavramların bir arada ve eğlenceli bir şekilde öğretildiğine tanık olmadım.

Bazı şeyler sadece okullarda öğrenilemiyor; bu "bazı şeyleri" insan kendi başına, çoğu kez acı tecrübeler sonucunda öğrenmek zorunda kalıyor. Üstelik bu tecrübeler kimi zaman çok pahalıya patlıyor; ömrü boyu taşımak zorunda kaldığınız bir iz, bir yara, bir acı olarak...

Ama ben, yukarıdakilerin hepsini çok sevdigim birkaç arkadaşım ile birlikte öğrendim; üstelik, geride tek bir acı hatırlamadan; üstelik, dünyaları dolaşmak zorunda kalmadan; üstelik, sadece bir avuç "zar" yardımıyla...

Gary Gygax'ın tüm bunların tek sorumlusu olduğunu iddia etmek, başta Dave Arneson olmak üzere diğerlerine haksızlık olur. Ama Gary Gygax'ın benim hayatımda ve benim gibi daha birkaç milyon kişinin daha hayatında derin izler bıraktığı da bir gerçek.

Ne yazık ki Gygax, geçtiğimiz ay içinde 69 yaşındayken son kez "saving throw" attı. Her ne kadar kendisi, birçok kişi için bir "yarı-tanrı" da olsa bu kez kurtulmadı ve hayatı gözlerini yumdu. Giderken yanında; yaratmış olduğu ejderhaları, mahzenleri ve maceraları götürmedi belki ama benim çocukluğumun yarısı onunla birlikte gitti. Ve artık büyümeyenin de bir esprisi kalmadı...

ÜMIT ÖNCEL ■

## AVİN SÖZÜ

Oyunu yönetenlerin bilmelerine izin vermememiz gereken sırlar; aslında hiçbir kurala ihtiyaçları olmadığıdır.

(*Gary Gygax*)

## İÇİNDEKİLER

### SAYFA 136

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

BİLGİSAYARINIZ ARTIK VETERİ KADAR HIZLI ÇALIŞMIYOR  
OLSA DA BİRAZ HİZ YAPMAK İSTEDİĞİNİZDE DNA HALA  
GÜVENEBİLİRSİNİZ

### SAYFA 137

ÖNCE DÜŞÜNCE VARDI ■

OYUN DÜNYASINDAN BİR YILDIZ KAYDI...

### SAYFA 138

YENİ NESİL: GEÇMİŞİN ÖTESİ ■

BİR UZAY GEMİSİ KAPTANININ SEVİR DEFTERİNİ ELE GEÇİRDİK!

# BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

## Jura Dönemi Oyunları'nı tanıtmaya devam ediyoruz

Evdeki takoz bilgisayarım bir zamanlar en yeni oyunları bile sorunsuz ve en hızlı şekilde çalıştırır; en yüksek sistem bileşenlerini isteyen oyunculara bile "Bana misin!" demezdi. Aradan geçen yıllar oyun sektörüne oldukça cömert davrandı. Gelgelelim benim takoz bilgisayarım bir noktadan sonra upgrade bile edilemez hale geldi. Ben de doğal olarak bu sevdadan vazgeçip yeni bir bilgisayar aldım ama eski bilgisayarımın da hiç vazgeçemedim. Oysa ben bir zamanların "en hızlı" oyunlarını onunla oynamıştım. Hala da ne zaman hızı ihtiyaç duysam işe onun çalışırıldığı klasik yarış oyunlarından başlarım. İşte sizin de takoz bilgisayarınızla hız tutkunuzu yaşayabileceğiniz oyunlar...

### MIDTOWN MADNESS

Midtown Madness 1999 yılında ilk piyasaya çıktığında, o zamanın en gelişmiş bilgisayarlarından birine sahip değilseniz, bu oyunu hakkını vererek oynamanız neredeye imkansızdı. Bilgisayarınızın işlemci hızı biraz düşükse ya da sisteminizin bellek miktarı azsa, oyun ya frame atlar ya da oyunun grafikleri bozulurdu. Fakat o dönemde iyi birer makineye sahip olan oyuncular, hızlı oynanan ve güzel grafiklere sahip olan bir oyunla tanışmış oldular. 1999 yılında yarış oyunları, daha çok pistlerde geçerdi. Ama Midtown Madness buna bir son verdi ve şehir sokaklarını yarış alanı haline getirdi; oyunda Chicago sokakları, enince detayına kadar sivil ortamda yaratılmış ve sayısız araç seçeneği ile arabanızla terör estirebileceğiniz bir alana dönüştürülmüştü. Sadece şehrin sokaklarına değil, araç modellerine de büyük önem verilerek hazırlanmış olan oyunda Cadillac Eldorado, Ford Mustang, Panoz Roadster, Volkswagen gibi araçların yanında, şehir otobüslerini ya da takoz kamyonları bile kullanabiliyordunuz.



Çeşitli multiplayer modları yanında değişik oyun seçeneklerini de içinde bulunduran Midtown Madness, bugün bile sıkılmadan saatlerce oynayabileceğiniz bir oyun.

**MİNİMUM:** Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek

**ÖNERİLEN:** Pentium 333 İşlemci, 32 MB Bellek

### NEED FOR SPEED

İşte pek çokları için yarış oyunlarının tüm gidişatını değiştiren oyun. Piyasaya sürdüğü pek çok oyun arasında yakın tanıdığımız bir firma haline gelen 3DO tarafından 1994 yılında piyasaya çıkartılan oyun, üretici firmaların bile beklenmelerinin çok ötesinde bir başarıya ulaşmıştır. Aslında 3DO'nun tek istediği sürüs ve fizik kurallarını mümkün olduğu kadar gerçekçi olarak yarışabilecekleri bir araba yarışı simülasyonu hazırlamaktı. Oyunda kullanılacak araçların mümkün olduğu kadar gerçekçi bir şekilde hazırlanabilmesi için ünlü Road & Track dergisinden destek bile aldılar. Araçların, yol tutuş özelliklerinin, görünüşlerinin ve hatta çökardıkları seslerin kusursuz olmasını istiyorlardı.



Tüm bu sıkı çalışmalar karşılığını verdi; gözde spor arabaları ve özenle hazırlanmış olan eğlenceli pistleri ile Need for Speed, yıllar sürecek bir serinin ilk oyunu olarak tarihe geçti. Eğer Dodge Viper, Corvette, Ferrari, Porsche, Lamborghini, Mazda RX7, Toyota Supra veya Acura NSX gibi bir zamanların en hızlı araçları ile birkaç tur atmak isterseniz pişman olmayacağınız kesin...

**MİNİMUM:** Pentium 100 İşlemci, 8 MB Bellek

**ÖNERİLEN:** Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek

### RE-VOLT

Bir yarış oyununun "eğlenceli" olması için yarının gerçek pistlerde ya da hayatı platformlarda geçmesi çok da önemli değildir. Eğer sizin için önemli olan dört tekerlek, üzerinde gidilecek bir alan, hız ve rekabetse Re-Volt aradığınız oyun olabilir. Bu oyundaki araçların "gerçekçi" olduğunu söylemek pek mümkün değil. Re-Volt'daki pistler, diğer yarış oyunlarında alıştığınız pistlerden oldukça farklı. Bu oyunda yarış pisti yerine bir evin mutfağında ya da arka bahçesinde veya bir supermarkette yarışıyoruz. Aracınız ise alıştığınız boyutlardan biraz daha ufak...



Re-Volt, bu güne kadar oynamış olduğum en eğlenceli yarış oyunlarından biri. Çeşitli uzaktan kumandalı arabaları kullanarak diğer oyuncak arabalara karşı mücadele ediyorsunuz. İşin en zevkli kısımlarından biri ise rakiplerinize istediğiniz pisliği yapabilmek için çeşitli silahlارla donatılmış olmanız. Elektrik vererek rakiplerinizi kısa bir süre için dondurabilir, ses bombası ile tepe taklak edebilir veya yola yağ dökerken peşininden gelenlerin yoldan çıkmalarını sağlayabilirsiniz.

**MİNİMUM:** Pentium 200 İşlemci, 32 MB Bellek

**ÖNERİLEN:** Pentium 333 İşlemci, 64 MB Bellek

## Kafa Haberler ■



### GÖZÜ YAŞLI ROMANTİKLER İÇİN

Başlığın görselle alakasını kurmaya çalışırsanız söyleyeyim; bu aparta geçmişinden kopamayan romantiklerden başka kim kullanır? Çocukluğunu arcade salonlarında geçirmiş ve o salonların kokusunu özlemiş olanlar için bundan güzel hediye olur mu? Koyun PSP'ni içine, işte minyatür arcade makineniz hazır. İki farklı deseni bulunan bu aparat yaklaşık 10 Dolar'dan satılıyor. İlgiilenenler [www.perpetualkid.com](http://www.perpetualkid.com) adresini ziyaret edebilirler.



### DREAMCAST'E SUNU TENEFFÜS

Dreamcast'in ölümesini kaldırımayan bir grup oyun sever kendi üretikleri resmi olmayan bir development kit geliştirdiler. Bu development kit ile isteyen Dreamcast'e "homebrew" yazılımlar üretebilecek. Hatırlayacak olursanız Sega Dreamcast çok iyi bir satış grafiği yakalayabilecek bir konsolken, firmanın yanlış politikaları sonucu vefat etmiştir.



### MICROPROSE YAŞIYOR!

İlk olarak 1982 yılında Sid Meiers ve Bill Stealey tarafından kurulmuş olan Microprose, özellikle savaş ve strateji oyunlarıyla ile tanınındı. Kafa Ayarı'nın sadık okuyucularının pek çok oyununu yakından tanıdığı firma, 2001 yılına kadar varlığını sürdürmüştü. Geçenlerde Microprose markası, oyun endüstrisinde tecrübeli olan bir grup tarafından satın alındı ve şu sıralar yeniden hayatı döndürmeye çalışıyor. Şu an için sadece çevre dostu elektronik parçalar ve oyun kontrol cihazları üretiyorlar.

# ÖNCE DÜŞÜNCE VARDI ■

Gary Gygax'ın ardından...

Üniversitede okurken çok çeşitli seçmeli derslerimiz vardı. Bu büyük lüks sayesinde üniversitede mitoloji dersi alma şansım oldu. Biz, Yunan veya Anadolu mitolojisi ile ilgili konulardan bahsedilmesini beklerken, çok sevdigimiz hocamız Zuhal Balpinar bize ilk dersin, ilk konusun olarak Yeni Zelanda mitolojisinden bahsetmeye başladı. Hemen her mitolojide bir yaratılış hikayesi olur ama derste duyduklarımız, alıntılarından biraz farklıydı. "Yeni Zelanda mitolojisine göre evren yaratılmadan önce düşünce vardı." diyordu Zuhal hoca.



Önce "düşünce" olması pek alışık olduğumuz bir fikir değil. Ama söyle bir düşününce anlıyorum ki gerçekten de her şeyden önce "düşünce" var. Bir şeylerin sonraları çok büyük bir şelylere dönüşmesi için öncesinde sadece ve tek başına bir düşünce olması yeterli.

Geçtiğimiz aybaşında masaüstü FRP oyunlarının yaratıcısı sayılan Gary Gygax'ın ölümü, bana buna bir kez daha hatırlattı. Onun çabaları ve oyunlara olan büyük tutkusunu olmasayıda masaüstü FRP oyunları yaygınlaşamazdı.

Gary Gygax henüz 15 yaşındayken hayal dünyasına hitap eden oyumlara kendini kaptırmıştı. Minyatürlerle oynanan savaş oyunlarına olan ilgisi arttıkça, bu oyunlardaki şans faktörünü azaltmak istedİ. Farklı şekillerdeki zarları kullanarak sayıların daha rastgele geleceğini düşünmeye başladı.

29 yaşındayken minyatür savaş oyunları hayranı 20 kişiyi evinin bodrumunda toplayarak, büyük bir oyun toplantıları düzenledi. Burada toplanan insanların hepsi de, Gygax'ın kısa bir süre önce iki arkadaşıyla birlikte kurmuş olduğu Uluslararası Savaş Oyunu Sevenler Federasyonu'nu (International Federation of Wargamers) bir şekilde duymuş ve bu oyunların meraklısı olan insanlardı. Toplantı günü oyun oynamaya gelen bu 20 kişinin arasında şahsen tanımadığı insanlar da vardı. Bu toplantı daha sonradan Gen-Con 0 adıyla anılacak ve Büyük Gen-Con Oyun Toplantısı olarak her yıl düzenli olarak ABD'de gerçekleşmeye başlayacaktı. Sonunda da on binlerce kişiyi ağırlayacak kadar büyüyecekti.

O sırada Gygax, arkadaşları ile birlikte oynadığı oyunların sınırlı ve gerçekçilik kavramıyla çok da bağıdaşmayan kurallarından rahatsız olmaya başlamıştı. Bu kuralları kendi başına yeniden düzenlemeye başladı. Gygax'ın yazdığı yeni kurallar eski oyunları baştan aşağı değiştirmeye başlamıştı. Bu kurallar oyunları daha özgür, daha yaratıcı ve tabii ki daha eğlenceli kılıyordu. En sonunda dayanamadı ve Chainmail adını verdiği oygunun tamamını yakın arkadaşı Jeff Peren ile birlikte tasarladı.

Çok sevdiği ve oynamakta olduğu oyunları genişletme ve hatta baştan yazma çabası bile Gygax için tam olarak yeterli değildi. O, bu oyunları çok seviyor ama bazı şeylerin hala eksik olduğunu hissediyordu. Binlerce askerin yönetildiği oyunlar güzeldi ama bu tanrısal yaklaşım yerine sadece bir avuç maceracının rol aldığı oyunlar yapmak istiyordu. Oyuncuların bir komutan edasıyla askerlerini yönetmesini değil, tek bir karakterin bakış açısından savaş alanında var olmasını hayal ediyordu.

Sonunda 1973 yılında arkadaşı Brian Blume ve Blume'in babası olan Melvin Blume ile birlikte bu hayalleri gerçekleştirmek için Tactical Studies Rules, yani TSR'yi kurdular. TSR, günümüzdeki haline en yakın haliyle masaüstü FRP oyunlarının temeli sayılan Dungeons & Dragons'ı yayınladı. Ve işte bundan sonra oyun dünyası asla eskisi gibi olmadı.

Gary Gygax, kuruluşundan 12 yıl sonra TSR'ı terk etmek zorunda da kalsa, her zaman D&D'nin yaratıcılarından biri olarak kaldı ve pek çok gencin hayatında dolaylı da olsa derin izler bıraktı.

TSR'dan ayrıldıktan sonra da asla oyun dünyasından uzak kalamadı Gygax. Kendi oyun firmasını kurarak oyuncular için yeni şeyler üretmeye devam etti. Gen-Con'ları kaçırmadı ve orada bir şekilde hayatlarına dokunduğu, torunu olacak yaştaki gençleri karşısına alarak onlarla sohbet etti, sorularını yanıtladı ve sorular sordu; hatta onlarla oyunlar bile oynadı.

Gygax, geçtiğimiz ay içinde hayatını kaybetti; bu, pek çok kişi için aileden birini kaybetmek gibi bir şeydi. Onu asla tanımasalar ve hatta adını bilmeseler bile. Onun sadece bir düşünce ile baştan aşağı değiştirdiği oyun dünyası, artık asla eskisi gibi olamayacak...



## KAFÂ HABERLER ■



### KÖTÜ KALPLİ ARCADE

Gece. İç. Ev. -Genç bir çocuk. Bir türlü uyuyamayan genç, saplantılı bir halde gün boyu oynadığı arcade oyunu düşünmektedir. -Gündüz. Dış. Arcade Salonu. -Çocuk elleri titreyerek arcade makinesine yaklaşır. O yaklaştığından makine kendiliğinden hareketlenir ve ekranı aydınlanır.

Okumuş olduğunuz bu satırlar bir film senaryosundan alıntı. Henüz film yayınlanmadığı için senaryo tam olarak böyle mi bilmiyoruz ama şu anda Mike May adlı ABD'li bir yönetmenin, kötü kalpli bir arcade oyununun maceralarını anlatan bir film hazırladığını biliyoruz.



### WII'YE BOMBA DÜSTÜ

Bomberman seven Wii sahipleri için Nintendo'dan iyi haber geldi; şu anda bir değil, iki değil, tam üç Bomberman oyunu üzerinde çalışıyor. Bildiğimiz Bomberman'ın yanı sıra farklı oyun modlarını da sahip olacak bu yeni oyularda sekiz kişiye kadar oyuncu desteği de olacak; üstelik online olarak.



### ESKİ DEFTERLERİ KARIŞTIRMAK

Her ne kadar oyuncular tarafından çok yakından tanınmaması da Peter Molyneux, oyun dünyasının önemli isimlerinden biridir. Yakın zamanda Fable 2 ekibinin başındaydı fakat tam olarak istediğini bulamadı. Bunun üzerine Molynuex, geçmişteki efsane oyunlarını (bizler gibi) unutamamış olacak ki eski defterleri karıştırma karar verdi ve Syndicate'in yeni bir versiyonu üzerine çalışmaya başladığını açıkladı.

# YENİ NESİL: GEÇMİŞİN ÖTESİ ■

## Geçmişin sesleri

### KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90160.97742262B09

Tam 13 gündür rotamızı değiştirmeden ilerliyoruz. Alıcılar günlerdir hiçbir sinyal yakalamadılar. Yanlış yolda olduğumuz düşüncesi mürettebatın moralini bozuyor ama ben tüm bu çabanın bir karşılığını alacağımızı hissediyorum.



### KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90167.35B16210C3

Alıcılar bugün çok zayıf bir sinyal yakaladılar. Rotamızı sinyalin kaynağına doğru yol alacak şekilde yeniden düzenledik. Tek dileğim bu sinyalin M sınıfı bir gezegenden geliyor olması.

### KAPTANIN SEVİR DEFTERİNE EK:

Sinyallerin zayıf olması bizi yanlıltı. Beklediğimizden çok daha kısa süre içerisinde hedefi somut olarak tespit ettik. İlk analizler, gezegenin atmosferinde oksijen ve nitrojen olma olasılığını çok yüksek olarak tespit etti. Fakat gezegende aktif bir hayat belirtisi yok gibi görünüyor; saklanıyor olabilirler. Keşif için gezegene ilk adım atacak olan mürettebatı temkinli olmalarını tembih ettim. Bizi neyin beklediğini kesinlikle bilmiyoruz. Bu dönüşüm tehlikeli olabileceğinin için keşif ekibinin çok kısa bir süre içinde geri dönmesi gerekecek. Onlara bilgisayarlarının analiz edebileceği örnekler toplamalarını ve eğer aktif bir yaşam belirtisi ile karşılaşırlarsa hızla geri çekilmelerini söyledim fakat içimden bir ses buna gerek kalmayacağını söylüyor.

Tüm bu ilginç kayıtlara rastladığımız M sınıfı gezegenin, yıldız gemimizin güvertesinden görünüşü.

### KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90168.97377600208

Keşif ekibi herhangi bir tehlike ile karşılaşmadan geri döndü. Ekibin ilk izlenimleri tam da tahmin ettiğim gibi çıktı; terkedilmiş bir gezegen bulduk! Gezegen bildiğimiz yıldız haritalarında kayıtlı değil. Daha önce kimsenin gitmediği yerlere gitmenin güzel yanı da zaten bu... Keşif ekibi hızlı hareket ederek şimdilik sadece bilgisayarların hızlı bir şekilde analiz edebileceği örnekleri getirdi. Bunlar ilkel bilgisayarlara ve veri depolama cihazlarına benzeyen. Umarım laboratuarda gezegenin sırrını çözecek ipuçları bulabiliriz.



Eğitim yazılımı olduğunu tahmin ettiğimiz program basit görünümüne rağmen oldukça detaylı kurgulanmış.

### KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90173.52248224233

Gezegende bulunan ilkel bilgisayarın büyük kısmı hasar görmüş. Teknisyenlerimiz ellişerinden geleni yaptılar ve çok ilginç verilere ulaştılar. İnanılmaz gibi görünse de biz bu ilkel insansı ırkı tespit etmeden çok önce onların bizden haberi varmış. Bunun başka bir açıklaması olamaz. Yoksa bizim hakkımızda bu kadar bilgiyi nasıl kayda geçirebilirler ki?! Şu anda içinde bulunduğu Federasyon gemisini neredeyse bire bir tasvir eden örnekler rastladık. Adları yanlış olsa da mürettebatımızdan bazıları neredeyse oldukları gibi anlatılmış. Bu kayıtlarda aynı zamanda federasyona dahil olan gezegenler ve ırklardan da bahsediliyor. İçlerinde taktiksel bazı becerileri geliştirmek için hazırladığını tahmin ettiğimiz bir program da var. Araştırmalarımız bu programın yıldız tarihi -351836.2034817351'de hazırladığını gösteriyor. Programın üzerinde "Star Trek (text game)" yazısı var. "Star Trek" nedir henüz bilemiyoruz ama bu bir oyun olamaz. Bizim yağmacı ırklara karşı verdigimiz mücadelenin benzeri bu programda simül ediliyor. Yıldızlar ve yıldız gemileri görsel olarak olmasa da metin tabanlı bir şekilde görünebiliyor. Ancak bir "eğitim programı" diyebeceğimiz bu basit ama detaylı program ile taktiksel ve stratejik becerileri kullanarak, gerçek olmayan bir savaş durumu canlandırılıyor. Farklı silahlardan donanmış bir yıldız gemisi ile istilacı ırklara karşı mücadele edilebiliyor. Tüm bilinen evren (aynı bugün bizim yaptığımız gibi) sektörlerde ayrılmış ve bir harita oluşturulmuş. Eğitim esnasında bu sektörlerde yolculuk yapılabiliyor ve ziyaret edilen sektörler bilen haritaya işleniyor. Farklı sektörlerde Federasyon Gemisi'nin ekstra cephe temin edebileceği üsler bulunuyor. Laboratuardan gelen sonuçlar ve benim ilk incelemelerim sonucunda bu şartlıca verilere ulaştık. Şu anda eğitim programını geminin kaptan köşküne taşttım. Tüm mürettebatın bilmeye yetkisi olmayan bazı bilgiler, bu programda fazlasıyla detaylı olarak gözler önüne serilmiş durumda. Bu yüzden incelemeye yalnız devam etmek istiyorum.



Gezegendeki diğer kanıtlar arasında bulduğumuz bu resim, bizden asırlar önce bu gezegeni ziyaret etmiş olan yıldız gemisinin mürettebatı olabilir.

### KAPTANIN SEVİR DEFTERİ, YILDIZ TARİHİ 90192.01493531182

Son bir haftadır programı inceleyorum. Günümüzden tam 450 dünya yılı önce hazırlanmış olan bu eğitim programı, son derece "temel" bir yazılım dili kullanılarak hazırlanmış. Araştırmalarım sonucunda bu programın Mike Mayfield adlı bir yazılımcı tarafından hazırlanmış olduğunu öğrendim. Bu kadar eski bir yazılımın, günümüzdeki pek çok galakside hiç tanınmayan organizasyonumuz hakkında bu kadar detaylı bir şekilde ve eğitim verebilecek kadar odaklı tasarlanmış olması, taktiksel anlamda bazı şeylerin ilk defa bizim tarafımızdan düşünülmemişini gösteriyor. Belki de bu ilkel insanların hayal gücü, 450 dünya yılı sonrası ön görebilecek kadar geniş. Belki de biz bugün, sadece tarihin tekrarını yaşıyoruz. Ama bunu asla bilemeyeceğiz çünkü mürettebatı rotayı gezegenden uzaklaştırma emri verdim. Gezegeni tamamen araştırma şansımız yok ama oradaki bize ait bilgiler düşmanlarımızın aleyhimize kullanabilecekleri içeriyor olabilir. Gezegen imha edilecek ve bu kaydı sadece en yetkili Federasyon görevlilerin görebileceği şekilde şifreleyeceğim. Belki bundan çok uzun yıllar sonra insanlar bu şartlıca bilgileri okuyabilir ve bu kayda eklediğim eğitim programının ekran görüntülerine bakabilirler.

15/03/08

19:57

Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi

# LEVEL

$$2 \times \frac{3}{f} = ?$$

Okur Özel Sayısı

$$+ X - \equiv$$



Konusanlar

Haklı Çılgın XXXXX

Akar Diyar Temizsek X

Berk Akçesar XX

Rüfat Tolga Çankurt XXXX

Serhat Öztürk XXX

Turgut Uç X

Akın Karabas X

Tugay Güvenir XX

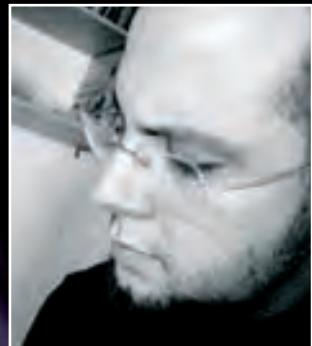
Yiğit Dolan XX

Emre Can Ölmez XXX

Muhammed Enes X

Kudret Bilen XX





# How Much Can You Blues?

**R**obert Johnson'ın yağmurlu bir günde, ünlü Crossroads üzerinde daha iyi gitar çalabilmek için ruhunu seytana satmasının üzerinden yıllar geçti. Johnson biliyordu

yüzden şeytanla lanetli bir anlaşma yapıp kafasından geçen en ücra düşünceleri bile müziğine aktarabilmeyi sağladı. Ortaya çıkan müzik ise insanın içinde bir ateş yakan, acayı

acıları bile yaşama sevincine akitabilen bir müzik...

Müziğin, toplumsal bilinci doğrudan etkilediği tartışılamaz bir gerçektir. Toplu ya da bireysel olarak dinlenen müzik, dinleyicinin psikolojik durumunu doğrudan etkileyecektir. Bu bağlamda bir toplumun, enerjisini biraz da dinlediği müzikenin aldığı söylenebilir. Günlük yaşamın içinde dinlediğimiz müzik bizi etkilediği kadar, ilişkili içine girdiğimiz tüm insanların da etkileyecektir. Peki, çok büyük bir kısmı arabesk ve "ucuz" pop müziklerini dinleyen bir toplumdan nasıl bir "enerji" bekleyebiliriz?

Geçen yıl Efes Blues Festivali'ne gelen 70'lük Blues ustası Adolphus Bell'in hayatı sarılısını gördüğüm zaman, bu enerjinin tamamıyla yaptığı müzik sayesinde ortaya çıktıığını düşünmüştüm. 70 kürsür yaşındaki o adam ayağa kalkıp dans ediyor, çaldığı parçaların hikayelerini anlatıyor ve izleyeni coşturuyordu. Bize çok erken biten hayat sevinci, bu adamda daha dün başlamış gibiydi. Hem de yaptığı müziğin "aci" dan doğan bir müzik olmasına rağmen... Evet, Blues aslında "aci çekmek" demektir ve asla okulda öğrenilebilen bir müzik türü değildir. Adolphus'un çalduğu parçalardan bir tanesi hapse düşmüş olan adamlardan birinin hikayesini anlatıyordu. Adolphus, şarkının hikayesini anlatırken ayağa kalktı ve ellerini sanki bir demir parmaklığın arasında duruyor ve parmakları sıkiyormuş gibi yaptı; yüzünde anlamlı bir tebessüm ile... Hapisteydi ama gülüyordu; hapisteydi ama neşeyle şarkısını söylüyordu.

Ardından aklıma gelen ilk soru şu oldu: Neden yollarca sırında kirbaçla çalışmış bir halk, Blues gibi bir müzik ortaya çıkarabilemişken bizim en neşeli müziğimizde bile bir hüzün, bir "kendine acıma halı" var? Blues; acıdan, öfkeden neşe çıkarın bir müzik, evet. Buna karşılık bizim topraklarımızda en çok dinlenen iki müzik türü olan arabesk ve ucuz pop müzikte kendini acız gören bir toplum yansımıştır adeta. Arabesk ile acızlıkten doğan bir şiddet patlaması, ucuz pop müzik ile ise nasıl eğlene-

ceğiğini bilmeyen "çakma" bir burjuvazi sınıfı ortaya çıkmaktadır. Önünde saygıyla eğildiğim ve içrasi son derece zor olan Türk sanat müziğinin ve halk ezgilerimizin içinde bile yoğun bir "aci" yok mudur? Sakın, toplum olarak duyguları sörmürülerine ve acı çekmeye meraklı oluşumuzun, kendi sorunlarımla bir türlü yüzleşmemeyip suçu sürekli başkalarına atmamızın nedenni bozuk olan müzik algımız olmasın?! Kimse de sakin bana kalkıp "Bu topnakların insanları yüzüllardır acı ile yoğrulmuşlardır" demesin. Mississippi Deltası'nda sırtında kirbaçla ayakta kalmaya çalışan, en küçük hasadında kendini hapsede ya da taş ocağında bulan o insanlar en korkunç acıya yaşamışlardır ama sonunda hayatı kalmanın ve toplumsal enerjiyi ayakta tutmanın önemini keşfetmiş, en korkunç acısını Blues ile kabullenip bunu hayatı dair bir mutluluk unsuru olarak görebilmeyi öğrenmişlerdir. Sonra da yarattığı bu müzik türünü dünya vatandaşlarına sunmuşlardır.

Çaresizlik, korku ve endişe duymak insan ruhuna yakılan hisler değildir. Kendisini çaresiz hissedilen insan, bu duygusundan kurtulmak için siddete başvurur. Halbuki çözüm, kendisini olduğu gibi kabul etmekte ve hayatı tüm yanlış - doğrularıyla özümseyip yanlışların karşısında bir duruş sergilemeye saklıdır. Ben, toplumsal kimliği kulak memesi kıvamına gelmiş bir halka "Ne versen yutar!" düsturyla mide bulandırıcı bir pop kültür sunan tüm oluşumların karşısındayım.

"Üretmeden tüketenler" yüzünden uçan enflasyonun, işsizliğin ve açlığın kol gezdiği ülkemizde bu rezalet müziklerle gidip eğlenenlerin ve bir aylık maaşları kadar hesap ödeyenlerin de karşısındayım.

Müzik önemlidir. İnsan algısına yön verir; yaşama sevinci ve kalite bilincini aşırır. Bir toplumda, müziğin konumunu dikkatle gözlemelemek, o toplumun psikolojik durumunu algılama yolu için çok değişik bakış açıları sunabilir... ☺  
faruk@level.com.tr

**Not: İki parça halinde yazdım  
"How Much Can You Blues?"un  
devamını gelecek Pir-i Muğan'da  
okuyabilirsiniz.**

**"Üretmeden tüketenler" yüzünden uçan enflasyonun, işsizliğin ve açlığın kol gezdiği ülkemizde bu rezalet müziklerle gidip eğlenenlerin ve bir aylık maaşları kadar hesap ödeyenlerin de karşısındayım**

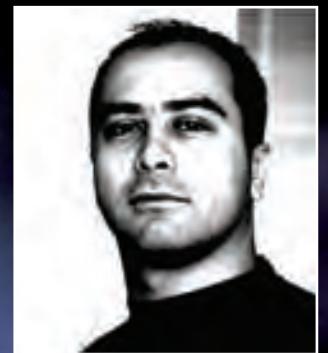
ki istediği müziği yapabilmek için sadece parmaklarının esnekliği ve gitar tekniği yeterli olmayacağı. Bu

ve nefreti yaşama isteğine çeviren, duyguların tüm girintisi ve çıktılarını dolduran zengin bir müzikti. En derin



ROBERT JOHNSON

# Arkadaşsız Oyun Oynanmaz



**K**endi başınıza oyun oynamak çok keyiflidir. Ama bunun muhabbetini yapmak da en az oynamak kadar keyif verir. Hepinizin başına şu olay mutlaka gelmiştir: Bir yere gidersiniz ve bir anda laf oyunlardan açılır. İşte o anda belki de hiç ilginizi çekmeyen bir adamlı kanka olup saatlerce konuşabilirisiniz. Üstelik, masadakiler de sizin muhabbetinizden hiç çakmadığı için öylece size

**Eğer, her yerde kendi donanınızınla oyun oynamak, üstüne de film seyretmek, müzik dinlemek ve her yerde çalışabilmek istiyorsanız kesinlikle notebook alın**

bakıp sıkılırlar. Aslında sıkılmakta da haklıdlar çünkü oyun muhabbeti aynen bir doktor ya da avukat muhabbeti gibidir. Kendine özel terimleri ve yaşamışıkları vardır. Kendi tarihi, modası vardır; popüler, güncel oyunlar ve klasikler bulunur. Eğer konuya daha geniş açıda bakacak olursanız ekonomisi ve popüler ikonları bile vardır. İşte tüm bunları bir başkasıyla konuşmak acayıp keyif verir.

Arkadaşız bir oyun düşünemiyorum. Oyun oynadıktan sonra bu konu hakkında birileriyle sohbet etmek, ipuçları almak, hatta haberim olmayan yeni başlıklarını öğrenmek bana büyük keyif verir. Bu işin bana en çok keyif veren yanı ise bu havayı devasa online oyunlar oynarken yakalamak. Özellikle henüz oynamadığım oyunlar varsa bu

oyunlar hakkında bilgi almak çok keyif verici. Mesela CHIP Online'da çalışan dostum Selçuk uzun süredir EQ2 oynuyordu. Sonra bunu bırakıp Lord of the Rings Online'a sardı. Benim bilmediğim birçok şeye kesinlikle hakim durumda. Biliyorsunuz, tüm Devasa Online oyunlar, çeşitli yamalarla içeriklerini devamlı olarak geliştirdiğinden, onları sıkı takip etmek

gerekir. İşte, hepsine yetişemediğim zamanlar ben

de gider Selçuk'un kapısını çalarım. Aynı şekilde, World of Warcraft oynarken de guild'im beni acayıp besler. Yeni eklentiler ve ek paketle ilgili tüm dedikoduları; diğer sunuculardaki güçlü guild'lerle ilgili bilgileri; ilk hangi guild kimi kesmiş;

nerelere gelmiş hepsi onlardan öğrenirim. Üstelik dışarıda buluştuğumuzda çocuk bakımından tutun, hanımı oyun oynamak için nasıl kandıracağımı kadar birçok ipucu da yine onlardan gelir. Demek ki neymis? Konuşacak arkadaşın olmadan oyun oynamak son derece sıkıcıymış.

**Oyun notebook'u alsam mı?** > Bu ay benzer bir konuyu, Faruk, Donanim bölümünde işledi ama ben de size fikirlerimi söylemek istiyorum. Eğer, her yerde kendi donanınızınla oyun oynamak, üstüne de film seyretmek, müzik dinlemek ve her yerde çalışabilmek istiyorsanız kesinlikle notebook alın. Sırf bu hedefe yönelik olan bir notebook'un kullanım keyfi hiçbir şeye değişilmez. Ama maalesef

bu aletler çok güzel ve güclü olduğu kadar bir o kadar da pahalı. Bugün birçoğumuzun bütçesini oldukça zorlayacak bu bilgisayarlardan birini almak gerçekten çok zor. Üstelik hızla gelişen teknoloji dünyasında ürünün iki sene sonra çıkan hiçbir oyunu oynatmayacağı da kesin. Ama aynı kaderi masaüstü bilgisayarlarımıza da paylaşıyor. Masaüstü sistemler parça parça yenilememizden dolayı bütçe açığının farkına varmasak da aslında aşağı yukarı aynı bütçeyi yakalıyoruz. Üstelik masaüstü sistemlerin kocaman kasalarında gürültülü çalışan makineler oldukları da bir gerçek. Bunun üstüne monitör de eklenince masada hiç yer kalmıyor. Ama bir notebook olsa öyle mi? Her şey derli toplu yerli yerinde; bu durumda hepimiz iç geçire iç geçire oyun notebooklarına bakıp duruyoruz. Paranın gözü kör olsun!

akmenek@level.com.tr

## CANIMI SIKANLAR

- Kaldırıma park etmiş olan arabalar.
- Yüksek sesle konuşan, hatta birbirine "heyt höyt" diye seslenenler.
- Yavaş yavaş kaldırımlı ortasından yürüyenler.
- Yürüyen merdivenden indikten sonra, durarak nereye gitceğine karar vermeye çalışanlar.
- Asansörde, yemek sırasında, otobüse binerken, sıra beklemeyip yandan dalanlar.
- "Çayhane nerede?" gibi cevabı basit olan bir şey sorduğunda sanki dünyanın en güzel kızı oymuş ve hem ona asılıyormuş gibi havalara girip yüzünü çeviren beyni küçük kızlar.
- Yukarıda yazmış olduğum, anlaması gayet kolay olan cümlemi hala bir yerlere çekmeye çalışan diğer bön kafaları.
- Burger King'de Soğansız Whooper siparişimi karıştırıp her seferinde soğanlı siparişi veren, yorgun düşmüş olan çalışanlar.
- Oyunları kendi emellerine alet etmeye çalışan herkes.

## BİL AY NELER YAPTIM?

- Şahan Gökbakar'ın filmine gitmedim ama film ile ilgili bol bol yorum dinledim.
- WoW mesaisine devam ettim; Şaman kastım; Hunter'ımla raid yaptım.
- Arkadaşlarla yeni açılan bir İtalyan lokantasına gittim, deniz mahsullü pizza yedim; garipmiş.
- Arkadaşlarımızın bebeklерine hediye aldık. Yaşlanıyor muyuz ne ?
- CoD'ü gene bitirmeye çalışıyorum. Bu oyun beni benden aldı.
- Oblivion'u oynamaya devam ettim. Hala doyamadım.
- Pentagram dinlemeye devam.
- Rambo'yu seyrettim. Ahh, nostalji oldu iyi geldi.
- Rus dövüş sanatlarıyla ilgili videolar indirdim. Çok garip coook.
- Faruk'la oynadım. Süper adam Faruk, tanışırsanız bırakmayın!



# Bana Xbox 360 Alacak Bir Sevgili Arıyorum



1-Necati kardeşimiz iki çocuk sahibi olan, 40 yaşında, pişirik bir aile hababaklı birden 30 yaş bunalımına girec.



3-Evin hizmetçisinden güz bulamayan Necati'nin yeni hedefi, çocukların piyano müreibbiyesidir:



5-Kadın rohundan anlamadığı için çapaklıktır bir türfî dikiş tutucu ramayan Necati, kadınlardan art arda ağır darbeler alır:



2-Karısından korkan Necati kardeşimiz boşanamayınca, kendisini çapkınığa verir:



4-Müreibbiye'ye istediği yüzüğü alamayınca terk edilen Necati, bu kez Facebook'ta ilkokul aşkımlı bulur:



6-Anıca, yabancı gönüllerde anlam arayan Necati'ye aradığı anlamı, bir doğum gününde karıcığı Nazlıgül verir:



# Eskici ile Ben

**i**leriye baktım gereklükten hep geriye bakıyorum?" diye sorarım kendime. Kendime sorduğum bu soru sadece bilgisayar konusundadır ama... Genel olarak yaptığım işlerde hep yeni akımları takip etmemiştir ama nedense şu bilgisayar konusunda hep "retro kafa" olarak kalacağımı hissediyorum. Timeless'ı yazmaya başladığında yeni bir şeyler yapmak amacıyla devam ettim. Fırat ise devamlı "Eski gibi ol." deyip durdu. Bir de baktım ki zaten ben hep eski gibiyim. Bazı okurlarım "Komodor Abi geri gelsin!" diyorlar ama Commodore'un esamesinin okunmadığı bir dünyada Komodor Abi geri dönse ne olur ki, değil mi ama?

Geçenlerde bizim evin önünden geçen bir eskicinin arabasında bir Atari gördüm. Merak edip sordum eskiciye "Ne kadar?" diye. Eskici bir anlam veremedi ve "Elektronikle mi uğraşıyorsun; içini açıp devrelerine

## Commodore'un esamesinin okunmadığı bir dünyada Komodor Abi geri dönse ne olur ki, değil mi ama?

"mi bakacaksın?" diye sordu. Be adam fiyatını sordum, söyleşene kaç para olduğunu; sana ne? "Yo, hayır; çalışsa oturup oynayacağım!" dedim. Eskici anlamsız bir şekilde suratma bakıp "Beş Lira!" dedi. Bir anda zamanında o oyuncu konsolunu alması için babama ne kadar yalvardığımı; satıldığı dükkanın vitrinine saatlerce

bakıp kaldığımı hatırlıyorum. Babam da araştırmış; onun bilgisayar olmadığını öğrenmiş ve bana Sinclair Spectrum 48k almıştı. İyi ki de almış. Bu arada eskicide gördüğüm konsol olan Atari 2600'ün emulatörü ile PC'nizde deliller gibi "River Raid" oynamak istiyorsanız, stella.sourceforge.net sitesinden STELLA'yi indirin; alın size paşalar gibi retro eğlence!

Spectrum bilgisayarım varken Commodore 64 kullanıcılara hep gülmüşümdür. Benim hiç bir zaman Commodore 64 bilgisayarım olmadı çünkü Spectrum'dan direkt Amiga 500'e geçtim. Commodore 64'de oyunları yüklemeye çalışan yapılan kafa ayarı olayı hep komik gelmişti bana. Çünkü Spectrum'da öyle bir şey yoktu; takiyordun walkman'ı, yükleyordun. Sadece 48 KB yüklemek nasıl oluyordu da dört dakika sürüyordu, şu anda bile düşününce anlamıyorum. O yüzden bir Spectrum'u, bir Commodore 64'ü küçümseyen adamı "bilgisayarçı" olarak görmem; isterse PC'si kuşlar uçursun, timsahları yakalasın, affetmem! Spectrum zevkini PC'de yaşmak isterseniz, [www.worldofspectrum.org](http://www.worldofspectrum.org) adresinde ihtiyacınız olan her şeyi bulabilirsiniz.

GP2X'ten daha önce bahsetmiştim size; Retro severler için üretilmiş olan oyun bir konsoludur. Uygun fiyatı, direkt TV çıkışına sahip olması, açık kaynak kodlu Linux işletim sistemini kullanması ile GP2X, kısa sürede kendine bir hayran kitlesi edinmiştir. Özellikle, programcılık ile uğraşan arkadaşlar cihaza tam anlamıyla hukmedebiliyorlardı. GP2X için çalışan ekip, şimdi de yeni bir oyun konsolu üzerinde çalış-

yor. Cihaz bir aksilik olmasa bu ay piyasaya çıkmış olacak. PANDORA isimli cihazın özellikleri kısaca söyle; 800x480 LCD Ekran, Arm Cortex İşlemci, Wi-fi, çift SDHC portu, çift analog ve dijital gamepad, 43 tuşlu Q klavye, TV Out, 16 saat dayanan pil. Pandora'nın, benim gibi GP2X kullanan herkesi cezbeden bir cihaz olacağı kesin. Daha detaylı bilgi için, [www.openpandora.org](http://www.openpandora.org) adresine bakabilirsiniz.

Geçenlerde internette gezerken bir olay dikkatimi çekti; Ahmet Zeki Eymü isimli arkadaşımız, Commodore 64 ile PC'yi, seri portları kullanarak birbirine bağlayan bir donanım ve yazılım geliştirmiştir. Tahminimde dünyada bir ilk olan bu teknik oldukça güzel ve yararlı olmuş. Bu donanımı görmek, teknik bilgilerini öğrenmek ve satın almak isterseniz, [www.saymantek.com/c64tpc.html](http://www.saymantek.com/c64tpc.html) adresini ziyaret edebilirsiniz. Retro bilgisayarlara meraklı olan arkadaşlarınıza bu linki mutlaka ullaştırın.

Yavaş yavaş yazının sonuna gelirken Ağustos ayında vizyona girecek olan Star Wars Clone Wars'u merakla beklediğimi belirtmek istiyorum. Benim gibi Star Wars severler için Clone Wars yeni bir heyecan olacak. İki sinemalarda gösterilecek olan filmden sonra, yaz sonunda seri halinde televizyonda dizi olarak devam edecek olan Clone Wars'u merakla bekliyorum.

Gelecek yazıya kadar esenlikler herkese esenlikler diliyorum. Deviant Art sayfama ara sıra bakmayı unutmayın! Bakmanız için sürekli yeni çizimler ekliyorum: [@turbo](http://turbo-s2k.deviantart.com) [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)



# Yenileşim



**D**iş fırçası dişleri fırçalamak içindir. Bazı uç örneklerde diş fırçası, lava-bo veya -askere gitmiş olanların bildiği gibi- tuvalet fırçalamak için de kullanılabilir. Neticede, bir diş fırçasının iş gören tarafı, fırça killarının yerleştirildiği kısmıdır. Çok zor durumda kalırsınız, səpiyla çayınızı karıştırabilirsiniz; hepsi bu. Bir diş fırçasından daha başka ne bekleyebilirsiniz ki? Görünen o ki yapacak daha önemli işleri olmayan bazı bilim adamları

## Şurası bir gerçek ki, yenileşim denilen olguyu özümseyip benimsemeden, dünyanın içinde bulunduğu bu yarışta bir oyuncu olamayacağız

(Evet, İsviçreli bilim adamları) diş fırçasına yeni bir fonksiyon eklemiştir: Dilinizi fırçalamak.

Daha önce dilinizi fırçalama ihtiyacı duyduğunuz mu? Ben sadece ağız cıkalamanın yeterli olacağını düşününerdenim. Fakat dil fırçalama için çekilen reklam filmini seyrettiğinizde "Dilimizi fırçalamazsa, o da dişle-

rimiz gibi çürüyecek; sonra çekirmek zorunda kalacağız!" gibi düşüncelere kapılıyorsunuz. Eh, şimdi ne yapalım, gidip bir de dil fırçası mı alalım? Tabii ki hayır! İsviçreli bilim adamları, diş fırçasının arkasına tırtıklı yumuşak plastik bir tabaka yerleştirmiştir. Bu şekilde fırçayı ağızınızdan çıkartmadan, ters tarafını çevirip dilinizi fırçalamanızı mümkün kılmışlar!

Buraya kadar okuduklarınız komik gözüküyor, değil mi? Aslında bunu komik buluyor olmamız bize bizim için başı başına büyük bir problem. Çünkü, Türkçe karşılığı gayet net ve anlaşılır olduğu halde coğunuñ "innovation" demekte israr ettiği "yenileşim" kavramı, bizim genlerimizde pek fazla bulunmayan bir anlayış özelliği.

Bu halimizi anlamak için çok geriye gitmeye gereklidir. Geçtiğimiz aylarda özel bir televizyon kanalının yurt çapında düzenlediği icat yarışmasını hatırlayın! Finalistlerden biri yarışmaya, daha sonra büyük süpermarketlerde rahatça bulunabildiği anlaşılan matkabin dönüş eksenini değiştiren bir matkap kafasıyla katılmıştı. Bir diğer finalistin içadi cenenizi açtığınızda açılıp kapanan garip bir kaynak gözlüğüydü. Yarışmanın galibi olan fikir ise henüz tam olarak nasıl çalıştığını anlayamadığım fakat içinde iki gemi büyüğünde plastik bir havuz bulunduran enteresan bir balık çiftliği projesiydi. Bana ve pek çoklarına göre en orijinal fikir ise ellerinizi kullanmadan tırmalabileceğiniz bir merdivendi. Ulusal ve çok izlenen bir kanalın düzenlediği yarışmadan çıkan finalistlere bakınca, icat ve icat etmek konusunda pek de parlak olmadığıma anlaşılmıyor.

Elbette ki tarihimize baktığınız zaman pek çok icat ve mucit görebilirsiniz. Lagari Hasan Çelebi'nin 17. yüzyılda ilk roketi icat ettiği kabul edilir. Çağdaşı Həzərfən Ahmet Çelebi'nin ise uçan ilk insan olduğu söylenilir. İlhanlılar döneminde Uluğ Bey'in modern astronomi biliminin, Cezeri'nin de mekanik robot teknolojisinin ilk örneklerini ortaya koymaları bilinir. Batılıların Avicenna dedikleri İbn-i Sina ise modern tip biliminin en önemli kurucularındandır. Her ne kadar atalarımızın savaşçı özelliklerini genellikle başkalarının yenileşim yapmasını teşvik etmiş olsa da (bkz. Çin

Seddi), Fatih Sultan Mehmet'in, gemileri karadan yürütüp zamanın en büyük toplarıyla Bizans surlarını indirmesi belki de tarihte görülebilecek en büyük yenileşim örneklerindendir.

Bize olan şey her ne ise, son üç yüz yıldır icat veya yenileşim diyebileceğimiz elle tutulur örnekler ortaya koymamızı tamamen engellemiş durumda. Özellikle dünyanın bizden batısında kalan kısmının ve uzak doğu ülkelerinin, son üç yüz yıldır bu konuda amansız bir rekabetin içinde oldukları gerçeğini düşününce durumumuzun vehameti daha iyi anlaşılıyor. Acaba Osmanlı'nın aynı dönemde batmakta olduğu gerçeği de sadece bir rastlantı mıydı?

Dünyadaki en kaliteli tekstil ürünlerini farklı yabancı markalar için üretirken, dünya tanıtımı olmasının tek bir giyim markamızın olması veya tüm dünya için her sene milyonlarca otomobil üreten fabrikalara sahipken, tek bir otomotiv markamızın dahi bulunması bu günümüzde eksikliğin günümüzde de tüm şiddetle devam ettiğini yeterince açıklıyor.

Ne yazık ki internette "Türk İcatları" kelimelarını arattığınızda karşınıza bir kaç güzel güncel çalışma hariç genelde trajikomik "icatlar"ımız çıkarıyor. Örneğin, "Çişmatik" denilen ürün gerçekten çok mu yenileşmecidir? Almanya'daki hemşerilerimizin kola ve sigara makinelерinde iki Euro'luk bozukluk yerine önce buz kalıbı, bu durum anlaşılıp önleme alınınca da aynı boyuttaki bir Lira'ları kullanmaları icat sayılabilir mi? Yoksa tükenmeyen (Basın toplantısı sırasında tükenmişti.) bir enerji üreticisi bulduklarını iddia ederek basın toplantısı düzenleyen "Erke Dönergeci'nin" mucitleri çok mu yenilikcidirler?

Şurası bir gerçek ki, yenileşim denilen olguyu özümseyip benimsemeden, dünyanın içinde bulunduğu bu yarışta bir oyuncu olamayacağız. Bizim, yıllar önce "Doom" denilen oyunla yapılmış bir yenileşimin gelişmiş bir versiyonu olan ve Türkçe seslendirmeleriyle gözlerimizi yaştıran Crysis'den daha fazlasına ihtiyacımız var. Örneğin, elimizdeki kumandalı sallayınca ek-randaki küçük karakterin raketle tenis topuna vurması gibi... Ne? Onu da mı yaptılar? abb@level.com.tr



# Lakırdılar

**G**ideceğim buralardan... Terk eyleyeceğim yaşadığım haneyi, adımlarımla arşınladığım sokakları, seyrelediğim tüm manzaraları, belleğime kazıdiğim tanık tüm insanları, mekanları... Böyle buyuruyorsun ya... Kaçmak istiyorsun, uzaklaşmak istiyorsun ya "buralardan", hani sıkıldığını söyleyorsun bu kalabalıktan, alıştığın mekanlardan... Benim "korkaklık" olarak isimlendirebileceğim bu yaklaşımına neden olarak dertlerini ve tasalarını gösteriyorsun ya... Kurtulacağını sanıyorsun ya alıp başını giderek; sana ait, içine işlemiş ve birer parçan haline gelmiş olan sorunlarından, seni sen yapan sıkıntılarından... Güldürüyorsun işte beni. Kendini bilmez, anlamaz, yetersiz mucit seni... İcadın da seni sıkıntılarından kurtaracağının düşündüğün için her şeyi geride bırakarak yaşadığından uzaklara gitmek, öyle mi? Şimdi sana bir çift lafım var, can kulağıyla dinle beni! Bir zavallı gibi düşünüyorsun, korkaksın, kaçak dövüşüyorsun, kendinden kaçıyorsun... Kaç bakalım, koş

**Kurtulacağını sanıyorsun ya alıp başını giderek; sana ait, içine işlemiş ve birer parçan haline gelmiş olan sorunlarından, seni sen yapan sıkıntılarından... Güldürüyorsun işte beni... Kendini bilmez, anlamaz, yetersiz mucit seni...**

bakalım... Kendini de bırakabilecek misin terk ettiğin mekanda / mekanlarda ya da her adımda uzaklaşabilecek misin kendinden acaba? Ya da ardına dönüp baktığında kendini görmeyecek misin, kaçtığın yeryüzü parçasının herhangi bir yerinde? Hadi canım, bırak Allah aşkına, güldürme beni. Başka bir ülkeye ya da başka bir kitaya gitme

fikrini seviyorsun, hem de süreli değil, ömrünün yettiği kadar ya da Yaradan'ın, "esirgeyen"in ve "bağışlayan"in yaşamına koyduğu vade kadar... Bu "hava değişimi"nin mutsuzluklarını sileceğini ve unutmak istediği her ne varsa unutturacağını düşünüyorsun. "Yeni bir hayat," diyorsun; "Yeni bir hayat inşa edeceğim kendime"... Ve bunu yalnızca, bildiğin, gördüğün, büyüdügün, tanıldığı mekanı / insanları terk ederek yapabileceğini varsayıyorsun. Hipotezini, bu pragma üzerine kurmaktan vazgeçmiyorsun, vazgeçmeyeceksin... Bir kez daha vurgulamak istiyorum: Kurduğun "denklem" güldürüyor beni... Sanma ki hayatın bir matematiği yok, rakamları yok, denkliği yok ya da hiç olmadı. Yanlış anlamla, mucizevi bir formülden bahsetmemiyrum sana ama kurduğun denklem hiç değilse tutarlı olsun, yanlış olsa dahi en azından tutarlı ve kurallı olsun ki hiç değilse bir "esitsizliğin" yaratıcısı olabil... Uzun lafın kisası, insan yaşadığı yerden çok uzaklara giderek tanıdığı ve bildiği insanların yaşadıkları yerlerden kilometrelerce öteye yerleşerek mutlu olamaz, mutluluğu yakalayamaz ya

da kederlerinin, sıkıntılarının yok olacağını varsayıyamaz. Son tahlilde; salt, fiziki bir yer değiştirmenin ya da kaçışın, insanın sıkıntılarından kurtulmasına yardımcı olacağını ummak, olsa olsa bir budalanın umududur. Bir evren yaratmalıdır kendisi için, kendi içinde insanoğlu... İşte; sorunlardan, üzüntülerden ve insanlar-

dan bunaldığında bu evrenin kapılarını aralayıp nefes alabilmek erdemlerin en faziletisidir. Kendi yarattığı evrenin o "hür havası" ni ciğerlerine çekme zevkini tadabilmek ne de güzeldir... Tiryakilik yaratır insanda. Bu hazırlı bir kere yaşarsan bırakamazsin. Anlarsın ki kendini anlama, keşfetme ve bir anlamda aydınlanma sürecin başlamıştır. "Başlamıştır" diyorum çünkü; insanın kendi içinde yarattığı evrende ışıklar hiç sönmez. Kiyıda - köşede saklanmış olan sayısız, sonsuz ganimetin rahatça görebilin diye insan... İşte bu yüzden güldürme beni kendine. Alıp gidecekmiş başını buralardan... Kaçacakmış, unutacakmış herkesi, her şeyi... Bırak Allah aşkına... Artık ne ben konuşuyım, ne de sen konuş; bırakalım da Persius\* nihayete erdirsin bu münazarayı...

"*Kırdım diyorsun zincirlerini,  
Evet; köpek de çeker, koparır zincirlerini,  
Kaçar o da,  
Halkaları boynunda taşıyarak...*"   
[doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)

14 Mart / Cuma günü, 17:05 - 17:45  
arasında yazılmıştır.

\*Persius: MS. 34 - 62 yılında yaşamış olan Romalı hiciv şairi



**Mr. Brown: Burak Akmenek**

**Mr. Blonde: Furkan Faruk Akinci**

**Mr. White: Cem Sancı**

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç :(

# posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? 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](mailto:inbox@level.com.tr)

## ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI'NA

### FESAT KARIŞTIRMA

Merhaba LEVEL ahalisi,  
"Senden kurtulamayacak mıyız biz arkadaşım?" gibisinden yakarışlarda bulunmuyorsunuzzdır inşallah...  
Üzülürüm sonra! Bu girişten bir sonuç çıkaramamış olan arkadaşlarımıza için kendimi tanıtım istiyorum: Ben, şu Mart ayının "Ödüllü Editör Yarışması"nı -cevaba hiçbir şekilde yaklaşamayarak kazanan Kaan Demirel. Merak edenler için söyleyeyim, bunu biraz da baskı unsurları içeren bir çok mail atmama borçluyum. Son olarak bir şey söylemek istiyorum (Bu gelenekselleşti artık): Yarışma sağ olsun, bu Inbox'a attığım ilk mail'di. Diğerlerini level@level.com.tr adresi aldı! İşte sorularım:

**Joe:** "Senden kurtulamayacak mıyız biz arkadaşım?" diye çıkışacak oldum ki mail'inin girişini fark ettim ve gözüşlerine boguldum. Seni çok yanlış tanıdım Kaan. Beni affedebilecek misin?

1. StarCraft II ve WoW: WotLK bizi daha çok bekletecek mi?

**Joe:** Valla WotLK'i ben bilmem. Ama StarCraft II için seni Yakın Plan bölümümüze alalım. Zaten buraya gelmeme kadar rastlamışındır kendisine.

**Mr. Blonde:** WotLK'nın biraz daha zamanı var Kaan.

2. LEVEL, 37. saniyeden sonra bağımlılık yapıyor, bunu biliyor musunuz?

**Joe:** Yaptığımızankette 100 kişiye sorduk: "Merhaba, nasılsın?" İnanır misin Kaan; verdikleri cevap senin verdiği cevapla aynıydı.

3. "Tam sürüm oyun vermek oldukça maliyetli bir iş" demiştiniz; "maliyet"ten kastınız nedir? Yani lisans ücreti mi? Yoksa, DVD / CD baskı maliyeti falan mı?

**Joe:** Her türlü maliyet be Kaan... Sen üzümünü ye; bağıını sorma.

Mail'im yayılmaları beni çok sevindirirsiniz. Lütfen irtibatı kaybetmeyelim. Artık resmen kanka oldum sizle! Yine yarışmaya katılmayı düşünüyorum bu arada. Son olarak, buradan; Tolga'ya, Efe'ye, Fırat'a ve Mustafa'ya selamlarımı yollamıyorum ama farkındayım, bu çok gereksiz bir işlem!

**Joe:** Ben de şu anda Urfa'da askerliğini yapmakta olan Mr.

**Orange'a selamlarımı gönderiyorum ki dediğin gibi, bu çok gereksiz bir işlem. Zira kendisiyle daha yeni telefonda konuşuktur; sana selam söyledi. (Her okura aynı yalanı söylüyor.)**

Kaan Demirel

### "BENİM HİC PS3'ÜM OLMADI ABI"

"Selamlar LEVEL ahalisi..."

...diye bir giriş yazacaktım ki P.O.S.T.A.L'a düşerim diye vazgeçtim ve "Şöyledir orjinal bir giriş yazayım" dedim: Bulutlar beyaz; güler kırmızı; üstündeki ceket yesilimsi, biraz da kahverengi; iyi günler LEVEL ailesi; hemen geçeyim sorulara, yoksa düşerim P.O.S.T.A.L'a!

**Joe:** Valla bugüne kadar "Selamlar LEVEL ahalisi" diye giriş yapan kimseyi P.O.S.T.A.L'a almadık ama sen öyle diyorsan bir bildiğin vardır herhalde. Şiir konusunda ise tek bir şey söylemek istiyorum; dünya seni konuşacak Batuhan. Seni, ve sanatı...

1. Bu yaz PS3 aldım. Konsolu evimizdeki ufak ama şirin TV'ye bağladım. "Power" tuşuna bastım. Ama o da ne?! Görüntü siyah - beyazdı! "Ne iş?" dedim kendi kendime. Dedim, "Scart girişi bozuk galiba" Gittim, yeni Scart girişi aldım ama sonuç yine aynındı. Ben şimdî ne yapacağım? Evdeki TV'lerin hepsi siyah & beyaz gösteriyor. Bana bir çözüm yolu önerir misiniz? Yapabileceğim bir şey yok mu?

**Mr. White:** Altıgen'de "Bana Xbox 360 Alacak Sevgili Arıyorum" isimli bir fotoromanınız var; belki bu romanın bir sonu çıkarabilirsin.

**Mr. Pink:** Aldığın PS3, NTSC (Amerikan veya Japon olabilir ve televizyonların sadece PAL (Avrupa) destekliyor olabilir.

2. Dergide WoW bölümü var da neden Knight Online bölümü yok? Tahminlerime göre Türkiye'nin yarısı Knight Online oynuyor. Lütfen bir de Knight Online bölümünü açın!

**Joe:** Aslına bakarsan dergide WoW bölümü de yok Batuhan; Online bölümü var. Bu bağlamda online oyunlarla ilgili her şeye bu bölümde yer veriyoruz. Mr. Brown sağ olsun; Aslan Brown, Kaplan Brown!

3. "Tuna Abi, incelemelerine bayılıyorum. Incelemelerini okuduktan sonra ağzından salyalar akiyor" diyeceğim; siz de beni paketleyip P.O.S.T.A.L'a yollayacaksınız. O yüzden demeyeceğim! İl, dayanamıyorum! Tuna Abi, incelemelerine bayılıyorum. Incelemelerini okuduktan sonra ağzından salyalar akiyor. Oh be! Rahatladım. Ha, bir de, Cenk ve Erdem Abi (Neden tekil?) iki sayfa yazısın.

**Eddie:** Bazen ben de salya akıtıyorum. Özellikle de uyrken... Cenk ve Erdem Abiler'in çok alıştı tek sayfa yazmaya; sayfa sayısının ikiye çoğaltırsak biyolojik dengeleri bozulabilir.

**Mr. Pink:** Ben de yazarken salya akıtıyorum valla. (Sızıyorum da bazen...)

4. İncelediğiniz birçok oyunu almaya param yetmese de derginizi sifir samimiyetiniz ve geyiğiniz için alıyorum; gerçekten çok başarılısınız.

**Joe:** Teşekkürler.

Hepinize saygılar, selamlar; hoşça kalın.

**Joe:** Bilmukabele.

Batuhan "Raptor" Şen

### MÜEBBET MUHABBET

Merhabalar LEVEL ahalisi,

"Nasıl gidiyor, neler yapıyorsunuz?" diye sormayı düşünüyordum ama alacağım cevabin; "Ne yapabilirim ki be Semih... Hayattan soyutlanmış bir şekilde, Fırat'ın, 'N'oldu hac; bitirdin mi yazıyı?' sorularına; 'Az kaldı patron' cevabını vererek geçiyor ömrümüz" olacağını tahmin ettiğim için es geçiyorum bu soruya. Bu yüzden, mail'ime bir soruya değil de, Şubat ve Mart aylarında yayımladığınız bir yazı dizisi hakkında yorum yaparak başlamanız istiyorum; "Büyük Oyunlar" isimli yazı dizisinden bahsediyorum. Türkiye'nin en çok satan ve okunan oyun dergisi olarak bizi, bu "evrensel sorun" hakkında bilgilendirme çabanzdan ötürü çok teşekkür ederim. Elbette ki her şeyi tüm çiplaklıyla bize aktaramazsınız ama bir oyunu oynarken, o oyunun hangi amaca hizmet ettiğini bilmek gerçekten çok önemli. Sırf konusunu yüzünden Call of Duty 4'ü, incelemelerinizde "Mutlaka oynayın" demenize rağmen uzun bir süre için sokmamışım Xbox 360'ıma. Sonradan, ağabeyimin; "Sen bu oyunu oynamadığın zaman bir şey değişiyor mu?" demesi üzerine, ona hak vererek oyunun DVD'sini Xbox 360'ıma yerleştirip neler olduğunu izlemeye başladım. Oyunun ilk bölümünü hayretler içinde oynadım; güneşin yansımı, askerlerin koşarırken çökardıkları sesler... Oyunun şartı bir şekilde gerçekçi olması, Faruk Abi'nin oyunu ilk gördüğü zaman verdiği, "Abi grafiğe bak! Vay babağın kemiğe!" tepkisini vermeme neden oldu. Meğer çok önemli bir oyunu kaçırmak üzereymiş de haberim yokmuş. Oyunu defalarca bitirdim ve hala Xbox Live üzerinden multiplayer olarak oynayarak keyif sürdürmekteyim. Fırat Abi, sen bu oyunu multiplayer olarak oynuyormuşsun; bir ara Deathmatch yapıp kozlarını paylaşmak isterim. Hatta olmadı, alırsın Faruk Abi'yi yanına, ikiye tek yaparız; o kadar ıddialıymış yanı. Şaka bir yana, gerçekten herkese tavsiye ederim CoD4'ü. Neyse, ben bir yerde duydugum, aklıma takılan bir şeyi sormak istiyorum size; Xbox 360, resmi olarak Türkiye'ye geliyormuş. Hatta Microsoft, sitenin ismini bile şimdiden ayırtmış. Acaba Microsoft, sonunda Xbox 360'ı Türkiye'ye mi getiriyor? Bu mail'i soru sormaktan çok muhabbet maksadıyla attığım için başlığım adını "Müebbet Muhabbet" koydum. Umarım, Cenk & Erdem Beyler kızıl telif hakkı istemezler bu alıntı için. Sınırlınlarla de değiştirirsinsin artık başlığı Fırat Abi. Bu arada, Şubat sayısındaki "Kara Kutu" bölümünden beri Şefik Abi'den haber alamıyoruz. Ne yapıyor, ne ediyor, eğitimleri nasıl geçiyor? Arada bir bizi haberder edin. Hatta kendisiyle konuşursanız benden selam söyleyin. Şimdilik söyleyeceğimler bu kadar.

Başa bir mail'imde görüşmek üzere, kendinize çok iyi bakın.

**Joe:** Öncelikle, dosya konumuza verdiği önem için teşekkür etmek istiyoruz. Daha sonra, seni ofise davet ediyoruz; gel de CoD4'te kozlarını paylaşalım.

Geric oyunu Faruk aldı götürdü; satamadan getirdi ama olsun. Sen hazırlıklı ol; bol bol oyunla gel.

Ama gelmeden önce de ara. Lütfen? Selamlar...

**Mr. Blonde:** Sen CoD4'te kapışmak istersin de biz sana "Hayır" der miyiz? Bekliyoruz...

Semih Baba



## HEADCRAB'Lİ ELİF

Merhaba LEVEL ahalisi, Nasılsınız? Galiba yorgunsunuz... Derginize bayılıyorum. Dergiyi ilk aldığım günü aklıma kazdım; her sene o günü kutlarım. Ömrümü yediniz! Dergiyi aldıktan iki gün sonra, 28 gün boyunca yeni sayımı beklemek insana koyuyor. Okula götürdüğüm için her ay derginin haşatı çikıyor ama sayemde birkaç arkadaşım da LEVEL'a abone oldu. Malum, bir tane dergi bütün sınıfa yetmiyor. Bir ara size mail atmayı düşünüyordum ama Elif Abla'yi rüyamda görmem bunu aynı gün yapmamı sağladı. Rüyamda, Elif Abla, benim akrabam ve beni ofisimize götürüyor. Sonra ofise combine'lar saldırıyor ve Elif Abla'nın kafasına bir headcrab yapılıyor. Uyandıktan sonra bir daha çok fazla HL2 oynamamaya karar verdim ama ilk sorumu da Half Life üzerinden soracağım.

1. Half-Life 2: Episode 3 ne zaman çıkacak?

**Eddie:** Orange Box 2 ile ilgili haberimizi 27. sayfamızda bulabilirsin. Ancak, şimdiden söyleyeyim; çıkış tarihi belli değil.

2. Geçen ay LEVEL yerine Lezzet dergisi geldi! Bana ne gareziniz var?!

**Joe:** Öhm, isimler benziyor ama. Ne yapısın adamlar? Şaka bir yana; hemen bize tam adresini ve telefonunu mail'le at; dergini yollayalım.

3. Aralık ayında, Gears of War değerlendirmesindeki cümle felsefem oldu. "Yarın sabah erkenden kalkıp ders çalışacağım" diyorsun da kim kandırıyorsun sen genç? Hadi hadi, oyuna devam..." Artık babama "Ders çalışacağım" diyemiyorum.

**Joe:** Danışma: Kıvanç Güldürür

**Mr. White:** Delta Squad

ne diyorsa doğrudur!

4. Zamanında 9Dragons sapiğiydim. Sonra, karakterimi çaldılar; ben de tekrar başlayıp aynı şeyleri yapmak istemedim. Bana 9Dragons tarzında bir MMORPG önerebilir misiniz? Aman "WoW" demeyin sakin!

**Mr. Blonde:** Cabal Online, Lord of the Rings Online, Ragnarok Online... Takıl işte kafana göre. Bu arada, 9Dragons daha yeni çıktı; ne zaman sapiği olduğun da bırakın yahu?!

5. GeForce 8500GT ekran kartım var;

beni ne kadar idare eder? Veya oyunları daha yüksek çözünürlükte oynamak için hesaplı bir ekran kartı mı alayım?

**Joe:** Bir adet konsol alsan...

**Mr. Blonde:** "Radeon 3870 X2" diyorum iki aydır...

6. God of War 3'ün PS3 dışındaki diğer konsollara çıkma ihtimali var mı?

**Eddie:** Şimdilik yok.

7. Konsol konusunda kararsız kaldım. PS3 mü ıalsam, Xbox 360 mı ıalsam; hala karar veremedim. Beni aydınlatırsanız çok makbule gelecek.

**Joe:** Hah; ben de konuyu oraya getirecektim... Xbox 360 al. PS3, oyun ağı ve benzeri açılardan yetersiz. En azından şimdilik durum bu.

8. Elif Abla, seni rüyamda kurtaramadım; beni affedebilecek misin?

**Eddie:** En azından fantastik bir şekilde ölmüşüm. O yüzden dert etme Talha'cığım. Bir dahaki sefere kurtarırınsın.

Harika bir dergi çıkarıyorsunuz. Sadece oyunculara değil; herkese hitap ediyor. Hepinizi yürekten kutluyorum. Hepinize kolay gelsin.

**Joe:** Teşekkürler, sevgiler...

Talha Özerdemoglu

COD4 BİR NEDİR?

Herkese selamlar, Nasılsınız LEVEL ahalisi? İyisinizdir umarım... Fazla yer kaplamayam ve hemen sorularıma geçeyim.

1. Bir mail'imde, CoD4'ün İlkinci Dünya Savaşı'nı konu almaması yüzünden hayal kırıklığına uğradığımı söylemiştim. Bunun üzerine Fırat ve Faruk, CoD4'ün CoD serisinin en iyisi olduğunu belirtmişlerdi. Şimdi ben de sözlerimi geri alıyorum ve sizlerden,

yaptığım bu terbiyesizlik için özür diliyorum. Ben hayatımda CoD4 gibi bir oyun oynamadım; oyun beni resmen mest etti. Gözlerime inanamadım. Çabuk bitti, o ayrı konu ama hakikaten yine siz haklı çıktınız. Sizi tebrik ediyorum. (Bu bir soru değil; farkındayım.)

**Joe:** Biz de seni tebrik ediyoruz; CoD4 kulübüne hoş geldin!

**Eddie:** Geç olsun, güç olmasın sevgili Nurullah.

**Mr. Blonde:** Ben gidip bi' CoD4 atayım!

2. Aranızda hiç Silkroad oynayan var mı? Bir gün buluşup bir boss keser miyiz?

**Mr. Blonde:** Dergi ahalisi!! Silkroad oynayan var mı? Öhm, sanırım yok.

3. Son olarak, geçen ay verdığınız iki tam sürüm oyunun kapağının içinden saç teli çıktı! Bu saç ya Cem Abi'nin ya da Elif'in! Söyleyin, bu saç teli kimin?! Not: Saç teli hala elimde...

**Joe:** Valla Eddie bunu bağımlılık yapsın diye yapıyor. Her DVD kutusunun içine bir saç teli atıyor.

Bir şey değil; saç kalmadı kafasında. Keloğlan gibi oldu yeminle!

**Mr. White:** Saç teli benimdi; itiraf ediyorum. Hem çok kil, hem de çok killi bir adam olduğum için, baskın sırasında matbaayı ziyaret etmem bu tip problemlere neden olabiliyor.



Eddie: Şöyledir bir çektiğinde "çat" diye

kopuyorsa benimdir zira saçlarım sürekli olarak renk değiştirmekten olmuş vaziyette.

**Mr. Blonde:** Bence o saç teli benim! Tamam, sustum! Kelim zati...

LEVEL, gerçekten de Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi ve hep öyle kalacak. Ben bu dergiyi çocukluğumdan beri takip ediyorum. Sizlerle büyümüş neredeyse. Düşünün ki yeni kuşakları siz bütünyorsunuz. Hepinize başarılar diliyorum.

**Joe:** Teşekkürler, gel yine... Nurullah K. (Candle Jack)

## YARIŞMAYA ANKARA'DAN KATILIYORUM

Sevgili Rezervuar Köpekleri, Bayılmışım bu filme de. Neyse, hepinize selamlar öncelikle. Ben 24 yaşında, evli ve iki çocuk babası olan bir polis memuruyum. Derginizi bilgisayarım, hatta bir konsolu yokken bile takip ediyordum ki o zamanlar hazırlık sınıfındaydım. (Vefa Lisesi'ne sevgiler bu arada.) Bu zamana dek çok başarılı işlere imza attınız; bizleri her konuda aydınlettiniz. Öyle ki aklıma gelen oyunlara ilgili soruları, dergilerini bir - iki defa karıştırınca bulabiliyorum. Neyse, yine de bir - iki tane sorum olacak:

**Joe:** Övgülerin için teşekkürler; elimden geleni yapıyoruz.

1. İnsanlar oyunlardaki gerçekliğin ve ciddiyetin farkına varmışlarken, biz de, iki aydır dile getirdiğiniz "Büyük Oyunlar" a yakışır bir şekilde; kendimizi dünyaya anlatabileceğimiz, kültürümüzü ve tarihimizi tanıtabileceğimiz bir oyun çıkarabilir miyiz... Diye düşünürken bir de baktım ki Hükümrən Senfonı... LEVEL'cılardan bu projeye tam destek

## ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "İllkin bunu dekupe yapayım..."

2. "Abi Fener Chelsea'yi eleyemen!"

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) adresine yolla-yın. Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet orijinal oyun kazanacaktır.



**Geçen ayın kazananı:** Murat Türedü (Alsan Interactive'in katkılarıyla orijinal bir oyun, adresine postalanacaktır.)

bekliyorum.

**Mr. Blonde:** Bu ay Türk oyun sektörü için çok önemli bir aydı; LEVEL olarak iki adet önemli panele konuşmacı olarak katıldık. Bunlardan biri ODTÜ'de, diğeri ise Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü'nde gerçekleşti. TÜBİTAK'ın ve Başkent Üniversitesi'nin ortaklaşa yürüttüğü bir çalışma olan "Türkiye'de Dijital Oyun Kültürü" panelinin bildirgesini ve ODTÜ Teknokent'de bulunan Oyun Geliştirme Merkezi'nin tanıtımını Oyun Atölyesi'nde bulabilişin. Hükümrən Senfonı'ye gelecek olursak... Yardımızın bakıdır.

2. Dark Sector, -bildiğim kadariyla- PC'ye çıkmayacak ancak Şubat ayında verdiğiniz videoların yanlarında "PC" yazıyor. Acaba bir yanlışlık mı var? N'olur "PC"ye de çıkacak" deyin; hatta siz bu yazıyı okurken çiğmiş olsun! :)

**Mr. White:** Mass Effect için de "Asla PC'ye çıkmayacak" deniliyor; oyun, Mayıs'ta PC'ye çıkıyor. Kanmayın bu dedikodulara.

3. Vegas 2 gerçekten de muhteşem gözüküyor. Sizce beklenileni verebilecek mi? Şahsen "Call of Duty 4'ü tahtından inderebilir" diyorum. Acaba aynı fikirde miyiz?

**Joe:** Mr. Pink? Aynı fikirde misiniz?

**Mr. Pink:** CoD4'ü tahtından indiremedi ama gayet güzel bir oyun; Ubisoft'u öpüyorum ellerinden.

Başarılarınızın devamını diler ve hepинize selam ederim.

**Joe:** Sevgiler...

Mehmet Akpinar

#### GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

Fırat Bey selamlar, Nasılınız? Taksim'deki hanın en üst katında, (ilk dönem) GamePro'da yöneticilik yaptığınız günlerden bugünlere kadar olan maceralı yolculüğünüzda, biz oyunseverlere hep en iyi ve en güzeli verdiniz. Merlin'in Kazanı, GamePro, PC Games, PC Life, Resmi PlayStation 2 Dergisi ve şimdiden LEVEL... Bir Yayın Yönetmeni olarak işiniz gerçekten de çok zor. Ancak

eleştireceğim noktalar da var: Siz ve Hasan Başaran; yazılarınızı azaltınız. Tuna ise iyi çalışıyor... Adam çete midir, nedir? O yazıları nasıl yetiştirmiştir; hala anlamıyorum. Buncu yıldır yaz demedi, kiş demedi; bıkmadan usanmadan hep yanınızda oldu. O Ankara'da, siz İstanbul'da; sürüp gitti bu amansız yarış. Neyse, fazla uzatmayın. Sizi yakından takip eden biri olarak birkaç isteğimi sıralamak arzusundayım;

**Joe:** Çok geriye gittim bir anda. Öncelikle teşekkürler... Dediğin gibi, o günden bugüne çok zaman geçti. Nereden baksan yedi - sekiz yıl... Onca dergide çalıştım. Ama bu işten kopamadım. Neyse... Sıkı takibin için tekrar teşekkürler.

1. Manga bölümünün sayfa sayısının artmasını temenni ediyorum çünkü bu kategorinin önü açık. Manga ve animenin ülkemizde henüz istenilen popüleriteye ulaşmadığı kanıstdayım. Evet, Tuna ve Meric'e daha fazla yük binecek ancak onlarla yaptığım yazışmalarda bunu çok istediklerini gözlemedim. Birakınız yapsınlar, bırakınız çızsınlar!

**Joe:** Bence de... Ama izin vermiyor ki! Kaç defa dedi Mr. Pink, "Abi bana bi' sayfa daha ver, ühü" diye; her defasında "Yıkıl karışmadan!" diyerek yanıt verdim. Ama Anime bölümünü sevmemiğimden değil; her zaman uyurken bu talepte bulunduğundan... Yoksa, başımla beraber...

**Mr. Pink:** Sayfa istiyorum, ühü...

2. Bir de bazı yazarlarımızın sevmedikleri türler ve seriler hakkında yazı yazmamasını istiyorum. Mesela bu ay, DMC4 yazısını yazan Elif gibi... Neydi o ya?! Kız sanki içinde biriktirdiği tüm kini kusmuş sayfalara. Halbuki oyun, birçoğum otoritesinden 8'den aşağı not almadı. Kisaca, bir okuyucu olarak yanlı yazı istemiyorum!

**Joe:** Bu soruya Eddie de cevap verecektir ancak ben bir şeyi açıklığa kavuşturmak istiyorum. Birincisi, hiçbir oynaya karşı kin beslemeyiz. Zira oyular birer canlı değildir ve onlara sınırlenmek

yersizdir. İkincisi, naçizane -Ercan'ın tabiriyle "naçisane"- tavsiyem, fanatiklik yapmamandır.

"Fanatiklik" kelimesinin başına "Oyun konusunda" yazmak istemedim çünkü fanatikliği her türlü zararlıdır ve bir o kadar da anlamsızdır. Üçüncüsü, yanlı yazı yazmak en son yapacağımız şeydir.

Zira bu bizim isimiz ve her oyunu objektif bir şekilde değerlendirmiştir. Son olarak, bir oyunun hangi oyun otoritesinden ne kadar not aldığı bizi pek ilgilendirmez, ilgilendirmemeli. Aksi halde "LEVEL" olmamızı sağlayan özellikleri

yitirmiş oluruz ve "başkalarının" sözcüğünü yapmamız gereklidir. LEVEL'da yayımlanan incelemelerin puanları, incelemeyi yapan yazar tarafından verilir. Haliyle, bu kararlar öznelidir. Yani kişiden kişiye göre farklılık gösterir.

Kıracası, bu tip karşılaşmalar yapmak yersiz. Bu arada, Eddie DMC serisini ve o türü çok sever. ("Birçok oyun otoritesinden 8'den aşağı puan almazı." demen bizi üzdü ağıçası. Zira sizin tanımlamanızla Türkiye'deki tek oyun otoritesi biziz.)

**Eddie:** Yanlı olsaydım DMC4'e dokuz kusur not verirdim çünkü Dante, en çok değer verdigim karakterlerden biri. Ancak ben, oyunseverlerin kendilerine sunulanlarla koşulsuz tatmin olmamaları gerektiğini düşünüyorum. Neden sevdigim bir serinin bir adım ileriye gidemediğini gördüğüm halde sırı "sevgim" yüzünden subjektif olayım ki?

Fırat Bey, size, yönetmekte olduğunuz derginin sorumluluğunu taşıma görevinde sonsuz başarılar diliyor, selamlarımı sunuyorum

**Joe:** Sevgiler, selamlar...

İsimsiz

#### OKS'DEN LEVEL'A YATAY GEÇİŞ

Merhaba LEVEL, Benim adım Serdar ve bu Posta'ya ilk mail'im. Geçen sayınızı dershane sınavları yüzünden almadım; kusura bakmayın. Hemen sorulara geçeyim. 1. Bana bir tane, güzel, "free to play"

MMORPG tavsiye edebilir misiniz?

**Mr. Blonde:** Elf Online'ı bir denesene...

2. OKS'de iyi bir yer kazanamazsam sizle çalışabilirim miyim?

**Mr. Blonde:** OKS'yi kazanırsan çalış bence.

3. Sağlam bir FPS tavsiye eder misiniz?

**Joe:** Bioshock

**Eddie:** CoD4, Half-Life 2: Episode 2

**Mr. Pink:** Vegas 2

**Mr. Blonde:** Condemned 2: Bloodshot

4. Mouse hassasiyetini azaltan bir program var mı?

**Mr. Blonde:** Mouse'un DPI ayarlarını bir kurcalı.

5. Tam sürüm oyun isteklerim var: Enter the Matrix, NFS Underground 1 veya 2, Postal 2.

Sorularım bu kadar. Elif Abla çok güzel; aynı yaşta olsak kesin çıkışma tekli ederdim! Ah utan ah! Annee! Niye beni daha erken doğurmadın?!

**Joe:** Eddie, arkadaşla bi' ilgilinen misin?

**Eddie:** Üzülme Serdar; senin için birkaç yeni nesil kız seçip yeni "Elif"ler yetiştireceğim.

Sevgiler,

**Joe:** Görüşmek üzere... Serdar Sivari

#### AMATÖR OYUN YAPIMCILARI

Selamlar,

Derginizin Mart sayısı da her zamanki gibi harika... Yine kendinizi aşmışsınız. Benim ilk sorum, "derginizin şirinlik abidesi" hakkında olacak; erkeklerin kadınlar gibi iyi yemek yapabilmeleri ya da kadınlar ait konularda bilgi sahibi olmaları bazen geri tepebiliyor ama kadınların futbol ve bilgisayar oyular gibi konularla ilgili olması ona mutlaka artı bir puan kazandırıyor. Kendisine sormak istiyorum: Bu durum bir avantaj sağlıyor mu? Bir de geçenlerde kendisi gibi oyun oynayan kız bulamamaktan şikayet ediyordu. Dergideki tek kız olmaktadır... Valla çok haklı; ben de hiç görmedim böyle bir kişilik. Sadece, eskiden çok iyi Street Fighter 2 oynayan bir kız tanıdım; çok kötü rezil etmişti beni. Başka da görmedim. Kızlar genellikle hemen sıkılıyorlar...

**Joe:** Elif kız gibi değil zaten; Afacan Dennis'e benziyor. Ya da lahana bebeğe...

İkinci sorum ise şu: Orijinal oyunları bize bedava vermeyi başarın kişi ya da ekip; acaba ne kadar süper bir iş yaptığınızın farkında misiniz? :) Umarım bu soruyu kendinize sorarsınız ve bedava orijinal oyun verme fikrinden vazgeçmezsiniz. Zaten dergi süper; incelemeler, komik bölümler ve daha birçok güzel bölümle dolu... Bir de ekstradan; Dreamfall, Painkiller, Resident Evil ve benzeri oyular... Derginizi her ay sekiz gözle bekliyorum. (Zaten gözlüklüyüüm.)

**Joe:** Teşekkürler... Bu konuda elimizden geleni yapmaya

çalışıyoruz.

**Mr. Blonde:** Gözüğümü kırdım yine!

Üçüncü sorum ise DVD ile ilgili; DVD'de bağımsız, küçük yapımlara yer veriyorsunuz. Sanırım bu oyunları yapımcılarının birçoğu amatör oyun geliştiriciler. Acaba DVD'de "Sizden Gelenler" diye bir bölümde yer verebilir misiniz? LEVEL okurları arasında Gamemaker ve Mugen gibi programları kullanarak ya da tamamen kendi becerileri ile oyun tasarlayanlar mutlaka vardır.

**Joe:** Bu aydan itibaren dergide "Oyun Atölyesi"ne başladık ancak

## HER AY İÇERİĞİNDE Hİ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

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 olduğunu 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!

**Her Ay İçeride Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayılmanın Kutu der ki:** "Bir yaptınız, bir şey demedim. İki yaptınız, bir şey demedim. Ama bu kadar da fazla! Şakanın bi' sınırı olur oğlum! Hasta etmeyein ulan adamı! Çıkarın ulan beni burdan! Kaptan pilotunuz konuşuyor, çıkarın beni bu kaptan! Ehe, ehe... Arada espri de yaptım çaktırmadan! İyi oldu be, değişiklik oldu be... Olmadı mı? Alo?"

**dedeğin gibi, bu yapımlara DVD'de de yer verebiliriz. Türkiye'deki oyun yapımcıları, oyunlarını bize paylaşıbilirler: atolye@level.com.tr**  
Şimdiden teşekkür ediyor ve iyi mesailer diliyorum.

**Joe: Mesai, mesai, mesai... Bu da nasıl kelime arkadaşım?! Zivanadan çıkmak içten değil! "Necati" gibi... Mesai, mesai, mesai... Eh, neyse...**  
Gazi Sarıkaya

#### FABLE 2

Merhabalar LEVEL ekibi,  
Gerçekten güzel bir dergi hazırlıyorsunuz, hepini tebrik ederim. Yaklaşık sekiz aydır takip ediyorum derginizi ve verdığım her kuruşa değiyor. Birkaç sorum olacak, cevaplamak isterseniz:

**Mr. White: Teşekkür ederiz sevgili Ercüment. Bizim için 10 yıldır bizlerle olan okurlarımız kadar, bizi yeni yeni okumaya başlayan okurlarımız da çok değerlidir. Hepinizin gönülümüzdeki yeri bambaşka. Zaten bunca yıldır; ilginiz, dergiyi okurken duyduğunuz heyecanın bilinci ve farkındalığı ile her sayını hazırlarken aynı heyecanı ve keyfi yaşıyoruz.**

1. Yaklaşık bir ay evvel çıktığım bir yurt dışı seyahatinde, "Hazır gitmişken oyun da alayım." dedim ve Kane & Lynch'i aldım. (Bu arada, Türkiye'de oyunların bu kadar pahali olmasını korsan piyasasına bağlardım ancak Kane & Lynch'in, 57 Euro gibi bir fiyatattan satıldığına görünce çok şaşardım.) Ancak oyun sürekli hata verip kapanıyor. Bu büyük ihtimalle ekran kartıyla ilgili bir sorun çünkü genellikle çözünürlüğü değiştirince yaşıyor. Tüm sürücülerimi güncelledim, yapımı firmaya mail attım, forumları dolaştım ama maalesef bir çözüm bulamadım. Oyunu geri de veremiyorum; kaldı elimde.

**Mr. Blonde: RAM'lerinin sağlığı çalışıp çalışmadığını bir kontrol et.**  
2. Bir zamanlar "Fable 2 çıkacak" diye bir söyleti vardı; n'oldu ki ona acaba?

**Mr. Blonde: Çıkacak ama öksüz çıkacak.**  
3. Dergi kapaklarının tasarımları hazır mı geliyor acaba? Yoksa burada mı yapılıyor? Stranglehold ve Universe at War kapaklarınızın tasarımları muhteşemdi. ("Künye"de "Vogel Burda Holding GmbH. lisansıyla TC yaşalarına uygun olarak yayımlanmaktadır." diye bir ibare vardı; o yüzden sorumak istedim.

**Joe: Hayır; hazır gelmiyor. Burada biz yapıyoruz. Murat'ın canı çıkyor...**  
Önceden de Zeynep'in çıktıyordu, o ayrı. Tabii ki ortaklaşa bir çalışma söz konusu; biz de fikirlerimizi paylaşıyoruz kendisiyle. Kapak, bambaşka bir iş zira.

4. Daha beş ay evvel aldığım

bilgisayarımında Crysis'i orta ayarlarda oynamıyorum. Sizce bu haksızlık değil mi? Bktım sistem değiştirmekten!

**Joe: Ben de bikiştım; o yüzden bırakıtm bu işin peşini!**

5. Uzun süredir WoW oynayan biri olarak Warhammer'a geçmemi düşünüyorum. Sizce Warhammer, WoW kadar uzun ömürlü olabilecek mi?

**Mr. Pink: Büyük ihtimalle olacak; bunca zamandır boş durmadıkları kesin.**

Zaman ayırdığınız için teşekkürler.

**Joe: Biz de teşekkür ederiz.**

Ercüment Ayazlar

#### CRYYSIS ÖZEL

Merhaba LEVEL ailesi,  
Sularım akiyor ve makinemin rezistansı sağlam ancak sizlere yazmak için bahane bulmak pek de zor sayılmaz. Açıkçası sizin yazdıklarınızın yanında, bizim yazdıklarımız sönükkalyor gibi. Ama, pek çok okur, bu bölümde yazmanın ve gelecek olan olası bir cevabı beklemenin ne anlama geldiğini çok iyi bilir. Cevaplarınızı "Yine gel, yaz yine" gibi cümlelerle bitirdiğiniz zamansa okurlarınızı havalara uçurabiliyorsunuz. Bizler için çok önemli, buna benzer bölümler sayesinde ekiple iletişim kurmak. Neyse, siz beni P.O.S.T.A.L'a postalamadan sorularıma geçsem iyi olacak. :)

**Joe: Şunu fark ettim ki P.O.S.T.A.L'ı bir baskı unsuru haline getirmeyi başarmışız. Hatta yaptığım ankette 100 kişiye değil, üç - beş kişiye, "P.O.S.T.A.L bir nedir?" diye sorduğum zaman aldığım cevaplar çarpıcıydı: "Korkuyoruz!"**

1. Nasıl söylesem, bilemeyecek; oyunu biz oyuncular için değerli kılan unsurlar vardır. Bunlardan biri de şüphesiz ki müzikler. Sadece müzikleri için, oyunların farklı sürümlerini raflarında sıralayanları biliyorum. Sizden isteğimi tahmin etmiş olmalısınız; acaba biz okurlara her ay farklı bir oyunun müziklerini hediye edebilir misiniz? Eğer böyle bir durum söz konusu olursa işe Crysis'ten başlarsanız sevinirim.

**Mr. Blonde: Neden olmasın; bir araştırmak lazım.**

2. Diğer sorum da Crysis ile ilgili. Dergide Crysis'le ilgili pek çok yazı yazıldı. Umarım, bu konuda soru sormamın bir sakıncası yoktur. Sorum söyle: Aralık ayında Crysis incelemenizde bahsettiğiniz "Crysis Özel'i nereden temin edebilirim? Ben oyunu alıp oynadım ama bu kadar cizip bir paketi kaçırmak istemem doğrusu. İnşallah bu soru için gecikmemişimdir.

**Mr. Blonde: Büyük kitapçıları bir karıştır ıstesen.**

Şimdilik benden bu kadar; vakit ayırdığınız için teşekkür ederim.

**Joe: Yine gel, yaz yine ☺**

Safa Çekiç



## P . O . S . T . A . L \*

Noktasına dokunmadan...

Bırak bu lost most hikaye.... Takılın kafanıza göre ... hayatı dolu dolu yaşamın walla..insanlara iyi geçenin ,otobüste yaşıtlara yer verin okulda hocalarınızı üzmeyin ,ve bunun gibi şeyle..... Madem bende bi yorum yapım lostla ilgili ... Kelebek teorisine göre adaya 4 tane kelebek gelicek ve adakadakları kurtaracak.... Murphy Kanunlarına göre ise aslında asıl olan aslında asıl değil sadece yanılığdır... Ayrıca kuantum fizигine göre ise : gerçekleracidir ,baklava tatlıdır o zaman baklava gerçek değildir.....ve BENİM felsefi tarzıma göre ise „lost“ bir host şirketiyle anlaşacak ve kendine bedavadan bi websitesi kurucak.....

*Bir İnsan*

**İlk sağdan dön hocam...**

Son sayınızda yayınladığınız DMC 4 incelemesi ve puan rezaletine hayretler içinde şahit oldum.Böylesine büyük bir dergi nasıl böyle bir saçmalık yapabildi? Hayretler içinde okudum.DMC 4,en kit puan veren sitelerde ve dergilerde bile 8.0 in açısından not almadı ve çok iyi yorumlar yapıldı. Dünyada bu oynaya hayal kırıklığı diyen ve böyle bir puan veren tek mercek sizsiniz tebrikler eğer bir fark yaratmak istedik diyorsanız!!! İnceleme adı verilen bu boş yazı yerine gelecek ay oyunlarından anlayan birinin gerçek bir DMC 4 incelemesi yazması dileğimle...

*Murat İlban*

**Aradığınız „merceğe“ şu an ulaşılmıyor. Lütfen, daha sonra tekrar deneyiniz. The mercek you have called...**

ileride ps'ün kopya oyunları çalışma olasılığı var mı?

*Ahmet Mutlu*

**Hayrettin yapma!**

Oyun oynayamıyorum ve oyunlar hakkında size soru da soramıyorum. (Kusuruma bakmazsınızuzdır insallah)

Bi dahaki mailimde sorularım olacak ama şimdilik bu kadar.Kendinize iyi bakın.Terli terli su içmeyin.Hasta falan olmayın.Güç sizinle olsun.vs...

*Erhan Yılmaz*

**Volkaaaaaaaa! Ne yaptın Volkan?! Volkan ne yaptı... Ah Volkan ah! Ah Volkan... Ah... İşte Volkan...**

*Bonjour,*

Real men! Millions of people across the world have already tested THIS and ARE making their girlfriends feel brand new sexual sensations! YOU are the best in bed, aren't you ?

Girls! Develop your sexual relationship and get even MORE pleasure! Make your boyfriend a gift!

*(spam'dır)*

**Ain't no sh.t man!**

# FİSTFOBU AY

Fıyat (Sıra - bedava olur)



COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH / EUROPA UNIVERSALIS:  
ROME / GT5 PROLOGUE / VIKING: BATTLE FOR ASGARD



İNCELEME

# darkSector

KARANLIK, DÜŞERKEN...



**SONRAKİ LEVEL**

**1 MAYIS'TA BAYİLERDE**

# AÇIN ÖĞRENİN FAKÜLTESİ SUNAR: BİYOLOJİ DERSİ



Meriç İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü  
Şube Müdürü - Hayrullah Uzun

**K**onu: Sindirimde Sondurum

Evet minik dımağlar; "Yemekleri neremize yiyoruz?" sorusunun cevabını bulacağınız dersimize hoş geldiniz. Sen ve sen, evet, siz ikiniz dışarı!

Şimdii, sindirimin ağızda başladığı, tam bir safsatadır; sindirim kafada başlar. Eğer kendimizi yediğimiz şeyi sindireceğimize ikna etmezsek o yiyecek midemizde aynen durur. Buna „hazımsızlık“ denir.

Hazırlılık, anlaşıldığı üzere hazırlığın tam tersidir. İyi bir sindirim iyi bir hazırlılık süreci gerektirir.

Hazırlılık özgürlüğü gelişmiş olan bir insan, kartonpiyerler bile yiyebilir. Ama insanoğlu tembel tenekenin teki olduğu için bu özgürlüğine de gelişmeye gider patates, mercimek, hamburger falan yer.

Etrafa ayıp olmasın diye kullandığımız seylerle, çatal - bıçak takımı“ denir. Bunlar olmasaydı yemekleri sindirmeye ellerimizde başlayacaktı; her şey daha güzel olacaktı.

Midemizin içinde asit vardır. Bu yüzden tükürüğümüzü her yuttuğumuzda dumanla birlikte “tiss” diye bir ses çıkar. Bu tiss, aşağıdan yukarıya doğru yükselir ve ses tellerimize deðindiðinde “gark“a dönüşür. Buna “Geğırdın“ ya da “Oha“ denir.

Daha anlatılacak çok şey var ama içim kayıldı. Hadi, daðılın şimdil! Gidin anlattıklarımı sindirin, kerata kaplumbağaları sızı!

## ARKASI NEXT AY

## DÜBELLERİ PLASTİKİ YAVRUMUN -1- (TARIHİ BİLMKURGU)

**S**avar tam bir uçaktı. Kanatlarından süzülen güneş işiği onu melek kıldır pilotuna...

- O ilk uçak lafi var ya, uçaksavar gibi algılanıyor.  
- Tamam işte, bağlantı orda; uçaklara karşı olan bir uçak olacak.  
- Onu bir ay sonra kim okur ki? Devamını yani...  
*Rom tam bir uçak pilotuydu. Onunla tanışır tanışmaz uçurabileceği tek şeyin uçak olduğunu anladınız.*  
- Yok, bu hiç olmadı.  
- Kendi ismine baksak?  
- Arkası Next Ay fikri saçma zaten de... Uçurabileceği tek şey tabii ki uçak, gemi uçmaz ki...  
*Rom tam bir yumurtayı; sarısının beyaz olduğunu mümkün değil kimse anlamazdı.*  
- Heyecan biraz var, bundan sonra?  
*Rom pişince yanında sucuk isterdi...*  
- Uçak olayı kayboldu böyle olunca...

Dünyanın en pişik uçağı olan Savar, pilotu olan Rom pişince yanına kaçar koyardı...

- Bu yazdığını tek bir okuyucu anlasın, kafamı keserim.  
- Sen karıştıyosun, karışıkça kafam karışıyor, saçmalıyorum. Normalde bu kadar zor anlaşılır bi' hikaye yazmayaçktım.  
- Ne yazcaktın?  
- Bir uçak var eski... Onun pilotu var; uçağını çok seviyor. Bir kız geliyor, "Beni şuraya uçur" baabında, amca kiza aşık oluyor, kapıçırıları filan ama sonra aşık oluyorlar. Ama amca uçağını bırakmıyor; uçağı kiza tercih ediyor.  
- Mister No yani?  
- "Mister Ho" diyelim, motor kullansın.  
- O da olur da telîf hakkı filan...  
- Paçoz Hakkı vardır, bizim kurye... Onu kullanalım, hem daha Türk olur.  
- Çok doğaçlama tiyatro bir insansın...



Bir yumurta

## KİM DAYAK İSTER?

**E**rdem bey, ister sen telefonla arama“ jokerini kullanırsın.  
- Yine hak ettiğim dayağı yiyyorum ama, değil mi?  
- Tabii ki. Ağızınız - burnunuz kırılmadan buradan çıkamazsınız.  
- O zaman, eskiden üniversitede bir hocam vardı; onu aramak istiyorum.  
- Kim?  
- Bilmiyorum, adını hatırlayamıyorum.  
- Şeyci mi, şu istatistikçi vardı... Nasuf muydun neydi? "Nasufsuzun hocam" derdik...  
- Yok yok, o değil.

- Jeofizikçi vardi; beni devamsızlıktan bırakmıştı.  
- Hayır Cenk Bey, bilemediniz, o da değil.  
- Joker hakkınızı ben kullanabilir miyim?  
- Hayır olmaz.  
- O zaman gidiyoruz biz eve.  
- Peki gitmeyin, seyirciye soralım.  
- Soralım: Her şeyi son dakikaya bırakan Yayın Şeyisi kimdir? A) Barbaros Hayrettin, B) Barbaros Sakallı Fıratettin, C) Barbar Cenkneettin, D) Davlumbaz  
- Seyirciye sormayalım, ben babamı arayacam.  
- Olur, ona da peki. Alo, Erdem Bey'in

babası ile mi görüşüyorum?  
- Evet...  
- İyi geceler, Erdem Bey soru bazında sizi aramamızı istediler, soruyu spruyprum.  
- Ney?  
- "Soruyorum" anlamında...  
- Buyrun...  
- Her şeyi son dakikaya bırakan Yayın Şeyisi kimdir?  
- Barbaros Sakallı Fıratettin!  
- Henüz şikayetleri bile söylememiştik, bravo, iyi geceler. Evet Erdem Bey, sizin peder konusunu.  
- C, Barbar Cenkneettin diyorum!

- Dayağı gerçekten hak ettiniz Erdem Bey!  
- Hep son dakkaya ama bi yere kadar aa!  
- Elif de her yazıyı son dakka yazıyorum, tek ben değil ki...  
- Onu ben bileyem.  
- Yaa, bilemediniz işte, cahilsiniz.  
- Artık susun da dergi matbaaya gitsin!  
- O halde son kez soruyorum Erdem bey: Dönüşü olmayan matbaaya gitmeye hazır mısınız?  
- Bitti mi yazı?  
- Annemi aramak istiyorum...

## GERÇEKLER (RESMİ AÇIKLAMA)

**C**enk ve Erdem Bey'lerin kurumumuzu ve bilhassa değerli Yayın Şeyisi'miz Fırat Akyıldız'a yönelik olduğu suçlamaları, yenilir - yutulur cinsten değildir ve gerçekleri yansıtımamaktadır. Zira Genel Yayın Şeyisi'miz taaa 20 ila 30 gün önceden Cenk Bey adı verilen, tanımlanamayan ancak atip tutan cisme, GençTuğrul tarifesinden yararlanarak telefon edip demiştir ki "Abi... Yazi..." Buna karşılık Cenk Bey, tüneli girmekte olduğunu ve değerli yöneticimizi duymadığını belirterek ağızıyla "telefon kesilme efekti" yapmıştır.

İşbu ki kendisi koskocaman adamdır ve bu hareketler kendisine yakışmamaktadır. Üstüne üstlük, yöneticimiz, ay boyunca belirli aralıklarla kendisini uyarmasına karşın Cenk Bey bu uyarıları değil kaale, kale bile almamış. "Boş ver yaaaa" diyerek işi savsaklamıştır. Son olarak, Cenk Bey, Erdem Bey'le bir olup yazısını, dergi matbaaya gittikten sonra, sabaha karşı 05:54'te yollamıştır. Bunun üstüne, Yayın Şeyisi'miz, tüm olanlara rağmen "Peh..." demiştir ve hemen bir taksiye atlayıp matbaaya giderek "Baskıyi durdurun" diyerek

elinin baskı makinesinin altına sokmuştur. Kol kırılmasından dönen Yayın Şeyisi'miz, olaydan sonra yaptığı basın toplantılarında "Eee, herkes elini baskı makinesinin altına sokacak" diyerek ne kadar fedakar bir kişi olduğunu bir kez daha kanıtlamıştır ve sahonda üç kişiyi gözxaşlarına boğmuştur.

**Not:** Değerli yöneticimizin her işi son ana bıraktığını iddia eden Cenk Bey'in yolladığı mail'in görüntüsü ektedir. Görüntüde de açıkça görülmektedir ki yazı, sabahın bi' köründen, saçma sapan bir saatte yollandı.



# YAZILIM GELİŞTİRME UZMANI OLUN



Dünyanın  
en iyi  
mesleği  
sizin olsun

Bilişim Teknolojileri eğitimlerinde  
Türkiye'nin en çok tercih edilen özel  
eğitim kurumu Bilge Adam'a gelin,  
dünyanın en iyi mesleği\* seçilen  
yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir  
kariyer için ilk adımı atın.

212 337 66 77 | [www.bilgeadam.com](http://www.bilgeadam.com)

Bireysel : Bakırköy | Beşiktaş | Kadıköy | Fatih | Town Center  
Kurumsal : Fulya | Kozyatağı

**Bilge Adam**

\*Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı araştırmaya göre on yıllık büyümeye potansiyeli,  
yıllık ortalama gelir seviyesi ve istihdam hacmi göz önüne alındığında dünyanın en iyi mesleği yazılım uzmanlığı.

16:10 **22"** **Geniş Ekran** **15W Subwoofer**

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran



**SRS** **TruSurround XT**



2 ms



200 J

Sert **Oyuncuların** Rüya Monitörü **PG221**

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



1.3 Mega-pixel  
Webcam (dönenbilir)



ASUS Power Bass  
System (15W)



Farklı Multimedya  
Girişleri



Akıllı LED  
Sensör Kontrolü



Light-in-Motion  
Senaryo Aydınlatma  
Efectleri