

Herkesle
1 Aylık MobiWar



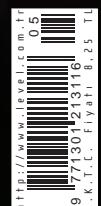
2. KAPAK KONUSU BIOSHOCK 2 İLK BAKIŞ UNCHARTED 2 > NFS: SHIFT > DANTE'S

INFERNO > ARMY OF TWO 2 > THE SIMS 3 RÖPORTAJI İNCELEME GODFATHER II

STORMRISE > DEMIGOD > COMPANY OF HEROES: TOV > WANTED > THE WHEELMAN

RIDDICK: DARK ATHENA REHBER GODFATHER II DOSYA MOUNT & BLADE > GDC 09

ONLINE OGAME > SILKROAD > WOW 3.1 YAMASI > MOBIWAR DONANIM ONLİVE VE FAZLASI



Benim'Onu kimle paylaşırın?

Bir kızla?



GÜZELLİĞİ
TESCİLLİ
BİR KIZLA?



Derbi macına fazla bilet olan
güzelligi tescilli bir kızla?

BOS ZAMANLARINDA DÜNMAYI
KURTARAN DERBI MACINA
FAZLA BILET OLAN
GÜZELLİĞİ
TESCİLLİ BİR KIZLA?



HEM DE
GEYSİ RUHLU

Benim' O diyorsam BENİM O



ETİ

Leylət Uygarlığı

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhun Sungurtekin**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr**EDİTÖR**
Elif Akça elif@level.com.tr**YAYIN KURULU**
Ali Güngör agungor@level.com.tr
Cem Şancı cem@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna SENTUNA tsentuna@level.com.tr**MUHABİR**
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**
Murat Çavdar mcavardar@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**
Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Burak Küçük bkilic@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Deha Uzbaş deha@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Erdem Uysal erdemcen@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr
Korcan Meydan gorcanaabi@level.com.tr
Legolo Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Nurettin Tan tan@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Ömür Topaç otopac@level.com.tr
Recep Baltacı recep@level.com.tr
Sadece Kaan kaan@level.com.tr
Tunc Dindar turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtçobe yekta@level.com.tr**MARKA MÜDÜRÜ**
Asu Bozyayla abozyayla@dognburda.com**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr**YÖNETİM**
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkıن
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu**REKLAM**
Grup Başkanı: Cem M. Başar**LEVEL Reklam Satış Müdürleri:**
Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@dognburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, **Faks:** 0 212 336 53 93
Sevil Hoşman, shosman@dognburda.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: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.
Tel: 0 212 410 31 52, Faks: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
Tel: 0 212 622 19 00
Dağıtım: Yusat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

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

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

EDITÖRDEN**HAZIR OL!**

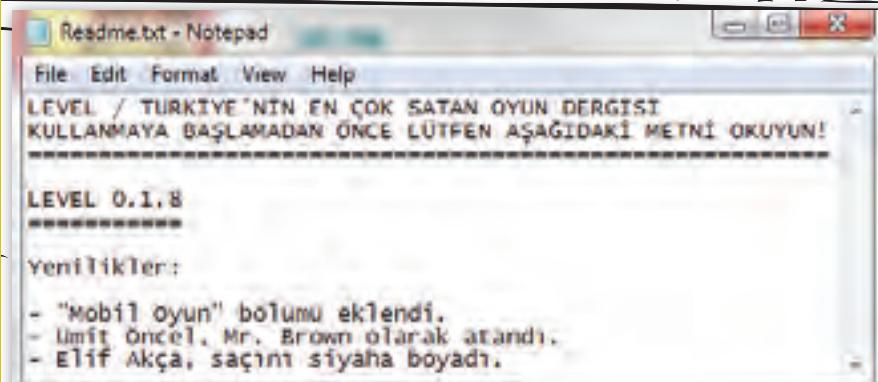
Beklemek, oyuncu olmanın ilk adımıdır belki de. Oyun bir fetiş unsurudur. Üstelik, bu takıntı günbegün artar ve oyuncu, o oyunu elde etmek için her şeyi yapar, uzun zaman "beklemek" başta olmak üzere. Her oyuncunun beklediği ve ruhunu ölü fiyata satacağı bir oyun vardır. Hayatının bir kısmını promosyon olarak vererek... Biz de oyuncuyuz bir yerde. Oyun oynuyoruz; oyunlarla yaşıyoruz. Haliyle, bizim de beklediğimiz oyunlar var. We zijn en güzel yanı da bu oyunları sizle paylaşmak. Özel ekran görüntüleri ve bilgiler ile...

İşte bu ay, iki oyun açığa çıktı: Biri Assassin's Creed 2, diğeri ise Bioshock 2... Nette Assassin's Creed 2 ile ilgili birkaç bilgi okumuş olabilirsiniz ancak LEVEL'da okuyacıklarınız, resmi ve özel bilgilerdir. Tabii ki oyunun yeni ve özel ekran görüntülerini de dergide bulabilirsiniz.

Gelelim Bioshock 2'ye... İlk bittiğinden beri merakla bekliyoruz Bioshock'un devamını. Özellikle o ucu açık son, merakımızı ikiye katlamıştı. Bioshock 2 materyalleri elimize geçer geçmez, aynı merakla ve heyecanla bir Yakın Plan hazırladık size.

Ortada iki büyük isim olunca arada kaldık ve piyasaya iki farklı kapaklı çıkmaya karar verdik. Bir Big Sister ve Ezio ile karşınızdayız. Derginin geri kalanı ise, bildiğiniz gibi. Keyifli okumalar...

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



1 Bu yaz “Kesinlikle kaçırımayacağım” dediğin konser var mı?

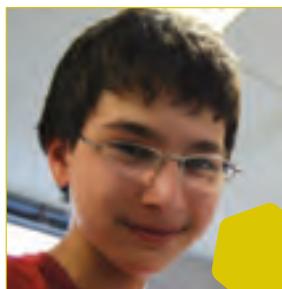
2 Arda Turan vs. Volkan Demirel kickbox müsabakasında kim kazanır?

Bize ulaşın

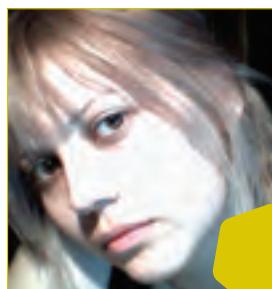
LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duygularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla level@level.com.tr e-mail adresinden, posta yoluyla ise LEVEL Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş. Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İstanbul adresinden iletebilirsiniz.

Doruk Cansev

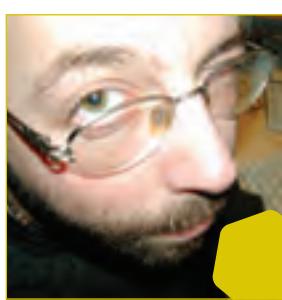
1 Gerçek gidilecek bir sürü konser var ama Loreena McKennitt veya Deep Purple konserini kaçırırsam hayatımdan bir şeyler eksilir gibime geliyor. Umarım bir aksilik olmaz.
2 Arda bir şekilde ringden kaçamazsa Galatasaraylı futbolcular gelip olaya müdahale edene kadar “seksi kaleci” Volkan onu tanınmayacak bir hale sokar.

**Elif Akça**

1 Ben sadece Mogwai konserini bekledim uzun süre. Geldiler ve Yeni Melek çok basık diye gitmedim; kendime ayip ettim. Artık onlar bir daha gelmediği sürece başka bir konserde gitmek benim için yasak.
2 Herkes Volkan’ın kazanacağını söylese de ben Arda’nın kurnazlık yapıp Volkan’ın direkt kafasına tekme atarak etkisiz hale getireceğini düşünüyorum. Ancak bunu yapabilmek için bir sandalyenin üzerine çökmesi gerekebilir.

**Ümit Öncel**

1 Deep Purple konserinde ön saflarda yer almak için çalışmalarımı şimdiden başladım. Bunun dışında son bir kaç aydır en popüler konser mekanlarından birkaç 100 kilometre uzak olduğum için benim olduğu taraflara gelenlerin konserlerini kaçırıma niyetindeyim.
2 Ben ikisini de döverim. Ama Volkan biraz göz korkutuyor. Arda’yı dövüp, Volkan'a uzaktan taş atabilirim. Ya da başlamışken ikisine de taş atabilirim; Arda da çok idmanlı son dönemde.

**Ali Güngör**

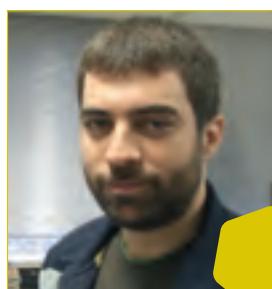
1 Testament! The Gathering albümünden çalan parçalarla birlikte konserde de headbang yaparak kopmak istiyorum.
2 Futbolla hiç ama hiç alakam yok. Bu yüzden çoğu zaman, etrafındaki insanların heyecanla yaptıkları futbol muhabbetlerine yabancı kalyorum. Son çıkan olayları da uzaktan gözlemedim. Takım kavramı olmadığı için sadece “Dostluk kazanır” diyorum.

**Doruk Akyıldız**

1 Deep Purple İstanbul Konseri. Yine, yeniden...
2 Bu esprili soruya, aynı usulupa esprili bir cevap veremeyeceğimi, üzülerek dile getirmiyorum. Son Galatasaray - Fenerbahçe derbisinde yaşanan hadiseler, futbolcuların yaşadığı bir nevi “akıl tutulmuş” gerçekten utanç vericiydi. Bir Galatasaray taraftarı olarak, kendi takımının futbolcuları ilk kez beni bu kadar üzdü.

**Şefik Akkoç**

1 Geçen yaz aylarından beri bir Oasis konserine gitmek için pasaport almam gerekiyor ama bir türü kalkmadım ki yerimden. Belki yaz gelmeden alırım, hı?
2 Volkan Demirel, sadece boyunluğunu kullanarak bile döver Arda’yı. Hem Volkan’ın yanında kendisi minimal ve cılız kalır bir hayli.

**LEVEL Ödülleri****Altın**

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

**Gümüş**

(9 - 8,4) “Yok ya, bu oyuna 10 vermeyelim” diyerek puanını kırdığımız oyunlar gümüş madalya ile ödüllendiriliyor.

**Bronz**

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

**İlk Defa ve Sadece LEVEL'da**

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

**Denedik**

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.

**Tam Sürüm**

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

LEVEL Damgaları**9,5 Killzone 2>****Bir Bakışta 147. Sayı PUAN**

9,5 Killzone 2> Incelemlerimiz artık Amerika üzerinden yapacak olan Ahmet, Killzone 2'nin konsolda oynanabilecek en iyi FPS'lerden biri olduğunu altını çizdi.

9 GTA IV: Lost and Damned>

Ofisimizde GTA IV’ü tek başına sahiplenmiş Şefik, Lost and Damned’ı bir ek paket olarak oyuncuya ek paketten fazlasını sunduğunu belirterek oyuna gümüş ödül verdi.

8,2 Ninja Blade>

“Koş ve önüne gelen düşmanı bin parçaya ayır” temali oyunların bir numaralı bağımlısı Tuna, Ninja Blade’ın bu temadaki çoğu oyundan daha iyi olduğunu söyledi.

8,2 C & C: Red Alert 3 Uprising>

Multiplayer modunun olmaması ve dengesiz zorluk seviyesi dışında bir sorunu olmayan bu ek paketi Ali yedi, yuttu.

7,6 Grand Ages: Rome>

Ekim sayımızda hediye ettiğimiz Imperium Romanum'un devamı olan Grand Ages: Rome, bu türdeki tüm oyunların uzmanı olan Nurettin'in beğenisini kazandı.

Intel® Core™ i7 İşlemci Intel`in EN İYİ İŞLEMCİSİ



- Videoları %79'a varan oranlarda daha hızlı düzenleyin₁
 - Görüntüleri %46'ya varan oranlarda daha hızlı oluşturun₂
 - Multimedya uygulamalarda %40 daha fazla performans elde edin₃



YENİ INTEL® CORE™ İ7 İŞLEMÇİ
Intel'in en iyi işlemcisi.

Intel® Core™ i7 işlemci ile mükemmel performansta yeni seviyelerin tadına varın. Videoları %79'a varan oranlarda daha hızlı düzenleyin.¹ Görüntüleri %46'ya varan oranlarda daha hızlı oluşturun.² Multimedya uygulamalarında %40 daha fazla performans elde edin.³ Yaptığınız her iste en iyi performansı alma zamanınız geldi.

Günlük Performans	Oyun ve HD	Intel'in en iyi işlemcisi	Extrem Oyun
			
Çalıştı Uygulama Becerileri	<div style="width: 50%;"><div style="width: 100%; background-color: #ccc; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>
İşinliliği ve Enerji Tasarrufu	<div style="width: 75%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 75%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>
Oyun Performansı	<div style="width: 50%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>
Grafikler, Müzik ve Oyun İçin	<div style="width: 50%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%; background-color: #0072BD; height: 10px;"></div></div>

Sistem Performansı ve Çok İş Parçacıklı Uygulama Becerileri

Güç Etkinliği ve Enerji Tasarrufu

Oyun Performansı

**HD Videolar, Fotografalar, Müzik ve Oyun İçin
Multimedya Performansı**

ArmAdA
Teknolojiyle Akıllı Adımlar Atın

mersasistem



datagate



BLOODRAYNE 2

TAM SÜRÜM | REHBER: 99

Onun güzelliği karşısında büyülenmiş ve o ne dediyse yapmıştık; her şey sona erdiğindeyse arkamızda litrelerce kan ve yüzlere ceset olduğunu görünce ne olduğunu anlamamız uzun sürememişti. Rayne bizi büyülemişi ve insanları katletmemizi sağlamıştı. Tam da aradan geçen iki yılda her şeyi unutmaya başlamıştık ki geri döndü ve daha işinin, yanı işimizin bitmediğini gösterdi. Bir kez daha bizi güzelliğle etkiledi ve insanları katletmemiz, doğramamız ve kesip bıçmemiz için dönüsü olmayan bir yola sotu.

Eğer bu treni kaçırıdysanız alın size fırsat! Size BloodRayne 2'nin tam sürümünü hediye ediyor ve kabuslarınıza girecek bu oyuna kendinizi fazla kaptırmamanızı tembihliyoruz.

BLOODRAYNE 2

MİNİMUM SİSTEM: 1.0 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

İNCELEME: 58

Vin Diesel'in oyun dünyasına düzenlediği seyahat tam gaz devam ediyor. Aksiyon türünün başarılı örneklerinden biri olan Chronicles of Riddick, ikinci oyunuyla aynı etkiyi yaratmak istiyor. Peki başarabiliyor mu?

LEVEL 148

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

İLK BAKIŞ

- 12 Uncharted 2: Among Thieves
- 14 Need for Speed: Shift
- 16 Dante's Inferno
- 18 Singularity
- 20 Army of Two: The 40th Day
- 22 The Sims 3

BIOSHOCK 2

KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 24

Oyun tarihine adını altın harflerle yazdırın yapımlardan BioShock, atmosferiyle herkesi kendine hayran bırakmıştır. Şimdiye ikinci oyun için sabırsızlık beklemekteyiz. Acaba yeni oyun, oluşan büyük bekâtları karşılamaya yetecek mi...



NEED FOR SPEED: SHIFT

İLK BAKIŞ: 14

Geçirdiği evrim sonrası yükselişe geçen Need for Speed serisi, bayatlamaya başlayan bu yeni konseptten sıyrılmayan planlarını yapıyor. Oyun için yayınlanan ilk ekran görüntüleri, birçok oyuncunun "Race Driver: Grid takıldı" söylemini dile getirmesine neden oldu. Sence de öyle mi İlker?



THE GODFATHER II

İNCELEME: 42

Mafia'nın başarısından sonra The Godfather'ın oyununun yapılması, oyuncularda büyük bir bekâtlı yaratmış ancak herkesi hayal kırıklığına uğratmıştır. Buna rağmen ikinci oyundan umutluyduk ama yine istediğimiz gibi olmadı sanki...

LEVEL DVD

DEMO'LAR

- Braid
- Flock
- LeeLoo's Talent Agency
- RagDoll Cannon
- Raycatcher
- Wanted: Weapons of Fate
- Warhammer 40.000:
- Dawn of War II
- Wik and the Fable of Souls

BEDAVA OYUNLAR

- DCSquares
- INO-vation
- Open Fire Gold
- Tag: The Power of Paint

EKSTRALAR

- Final Fantasy VII (Wallpaper Paketi)
- GTA IV: Lost and Damned (Wallpaper Paketi)
- Ninja Blade (Çizgi-roman)
- Prototype (Wallpaper Paketi)
- Red Faction: Guerrilla (Wallpaper Paketi)
- The Wheelman (Müzik)

- X-Men Origins: Wolverine (Wallpaper Paketi)

MODLAR

- Ottoman Realism (Empire: Total War)

VİDEOLAR

- Alpha Protocol

Batman: Arkham Asylum

Bayonetta

Burnout Paradise

Champions Online

End of Eternity

E.Y.E.

Final Fantasy Versus XIII

Flight

Ghostbusters: The Video Game

Gomikako



COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

İNCELEME: 52

Relic Entertainment'in müthiş strateji oyunu Company of Heroes, yeni içerik paketiyle daha zengin bir içeriğe kavuştu. İlk oyuna ihtiyaç duymadan çalışan bu yapımında, takımınız üzerinde "direkt atış" özelliği sayesinde daha fazla hakimiyet kurabiliyorsunuz. Okuyun, deneyin, görün.

YAKIN PLAN

- 24 BioShock 2
- 30 Assassin's Creed II

DOSYA KONUSU

- 38 Mount & Blade
- 70 Game Developers Conference 09

PC İNCELEME

- 42 The Godfather II
- 46 Demigod
- 48 Fallout 3: The Pitt
- 50 Wanted: Weapons of Fate
- 52 Company of Heroes: Tales of Valor
- 54 Braid
- 55 Dark Sector

56 KONSOL USTASI



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

İLK BAKIŞ: 12

PlayStation 3'e özel olarak hazırlanan ve fazlasıyla kaliteli olmasına rağmen hak ettiği ilgiyi göremeyen Uncharted, bakalım ikinci oyununu bu durumdan sıyrılabilecek mi. Tuna'nın anıtlıklarına bakılırsa bu oyunu görmezden gelenler çok şey kaçıracaklar.

Guitar Hero: Metallica
Marvel Ultimate Alliance 2
StarCraft II
W.E.T.
X-Men Origins: Wolverine

FİLM FRAGMANLARI
Ice Age: Dawn of the Dinosaurs
Sleep Dealer
Where the Wild Things Are

SÜRÜCÜLER
ATI v9.2
DirectX v9.0c
DivX v6.8



ASSASSIN'S CREED II

KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 30

Altair'in Kudüs maceralarıyla bizi başına toplayan Assassin's Creed, ikinci oyunuyla heyecan yaratıyor. Oyunındaki en son bilgiler ve özel ekran görüntüleri bu yakın planda.

KONSOL İNCELEME

- 58 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- 62 The Wheelman
- 63 Leisure Suit Larry: Box Office Bust
- 64 Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4
- 65 Tenchu: Shadow Assassins
- 65 Prinny: Can I Really Be the Hero?

66 MOBİL OYUN

68 KISA KISA

76 ONLINE

84 EKSTRA

86 DONANIM

94 HİLE

96 REHBER

100 YAPIM HİKAYESİ

102 KÜLTÜR & SANAT

107 SADECE KAAN

108 İŞGAL

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

114 KAFA AYARI

118 ALTIGEN

124 POSTA

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



BRAID

İNCELEME: 54 DEMO: DVD

Ağustos ayında Xbox Live üzerinden yayınlanan ve platform oyunlarına bambaşka bir pencereden bakanızı sağlayan Braid, şimdi de PC oyuncularının karşısında. Yaratıcı fikirlerin bir oyuna ne kadar büyük katkı sağlayabileceğini kanıtlı bu incelemede.



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 09

DOSYA KONUSU: 68

Mart ayının son haftasında düzenlenen ve oyun dünyasının ilgi odağı haline gelen GDC'09'da neler olup bittiğini bir kez de All'den dinleyin. Konferansta öne çıkan oyunlar, haberler ve ilgi çeken dedikodular bu dosya konusunda.

Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

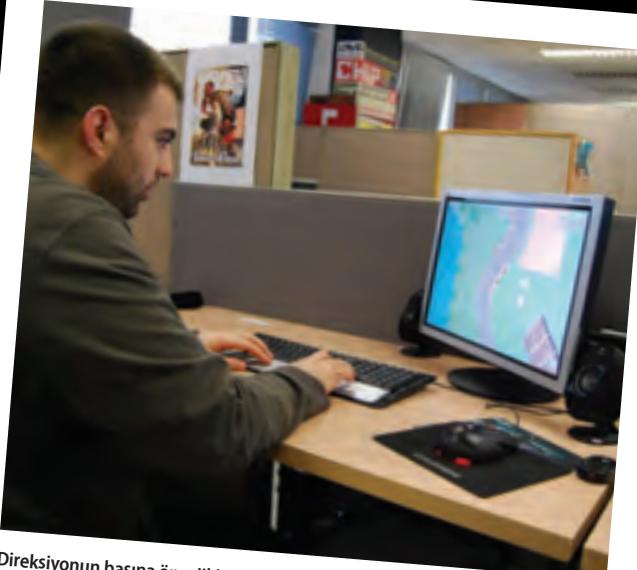
Xfire v1.83

5. HAFTA

BU HAFTA: NEW STAR GRAND PRIX

Önceki senelerde New Star Soccer diye bir oyun çıkmıştı, hatırlar misiniz? Üstelik bu isim, dört oyunculuk bir seri haline gelince geniş kitlelere ulaşmayı da bildi. Ülkemizde de üçüncü ve dördüncü oyunuyla popüler olan serinin yapımcısı Simon Read, şimdi de yeteneklerini farklı bir alanda kullanmaya karar verdi. Yeni projesine Formula 1'i adapte etmek isteyen Simon, bize bir Formula 1 pilotu olma şansı verirken sezonlar boyunca şampiyonluk peşinde koşmamız için müthiş bir oyun yaratmış. Görsel tarzı, yeni nesil teknolojisinin aksine nostaljik bir yapıya sahip olan New Star Grand Prix, sadece yarışmakla kalmadığımız, aynı zamanda oyundaki ilişkilerimizi de sağlamlaştırmamız gereken bir oyun.

Bu oyunu LEVEL Ligi için seçtiğimi duyar duymaz itirazları başayan Elif'in haykırışları sonucuzaldı ve Fırat'ın da desteğini alarak NSGP'yi lige dahil ettim. Bu kez avantaj bende ve karşılıkta hiç kimse durabileceğini sanmıyorum. O halde yarışlar başlasın!



Direksiyonun başına öncelikle ben geçtim. Bu arada hemen kuralları da kısaca özetleyeyim. Herkes Avustralya pistinde üç tur atacak ve bu üç turun sonunda en hızlı tur zamanına ulaşan, 10 puanı kapacak. Ben de bu konuda tecrübeli biri olarak, depoyu hafif tutup turlarımı atmaya başladım. Sonuçta bir turu 29.423 saniyede atarak 10 puanı neredeysse garantilediğimi düşündüm. Bundan sonra Fırat'ın tecrübeini konuşturacağı anı beklemek kaldı bana.

OYUNCULAR



ALİ

Otomobil yarışlarına da en az futbola olduğu kadar mesafelidir Ali; en azından benim tahminim bu yönde. Üstelik lig öncesinde kendisine oyunu tanıttığında, daha önce bu tarz bir oyun oynamadığını da belirtti. Bu durumda ilk olarak Ali'nin isminin üstünü çizebilirim.



ELİF

Elif'in New Star Grand Prix'ye itirazı büyük oldu. İtirazlarını, oyunu benim daha önce oynadığım fikri üzerine kuran Elif, bu konuda haksız da sayılmazdı aslında. Ancak ligi yöneten kişi olarak böyle bir inisiatifim olduğunu düşünüyorum ve onun ismini de çiziyorum.



Fırat

Elif'in itirazlarının aksine Fırat'ın hem oyna, hem de lige katılım konusunda şevki bir hayatı fazlaydı; hatta Elif'in itirazları onu daha da kamiliyorordu. Üstelik bu ve benzəri oyunlara da hakim olmasının, karşısındaki tek ciddi rakip olarak onu dikkate almaması sağlıyordu.



ŞEFİK

Bense hem yapımcıyı yakından takip etmem, hem Formula 1'i sevmem, hem de oyunu birkaç gün önceden oynamaya başlamam sayesinde 10 puanı baştan garantilemiştim. Elbette yarışlar sürprizlere açık ama bu işsiz bırakmaya niyetim yok!

"GELECEK AY GUITAR HERO

OYNANACAK!" - ELİF



"HAYIR, OYNAMAYACAK!" - FIRAT

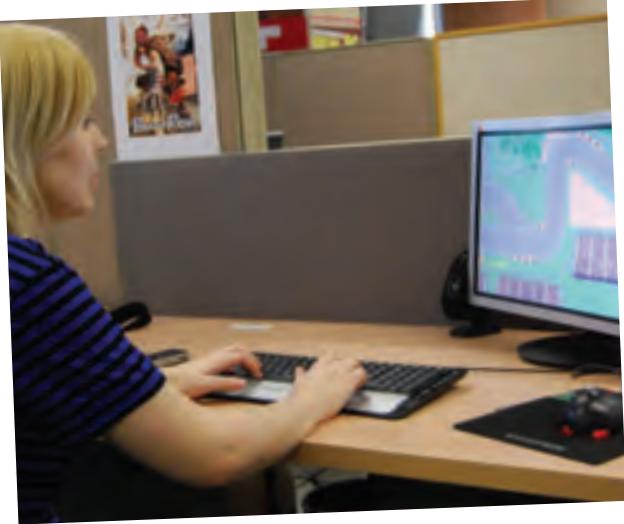
LEVEL PAF LİĞİ



LEVEL Ligi'nin düzenlediği gün, ofisimizde yapılacak olan tadilat nedeniyle etrafın darmadağın olduğu güne denk geldi. Tüm eşyalarımızı teker teker kutulara yerleştirmiş, etrafta oyunlara dair tek bir materyal bile bırakmayarak depresif bir moda girmiştir. Ben de LEVEL PAF Ligi'nde ne oynayacağımı düşünüp dururken, gözüme birden etraftaki kutular takıldı ve haykırdım: "Kutu yapmaca oynuyoruz!"

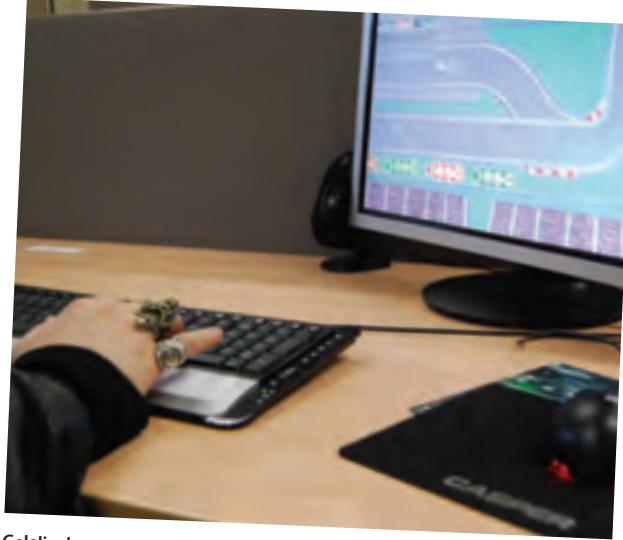
Kısaca söyle özetleyeyim: Hani henüz katlanmamış bir kutuyu alır, sonra dört ağını teker teker kapatarak açılmayacak hale getiririz ya; işte LEVEL PAF Ligi'ni de bu işlemi en kısa sürede tamamlamak üzere planladık.

Sırıla kutularımızı aldıktı, kronometreyi hazırladık ve kutuları katlamaya başladık. İlk sırada Elif vardi ve kendisine kısa bir süre briefing verdikten sonra düğmeye bastık. Sonuç: 23.78 saniye... Oldukça kötü ve sonrasında tartışma yaratın bir derece. Sonra Ali geçti kutunun başına ve 18.19 saniyede kutuyu hazırladı. Bense iki rakibimin performansını görerek hızla kutunun başına geçtim ve 9.67 saniyede Usain Bolt tadında bir derece yaptım. Son olarak Fırat'ı kutunun başına aldıktı ama 13.64 saniyelik derecesiyle o da beni geçemedi. Bu ne demek oluyor; $10 + 5 = 15$!



Sırada, New Star Grand Prix'nin oynanmasından dolayı oldukça sınırlı olan Elif var. Neyse ki ona kısa bir süreliğine antrenman yapma şansı verdim de oyunun kontrollerini öğrendi. Üç turunu atmaya başladığında sancımdan iyi bir performans sergiledi ve tur zamanlarını 40 saniyenin altına çekti ama bu da ona yetmedi. Elif'in Avustralya pistinde ulaştığı en hızlı tur zamanı, benimkinden altı saniye farkla 35.835 oldu.

PUAN DURUMU		
İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ŞEFİK	10+5	49
ALİ	5	47
ELİF	6	38
FIRAT	8	34
MURAT	0	9
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0



Gelelim konuya en az hakim olduğunu düşündüğüm Ali'ye. Ali de oyunun kontrollerine alışmak için pistte üç - beş tur attı ve "Ben hazırlım!" mesajını vererek yarışa başladı. Elif'e nazaran biraz daha zorlanan Ali, yine de makul turlar attı ancak beni geçebileceğine dair en ufak bir ışık vermiyordu. Sonuçta Elif'in derecesine yaklaşmasına rağmen onu da geçemedi ve pisti 38.591 saniyede turlayarak son sıraya yerleştı.



İşte beklediğim an, işte tedirgin olduğum an, işte çantada keklik gözüyle baktığım 10 puanın sallantıda olduğu an. Fırat, sadece birkaç antrenman turundan sonra hazır olduğunu net bir şekilde gösterdi bana. Gözü, benim ellerimde tuttuğum 10 puandaydı ve turlarını atmaya başladı. Attığı her tur, bir öncekinden daha iyi olunca gözüm bir hayli korktu ancak kıl payıyla da olsa beni geçmeye başaramadı ve 30.993 saniyelik derecesiyle haftanın ikincisi oldu.



HAFTANIN GALİBİ

KİMİ ŞEFİKKÖNEN

10 PUAN

Bu yapıgına hile denmez, cinlik denmez, haksızlık denmez; en azından bu sıfatların hiçbirini kabul etmiyor ve 29.423 saniyelik derecemle şampanyayı patlatıyorum.

TAM EKRAN HAZIRLAYAN ELİF AKÇA

YAPIM Sony
DAGITIM Sucker Punch
TÜRK Aksiyon
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 26 Mayıs 2009
WEB www.suckerpunch.com
TÜRKİYE DAGITICISI Sony Türkiye

Sucker Punch





Aylardan Şubat... Yuna Funbuna InFamous'a "ilk bakış"ını atmış; içi rahat. Ama benim içim rahat mı? Değil tabii ki zira oyuna bakışımızı attık ama ekran görüntülerinin ağız torba mı ki büzesin. Sürekli yeni görüntüler, yeni bilgiler, yeni dedikodular... Bu gördüğünüz yeni ekran görüntüsü ne çok Star Wars: The Force Unleashed'i hatırlatıyor, değil mi... İnsan insana, oyun oyuna benzer işte; ne yapalım. Zaten hangi oyunda süper güçler, gariplikler, olağanüstü durumlar yok ki... InFamous'ta neden olmasın tüm bunlar. Oyun hazırlmış her şeyiyle hazırlmış bu arada sevgili okurlar. 26 Mayıs'a da bir şey kalmadı zaten. Haziran sayımızda oyunun incelemesi ellerinizden öper Tuna Bey.



MARCO POLO, BİR MARKA OLmadan ÖNCE İNSANDI

Uncharted 2: Among Thieves

Bir aleme indi yalnız; yerde toprak, gökte yıldız. Dört bir yanda onun gibiler; hepsi ona yalan söyleydi.

Kandırmak istediler, ortada bir şey yokmuş gibi davrandılar. Varsın sadece eğlence olsun dediler ama onu amacından uzaklaştırmadılar.

Ömrünün böyle geçmeyeceğini biliyordu Nathan. Onun kanında macera, hırs ve adrenalin kol geziyordu.

Ve çıktı yola, anıları çantasında; Marco Polo'nun hazinesinin peşinden...

Ölüm döşeğindeken Marco Polo, ona tüm anlatıldığı hikayelerden vazgeçmesini, böylece

YAPIM Naughty Dog Software

DAĞITIM Sony Computer Entertainment

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği

WEB www.us.playstation.com/ps3/games

TÜRKİYE DAĞITICISI Sony Türkiye

cennete kabul edileceğini söylemişti ailesi. "Size olanların daha yarısını bile anlatmadım..." demişti Marco Polo; son nefesinden bile gözleri bir zamanlar sahip olduğu hazinenin parlaklısıyla işil işildi.

Kubilay Han'ın sarayında yaklaşık 20 yılını geçiren Marco Polo, eve dönme zamanı geldiğinde tam 14 gemi, 600'den fazla insan ve bir ton hazine ile yola çıkmıştı. 18 ay sonra evine vardığında ise sadece bir gemi ve 18 kişilik bir mürettebata sahipti.

Yolculuğunda neler yaşadığını sordular, onca hazinenin nereye kaybolduğunu merak ettiler ama Marco Polo konuşmadı. Ancak son anlarını yaşarken büyük bir gizemin varlığını bahsetti.

Nathan'a, "Vazgeç bu işlerden." diyenler de Marco Polo'nun zırvaladığını düşünüyordu. Hayır; bu bir yalandı. Marco Polo'nun Shangri-La'ya bir sefer düzenlediği ve fiyatı milyarlarla dolar eden değerli bir taşın peşinde olduğu ortaya çıkmıştı. Nathan ve ortağı Chloe, Cintamani taşının peşinden koşarken bir savaş suçlusunu da ufak çaptaki ordusuya harekete geçmişti bile. Perde bir kez daha yavaş yavaş açılırken büyük bir maceranın kokusu tüm salona yayılmış, herkesin gözleri fal taşı gibi açılmıştı...

Her şeyin başı hareket!> Önce Nepal'e uğraması gerekiyordu Nathan ve Chloe'nin. Chloe ile bir mazileri vardı

AYDINLIK TARAF

- ✖ Gerçek bir macerada yer aldığınızı hissettiriyor
- ✖ Engelleri farklı şekillerde aşma olanağı
- ✖ Detaylardaki çaba

KARANLIK TARAF

- ✖ Oyun süresi kısa olabilir
- ✖ Bir kez bitirdikten sonra bir daha oynatacak özellikler getireceğini sanmıyorum

ve anlaşamadıklarını söylemek yalan olurdu. Birlikte çıktıkları bu macerada maalesef kısa bir süre sonra ayrıldılar; Nathan bir yöne, Chloe başka bir yöne saptı. Buna neden olan olay ise Nepal'deki kasabayı alt üst eden, az önce bahsi geçen savaş suçlusu katilden başkası değildi elbette. Nepal'deki ipucuna ulaşmak için tüm kasabayı ortadan kaldırmayı seçen çete, Nathan ve Chloe'nin kamuflajını da fark ederek ikilinin işlerini zorlaştırmıştı. Nathan her tarafı yıkık bu kasabada yolunu ve Chloe'yi bulmak üzere ilerlerken çete üyeleri bir

**Karların altındaki bu bölgede, uçurum-
dan yuvarlanıp birkaç saniyede ölmeye
olasılığımız olduğuna inanıyoruz.**





Neden tüm binaların yıkık dökük olduğunu merak ediyorsanız yazımı okuyun ve düşmanınızı tanıyın.

saniye bile ona rahat vermiyordu...

Buraya kadar olanı biteni anladınız; hatta oyunun isminin, "Among Thieves" in de nereden geldiğini fark etmiş olmalısınız. Taşı sizden önce bulmayı hedefleyen çete, genellikle bir sonraki ipucunu bulmada sizden daha hızlı davranışlığı için gittiğiniz her yerde "hırsızlar arasında" kalacaksınız. Üstelik bu hırsızlar sizin gibi iyi niyetli, eğitimli ve kibar hırsızlar değil; karşısına çıktığınız an gözlerini kırmadan ateş ediyorlar.

Bir Indiana Jones hikayesini andırıyor Uncharted 2 ve ilk oyunun neden bu kadar çok beğenildiğini, ikinci oyunun neden istahımı inanılmaz derecede kabarttığını size kelimelerle ifade edebileceğimi sanmıyorum. Aslında söyle işliyor: Bir ilk bakış yazısını yazabilmek için veya bir oyun duyurulduğunda hemen basın bültenlerine, yapılan açıklamalara sarılıyoruz. Arada bir - iki görsel yayılmıştıysa onlara bakarak oyunun nasıl gözükeceğini hayal ediyoruz. Şayet ki bir fragманa, hele ki oynanışa ait bir videoya ulaşabilsek o zaman oyunun nasıl bir şey olacağını tam anlayıla kavrayabiliyoruz. Uncharted 2'yle ilgiliye uzunca bir süre kısa bir fragman ve birkaç ekran görüntüsü dışında materyal yayımlanmadı. Ve GDC'09 gelip cattığında olayın iç yüzünü görmeyi başardık; gördüklerimiz karşısında saygıyla eğildik...

Farklı yollar, farklı hedefler > Önce detaylar dikkatinizi çekiyor. "İstilaya uğramış, yıkık bir kasaba nasıl olur?" diye düşünüyorsunuz ve düşündüklerinizden daha fazlasını ekranة görüyorsunuz. Terk edilmiş binalarda kurşun izleri, yererde kasabalıların eşyaları, çamaşırıları, gazete kağıtları bu kasabanın başına ciddi bir şeylerin geldiğini hemen anlatıyor.

MÜKEMMEL UYUM

Bu duruma "önceden hazırlanmış sahneler" diyebiliriz. Yani, gamepad elimizde ortakta haldir huldur kosturken kısa bir bekleme süresinden sonra araya giren o sinematik sahneler, önceden hazırlanın ve oyunda belirli yerlere geldiğimizde araya giren, bizi dinlendiren, zaman zaman görselliğiyle etkileyen sahnelerden başkası değil. Uncharted 2'de bu bunlardan bolca bulunacak ama bir farkla: Hiçbir yükleme süresi bulunmadan! Ve bu sayede oyunumuz bir ara sahneyle bölündüğünde hala oyunun bir parçası olduğumuzu hissedeceğiz, "Ara sahne giriyor, şu gamepad'ı yere bırakıymak iki dakika." demeye vakit bile bulamayacağz. Ara sahnelerin birbirinden kaliteli olacağından da adım gibi eminim.



ettiğini anlıyorsunuz. İlk oyunda pek kullanışı olmayan yakın dövüş durumu ikinci oyunda daha işlevsel bir hale getiriliyor. Özellikle fark edilmemişiniz durumlarda düşmanlarınızı tek haretle ve fark edilmeden ortadan kaldırabileceksiniz.

Bu hoş özelliklerin yanında, yine oyun içi videolarda görüp hayran kaldığım bir başka konuya değinmek istiyorum. Bir Tomb Raider'da, bir Prince of Persia'da çeşit çeşit duvara tırmandık, çıkmınlara tutunmaya çalıştık, orada neden olduğunu bilmemişiz borularla jimnastik hareketleri yaptıktı da yaptıktı... Uncharted da bu tip bir oynanışı bünyesinde barındırıyordu ama Uncharted 2'de olay bir adım daha ileriye taşınıyor. Bahsi geçen boruların, levhaların, merdivenlerin hepsi oyuna o kadar güzel yedirilmiş ki tepenizdeki bir ilan panosunu birkaç dakika sonra bir platform olarak kullanacağınızı tahmin edemiyorsunuz. Yolun ilerisi sizi bir yere götürmeyeince diyorsunuz ki, "Hmmm; şuradaki pervazdan o levhaya mi atlamalıymı acaba?". Belki çok iyi ifade edemedim ama ne demek istediğimi bu tip bir oynanışı gördüğünüzde hemen anlayacak ve hayran kalacaksınız.

Uncharted 2: Among Thieves tek kelimeyle gümbür gümbür geliyor. PS3'ün en iyi oyunlarından biri olmaya şimdiden aday ve PS3 alıracak kadar da eğlenceli gözüküyor. Uzunca bir macerada yer almak istiyorsanız bu oyunu mutlaka listenizde tutun. ☺



- Chloe, burası...
- Evet Nathan. Ninemgilin evi, bize bıraktı.
İki çay dök de içelim gari.

Kontrolümüzde Nathan var; karşımızda da eli silahlı adamlar. Koşsak vurulacağız, saklanmaya çalışsak saklanacak yer yok. Neyse ki freni patlamış bir otobüs bize yardımcı oluyor ve yarattığı karmaşa sayesinde hemen kendimizi bir siperde atıyoruz. Burada yine bir Gears of War, bir Wanted havası esiyor ama zaten "siper" mevkusu şu an oyunlarda son derece popüler olan bir konu. Saklandığımız yerden çıkış ateş edebilir veya yavaş yavaş bir başka tarafa ilerleyen düşmanın gitmesini bekleyip diğer düşmanı sessizce öldürübilez. Naughty Dog, bize neredeyse her durum için birkaç seçenek sunmayı planlıyor. İster Rambo'culuk oynarsınız, ister Altair gibi damlarda gezinirsiniz, isterseniz de siperden siper atlayıp işinizi sağlamlaştırırsınız. Bu seçeneklerin her zaman sunulacağı garanti edilmiyor ama birçok yerde kullanabileceğimizi şimdiden anladım olduk.

Yakın dövüş ve ateşli silahların kullanımında da hem görsel açıdan, hem de "attığınız kurşunun yerini bulması ve bunun bize yansıtılması" konusunda bir muhtesemlik söz konusu. Vurdugunuz düşmanlar yere düşerken güzel bir animasyon eşliğinde bunu yapıyor ve kurşunların gerçekten onlara isabet

Bir "büütün" olarak oyun tasarlama zordur ama Naughty Dog, adeta film kalitesinde ve bir macera filmi sürekleyiciliğinde, detayları en yüksek seviyede tutarak iddialı bir oyuncu hazırlığında. Uncharted'ın başarısını bir adım daha ileriye götürüre檄e bendezen, heyecan verici bir yapım...

(analiz)

Naughty Dog'un detaylara verdiği önem tartışılmaz. Kaplamalar ve modellemeler gerçeğini aratmıyor.



Chloe, bize oyun boyunca birçok farklı biçimde yardım edecek.

Düşmanların yapay zekası daha parlak; siper buldukları an saklanıyorlar.

YAPIM Slightly Mad Studios
DAGITIM Electronic Arts
TUR Yarış
PLATFORM PC, PS3, PSP, Xbox 360, Mobile, iPhone
ÇIKIS TARIHI 22 Eylül 2009
WEB <http://shift.needforspeed.com/us>
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)



ATIN ÖLÜMÜ BURNOUT'DAN OLSUN

Need For Speed: Shift

Yazının psikolojik analizi niteliğindeki başlıkta, belirttiğim "Burnout" kavramını üzüllererek söyleyorum ki Need For Speed serisinin yeni oyunu Shift'te kullanamayacağız. Hakkınız, ben ne biçim bir yazarım değil mi? Daha girer girmez insanın içini kararttı, hem sizin, hem de kendimin... Gerçi benim içim kararmış olması, senelerdir NFS: Porsche Unleashed gibi bir oyun daha gelmemesinden kaynaklanıyor; bizimkisi tencere gibi gibi oldu.

Bu kez işler biraz farklı EA cephesinde. Nitekim ProStreet ardından lastik patlatan, araca yük olmasın diye de stepneyi bagaja koymayan EA, (Tabii ki Undercover'dan bahsediyorum, yoksa aranızda beğeneler var mıydı?) bu sefer akıllanmışa benziyor. İki tuşa basıp araç kullandığımız bir oyun haline getirdikleri, bizi zorla PS3 ve Gran Turismo ve 900 derecelik Logitech direksiyonları alma teşvik eden son hatası gerçekten son oldu firma bünyesinde. Piyasada simülasyon tadında yarış oyunlarının tutulduğunu (Biz ki Hard Truck seven, fizik motoru mu, V8 Chevrolet motoru mu diye bakmadan sesinden anlayabilen simülasyon severler olarak...) geç de olsa anladıkları için tebrik ediyoruz.

Yarım debriyaj ile vites değiştirmek> Shift haberlerini almaya başladığımız günden itibaren, EA yetkililerinin ağızından çıkışak her şeyi merakla bekleyip, çıkışları da



Bu bir araba değil, tasarım harikası!

dikkatlice analiz ederek, bizi nelerin beklediğini düşünürken, birbirini ardına internete koylan ekran görüntülerini ve en son olarak yayınlanan tanıtım videosu ile Falim sakızının reklamındaki köy ahalisi gibi "vuuu" dedik resmen. Uzun bir aradan sonra NFS'nin pozitif adımlar attığını, Underground üzerine iki gram kod ekleyip yeni bu diye piyasaya salmayacaklarını görmek, insana farklı hisler yaşıtmıştır.

Genelde bütün oyun videolarını izlerken, kafamdan o video-onun arkaplanına bir şarkısı atarım. Genelde de alaklı bişeyler olur, türe yakın olur en azından. Fakat bu sefer, inanılmaz alakası, çağrılmış bile yapamayacak kadar uzak bir şarkısı gelip oturdu arka plana: Tornado of Souls. Aramızda bilenleri kesin vardır, güzide grup Megadeth'in insanı düz çizgide yan yan yüzecek kadar kirbaçlı ritim duygusuna sahip bu hırın şarkısı, video'ya tam oturmuştu kafamda. (DoRock'ta hatun şırganı Megadeth dinledikten sonra oturur tabii. - Ali) Mu-

AYDINLIK TARAF

- ✖ Kokpit içinden araç sürme imkanı
- ✖ Detaylar bir oynanış
- ✖ Çıtayı yükseltten grafik kalitesi

KARANLIK TARAF

- ✖ Ardı ardına oyuncu kaybeden NFS serisinin, son halkası olma ihtimali
- ✖ Detayların arasında boğulabilecek bir oyuncu kütlesi

temelen seri, kendini "R&B" denilen tarzdan ve sokaklardan kopardığı için, daha elit müzikler sahip olacak.

"Dikiz" aynası> Seneler önce yerinden sökülen direksiyon panelini, Shift ile zorunlu olarak yeniden yerine takacağız. "Neden zorunlu?" Sorusunun cevabı, oyunun yapısında saklı; simülasyonun temeli olan atmosferi solumak, yarış moduna girmek için! Oyuncunun kendini yarıksa kokpitinde hissederek adrenalini dolmasını, tampon tampona giderken, rakibine sürtünmeden onu geçmeye çalışmasını yaşatmak istiyor Shift. Piyasada önemli yarış simülasyonlarının yapımında görev almış, çekirdek kadrolardan elemanları Shift'in ya-

Bi'şİ DİCEM

O hızda giden bir aracın sürücüsünün kaskındaki vizör açık olmaz, olamaz! Lütfen EA insanlara kötü örnekler sunmasın!





pim kadrosuna katan EA, uzun yıllar adından söz ettirecek, elle tutulur, gözle görüller derecede kalite farkı yaratacak bir oyun hazırlamak için çalışıyor.

Yazının başından beri simülasyon diyip durduk, peki nedir bu simülasyon? Neye yarar kime zarar?

Aslına bakacak olursak EA'ın yaptığı bir anlamda delilik. Homojen bir piyasa yapısına tek noktaya odaklı ürünle girmek, bu ürünün detaycı bir yapıda olması ve hedef kitlenin bu detay seviyesinden sıkılıp ürünü göz ardı etmesi söz konusu olabilir. Orantısı tutturulamayan simülasyon denemeleri, genelde oyuncu kitlesinin oyuna şasın bakışlar altında anlam üretmeye çalışması ile noltalanır. Lastiğin yere delege açısından, kanatlıkların açılmasına, pistin etrafından esen rüzgarın kuvvetinden vidaların sıkışma süresine kadar birebir oyuna aktarılır her şey... Aynı gerçek hayatı gibi. Fren pedalına dokunup çekmenizle, abanmanız arasındaki fark, aracın kontrolüne yansır. Bu sizin ön ve arka fren disklerini oynatış tarzınıza göre ayarladığınıza göre de değişik tepkiler verir.

Simülasyonlara kafa yormak, onun yapısını anlayıp yarış öncesi, antrenman turları, sıralama turları ve yarış içi taktikleri geliştirmek galibiyete ulaşırınız. Kırılmış bir tamponun yarattığı dengesiz rüzgar gücü, size o yarış zehir edebilir.

Tahmin ediyorum ki EA bu kadar detayla birlikte, Blueprint denilen fabrika verilerini barındıran, orijinal araç bilgilerini de oyunculara sunacaktır. Böylece oyuncuya sadece motorun devrinin tutturup vites değiştirmek kalacaktır.

Görsel Zenginlik> Shift görsel açıdan şov yapacak diyebiliriz. Ekran görüntülerini ve tanıtım videosunun güzellikleri bizleri mest etti. Temiz ve çok iyi bir oyun olacağını hemen söyleyebiliriz. Gerçekinin aynısı olarak hazırlanan araç ve pist modellemeleri ile bunlar, gerçek hayatı nasıl gözüküyorsa aynı şekilde oyunda yer alacaklar. Araç ve çevre modellemesine verilen önemi, ilk etapta resmen gözümüze sokan EA, oyuncun çıkış tarihi yaklaşıkça ağızımızın suyunu akitacak daha muhteşem görselleri de su yüzüne çıkartacaktır. Yiğidi



Bİ'Sİ DİCEM

Bir zahmet, içine ejderha kaçmış bir motor bloğuna sahip, egzozundan alev akan bir aracın doğal tahrif unsuru olduğunu hepimiz kabullenelim.

Viraja içeren girip dışardan çıkarak tam gaz yola devam ediyor!

tahmin ediyoruz.

Oyunda belli başlı klasmanlara göre yarışlara katılacağız. Ekran görüntülerinde de görüldüğü üzere klasmanlar arasında yarışlar da olduğu gibi, sadece belli firma araçlarının, ya da belli özellikteki araçların katıldığı yarışlar da Shift'te bizi bekliyor.

Yapay zeka>

Yapay zekanın var olduğunu bilsek de, genelde karşısına çıkan ve bizi sekteye uğratın, inadına inadına üstümüze araç süren zeka olsusun, yapay "geri" zeka olduğuna hepimiz kanaata getirmiştir. İpin ucunu kaçıp ya çok panik bir oyun anlayışı içinde, yaklaştığınızda elinin altından direksiyonu kaçıp bir anda toz bulutu içinde yarış dışı kalmanız neden olanlar vardır mesela. Bir diğer yanda, pisti avucunun içinden bile daha iyi bilen, adamın gözünü kapatmayı bırak, söküsen dahi finiše en iyi tur zamanı ile ulaşabilecek kadar yetenekli yapay zeka da vardır ki, oyuncuyu illet eder. Durum böyle olduğunda insanın evinde keyifle iki tur atayıp da kariyer yapayım diyesi gelmiyor. Umarım EA bu konudaki sıkıntılara çözüm olacak mantıklı, uslu araç kullanan, aklı selim, fikri hür vicdanı hür bir zeka örneği geliştirir, bizde derin bir oh çekeriz. Eğer yapay zeka sorunu aşılamazsa kendimizi internet hattı üzerinden salovereceğiz dijital ortama yarışmak için.

Göstergeye bakmadan motorun devrine göre vites değiştirmeyi sevenleri ekran başına civilemek isteyen NFS: Shift radikal değişimlerle hızla bize doğru yaklaşıyor.

PORSCHE UNLEASHED

Aah ah... Biz eskiden oyunları kokpitten oynardık, hem de NFS oyunlarını. Nedense NFS seven birçok insanın ağızına sakız olmuş bir laf vardır "Porsche Unleashed ne güzel oyundu be abi!" Hakkaten de her yönü ile takdire şayan bir yapımdı. 911 Targa ile viraja girildiğinde gaza dokunulmayacağını, aksi takdirde aracın arka kışının sekiz çizebileceğini, test edip onaylamıştık.

Öldürüp hakkını plastik çatalla yiyecek olursak, uzun süredir görmemiştim kadar güzel araç içi kokpit tasarımlarını gördüm Shift'te. Hani simülasyon oyuncuları pek grafiklere takılmaz, ne de olsa oyunun fizik motoru başlı başına alır götürür işi diye... Ama bu kadar güzel grafikleri de beklemiyorduk!

Toplamda 70 araç söz konusu, bu sayının oldukça yeterli olacağını söyleyebiliriz. Bütün araçların didik didik modellendiği ve her aracın motor sesinden yol tutuşuna kadar farklı olduğu, bir de bunların üzerinde kendi ayarlarımızı yapmamızı sağlayacak özelliklerin açıldığını düşündüğümüzde dipsiz bir kuyudan farksız olabilir Shift.

Tanıtım videosunda kopup havaldarda uçan parçaları pek göremesek de, aslında uygun olarak kopmalar, kırmalar, dağıtan şanzıman -diferansiyel ve patlayan motorların oyunda görselliğin yanında yer alacağıını

FALLOUT: NEW VEGAS

Serinin köklere dönüşü

Fallout 3'ü sevmediniz mi? Çıkan içerik paketleri de mi fikrinizi değiştirdi? O halde sizin için müthiş bir haberimiz var. Bethesda Softworks, yaptığı açıklama ile Fallout: New Vegas'ı duyurdu. Haberi müthiş yapansa yeni oyunu Obsidian Entertainment'in hazırlıyor olması. İlk Fallout oyununu yapan ekibi bünyesinde bulunduran

Obsidian, daha önce Star Wars: Knights of the Old Republic II ve Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir ile karşımıza çıkmıştı ve halen Alpha Protocol üzerinde çalışmaktadır.

New Vegas, Fallout 3'ün devamı niteliğinde olmak yerine, Fallout evreninde geçen yepyeni bir oyun olacak. PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 için geliştirilen oyunun çıkış tarihiye 2010.



Dante, büyük yaratıkların tepesine çıkararak onları binek hayvanı gibi kontrol edebilecek.



YAPIM EA Redwood Shores

DAGITIM EA

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

CIKLIS TARİHİ 2010

WEB www.dantesinferno.com

TÜRKİYE DAGITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

ANIMASYON

Dante's Inferno 2010 yılında piyasaya sürüldüğünde, *Dead Space: Downfall*'un yönetmeninin elinden sıkacak olan bir çizgi film de satışa sunulacak.

INCIPIT COMEDIA DANTIS ALAGHERII
FLORENTINI NATIONE, NON MORIBUS

Dante's Inferno

Dante, farkında olmadan karanlık ve vahşi bir ormanda kaybolmuştur. Dante'yi izleyen oyuncu ise evinde oturmakta, Dante'nin en başta neden bu ormana girdiğini merak etmektedir. Yıl 1300'ü, vakit 7 Nisan mübarek Perşembe gününü, 8 Nisan mübarek Cuma gününe bağlayan geceyi göstermektedir. Oyuncunun zamanında ise zaman önemli değildir; oyuncu oyun oynayacağı zaman, zamanı unutur.

Sembolik bir anlamı taşıyan bu orman, aslında bir günahlar ormanını temsil etmektedir. Dante bir günah işleyerek ucarı bir hayat sürmeye seçmiştir ve simdi de bu ormandan çıkmak için çırpinıp durmaktadır. Günüşi onun çıkışı olacaktır; ancak bu çıkış üç tane canavar, bir pars, bir aslan ve bir dişi kurt kapatmaktadır. Dante bu yoldan ilerleyemeyecektir ve bu yüzden Cehennem, Araf ve Cennet'i kapsayan bir yolculuğa çıkarak selamet ulaşmalıdır. Akıl ve mantığı象征ize eden Vergilius ona Cehennem ve Araf'ta eşlik edecek, akıl ve mantığı yeterli olmadığı Cennet'te ise ebedi aşkı Beatrice ona rehberlik edecektir. Oyuncu ise şâşkindir; "İtalyanca" dilinin oluşmasında önemli bir yeri olan "İlahi Komedya"nın, ölüm sonrası hayatı yapılan şairane yolculuğun, bir oyunda ne işi olduğunu merak etmektedir. Gözleri birkaç ekran görüntüsüne kayarken, oyunun nasıl bir şey olacağını daha da merak eder ve okumayı sürdürür...

AYDINLIK TARAF

- ✖ *İlahi Komedya* üzerine kurulu
- ✖ Oynamış şu an için bile gayet dengeli ve eğlenceli
- ✖ Tasarımlar kaliteli gözüküyor

KARANLIK TARAF

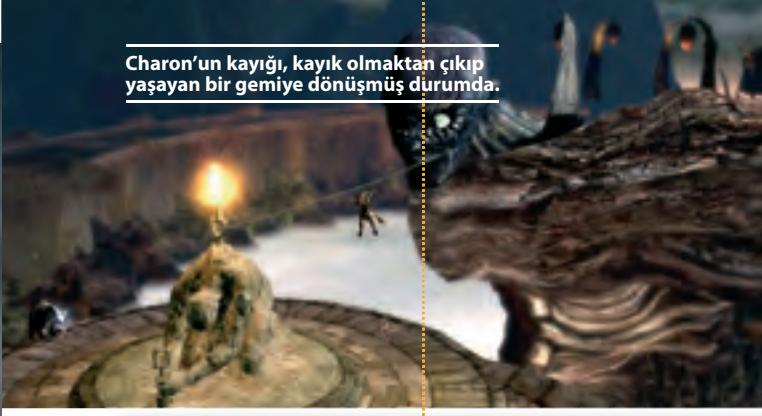
- ✖ Oynamışta hiçbir orijinallik olmayabilir
- ✖ "Cehennemin dokuz halkası" derken içimiz kararabilir

Dite şehri > Cehennemin dokuz dairesi, her halkada farklı suçlar, her halkada acı çeken günahkarlar... Dante'nin yolculuğu ilk halka olan Limbus'ta başlıyor ve dokuzuncu halkada sonlanıyor. Ölümsüz aşkı Beatrice'i, Lucifer'in elinden kurtarması ve ruhunun curlymesini engellemesi gerekiyor.

Bunun için Cehennem'e adım atıyor Dante; İlahi Komedya'da tasvir edilenlerin, sanal bir gösteriye dönüştüğü *Dante's Inferno*da, oyuncuların kontrolüne bırakıyor kendisini. Ve 14.000 mışralık serüven başlarken, EA oyuncuları hellerin beklediğini anlatıyor.

Eserindeki halinden biraz daha farklı Dante. Ölümü alt ettiği için Ölüm'ün tırpanına kavuşmuş durumda ve eserdeki halinden biraz daha güçlü, biraz daha yetenekli. Kitaba birçok alanda bağlı kalmayı seçmesi, EA'nın oyunun atmosferini iyi yakalayacağını bir işaret; ama sadece esere bağlı kalmak yerine, misraların oyuna dönüşerek oyuncuya keyif verebilmesi adına da

Charon'un kayığı, kayık olmaktan çırpışan bir gemiye dönüşmüş durumda.



KAYIKÇI CHARON



Ölülerin ruhlarını taşıyan kayıkçı Charon, İlahi Komedyada basit bir kayıkçı olarak tasvir edilmiştir. Dante's Inferno'da ise bu kayıkçı, kayığıyla bireleşerek dev uçan bir gemiye benzeyen bir yaratığa dönüşmüş durumda. Ölüleri bu dev gemide toplayan Charon, aynı zamanda Dante'nin de düşmanı olarak karşımıza çıkıyor. Yayımlanan demoda Dante, Charon'a iniş yapıyor, burada birkaç dalga düşmanı öldürüyor, ardından bir yaratık üstündeki bir başka zebani ona karşı koyuyor. Dante zebanı öldürür, yaratığı bir bindek hayvanına dönüştürüyor ve bu yaratıkla birlikte koşarak geminin kafasını (Charon'un kafası oluyor bu.) kopartıyor. Charon'un kafası metrelere aşağı yuvarlanırken, gemi bir dağ çarpiyor, Dante son anda kendini kurtarıyor ama bu olay Charon'un sonu olmuyor. Charon, ölüleri taşımaya devam edeceğini ve Dante'nin de macerasında başarısız olacağını dalga geçerek Dante'nin arkasından haykırıyor.

bir takım değişikliklere gidiyor. Örneğin oyundaki düşmanlarınız, kitaptakinden daha çeşitli olacak ve kitapta pek büyük etkisi olmayan Lucifer, olayları dramatikleştirmek adına Dante'nin en büyük düşmanı haline gelecek.

Korkmanın ve güçlü olmanın zamanları vardır>

Limbus'a adım atan Dante, Beatrice'e ulaşmak için hummalı bir çalışma içine giriyor ve bu çalışma planı içerisinde bir ton yaratığı yok etmekten ötesi yok. Önune çıkanı tırpası ve büyüleriley ortadan kaldırınan Dante, aynı God of War'daki gibi hafif ve ağır saldırular kullanacak, düşmanlarını tutup yere çalacak, envanterindeki büyülerle düşmanlarına kan kusturacak. Dante'nin tırpasını nasıl kullandığını merak ediyorsanız, bu konuda yine Kratos'u örnek verebiliriz. Bu silah, aynı Kratos'un bıçakları gibi duruma göre davranışarak uzayıp kısalabiliyor. Büyüler hakkında pek bir bilgimiz olmasa da Dante'nin tırpasına eşlik edecek, bir pompalı tüfek etkisi yaratın "Haç" saldırısı da düşmanları ortadan kaldırılmaya yardımcı olacak. Menzilli bir saldırı olan bu hareketin bir benzerini, yine haçları kullanarak yakındaki düşmanlarını patlatmak için kullanacak Dante.

God of War benzeri, aksiyonu



bol bir oyun beklememiz gerektiğini, anladığınıza inanıyorum. EA, God of War'un ötesinde, Bioshock'tan da biraz esinlenmiş gibi duruyor. Şöyle ki, oyunda zaman zaman bazı "Shade'lere rastlayacağınız ve bu ruhları ortadan kaldırırmak veya onları rahata erdirmek sizin elinizde olacak. Ruhları kurtarmak size daha fazla "ruh gücü" verecek ama bunu yapmak için de ufak bir oyunda başarılı olmanız gerekecek. Eğer başarısız olursanız, kazanacığınız 2000 adet ruh gücü toz olup gidecek. Ruh gücünü silah ve büyülerimizi geliştirmek için kullanacağımızı da anlamış olmalısınız.

Stranger's Wrath ve God of War II'de çalışmış olan bazı tasarımcıların bu oyunda da yer almasından ötürü, oyuncunun bu denli God of War'a benzediğini düşünüyorum; ama zaten bu konuda da pek bir sıkıntım yok. Sonuçta God of War çok iyi bir oyundur, İlahi Komedyada çok iyi bir eser, EA istediginde kaliteli oyuncu yapmayı başarabilen bir firma, o zaman neden buradan iyi bir oyuncu çıkmasın, değil mi? ☺

Konusu itibarıyle bir hayli ilginç olmasına beklediğimiz Dante's Inferno, hızlı ve eylemleli oynanışıyla da tüm aksiyon meraklılarına hitap edecek gibi gözüküyor. Oyun hakkında detaylı bilgiler açıklanmadı ama gözümüzün bu oyunda olağanından emin olabilirsiniz.

DIABLO III ||||| Yeni Diablo III sınıfı açıklandı!

Barbarian, Witch Doctor, Wizard derken Diablo III ailesine yeni bir üye daha katıldı: Archivist. Diablo evreninin ünlü isimlerinden olan Deckard Cain'den esinlenerek hazırlanan bu karakter, Yüzüklerin Efendisi'nden Aragorn'un görünümünde ama onun kadar güçlü ve hızlı olma-yakılı bir adam. Diğer

karakter sınıfları gibi zindanlarda koşamıyor, sadece yürüyor. Bir Wizard kadar güçlü büyülere sahip değil fakat zorda kaldığında kendisini savunmayı biliyor. Açıklanan büyülü arasında Quest Bolt, düşmanlara bir ünlem saplayarak onları "Quest veren adama" dönüştürüyor; Shush herkese "Sessiz olun" çağrısı yolluyor ve ekrandaki tüm düşmanların infilak etmesini sağlıyor ve Lorenado, kitaplardan oluşan bir hortum yollayarak önüne gelen düşmanları havaya fırlatıyor. Tek vuruşa ölümesi yüzünden Archivist'in çok dikkatli kullanılması gerektiği de bilmeniz gerekenler arasında. Ve tabii ki bu karakterin, Blizzard'in ünlü 1 Nisan şakası olduğunu da eklemeden geçmemelim; aynen StarCraft II için açıklanan Terran robottu Meta-tron gibi...



PAINKILLER: RESURRECTION |||||

Cennet ile Cehennem arasında...

Bir CIA ajanı, zehir tacirleriyle de uğraşır, politik işlere de karışır. Hikayenin Kahramanı Wild Bill Sherman'ın da bu normalara uyan bir CIA ajanından farkı yok. Onu farklı kılan tek konu, bir otobüs dolusu masum çocuğun ölümüne vicdanının dayanamayacak olması. Şöyle ki kahramanınız

bir politikacıının arabasına C4 patlayıcı yerleştiriyor. Politikacı, arabasına doğru ilerlerken bir okul servisi bu arabanın yakınında duruyor. Politikacı arabaya biniyor, Bill koşuyor, politikacının arabayı çalıştırmasına engel olmak istiyor ama bunu engelleyemediği gibi patlamada kendisi de can veriyor. Gözlerini açtığında ise öldüğü yerde buluyor kendisini; sadece bir farkla: Artık yaşamıyor ve Araf'ta, diğer ruhlar gibi beklemesi gerekiyor. Neysse ki Cennet ve Cehennem bir savaşa tutmuşdur (Önceki Painkiller oyunlarındaki gibi.) ve bu savaşta söz hakkımız var.

Bu yılın sonrasında PC için piyasada olması beklenen Painkiller: Resurrection, Painkiller motorunun gelişmiş bir versiyonunu kullanacak ve tüm hikayeyi bir arkadaşınızla anlaşımlı olarak oynamanıza da izin verecek. Oyunun Xbox 360'a uyarlanması da söz konusu.



ORDER OF WAR |||||

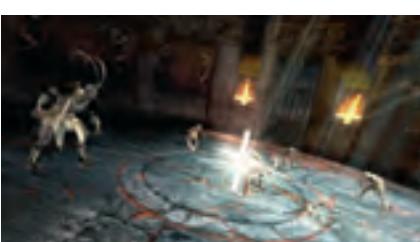
Square Enix'in strateji molası

Bugüne kadar çoğunlukla RPG oyunlarıyla karşıma çıkan Square Enix, şimdi de strateji alanında ses getirmek istiyor. Daha önce Domination ve Massive Assault gibi yapımlara imza atan Wargaming tarafından hazırlanan Order of War, ikinci Dünya Savaşı'ndan sıkılmayanların ilgisini çekebilecek, gerçek zamanlı bir strateji oyunu.



Oyunun daha çok sunumıyla fark yaratabileceği belirtildirken devasa boyutta savaşlarla tanık olacak ve bu iddialı sunum sayesinde oyundan, daha önce tatmadığımız bir ikinci Dünya Savaşı tadı alacağız. Oyunun tek kişilik modunda iki ana görev paketi olacak; Batı'da Amerika vs. Almanya ve Doğu'da ise Almanya vs. Rusya. Multiplayer modunuysa deathmatch ve skirmish gibi bilinen seçenekler dolduracak.

Square Enix'in bir Batı şirketine hazırlatıp Japonya dışında dağıtan ilk oyun olma özelliğini de taşıyan Order of War, Sonbahar aylarında piyasaya olacak.



YAPIM Raven Software

DAĞITIM Activision

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Sonbahar 2009

WEB <http://katorga12.com>

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

- Sağlıksız koşullarda üretim yapıyormuşsunuz.
 - Ne alakası var ya? Çık dışarı patlatırım kafanı ha!



BAZILARI TARİHİ YAZACAK, BİZ DEĞİŞTİRECEĞİZ

Singularity

Ikinci Dünya Savaşı bitmiş, yerini soğuk savaşa bırakmıştı. Sovyetler ve Amerika birbirlerine sürekli havlıyor ama kimse kimseye bir türlü dışını geçirmiyordu. İşin Sovyetler kısmına baktığımızda ellerinde uzun menzilli füzeler ve atom bombaları vardı. Ancak, "Savaş sırasında nükleer bomba kullanacak kadar aşağılık tek ülke Amerika'dır!" Diyerek hem düşmanını küfürmeyen, hem de kendini onurlandıran Sovyetler, sahip olduğu bu koza başvurmayı düşünmüyordu. Bu yüzden Stalin, başka bir güç peşine düştü. Aradaki sürtüşmenin sıcak savaşa dönmesi ihtimalini göz önüne alarak avantaj sahibi olmak istiyordu. İşte bu noktada şans yüzlerine girdü ve yapılan bir keşif her şeyi değiştirdi. Kamçıka Yarımadası'nın yakınlarındaki Katorga-12 adasında, keşfedilen maddeye Element 99 ismi verildi. Bu madde Stalin'in peşinde koştuğu karşı konulamaz güç için yeni bir umuttu. Yüksek derecede radyoaktif olan bu madde, çevreye ciddi zararlar verebilirdi; ancak gücü düşünündüğünde kimse bunu umursamadı bile. 21 Eylül 1950'de Rus bilim adamı Viki-

tor Barisov, E99'u kullanmak üzere geliştirdiği cihazı çalıştırdı, ancak işler istenildiği gibi gitmedi. Sorunun ne olduğu, nelere mal olduğu günümüzde belirsizliğini halen koruyor. Bilinen tek şey ise Stalin'in ölmeden önce Katorga-12 adasının karantina altına alınmasını istemesine neden olacak kadar ağır şeylerin olduğu...

Oyunumuzun sırtını yasladığı genel çerçeveye bundan ibaret. Geçmişte yaşanan bu olaylar günümüz'e kadar geliyor ve oyun tam da burada başlıyor. 2010 yılında Amerika, Katorga-12 adasının olduğu bölgeye yüksek seviyede radyasyon olduğunu fark ediyor. İşin iç yüzünü öğrenmek için bölgeye gizlice bir uçak gönderiyor. Bölgeye yaklaştığı anda uçak sorunlar silsilesi altında kalıyor ve biz de kendimizi birden adada buluyoruz. Basit bir araştırma görevi gibi gözüken uçuş, birden tarihin tozlu sayfalarına dayanan esrarengiz bir olaya dönüşüyor. Ana hatlarıyla senaryo bundan oluşuyor, ancak elimizde çok daha fazla var aslında. Hikayenin derinine inmek, yaşananları daha iyi anlayabilmek için MIR-12 kutusuna göz atmanın fayda var.

Bir ileri, bir geri > Kendimize geldiğimizde, elimizde eldivene benzeyen bir cihaz olduğunu

AYDINLIK TARAF

- ☛ Senaryo üzerinde düşünülmüş olması
- ☛ Kendi tekrar etme olasılığının düşüklüğü
- ☛ Bir silah olarak "portatif zaman makinesi"

KARANLIK TARAF

- ☛ Beklentileri çok yükselttiği için hayal kırıklığı yaratma ihtiyaci



fark ediyoruz. Biz daha ne olduğunu anlamadan film fragmanlarının tok sesli amcası "Ondan korkma, onu kullan" Diye saklandığı bir köşeden sesleniyor bize... (Gaptipten sesler duyuyorum denir ya hah işte ol) Elimizdeki cihazın ismi Time Manipulation Device (TMD). Tasarım ve bazı özellikler olarak Gravity Gun'a (bkz: Half-Life) oldukça benzeyen bu cihaz, zamanı kontrol edebiliyor. Bu özelliğini de Element 99 sayesinde gerçekleştiriyor. Bir maddeyi havada sabit tutabiliyor ve bunu o madde için zamanı durdurarak başıvarıyor. Bu sayede üzerimize atılan bir bombayı havada yakalayabiliyor ve onu patlamadan istediğimiz kadar taşıyabiliyoruz. Ancak cihazın asıl marifeti zamanla ileri geri oynadığında çıkıyor. Herhangi bir maddeyi geçmiş veya geleceğe gönderebiliyor bu minik alet. Yıkılmış bir köprüyü geçmiş götürerek sağlam haline döndürübiliyor veya kapının kilidini geleceğe götürerek paslı ve çürümüş bir hale sokabiliyor. Bu özelliği düşmanlarımız üzerinde de kullanabileceğimiz düşünülürse, yapılabilecekler sınırsız gibi gözükmektedir. Elinde silahı ile üzerimize doğru koşturan bir adamı saniyeler içinde kemiklerini sayar hale getirebilmekten bahsediyorum...

Sarı halka? Portal? Yaratıcılık?



Üyelik Al, Ultimate Game Card için yaklaşık 300 online oyunun premium içeriğine ulaşılmasını sağlayan bir anlaşma imzaladı. Ülkemizde Mynet ve Siberam gibi siteler için de hizmet veren Üyelik Al'a ulaşmak ve hem oyuların, hem de satış noktaları hakkında bilgi almak için www.uyelikal.com adresini girmeniz yeterli.



Bu isim yapımcıların oyun için oluşturduğu bir reklam kampanyasının ürünü aslında. Katorga-12 adasında yaşanan şeylerin iç yüzünü aydınlatmak için kurulmuş bir örgüt MIR-12. Devlet tarafından görevre alınan insanlardan bir daha haber alınamaması, yaşanılanları araştıran kişilerin ölümleri gibi etmenler sonucu kurulan bir örgüt. Sıfırda başlayarak adanın varlığını, yapılan deneyleri, deneyleri gerçekleştiren bilim adamlarının kimliklerini kısacası her ayrıntıya açığa çıkıyorlar. Oyunu beklediğimiz bu dönemde Element 99'un nasıl ortaya çıktığını ve nelere sebep olduğunu öğrenmek istiyorsanız sizi "www.mir-12.com" adresine alalım.

Zamanın bu denli oynak olmasının sebebinin E99 olduğundan bahsetmiştim. 1950'de gerçekleştirilen deney sonucu her şey kötüye gittiğinden, madde adanın her noktasına nüfuz etmiş durumda. Bu nedenle 2010'da ayak bastığımız ada anlık olarak zaman geçişleri yaşıyor. Kendimizi birden 1950 yılında bulunca, hem olayın akışı, hem de oynanış tamamen değişiyor. Şöyle ki 1950 yılında oldukça önemli deneylere ev sahipliği yapan bu ada, çok sıkı bir güvenlik içerisindeydi. Eli silahlı bir sürü asker, adanın her noktasına dağılmış bulunuyordu. 2010 yılında ise E99 maddesinin, yüksek derecede radyoaktivitesine maruz kalmış bir ada karşımızda duruyor. Adada bulunan her canlı mutasyona uğramış vaziyette ve bu kez eli silahlı düşmanlar değil, korkunç yaratıklar bizi bekliyor olacak. İşte bu sayede adımlarımızı attığımız yollar birebir aynı olmasına rağmen, belirsiz aralıklarla değişen zaman ileambaşka iki mekanda hayatı kalmaya çalışıyoruz. Bu özelliğin birçok oyunun başına gelen "kendini tekrar etme" problemini ortadan kaldıracağını düşünmek yanlış olmama gerek.

Oyunda belirli bir noktaya geldikten sonra zaman değişimini kontrol edebilmeye başlayacağız. Bu andan itibaren de aksiyonun yanında bazı ufak tefek bulmacalar ile uğraşmak durumunda kalacağız. Örnek vermek gerekirse, diyalim ki 2010 yılında ilerlemeye çalışıyoruz, fakat geçmemiz gereken yer harabe durumda ve öümüz tıkalı. Bu durumda 1950'ye giderek gelecekte harabe duruma gelen şeyleri, henüz sağlamken yok ediyoruz ve tekrar geleceğe gidiyoruz. Döndüğümüzde öümüzdeki yol açılmış bir şekilde karşımızda duruyor. Buna benzer birçok durumla oyun içinde karşılaşacağız ve bu ufak bulmacalar aksiyon arasında sakinleştirici etki yapacak.

Grafiksiz anlamda tatmin edici ifadesini kullanmak yeterli olacaktır diye düşünüyorum. Unreal 3 motorunu kullanan oyunun, yayınınlanan oyun içi videosunda gördüğüm kadlarıyla özellikle çevre tasarımlarının oldukça başarılı duruyor. Geçmiş ve gelecek arasında yaşanan değişim, muazzam bir şekilde oyuncuya yansıtılmış durumda. Aynı başlığı karakter tasarımlarında yakalayamadıklarını görmek ise biraz üzücü. Köüt demiyorum, sadece çevre tasarımları kadar başarılı gözüküyorlar. Bunun yanında parçalanmış nesnelerin, TMD ile eski haline gelmesi veya sağlam yapıların bozulup yok olması animasyonları, son derece kaliteli yapılmış. Kısacası başta dediğim gibi; Singularity biz oyuncuları görsel olarak tatmin edecek gibi gözükmektedir.

Açık konuşayım, oyunun senaryosunu beni heyecanlandırmayı başardı. Soğuk savaş dönemi, yapılan ilginç deneyler, keşfedilen tehlikeli madde E99 (Gerçekteki Element 99 olan Einsteinium ile bir ilgisi olup olmadığını henüz bilmiyoruz.) ve hepşini gelecekte birleştiren bilim kurgu bir macera. Eğer bu senaryoyu üstün bir başarı örneği gösterip, başarısız bir anlatımla mahvetmezlerse oyun sunduğu içerik ile beklenmeyi hak ediyor. TMD gibi görsel olarak yaratıcı olmasa da düşünce olarak oyun içinde yapılabilecekleri sınırsız kılan bir silahlı iki farklı maceraya çıkma fikri bile yeterince heyecan verici. 2009'un sonbaharında raflardaki yerini alacak olan Singularity, beklenlerimizi yüksek tutmamız için elinden geleni yapıyor gibi gözükmektedir.

Zamana hükmetmemize izin verdiğiini düşünün,
ancak sadece kendini kandıran bazı oyunlarla
(Kırıcı oluyorsun ama.. -TimeShift) aynı kaderi
paylaşmayacak gibi görünüyor. En azından
şimdilik...

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



VATAN oyunu görselden de anlayacağınız üzere burnumuzu yurt bilmış bakterilere karşı savaş yürüttüğümüz gerçek zamanlı bir strateji oyunu projesi...

Bahar geldi çattı, ben bu yazıyı her ne kadar ferah söylebilecek günlerde yazıp buz gibi denizlere atsam da sen, okur; sen bu şىşeyi mayısın bunaltıcı sıcaklarında bulacaksın ve çobanlar için yaylalara çıkip kendilerini gösterme mevsiminin geldiğini anlayacaksın... Doruk C.

Varan 1: Tokyo Beat Down

Ne dediler? "Az rastlayabileceğiniz kalitede bir senaryoyu platformun tüm gücünü kullanan grafiklerle birleştirip size durmadan değişim bir oyun anlayışı sunacağınız; iddia ediyoruz, DS'te böyle oyun oynamadınız!"

Ne oldu? Grafikleri her ne kadar başarılı sayılısa da birkaç dakika sonrasında tekrar etmeye başlayan oynanış, tuşların reflekslerinizin hızına ulaşamaması ve ve oyunun kısa süresi TBD'yi sadece tadında bir "pastoral" şiir havasına sokuyor.

Varan 2: Guitar Hero: Metallica

Ne dediler? "Guitar Hero serisi bu oyunla birlikte yepyeni bir yola girip metal müziğin belki de en efsane isimlerine ev sahipliği yapacak; görsellerimiz, yenilikçi havamız, gelen ekstralarımızla We will rock you! şarkısını hatırlatacagız sizlere."

Ne oldu? Bu yazdıklarımдан sonra hayatımın tehlijke gireceğini biliyorum ama söylemeden edemeyeceğim: Ayni- sıkıcı bulduğum- oyuna birkaç şarkı, bir iki yeni gitar, azaçık da animasyon ekleyerek böyle para kazanmaları gerçektin beni sıktı; en iyisi yalanlar dünyasından kaçip babanızdan kalma klasik gitarınızla Nothing Else Matters'in girişini calmayı ögrenin. (Şakayıd, o kadar da değil...)

Varan 3: Stormrise

Ne dediler? "Yine bir bilim kurgu oyunuyla gelip siz mikro yönetimin en detaylı örneklerinden birisiyle buluşturacağınız oynanış, grafik ve kamera açısı hatalarımızı kavalımızın sesiley bastırabilelim; vallahi siz hak ediyorsunuz kandırılmayı."

Ne oldu? Söylediğimiz pek de fazla bir şey yok aslında, Warhammer ve Empire Total War tüm yayaları çöktan ele geçirdiği için Stormrise'a düşen tek otak Mars'ta bulunuyor; ancak dikkat edin de koynlarınız Road Runner gibi yanmasın orada da.

Varacak 1: This is Vegas

Ne dediler? "GTA'nın özgürlük hissyatını daha eğlenceli bir kıvama sokacak, Las Vegas kabinda zenginlik hamuruyla yoğunlaşacak, araya da hiçbir kum tanesi sokmayıcağız; geç kalyorsak bir bildiğimiz var."

Ne olacak? Onlar geç kalyorsa bizim de bir bildiğimiz var sevgili okur, aslında bu oyunun İlk Bakış'ını yazdıktanmda bir efsane olaması da en azından Saint's Row kadar eğlenceli olacağını umuyordum; ancak bizi bu kadar bekletmelerinin hayra alamet olmadığı inanıyorum ben, fikir ve grafiklerin üstüne örümcek ağı çökmez umarım...

Varacak 2: Witches

Ne dediler? "Müthiş etkileşimli bir çevre, sizi iliklerinize kadar korkutacak bir atmosfer, şeytanı yaratıklar... Tüm kiş boyunca yuvamiza çekilipli yaylaları bekledik ama kaliteli yapımlara aleg-nizi dindirmeye geliyoruz simdi."

Ne olacak? Three wicked witches of west will switch into free quick trickers at once!

Varacak 3: VATAN

Ne dediler? "Sağlam bir uzay senaryosu arkasına başarılı küçük hikayeler, keşfedilecek koca bir evren, yeni bir grafik ve fizik motoru, hatta Star Wars filmlerinden aldığımız her şeyi koyuyoruz; unutmayan ki uzaya da bahar gelir..."

Ne olacak? Böyle bir oyunla daha karşılaşmak yerine aynı isimde yapılmış iki boyutlu bir Türk yapımını tercih ederdim sanırım, utancın ve başarısızlığının notaları platolardan gelen rüzgarın bize taşıdıklarını...



YAPIM EA Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS3, Xbox 360, PSP
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği
WEB www.armyoftwo.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

MASKELİ İKİLİİNİN DÖNÜŞÜ

Army of Two: The 40th Day

Valla ne yalan söyleyeyim, Army of Two ismini ilk duyduğumda çok heyecanlanmamıştım. Özellikle iki kişilik oyun yapısı ve diğer aksiyon oyunlarından farklı olan oyun içi görüntüler ile beni etkilemeye başarmıştı. Farklı kıyafetler, yüzlerdeki maskeler, karakterlerin birbirleriyle iletişimini, olayların şekillendiği yerler... Tüm bunların üstüne bir de oyunun videosunu izledikten sonra, "Tamam efendi, bu oyun olacak." demiştim. Lakin oyun birçoklarına göre hiç de bekleniği gibi çıkmadı. İşte sevgili okurlar, oyun sektörü her daim sağ gösterip sol vuran bir sektör. Çokandan önce bu kadar farklı gözüküp elinde bu kadar çok materyalle çok daha iyilerini yapabilecek bir oyun, yine, yeni, yeniden sadece alınıp, bir kere oynanıp, bitirilip, sonra da rafa kaldırılması bir oyun oldu.

Raflara karşı...> Bir gökdelenin üzerinde Şanghay şehrinizi izlerken, nereden geldiğini bilmemişiniz bir grup jet uçağı, gökyüzünü yaran bir gürültüyle şehrin semalarında uçmaya başlıyor. Taşındıkları bombalarla etrafımızdaki binaları yok etmeye başladıklarında bir roket, bizim

bulunduğumuz binaya isabet ediyor. Patlamanın şiddetle birer taş misali etrafa saçılıyor. İşte Army of Two: The 40th Day, tam olarak böyle başlıyor. Şaşkırtıcı olansa bütün bunların "oyun içi" olması. Az önce patlamanın olduğu yerde kalan Salem'in, bizden yardım bekler durumda olması iyi bir başlangıç işaretidir.

İlk oyun, kişisel fikriniz ne olursa olsun, kabul etmek lazım ki çok tutmadı. (Sadece iki milyon kopya satabildi.) Yapımcı Reid Schneider ise, "Bütün hatalarımıza rağmen bir kısım insanın aklında yer eden bir oyuncu olduğunu" diyor ilk oyun için ve ekliyor, "Ciddi bir başarıya ulaşamadığımızın farkındayım ama bu oyunu oynamak ciddi anlamlada eğlencen bir hayran kitlesi oluşturmayı başardık."

Peki, nedir bu oyunda değişen? (Bilmiyorum, nedir?) Öncelikle oyunu özel kılan ekip ruhu yeniden düzenlen-

nıyor. Rios ve Salem isimli kahramanlarımız artık birbirleriyle daha uyumlu olacaklar. Bu uyumu bir düşman, bir rehine ya da bir müttefik ararken daha iyi fark edeceğiz. Artık oyun, bir düşman gördüğümüzde bize bir grup seçenek listeleyecek ve takım arkadaşımız istenileni harfiyen yerine getirecek. Hah, işte bu tarz yerlerde artık acı çekmeye son! Yeni gelen kontrol sistemi, genel olarak her hareketimizi tek bir düğmeye indiriyor. Örneğin; bir enkazın yanına gelip "eğilme" tuşuna bastığımızda, karakterimiz direkt olarak en uygun pozisyonda sıper alacak. Bir diğer örnekse; koşma esnasında parmağımızı basılı tuttuğumuz düğmeden çıktıığımızda, -eğer varsa- en yakındaki enkaza sıper alabileceğiz. Genel olarak Gears of War'daki gibi, biraz tepeden, karakterimize yakınıca bir kamera kullanılacak. Yeniliklerden bir diğeri ise oyunu hem tek kişilik, hem de multiplayer modda etkileyebilecek bir özellik. "Scanning - System" denen bu özellik sayesinde artık kötü adamlar yerine masumlar can vermeyecek. Hemen açıklyorum: Salem ve Rios, bir binaya girdiklerinde ikiye ayrılıyorlar. İlerideye bir rehine ve beraberinde iki koruma var. Salem, kendi

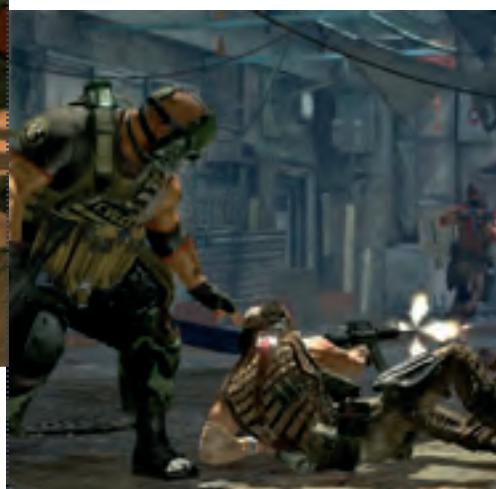
(analiz)

Darmadağın olmuş Şanghay şehri.

Siperden kontrolsüzce ateş ederek kan dökmek!

Bakınız; bilum dökülen kan efektlerinin kalitesi.

Ateşler de gerçekçi olsamış yahu!





FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

İki maç, koca 180 dakika, atılan bir gol, yenilen üç gol ve sonunda sıfır puan... Türkiye ile İspanya arasında oynanan iki maçın sonunda verilebilecek yegane istatistikler bunlar olsa gerek. Maç izleyenler için gayet yerinde ve yeterli rakamlar ancak ya maçı izleyenler için?

İki ülke arasında oynanan her iki maçı da izleme şansı olmuş.

Açıkçası maçlardan önce mutlak favori olarak İspanya'yı görüyor, hatta İspanya'daki maçın farklı sona ereceğini düşünüyordum. Çünkü İspanya, yıllar sonra başarıya ulaşlığı Avrupa Şampiyonası ile birlikte yükselişে geçmiş, uzun süredir yenilmemeyen ve kusursuz orta sahası ile rakipleri kolayca boğabilecek bir takım haline gelmişti. Ne var ki İspanya'daki maça İspanya gayet yerinde bir oyun anlayışı benimseyerek maçın mutlak hakimi olmuş, kalede verdiği birkaç pozisyonra rağmen maçı kazanmayı bilmiş. Maç sonunda oluşan skorsa nedense ülkeniz basınında bir zafer coşkusuya karşılaşmıştı ve bu da İspanya'nın büyütüldüğü kadar güçlü bir rakip olmadığı havasının oluşmasına neden olmuştu. Neden böyle bir kücümsemeye gidildi ki? Bir takım güçlü diye, bir takım rakibinden çok üstün diye maçı farklı mı kazanmalı? Sonuçta böyle bir atmosfer takım içinde de oluştu ve ikinci maç'a farklı bir modla başlandı.

İkinci maçı da baştan sona izleyen biri olarak maçın ortada olduğunu söyleyebilirim. İlk yarı boyunca Türkiye atak geliştirememiş ancak İspanya'ya da açık vermemiştir. Bu durumun sadece Türkiye'nin futbolundan değil, İspanya'nın tutukluğundan da kaynaklandığı ortadaydı. İlerleyen dakikalar daysa öyle güzel bir pozisyon oldu ki Tuncay'ın pasıyla bomboş kalan Semih golü buldu. Bu gol çok şey ifade edebilir ve farklı şekillerde yorumlanabilir ama benim bu golde gördüğüm tek şey, son anda pas vermekten başarın Tuncay'ın yüzündeki mutluluk ifadesidir. Gözden kaçırılmayanlarınız fark etmiştir; Tuncay son bir çabaya topa dokunduktan sonra yere düşüyor ve o an, iyi bir şey olacağının farkına varıyor. Sonunda da Semih topu ağlarla buluşurken büyük bir coşku oluyor.

Maç devam ediyor, İspanya sınırlarıyor ve bir türlü tutukluğunu üzerinden atamıyor. Ama rakibiniz böylesine güçlü bir takımsa her an başınızda kötü bir şeyle geleceğini de tahmin etmeniz gereklidir. En nihayetinde defans oyuncunuzun yaptığı anlamsız penaltya önce galibiyete, son dakikalardaki anlamsız konsantrasyon bozukluğuyla da bir puana veda ettiniz. Umarım bu iki maça gerekten dersler çıkarılır ve siz de Dünya Kupası'nda izleme şansına erişirim.

Bu maç paralelinde kısaca değişim istedığım konuya yillardır iyi birer kadrosu olmasına rağmen başarıya ulaşamamış İspanya'nın ve İngiltere'nin ortak kaderleri. Neyse ki İspanya, geride bıraktığımız şampiyonada başarıya ulaştı ve yılın yükünü üzerinden attı. Şimdiye aynı başarı dileklerim İngiltere'nin yanında. Yillardır müthiş bir kadroya ve muazzam bir orta saha (Gerrard, Lampard, Beckham) sahip olan bu takım da müzesine bir kupa götüremeyi hak etmiyor mu sizce de?

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



AYDINLIK TARAF

- ✖ Çevre detaylarının oyuna etkisi
- ✖ Tek tuşla kolay hareketler
- ✖ Achievement'lar

KARANLIK TARAF

- ✖ Tek tuşla sıkıcı bir hayat olma ihtiyamı
- ✖ Pasif aggro modıyla bol keseden "cheese" durumları
- ✖ Çin'de de mi Amerikalılar olacak?

tarafından hedefleri açıkça görebiliyorken Rios'un önüne çıkan tahta kapı, görüşünü tamamen kapatmış durumda. Salem, bu yeni gizde özelliğimizi kullanarak rehineyi yeşille, korumaları ise kırmızıyla işaretliyor. Böylece haritada kimin nerede olduğunu açıkça görebilen Rios, artık ne tarafa ateş etmesi gerektiğini sebebiliyor. Hem sürpriz bir saldırısı, hem de gereksiz yere bir sivil çöpe gitmiyor. Bu örneğe mutabık, mermilerimiz kapı gibi nesnelerden geçebildiği gibi, insan bedeninden de geçebiliyor. Yani bir rehineyi öldürmeyi gözle peşi sırasındaki bir kötü adamı öldürbiliyoruz. Yapımcılarda diyor ki, "Evet, bu tarz durumlar mevcut ama biz diyoruz ki bu oyuna yeni başarı ödülüleri (achievement) koymak. Olabildiğince çok sivilin hayatını kurtarmak da bunlardan biri ve devamında size yeni silahlar ve gizli bölmüler vaat ediyor."

Aggro diye adlandırdığımız, "şu adama daha çok kızdır, onunla uğraşım" isimli sistemse aynen bu oyunda da koruyor. Tabii ki daha detaylandırılmış ve daha gerçekçi olmasa için çalışılmış. Anlaşılan o ki direkt olarak düşmanın üzerine sıkılan mermiler, genel hatlarıyla dikkatlerini çekmeye yetecektir. Yenilik olarak dikkat çeken pasif hareketler mevcut. Misal, Rios elleri havada bir şekilde mevzisinden çıktıığında tüm düşmanların dikkati Rios'a donecek ve anladığınız üzere, Salem'e sürpriz bir saldırısı yapması için harika bir fırsat doğacak. (Düşündür de, bu hareket bug'lansıra kesin

"Dikkat edin, düşman yaralı ve tehlaklı."

BOMBA TRANSFER

Army of Two: The 40th Day'e eklenen bir "özelilik" var ki diğerlerinden çok farklı. **The Sims 2** ve **Spose** gibi oyunların baş tasarımcısı Alex Hutchinson, yapılmış gurubuna katıldı. Henüz gözle görülebilir bir iş yapmış olsa da -EA Montreal ekibe göre- Hutchinson'ın nerelerde parmağı olduğunu fark edebileceğiz.

bu taktikle bitirilir tüm oyun.)

Görsellik ve atmosfer olarak bakacak olursak; Çin'in en kalabalık, dünyanın ise sekizinci en kalabalık şehri olan Şanghay'ın oyunda kullanılmış olması oldukça ilginç. Şehir, bilinmeyen bir felaketin etkisinde kalmış, modern gökdelenlerin ve sokaklara yiğilmiş enkazların bir karışımı olarak karşımıza çıkıyor. Grafiksel olarak ise renkler harikulade kullanılmış; özellikle toz, duman ve etrafta uçuşan çöpler gibi efektlerle şehir olabildiğince "yasıyor" hissiyle donatılmaya çalışılmış. Karakterlerimiz Rios ve Salem ise hala alabildiğine ruh hastası olarak karşımıza çıkalırlar. Aralarında ciddi anlamda espriler olacak ki "spoil" vermek istemiyorum. Güvenli bir yerde durken bir anda maskelerini çıkarabilirler, sakin şaşırın. Yapımcılar bunu, karakterleri oyuncu kitlesine daha çok sevdirmek amacıyla yaptıklarını söylüyorlar. (Ama onları sevenler, zaten o maskeleri için seviyorlardı yahu.) Ayrıca artık bu yapıtlarımızdan para kazanır durumdayız. Her ne kadar henüz bu paraya ne yapabileceğimiz tam olarak açıklanmamış olsa da, oyun esnasında bir telefon gelecek ve bizden Mr. Tailor'ı öldürmemiz istenecek. Yüksek bir fiyat söyleyip şansınızı zorlayabilir ya da hiç para almadan bu görevi kabul edebiliriz. Oyun içerisindeki iyi / kötü olma durumu da olacak ve yaptığımız davranışlara göre bir tarafa yönleneceğiz.

Demet k...> Şu ana kadar araştırdıklarına bakınca, en az ilk oyundaki kadar heyecanlandığımı fark ettim. EA Montreal, sorunları iyi algılamış ki bu, onların oyuncu kitlesini ne kadar dınlendiğile doğru orantılı bir gelişime. Bir şeyler söylemek için tabii ki çok erken ama **Army of Two: The 40th Day**, elinde çok fazla söz bulunduruyor. Bunları hayatı geçirebilmesi halinde, illa ki oynamak isteyeceğimiz oyunlardan biri olacaktır. ☺

İlli kötü olup da devam oyunlarıyla kendini kurtaran birçok seri var. Eğer yapımcılar, ilk oyundaki hatalarından gerçekten bir ders çıkarıbsılsalar devam oyunuyla patlama yapan serilerden biri olacağına hiç şüphe yok **Army of Two'nun.**





**SİMLER'İN YENİ DÜNYALARINA
TAŞINMASINA ÇOK AZ KALDI**

The Sims 3

Haziran ayında oyunseverlerle buluşacak olan The Sims 3 ile ilgili detayları, oyuncunun yapımcı asistanı Grant Rodiek ile görüştük.

Elif: Türkiye'den selamlar. Çok yoğun bir dönemdesiniz. Fazla zamanınızı almadan sorularımıza geçelim.

Grant Rodiek: Selamlar.

E: The Sims 2 piyasaya çıktığında, The Sims hayranlarının bir kısmı -daha devrimsel nitelikte yenilikler beklediği için- oyuncunun yeniliklerini yeterli bulmadı. Sizce aynı durum The Sims 3 için de gerçekleştirilebilir mi?

GR: Eski bir deyiş vardır: Eğer herkesi mutlu etmeye çalışırsan işin sonunda kimseyi mutlu edemezsin. The Sims 3'ün yapımına başladığımız ilk dönemde, büyük kararlar aldı. Bu kararların başında Simler'in hijyen, açılık, tuvalet ihtiyacı gibi temel ihtiyaçlarına ayrılan zamanı daha azı indirdik. (Bunu tabii ki oyunculardan gelen geri bildirim doğrultusunda yaptık.) Böylelikle oyuncuya kontrol ettiği Sim'in hayatındaki çok daha önemli ve büyük olaylarda çok daha fazla rol almayı fırsatı verdik.

The Sims tecrübesini daha iyi bir hale getirmek için gerçekten birçok değişiklik yaptık. Bu yaptığımız değişikliklerden herkesin hoşlanmayacağıını biliyoruz ancak ekip olarak biz The Sims 3'ün gelmiş geçmiş en iyi The Sims oyunu olduğuna %100 eminiz. Zaten eğer emin olmasaydık oyunu bu haliyle piyasaya sürmezdim.

E: Şu ana kadar gördüklerimizde bakılırsa The Sims 3'ün ön plana

çıkan özelliği yeni, özgür sosyal çevre sunması. Bu çevre sayesinde, eski versiyonlarda olduğu gibi Simler'ımız evde, komşuların kapısı çalmamasını beklemek zorunda kalmayacak; diledikleri yere, diledikleri zaman gidebilecekler. Sizce bu büyük yenilik için oyuncunun diğer özellikleri biraz ihmal edilmiş olabilir mi?

GR: Kesinlikle hayır. Simler'in aşık olabileceği, çocuk yapıp büyütüleceği, çalışabileceği, yeni şeyler öğrenebileceği ve çok çeşitli maceralara atlabiliceceği zengin içeriği hayatları yerli yerinde olacak. Ayrıca ev inşa etme araçları da eskisine nazaran çok daha kullanışlı ve çeşitli olacak. Bu şekilde oyuncuya kendin Simler'ini ve yaşam alanlarını yaratırken daha fazla esneklik sağlamış olduk.

Ek olarak, The Sims dünyasını daha ilginç kılabilmek adına oyuna "Story Progression" özelliği ekledik. Bu özellik ile sadece kendi Simler'inizin değil, çevrenizde yaşayan tüm Simler'in hayatlarını takip edebiliyorsunuz. Çevrenizdeki Simler'le yapabileceğiniz yeni aktiviteler de mevcut: Sinemaya gitmek, sahilde takılmak, ortaklık ile iş kurmak, en yakın parka gidip gitarınızı çalmak gibi...

E: Yeni nesil PC oyunlarının çoğu optimizasyon problemiyle karşımıza çıkıyor. The Sims 3'ün optimizasyonu hakkında ne düşünüyorsunuz?

GR: The Sims -genel olarak- sürekli yeni çıkan oyunculara göre PC'lerini upgrade eden, hardcore oyunculara pek hitap etmedi bugüne kadar.

Biz oyunu, çok çeşitli sistemlerde çalışabilecek şekilde geliştirdik. Yani çok eski olmayan bir bilgisayara sahip olan herkes The Sims 3'ü oynayabilecek. Tabii ki çok üstün sistemlere sahip olanlar daha yüksek performans ve daha iyi grafiklerle oyunu oynayacak. Ama güncellliğini yitirmemiş hemen hemen her makinede oyun rahat bir şekilde çalışacak.

E: Çok zor olduğunu biliyoruz ama The Sims 3 gibi bir oyuncunun, internet üzerinden diğer oyuncularla birlikte oynanabilmesinin ne kadar

GRANT RODIEK



Röportaj teklifimizi kabul eden Grant Rodiek, 2005 yılından beri Electronic Arts'ta görev yapıyor. The Sims 2 Open for Business, The Sims 2 Pets ve The Sims 2 Seasons gibi yapımlarda emeği geçen Rodiek, The Sims 3'te oynanış sistemi üzerinde çalışıyor.

harika olabileceği aklımızın bir köşesinde hep. The Sims 3 ile ilgili ufukta böyle bir plan görüyor mu?

GR: Oyun tamamıyla tek kişinin oynayabileceği şekilde tasarlandı. The Sims ve haliyle The Sims 3'ün özyoynucuların kendi Simler'iley bir hayat, bir ev kurarak bu hayatı tek başlarına yaşamaları. Ama online community'lerimiz de bizim için çok önemli.

Kendi hikayelerini, Simler'ini, evlerini ve yarattıkları diğer şeyleri paylaşabilecekleri Sims Community, The Sims oyuncularının her zaman hizmetinde olacak. Böylelikle oyuncular oyunu online oynayamasalar da burada paylaştıklarıyla gerçekten çok iyi vakit geçirecekler.

E: Önceki The Sims oyounlarında, bir evi inşa edip döşemek bazen sadece Simler'ımızın Environment ihtiyacını karşılama amacıylaydı. Ancak The Sims 3'te bu ihtiyacın kaldırıldığını biliyoruz. Sizce The Sims hayranları bu önemli değişikliği nasıl bulur?

GR: Environment barı kaldırılmış olsa da Simler etraflarındaki objelere karşı olumlu / olumsuz tepkiler göstermeye devam edecekler. Mesela eğer bir çöp yiğininin ya da kötü kokan bir komşunun yanında dururken Sim'iniz durumdan çok rahatsız olacak. Ya da eğer evinize hiç ışık kaynağı koymazsanız Sim'ınız "It's Dark" moduna geçiş yapacak. Eşyalarınızdan biri kirildiğinde yine karakterinizin modu olumsuz yönde etkilenecekti; yani, güzel eşyalar aldığınızda ise keyfi yerine gelecekti.

Kısacası aslında Environment barının kaldırılmış olması, Simler'ın bu ihtiyacının oyundan kaldırılmış olması demek değil. Bu ihtiyaç yeniden geliştirildi, çeşitlendirildi; sadece temel ihtiyaç listesinden çıkarıldı.

E: Sorularımıza cevap verdığınız için çok teşekkür ederiz.

GR: Ben teşekkür ederim. Oyunu beğenmeniz dileğimle... ☺



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC			
MAYIS			

Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Battlestations: Pacific	Simülasyon	Eidos Interactive
Damnation	Aksiyon	Blue Omega
Hinterland: Orc Lords	RPG	Tinterland
Kart Racer	Yarış	Brain in a Jar
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Aksiyon / Adventure	Piperworks Software
Officers	Strateji	Game Factory Interactive
Restaurant Empire II	Strateji	Enlight Software
Secret Files 2: Puritas Cordis	Adventure	Fusionsphere
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Frogwares
Truck Racer	Yarış	Brain in a Jar
Virtua Tennis 2009	Spor	Sega
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

HAZIRAN			
---------	--	--	--

Anno 1404	Strateji	Related Designs
ArmA 2	FPS	Bohemia Interactive Studio
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Ghostbusters	Aksiyon	Terminal Reality
Heist	Aksiyon	inXile entertainment
Huxley	MMOFPS	Webzen
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Jumpgate Evolution	MMORPG	NetDevil
Legio	Strateji	ICE Studios
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox
The Sims 3	Simülasyon	Maxis

TEMMUZ			
--------	--	--	--

G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Her Interactive
Righteous Kill II: Everyone Respects the Gun	Aksiyon	Merscom
Tropico 3	Strateji	Haemimont
Wallace & Gromit's Grand Adventures, EP4: TBM	Adventure	Telltale Games

AGUSTOS			
---------	--	--	--

Hearts of Iron III	Strateji	Paradox Interactive
--------------------	----------	---------------------

PS2			
-----	--	--	--

MAYIS			
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions	
Indiana Jones and the Staff of Kings	Aksiyon / Adventure	Artificial Mind and More	
Karl Racer	Yarış	Brain in a Jar	
Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon	RPG	Atlus	
Truck Racer	Yarış	Brain in a Jar	
Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden	Dövüş	CyberConnect2	
Up	Adventure	THQ	
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software	

HAZIRAN			
---------	--	--	--

Ghostbusters	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Müzik	Beenox

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox

TEMMUZ			
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios	
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix	
NCAA Football 10	Spor	Tiburon	
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic	
The Bigs 2	Spor	2K Games	

AGUSTOS			
Madden NFL 10	Spor	EA Sports	
MotorStorm: Arctic Edge	Yarış	Sony Computer Entertainment	

PS3			
MAYIS			
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios	
Bionic Commando	Aksiyon	Grin	
Damnation	Aksiyon	Blue Omega	
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron	
Terminator: Salvation	Aksiyon	Grin	
UFC 2009: Undisputed	Spor	YUKE'S	
Virtua Tennis 2009	Spor	Sega	

HAZIRAN			
---------	--	--	--

Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
DarkSiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Fight Night Round 4	Spor	EA Sports
Ghostbusters	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Müzik	Beenox
Heist	Aksiyon	inXile entertainment
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox

TEMMUZ			
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios	
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment	
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore	
NCAA Football 10	Spor	Tiburon	
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic	
The Bigs 2	Spor	2K Games	

AGUSTOS			
---------	--	--	--

Madden NFL 10	Spor	EA Sports
---------------	------	-----------

XBOX 360			
----------	--	--	--

MAYIS			
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios	
Battlestations: Pacific	Simülasyon	Eidos Interactive	
Bionic Commando	Aksiyon	Grin	
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions	
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Aksiyon / Adventure	Piperworks Software	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron	
Terminator: Salvation	Aksiyon	Grin	

HAZIRAN			
---------	--	--	--

Ghostbusters	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Müzik	Beenox

UFC 2009: Undisputed	Spor	YUKE'S
Virtua Tennis 2009	Spor	Sega
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

HAZIRAN			
---------	--	--	--

Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
DarkSiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Fight Night Round 4	Spor	EA Sports
Ghostbusters	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Müzik	Beenox
Heist	Aksiyon	inXile entertainment
Huxley	MMOFPS	Webzen
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment
Overlord II	Strateji	Triumph Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Tales of Vesperia	RPG	Namco Bandai
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports

TEMMUZ			
--------	--	--	--

Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
Steambot Chronicles: Battle Tournament	Aksiyon / Adventure	Irem Software

AGUSTOS			
---------	--	--	--

Madden NFL 10	Spor	EA Sports
---------------	------	-----------

PSP			
-----	--	--	--

MAYIS			
Crimson Gem Saga	RPG	Matrix Software	
Dynasty Warriors: Strikeforce	Dövüş	Omega Force	
Indiana Jones and the Staff of Kings	Aksiyon / Adventure	Artificial Mind and More	
Patapon 2	Platform	Pyramid / Interlink	
Up	Adventure	THQ	
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment	

HAZIRAN			
---------	--	--	--

Class of Heroes	RPG	Acquire
Rock Band Unplugged	Müzik	Backbone Entertainment
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	Tiburon
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox
Unbound Saga	Aksiyon	Vogster Entertainment

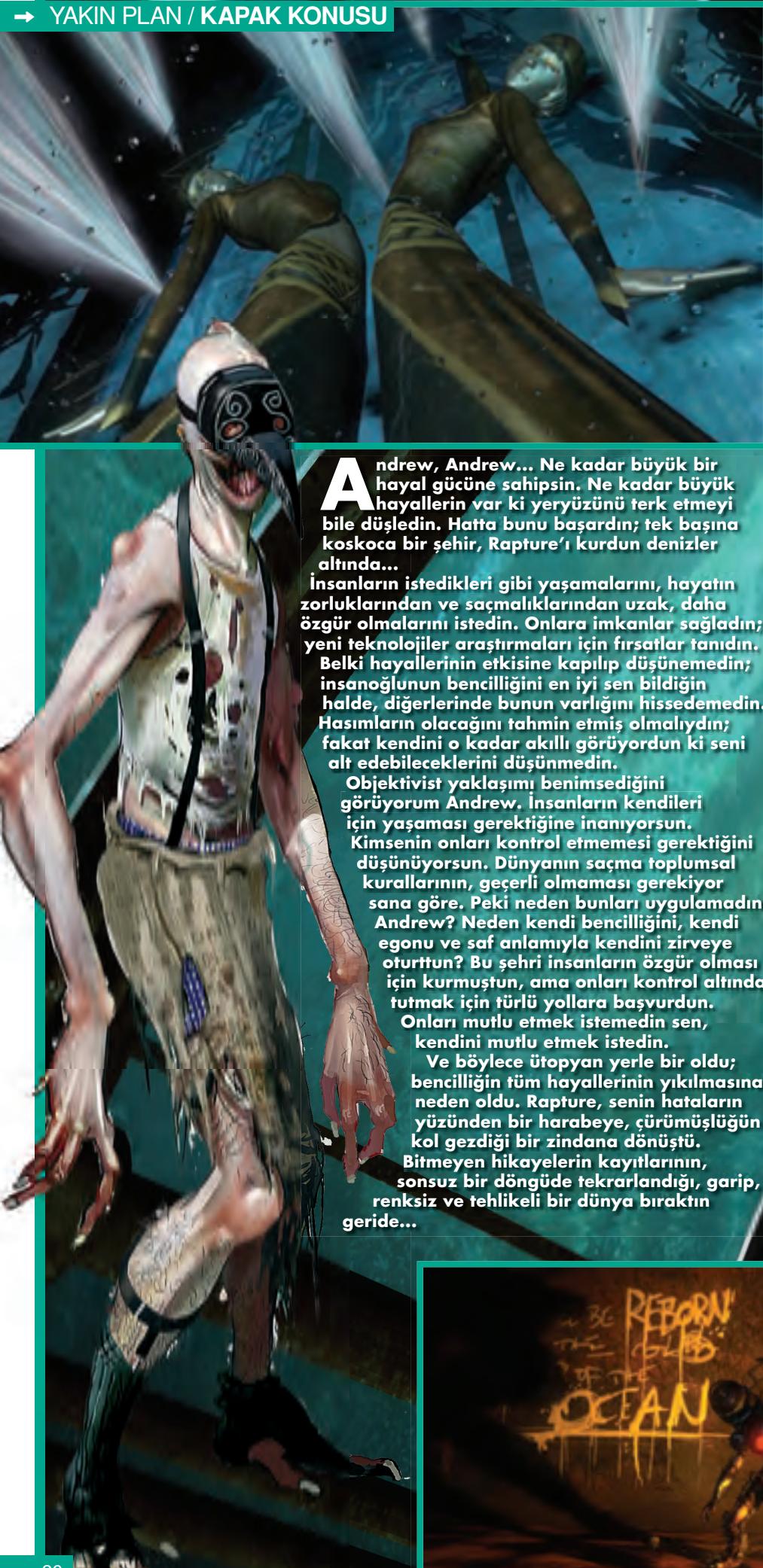




BIOSHOCK²

YAPIM 2K Marin
DİĞİTİM 2K Games
TÜRK FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009 sonu
WEB www.somethinginthesea.com
TÜRKİYE DİĞİTİCİSİ Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Ne yaparsanız
yapın, denizlerin
hakimi sonsuzluğun
yansımı olacaktır...



Andrew, Andrew... Ne kadar büyük bir hayal gücüne sahipsin. Ne kadar büyük hayallerin var ki yeryüzünü terk etmeye bile düşledin. Hatta bunu başardin; tek başına koskoca bir şehir, Rapture'ı kurdun denizler altında...

İnsanların istedikleri gibi yaşamalarını, hayatın zorluklarından ve saçmalıklarından uzak, daha özgür olmalarını istedin. Onlara imkanlar sağladın; yeni teknolojiler araştırmaları için fırsatlar tanadın. Belki hayallerinin etkisine kapılıp düşünemedin; insanoğlunun bencilliğini en iyi sen bildiğin halde, diğerlerinde bunun varlığını hissedemedin. Hasımların olacağını tahmin etmiş olmaliydin; fakat kendini o kadar akıllı görüyordun ki seni alt edebileceklerini düşünmedin.

Objektivist yaklaşımı benimsediğini görüyorum Andrew. İnsanların kendileri için yaşaması gerektigine inanıyorsun. Kimsenin onları kontrol etmemesi gerektiğini düşünüyorsun. Dünyanın saçma toplumsal kurallarının, geçerli olmaması gerekiyor sana göre. Peki neden bunları uygulamadın Andrew? Neden kendi bencilliğini, kendi egonu ve saf anlamıyla kendini zirveye oturttun? Bu şehri insanların özgür olması için kurmuşsun, ama onları kontrol altında tutmak için türlü yollara başvurduń.

Onları mutlu etmek istemedin sen, kendini mutlu etmek istedin.

Ve böylece ütopyan yerle bir oldu; bencilliğin tüm hayallerinin yıkılmasına neden oldu. Rapture, senin hataların yüzünden bir harabeye, çürümüşüğün kol gezdiği bir zindana dönüştü.

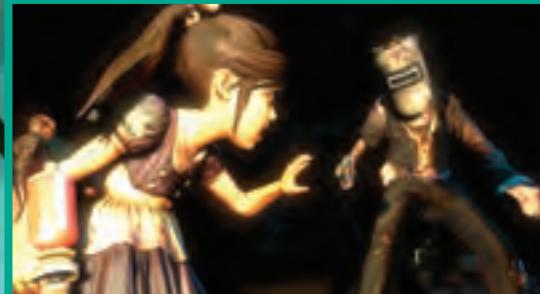
Bitmeyen hikayelerin kayıtlarının, sonsuz bir döngüde tekrarlandığı, garip, rensiz ve tehlikeli bir dünya bıraktın geride...

AYDINLIK TARAF

- + Matkap!
- + Big Sister ve oyuna getireceği yenilikler
- + Rapture'ı bir de Big Daddy'nin gözlerinden görme imkanı
- + Yenilenmiş Plasmid'ler

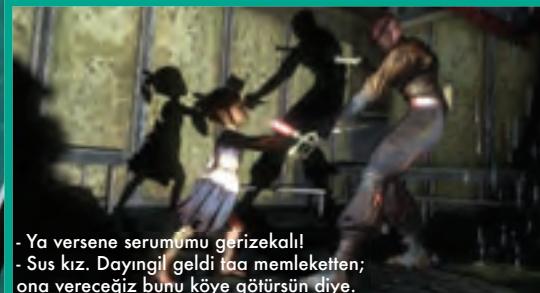
KARANLIK TARAF

- Çok kolay ya da çok zor olabilir
- 2009'un sonunun geç bir tarih olması (Sabırsızlık derecemize göre.)



AYN RAND'İN ANISINA

Big Daddy'ler, Little Sister'lar, Splicer'lar... Andrew Ryan'ın yeni, çarpık rüyasının sakinleri onlar. Pek sakin duruklarını söyleyemeyiz gerçi. Peki onları özlediniz mi? Bu yazıyı okurken, bir kez daha BioShock'un kirli dünyasında ayak izlerinizi bırakmak istiyor musunuz? O zaman size bir teklifim var. Sizi aynı dünyaya taşıyacak bir oyun daha biliyorum, adı BioShock 2. Yalnız büyük bir farkla, bu defa kaçan değil, kovalayan olacaksınız; çünkü siz bir Big Daddy'siniz. Herhangi bir Big Daddy de değil, ilk ortaya çıkan Big Daddy; diğerlerinden oldukça farklı bir Big Daddy. Big Daddy olmak kolay mı, değil mi? Oynamış gördüm, ekran görüntülerine baktım; ama kesin



- Ya versene serumumu gerizekali!
- Sus kız. Dayingil geldi taa memleketten; ona vereceğiz bunu köye götürsün diye.

Big Sister'ı bir saniye görüyorsunuz sonra ortadan yok oluyor ve arkanzıda beliriyor!



Rapture'da kendi düzenini kuran Big Sister'i, bu splicer fena kızmış.

Big Sister son derece tehlikeli ve güçlü. Bakalım onun karşısında biz nasıl duracağız...

Rapture'in ürpertici mimarisini BioShock 2'de de bizi etkisi altına almaya devam edecek.

bir karara varmak için hala erken
diye düşünüyorum. Kafamızdaki soru işaretlerini ortadan kaldırırmak adına Big Daddy olarak neler yapabileceğimize bir bakalım.

Öncelikle hız meselesini masaya yatırmak lazım. İlk oyundaki Big Daddy'ler, yolda kalmaya yüz tutmuş araba hızında ilerliyorlardı; ama gördüğüm kadarıyla biz böyle yavaş hareket etmeyeceğiz. Hayır, hızlı da değiliz, hareketlerimiz kısaca normal hızda seyredecek. Big Daddy'lerin sahip olduğu iki silah, "Drill" ve "Rivet Gun" her zaman envanterimizde bulunacak. Drill, bildığınız matkap ve bununla, ilk oyundaki Big Daddy'lerin yaptığı gibi, uzak mesafelerden düşmanımıza hızla koşarak saldırabileceğiz. Rivet Gun ise, pompalı tüfek ile Nail Gun (Çivi atan silah.) karışımı bir yapıya sahip. "perçin silahı" olarak adlandırabileceğimiz bu silahı kullanırken, dikkat etmemiz gerekenler arasında mesafeyi ve hedefi iyi ayarlamak bulunuyor, gerisini zaten silah hallediyor.

Big Daddy olarak silah kullanabilmenin

yanında ilk BioShock'ta olduğu gibi Plasmid'ler sayesinde özel güçlere kavuşacağız. Bir elimizde silahımız dururken, diğer elimizle özel güçlerimizi kullanabileceğimizi de öğrendik; açıkçası ben mutluluktan delirdim! Hatırlarsanız eskiden bir silahımız, bir plasmid gücümüz, sürekli geçiş yapıp dururduk. Artık bir düşmanı alevler içine boğarken Rivet Gun ile de bir duvara perçinleyebileceğiz!

Big Daddy olmanın güzel yanlarından bir diğeri ise suya düşüğünüzde nefes alabilecek olmanız. Big Daddy'ler zaten fabrika çıkışları olarak dalgıç kıyafetinde oldukları için, suya girdiklerinde de bir probleme karşılaşmıyorlar. Bunun en güzel örneği de oyunda şu şekilde resmedilmiş durumda: Big Sister'i takip ederken geniş bir alana geliyorsunuz ve Big Sister ileride hızla koşarken birkaç camı patlatıyor. Yavaş yavaş içeri su sızdırımıya başlayan cam, daha fazla dayanamayıp patlıyor ve içeriye bir okyanus dolusu deniz suyu doluyor. Bağulacağınızı düşünürken de bir bakıyorsunuz, aynı bir balık gibi özgürce hareket

2K GAMES'İN OYUNLARI



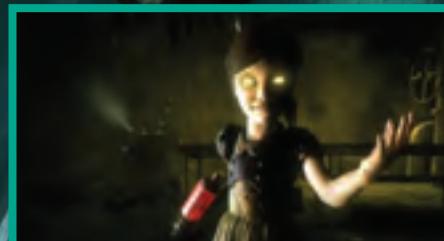
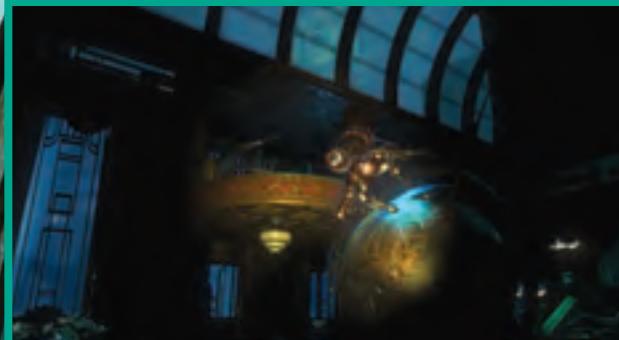
Mafia II

2K Games'in Çek stüdyolarında hazırlanmaktadır olan Mafia II, kişisel favorilerim arasında. Sadece ismini gördüğümde bile bende müthiş bir heyecan yaratıyor ve oyunun senenin sonuna yetişme ihtimali %80 olarak belirtiliyor.

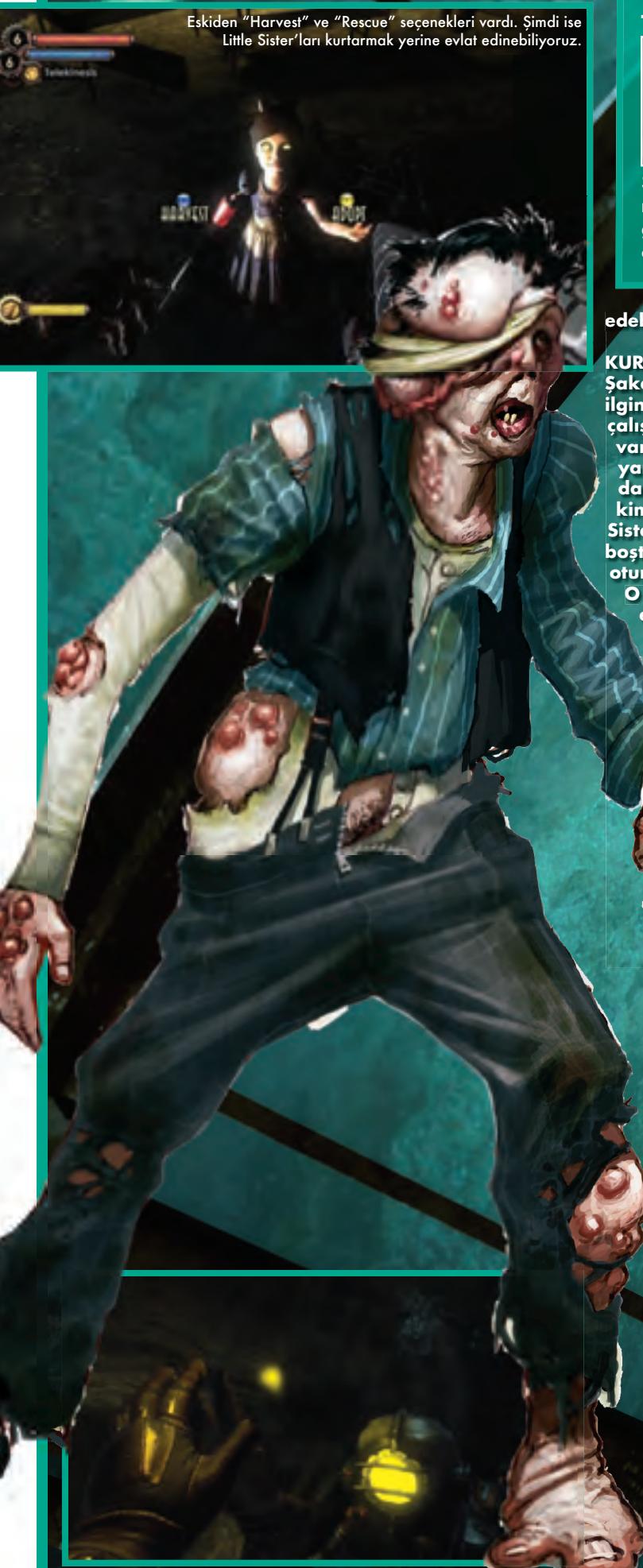


Borderlands

Üç yıldır hazırlanıyor Borderlands ve iddialı bir aksiyon oyunu olacağı vurgulanıyor. Yapımını Gearbox Software'ın üstlendiği oyunu, %60 olasılıkla sene bitmeden raflarda göreceğiz.



Eski "Harvest" ve "Rescue" seçenekleri vardı. Şimdi ise Little Sister'ları kurtarmak yerine evlat edinebiliyoruz.



AĞIR DARBE

Tedaviden önce



Sevgili dostumuz
ne kadar sağlığı
gözüküyor; oysa ki içi
çürümüştür.

Tedaviden sonra



"Cürük domates aş değil-
dir." Felsefesiyle arkadaşı-
mızın içini dışarı çıkartıyo-
ruz; sonuçta bunu o istedî.

edebiliyorsunuz...

KURT ADAMLAR!

Saka şaka, bu oyunda kurt adam falan yok; sadece ilginiz başka yöne kaydiysa diye heyecan yaratmaya çalıştım. BioShock 2'de kurt adam yok ama Little Sister var, Big Sister var. Little Sister'lar, yine cesetlerin yanı başında, ruhu çekilmiş zavallı insanların sularını da çekerek "Adam" maddesini elde ediyor. Peki biz kimiz? Bir Big Daddy! Big Daddy'lerin görevi Little Sister'ları korumak değil miydi? O zaman ne yapıyoruz; boşta gördüğümüz Little Sister'i kapıp omzumuza oturtuyoruz. Boşta Little Sister bulmak elbette zor.

O yüzden bir başka Big Daddy'nin Little Sister'ını ele geçirmeliyiz. İşte bu nokta da "Big Daddy, Big Daddy'ye karşı" şeklinde bir durum ortaya çıkarıyor. Rakip Big Daddy'ler güçlü, ama biz silahlara ilaveten plasmid'ler sayesinde özel güçlerimizi kullanabildiğimiz için daha güçlüyüz. Big Daddy'yi ortadan kaldırıldıktan sonra Little Sister'ı almamız gerekiyor. Little Sister bir ağılıyor, iki ağılıyor ama sonunda bizi yeni Big Daddy'si belliyor. Tabii ki burada yine, daha fazla Adam uğruna küçük kızı ortadan kaldırma seçeneği ortaya çıkarıyor. Bunu yapmayı seçebilirsiniz elbette, fakat bu duruma Big Sister pek sevinmeyebilir...

Big Sister, Big Daddy'lerden çok daha atletik, daha güçlü, daha yetenekli ve daha akıllı bir... Yaratık? Big Sister'in



2K MARIN

Pek az firmada, firmanın ana merkezinin dışındaki bir bölümünün bu kadar dikkat çekeni görülmüşdür. 2K Marin de bunlardan bir tanesi olma şerefini elinde barındırıyor.

2007 yılının Aralık ayında kurulan stüdyo, California'nın kuzeyindeki ufak şehirde, Novato'da çalışmalarını sürdürmektedir. 2K Boston ve 2K Australia'dan gelen çalışanlar oluşturuyor 2K Marin'i. Yeni çalışanlar yerine, var olan çalışanların bu stüdyoya gelmesi ise zamanında, "Bu insanlar birilerinden mi kaçıyor?" söylentilerinin yayılmasına sebep olmuştu.

Bir süre yaptıkları işlerden ve kendilerinden ses seda çıkmadı; fakat bu "enteresan" sessizliğin ardından BioShock gibi muhteşem bir oyunu patlattı firma. BioShock'un büyük beğeni toplaması ile beraber oyunun, Star Wars gibi uzun bir seride dönüştürülmesi ve beş oyundan oluşması fikri de hala konuşulmakta olan konular arasında yer alıyor.

BIOSHOCK-PEDİ

BioShock'a tamamıyla yabancısanız veya ilk oyundaki bazı önemli kişileri ve kavramları unutusunuz, sizi buraya alalım.



Adam
Yeni keşfedilen bir deniz böceğiinin hücrelerinin ayrıtırılmasıyla oluşturululan

madde. İnsan bünyesine "kanser" olarak etki ediyor; işlemden geçtiğinde insanlara özel yetenekler saıyor. Doz aşısında ise birçok ruhsal bozukluğa neden oluyor.



Plasmid
Serum bazlı Adam'a verilen isim. İnsan bünyesinde aktif hale geldiğinde, anında genetik

bir değişime neden oluyor. Hangi genlerin değiştiğine bağlı olarak, insanlara farklı yetenekler kazandırıyor.



Andrew Ryan
Bir hayalperest ve deha olan Andrew Ryan, dünya düzeninden tıksınerek

invizaya çekiliyor ve hayalini denizin altında, insanların sansürden, nefretten, para kavramından uzak yaşayabileceği Rapture şehrinin kurarak gerçekleştiriyor.



Little Sister
Cesetlerden Adam elde etmek için kullanılan, genetik olarak modifiye edilmiş ufak kız çocukları... Çoğu zaman tehlikeli görünseler de hepsinin özünde masumiyet ve çaresizlik var.



Big Daddy
Nasıl ve neden ortaya çıktıları bilinmeyen, Little Sister'ları korumakla yükümlü olan,

akıl almaz derecede güçlü canlılar. Yavaş hareket ediyorlar ama inanılmaz bir kuvvette ve dayanıklılığa sahipler. Ayrıca Little Sister'lara karşı çok merhametiler.



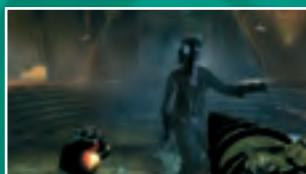
Splicer'lar
Çok iyi ve yaratıcı fikirlerle kurulan Rapture'in halkını oluşturan topluluk. Fakat bir farkla; artık hepsi Adam bağımlısı ve bu yüzden de hepsinin kafasında birkaç yüz adet tahta eksik.

ne olduğu, nasıl ortaya çıktıgı halen detayları açıkmıyor. Sadece biraz aydınlanılmış durumda. Bu Little Sister, ilk oyunda karakterimiz ayrıldıktan sonra Rapture'da düzeni eskiden olduğu gibi sağlamayı amaç edinmiş bir karakter. Üzerine sorumluluk almış, iyi veya kötüden ziyade Rapture'un kendine has düzeninden yana görünüyor... Şimdilik. Little Sister'larla olan münasebetimiz ve başka, açıklanmamış hareketlerimiz Big Sister'in ruh haline etki edecek. Eğer onun hoşuna gitmeyen bir şeyler yaparsak bir yerlerden ortaya çıkıp bize saldıracak ve ona karşı koymaya çalışacağız. Bu dövüşlerin ardından Big Sister'i tamamıyla ortadan kaldırıramayacağımız açıkça görülmeyecek. Asıl bilmediğimiz ise Big Sister'in ne kadar güçlü olduğu...

Big Sister'la olan dövüşlerimizde kontolsüz güç kullanmak işimize yaramayacak. Onu alt etmek için dikkatli olmamız ve stratejiler oluşturmak gerekecek. Tuzak kurmak, Plasmid güçlerini birleştirmek... Evet; Plasmid'lerden kazandığımız özel yetenekleri daha farklı

ALEVLEN!

Hatırlarsanız ilk oyunda insanları ateşe verebiliyorduk. Bunu yine yapabiliyoruz; yalnız bir farkla...



Önce elimizi ısıtmamız lazım. İşe bir alev topu yaratmak için güç toplamakla başlıyoruz. Bu noktada biraz sabırı olmak gerekiyor.



Alev topunu fırlatıyoruz ve alev topu önümüzdeki düşmanın suratında patlamak üzere havada yol alıyor.



Birkaç saniye içerisinde alevler içerisinde kalan düşmanımız, çığlıklar atarak koşmaya başlıyor; biz de yeni bir düşman bulmak üzere Rapture'in derinliklerine dalıyoruz.



Bir elimizde matkap, diğer elimizde plasmid güçlerini taşımak çok eğlenceli olacak.

saldırıları oluşturmak için birleştirebileceksiniz. Bunun tam olarak nasıl gerçekleştirileceği kesinlik kazanmamış olsa da birçok farklı kombinasyonun, oyuncular tarafından keşfedilmesi gerekeceği belirtiliyor.

Strateji belirlemeniz gereken bir diğer zaman dilimi is taşındığınız Little Sister'ları Adam toplamak için saldırınızda, saldırıyla açık kaldıklarında ortaya çıkacak. Rapture'nın Adam bağımlısı halkı Splicer'lar, kendi işleriyle meşgul Little Sister'lara saldırılacak ve biz de Big Daddy'leri olarak onları korumaya çalışacağız. Eğer başarısız olursak Big Sister bu duruma kızacak, Adam'sız kalacak ve hemen "Load Game" kısayol tuşuna basıvereceğiz.

Bu alandaki son sözlerimde, Andrew Ryan'ın kurduğu dünyaya halen adım atmadıysanız çok şey kaçırıdığını ve bu oyundan da pek fazla bir şey anlamayacağınızı belirtmek isterim. Yerinizde olsam dergiyi bir yana bırakır, hemen BioShock'un efsane dünyasına adım atardım. Ve sanırım şu an yerinizdeyim...

İlk oyundan çok farklı, çok yenilikçi bir oyun olmayacak BioShock 2. Ama bu, Big Daddy'nin kontrolünde, Rapture'nın gizemini bir kez daha yaşarken büyük bir zevk almayacağımız anmasına gelmiyor; aksine 2009'u sonlandırmayan en güzel yollarından biri olacak.



YAPIM Ubisoft
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360, PSP
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un sonu
WEB www.assassinscreed2.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon
(www.tiglon.com.tr)

İşte tırmanılacak yeni çıkışlıklar, duvarlar, balkonlar... Bugün için hepsi birer tarihi eser olduğu için dikkatle dokunmak lazım.

Rönesans Dönemi hanımfendileri, kabarık elbiseleri ile göz kamaştırıyor.

Venedik kanallarındaki gondollar, dönemin marangozları tarafından ince ince işlenmiş.

ASSASSIN'S CREED II

Altair ile 2007 yılında, Kudüs sokaklarında başladığımız epik öykünün -iki senedir dört gözle beklediğimiz- devam oyunu Assassin's Creed II'nin, Ubisoft tarafından yapılan resmi bir açıklama ile yıl sonunda elimizde olacağı kesinleşti. Oyunla ilgili tüm materyaller, ekran görüntüleri, röportaj ve tasarım süreci detayları masamın üzerinde duruyor. Şimdi koltuğunuza kurulun ve siz LEVEL okurlarına özel bu ilk bakışın tadını çıkarın. →



→ **I**lk oyunun dünya çapında sekiz milyon adet satıp büyük bir başarıya imza atmasının ardından, hepimiz şimdi "Sıradan ne var?" diyerek sessizce en ufak detayı bile takip eder olmuştu. 22 Ocak 2009'da Ubisoft, oyunun geliştirme aşamasında olduğunu duyurmuş ama tarihiyle ilgili bir bilgi vermemiştir. 6 Nisan'da çok kısa bir video yayınlanmış ve ilk ipuçları verilmeye başlamıştı. Bir kurukafa, gizli bir biçak tasarımları ve son olarak Leonardo da Vinci'nin meşhur "uçan makine" tasarımları. Bu üç çizim, sırasıyla Da Vinci'nin Günlükleri tadındaki bir görsellikle sunulmuştur. 16 Nisan'da ise oyunun detaylarının bir kısmı, özellikle ana karakteri açığa çıktı; yeni bir video yayınlandı ve Ubisoft resmi duyuruyu yaptı.

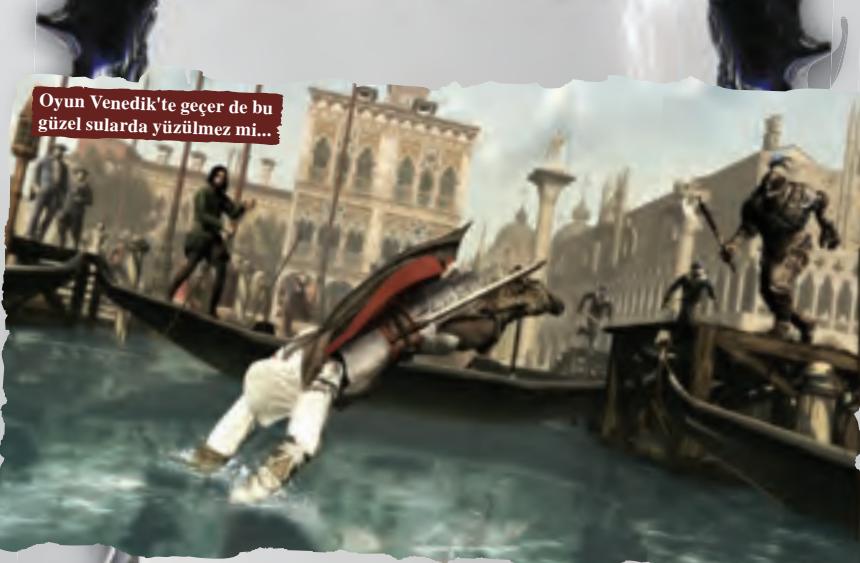
AYNI HİKAYEYE DEVAM

Sene 2012... Abstergo Industries tarafından kaçırılan Desmond Miles, Animus isimli cihaza bağlanır ve DNA'sında gömülü olan atalarına ait anıları, onların gözünden yaşamaya başlar. İlk oyunda, 1191 senesinde Altair karakterini canlandırırken bu kez bir başka karakter 15. Yüzyıl'da karımıza çıkıyor.

Açıklanan ilk detaylardan anlaşıldığı kada-riyla oyun, 15. Yüzyıl'ın sonlarında, Rönesans İtalya'sında geçiyor ve İtalya'da hüküm süren rakip aileler tarafından ihanete uğramış bir İtalyan asilzadesi olan Ezio isimli ana karakteri canlandıracagız. Resmi de basına verilen bu yeni ve havalı başrol oyuncumuz, bakkalım Altair'in yerini doldurabilecek mi... Ha, bu arada tam adı da Ezio Auditore di Frenze. Isminden de anlaşıldığı kadariyla Auditore ailesi üyesi olan Ezio, Floransa'da yaşıyor ve oyun da zaten Floransa, Venedik ve Toskana bölgesinde geçiyor. Ubisoft'tan, yani birinci elden aldığımız ekran görüntülerinde bu şehirlerden

İlk oyunda olduğu gibi AC2'de de çoğu zaman isimizi "çaktırmadan" görmemiz gerekecek.





BASILICA DI SAN MARCO

Fotoğraf



Ekran görüntüsü



Oyunda Venedik şehri işlenir de tarihi eserler unutulur mu! Domenico Contarini tarafından tasarlanan ve 8 Ekim 1094 yılında inşa edilen Saint's Mark Katedrali de bu eserlerden sadece biri. Uğramadan geçmezsiniz artık.

Oyun Venedik'te geçer de bu
güzel sularda yüzülmey mi...

Venedik'in, en zengin içeriğe sahip olduğunu görebiliyorum. Saint Mark's Basilica, Grand Canal, Little Canal ve Rialto Köprüsü; kanallar şehri Venedik'in en popüler dört noktasının gerçek hayatı gibi görüntülerinin yanında, karşılaşmalı oyun içi 15. Yüzyıl görüntülerine bakıyorum... Abartığımı düşünebilirsiniz ama ben Venedik'i oyun içindeki görsellikte gezmeyi tercih ederim. Şehirlerin Rönesans Dönemi ihtişamının yanı sıra yapımcılar, bu kez -gece - gündüz dönüşümünü de işin içine katarak- her şehe özel bir atmosfer yaratma iddiasındalar. (Tecrübe etmek için can atıyorum.) Bu arada satır arasında geçmemre rağmen çok önemli bir detay; "Oyunda artık şehirlerin arasındaki kırsal alanlar da, tasarımının içinde en az şehirlerin kendisi kadar öneme sahip olacak." diyor ve merak ettiğiniz diğer detaylara geçiyorum.

NEDEN RÖNESANS, NEDEN İTALYA?

Assassin's Creed serisinde zaman ve mekan seçimleri konusunda kimsenin çok da sorgulamadığı ve farkına varmadığı bir gerçek var. Yapımcılar, bu kararı verirken tarih boyunca tüm dönemleri inceleyip kilometre taşı olabilecek ve özellikle "her şeyin değiştiği" dönemleri göz önünde bulunduruyorlar. İlk oyunda uygurlık ve din arasındaki güç dengesinin belirlendiği bir dönem, bu sebeple seçilmişti. Yapımcılar, "Tarihteki belirleyici role sahip bir sonraki dönem hangisi?" diye kendilerine sorduklarında cevapın çok basit verildiğini söylüyorlar. Bir avuç insanın, tanrıının değil, insanın merkezi olduğu modern bir dünyayı keşfettiği, politika, mimari, bankacılık, diploması ve sanat alanlarındaki varolani yeniden tanımladıkları ya da benzer bir deyişle "her şeyi değiştirdikleri" küçük bir coğrafyadan bahsediyoruz; "Yeniden Doğuş'u simgeleyen 15. Yüzyıl Rönesans Dönemi ve →



RÖPORTAJ

Assassin's Creed 2'nin yapımcılarından
Sebastian Puel ile mini bir röportaj yaptı.

LEVEL ÖZEL

LEVEL: Assassin's Creed'in ilk versiyonunda bazı optimizasyon problemleri vardı. Özellikle NPC'lerin yoğun olduğu bölgelerde bu sorunlar iyice belirginleşiyordu. Assassin's Creed 2'nin optimizasyonu hakkında neler söyleyebilirsiniz? Bu konuya ilgili amaçlarınız nedir?

Sebastian Puel: Assassin's Creed 2'den daha iyi performans alabilmek için gerçekten çok çalışıyoruz. Grafik, yapay zeka, fizik modellemeleri, animasyon ve yüklemeler gibi tüm ana sistemleri optimize ettiğimiz. Ayrıca performansındaki problemleri tespit edip düzeltmeni aracımızı da geliştirdik. Yani şu anda optimizasyon ile ilgili her şey yolunda gidiyor; oyuna eklenen tüm yeni özelliklere rağmen daha çıkış tarihine aylar varken şu noktada bile, ilk oyunun performansını geçmiş durumdayız.

L: Yine ilk oyunda çoğu oyuncu geçilmesi mümkün olmayan, uzun ve biraz sıkıcı ara videolarдан / diyaloglardan şikayetçiydiniz. Assassin's Creed 2'de değişen bir şey olacak mu bu konuda?

SP: Emin olabilirsiniz ki ara videoların da kalitesini artırmak



→ tabii ki bu dönemin anavatani İtalya'dan...

Her şeyi değiştiren bir avuç adam kim miydi? Botticelli, Machiavelli, Medici ki büyüğün usta Leonardo da Vinci. Zaten tüm bu beklenen, Da Vinci'nin eskizlerinin süslediği bir video ile başlamadı mı? Rönesans Dönemi İtalya'sında tüm bu karakterler ile karşılaşacağımızı bir yana koyalım, Da Vinci oyunun içinde son derece baskın bir rol alacak gibi. Ustanın "Da Vinci Workshop" ismiyle geçen tasarım atölyesi bizim için eşsiz bir silah ve ekipman kaynağı olacak. Coğumuzun sadece Mona Lisa tablosuyla bildiği Da Vinci, aynı zamanda türlü savaş makineleri, toplar, tüfekler, hatta bir tank tasarıımıma bile zamanında imza atmış. Tasarladığı ahşap gövdeli tankı kullanacak mıyız, bilemem ama oyunda ustancın çok önemli iki tasarıminın karşımıza çıkacağını söyleyebilirim. Bunlardan biri, yakın dövüşlerde kullanabileceğimiz gizli bir biçak mekanizması, diğeri ise ünlü "uçan makine". Evet, doğru duyduğunuz; Da Vinci'nin -çalışma mekanizması bir planör benzeyen- o efsanevi uçuş makinesini oyun içinde uçmak için kullanabileceğiz ve yüksek bir noktaya çırık istedigimiz yere doğru kanat açacağız. Şimdien aşağıdaki kalabalığın üzerinde süzüldüğümü hayal edebiliyorum.

SİLAH, DAHA ÇOK SİLAH!

Bir suikast makinesi olarak silahlara karşı duracağımızı ihtiyacı göz ardı etmeyen yapımcılar, Assassin's Creed II'de kullanabileceğimiz silah çeşidini gözle görürür şekilde arttırmış ve en önemlisi, savaş sisteminde bununla ilişkili güzel eklemeler yapmışlardır. Oyunda balta, savaş çekici, mızrak, gürz, kisa ve uzun kılıç gibi birçok silah mevcut. İşin güzel yanı, bu silahları

Yine dönemin mimarisini yansitan bir bina ama ne gezginiz, ne de turist; gözlemlemeye vakit yok.

İş bu noktaya gelince gizlilik unsuru yalan olacak ve kılıcımızı çekinmeden çekmemiz gerekecek.



icin çok calisiyoruz. Calismalarimizda degisik seyler deniyoruz ve ana amacımız aksiyon orani yüksek, karakterlerin mimik animasyonlarının ve seslendirmelerinin geliştirilmiş olduğu, Hollywood tarzi ara sahnelerde daha fazla yer vermek. Rönesans Dönemi'nde ve tabii ki Italya'da bir hikaye sunmak, elinize istemediginiz kadar heyecan verici materyal saglıyor. Biz de ara sahnelerin bu dönemin mimarisini, halkını ve güzelliklerini en iyi şekilde sergilemesi için elimizden geleni yapıyoruz. Şu an için ara sahnelerin geçiliip geçilemeyeceğine dair kesin bir sey söylememiz mümkün değil. Ancak oyuncular için oyunu olabildigince ergonomic bir hale getireceğimizi söyleyebiliriz.

L: AC2'de kullanabileceğimiz araçlar veya binek hayvanları olacak mı? (İlk oyunda at binmek gerçekten çok eğlenceliydi.)

SP: Atlar AC2'de de mevcut fakat asıl yeni ulaşım araçları heyecan verici. "Uçan makine" bu araçlara bir örnek ama ileride açıklayacağımız daha fazla yeni araç olacak oyunda.

L: Oyunun sound track'i ile ilgili heyecanlıyız. AC2'nin sound track'i nasıl olacak? Ne tür müziklere yer vermeye düşünüyorsunuz?

SP: Oyundaki müzikler doğal olarak hikayemizin geçtiği dönemi yani İtalyan Rönesans'ını yansıtacak. Oyuncuları dönemin zengin atmosferine sadece otantik, tarihi müziklerle değil; epik orkestral melodiler, etkileyici vokaller ve tadında kullanılan elektronik müzik ile sokmayı hedefliyoruz. Bu karışım, oyunun büyülüyici gürselligi ve karakterimizin yaşayacağı hareketli olayları çok güzel bir şekilde tamamlayacak. Kisacasi AC2'den, oyunun içine derinlemesine çeken bir sunum ve bu sunumun kalitesinde bir oynanış sistemi bekleyebilirsiniz.

Herkesin gözü
üzerimizde olacak,
"Kim bu beyazlar
içindeki karizmatik
ve gizemli ziyaretçi"
düşünceleriyle...

Düşmanımız baltasıyla
gerilmiş ve hamlesi
yapmak üzere! Böyle bir
durumla karşılaşınca
çabuk karar vermemiz
gerekecek.

Bu büyüleyici atmosferde aksiyonуn do-
ruğuna ulaşmak için sabırsızlanıyoruz.

sürekli yanımızda taşımamızın gerekmeyecek olması. Yeni sisteme göre düşmanınızı etkisiz hale getirebilir ve onun silahını alıp kullanabilirsiniz. (Sırtımızda o kadar yükle sokak araları ve çatılarda cambazlık yapmamızı beklememisler, teşekkür ediyoruz.) Siz bıçaklarınıza sahip çıksın, yeter. Tabii ki sistem böyle olunca, çoğu kez rakibimizi çıplak elle etkisiz hale getirmemiz gerekecek; bu yüzden yumruk ya da tekme atma, arkadan yakalama ve kol bükme gibi son derece doğal yöntemleri sık sık kullanıyor olacağız.

Assassin's Creed piyasaya çıkmadan önce seyrettiğimiz son fragmanı hatırlayın; Altair adamı öldürür, muhafizler ile nefes nefese bir kovalamacaya başlar ve sonunda Kahramanımız, bir grup din adamının arasına mistik bir şekilde karışır, peşindekiler de takibi orada sonlandırırıverir idi. Beni zamanında fazlaıyla etkileyen bu "yetenek sergisi", serinin yeni oyunda daha da geliştirilmiş. Artık sıradan biri gibi görünüp halkın arasına karışabileceğiz ve buna ACII terminolojisinde "blend" diyoruz. Herhangi bir kalabalık güruh içerisindeki NPC, saklanmanıza yardımcı olacak ve bu size, %100 olmasa da hatırlı sayılır miktarda koruma sağlayacak. Tek çekinmeniz gerekense -diğerlerini de az sonra kısaca açıklayacağım muhafiz tiplerinden- Parano'lar. Temel özelliği, yüksek derecedeki bir "farkındalık hassasiyeti" diyeyim, gerisini siz anlayın.

Bu arada yine bir dip not: Oyuna eklenen yeni bir "bilinirlik sistemi" özelliği var; buna, şehirdeki aksiyonlarınızın etkileriyle oluşan söhretiniz diyelim. İşte bu sistemin tam olarak nasıl çalışacağı, zaman içinde açıklanacak.

OYUN YAPISI DERİNLEŞİYOR
Assassin's Creed'i oynayanlar bilir; dokuz farklı →



Grafiklerdeki detay oranından etkilenmemek mümkün değil.

→ suikast görevini gerçekleştirdiğiniz oyunda çizgisel ve çoğu zaman da monoton denebilecek bir senaryo ile karşılaşmıştık. Görevlerde rutin bir yapı vardı ama Assassin's Creed II ile bu yapı değişecektir ya da en azından öyle olacağını söyleyorlar. Bilirsiniz, oyunlarda tahmin edilebilirlik, sağlam bir içerik ve lineer yapı gibi faktörler oyundan ışık hızıyla soğumana neden olabilir. Bu sebeple devam oyundan üç farklı noktada ciddi anlamda iyileştirmeler yapılmış; görev vericilerin sayısı, alınabilecek görevlerin sayısı ve çeşitliliği, son olarak da görevlerin ve hikayenin oyuncuya nasıl sunulduğu. Örneğin; görev vericiler size bir suikast görevi verebildiği gibi, bilgi toplama gibi yan görevler de vererek sizi hikayeye isındıracak. Bunları yaparken ise görev çeşitliliği ve senaryo derinliği her zaman için en üst seviyede tutulacak. En basit anlamlıyla iddia şu: Herhangi bir suikast görevini sonlandırdığınızda, artık "Sırada ne var?" diye oyun sizin merak içine sokacak.

Assassin's Creed serisinin ilk oyunu, bizi ekran başına hapseden birçok çekici özelliğe sahipti ama eksikleri yok muydu? Bana göre şaymaka bitmez. Hiçbir zaman, seyrettığım videolardaki hazır gerçek oyunda bulamamıştım, oyun bug doluydu, hikaye çok lineer gelişiyordu, hiçbir seyde derinlik yoktu... Açıktı Assassin's Creed II'den bir devam oyunu olarak çok da umutlu değildim ama yeni oyunun vaat ettiğleri ve geliştirilen yönleri açıklandıça artık daha olumlu düşünüyorum. Yalnız bir nokta var ki beni derinden etkileyip oyuna bağlanmamı sağladı; o da Assassin's Creed II'nin yer aldığı zaman ve mekan. İtalya ve Rönesans Dönemi çok akıllica bir seçim şüphesiz. Tarihin tozlu sayfalarından çıkacak olan bir Da Vinci'yle tanışmaksa çok büyük bir ayrıcalık. Şehir seçimleri başarılı ve bu şehirlerin hayatı geçirilişleri, yaratıcı çalışma, detaylar, atmosfer, hepsi tek kelimeyle mükemmel. Size tavsiyem, oyunu piyasaya çıktığında aceleye getirmeden, her karesinden, her köşe başından zevk alarak oynayın; tüketmeyin hemen, içinizে çekin. X

İlk oyun, bazı eksiklerine rağmen atmosferiyle bizi uzun süre ekran başında kilitlemiştir. Yeni Assassin's Creed eski hatalarından arınacak gibi görünüyor. Sabırsızlıkla bekliyoruz.

MUHAFIZLAR; YAKALAYIN ŞU ADAMI!

Oyunda karşılaşabileceğiniz karakterlere şöyle bir göz atalım.

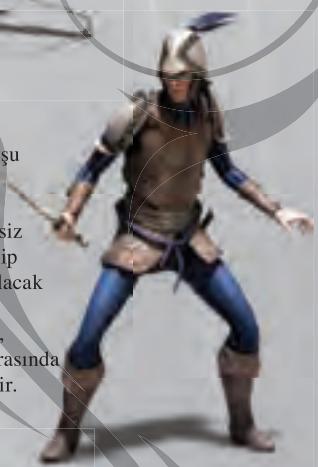
MILITIA

Ana Özellik: Üç farklı rütbe tipi
Silah seçimi: Kılıç, ok
Militia muhafizleri oyundan sıklıkla rastlayacağımız bir düşman tipi ve yüksek rütbeli olanları daha iyi bir zırh ve silah taşıyor olacak.



AGILE

Ana Özellik: Gelişmiş serbest koşu yetenekleri
Silah seçimi: Kısa bıçak
Ezio dışında serbest koşuda rakipsiz olan Agile'ler, muhafizler sizi takip ederken bir taraftan peşinize takılacak olursa siz zorlayacaktır. Çatılar arasında çok rahat takip yapabilir, binalara tırmanabilir ve kırıcılar arasında başarılı atlayışlar gerçekleştirebilir.



BRUTE

Ana Özellik: Saf masif güç
Silah seçimi: İki elle kavranabilen kılıç ya da balta
Balmasını bir savurmuşla karşısındaki parçalayabilecek derecede güçlü olan Brute, kendine ekstra koruma sağlayıp bir zırha da sahip. Ezio'nun mücadelede galip çıkabilmesi için akıllıca bir dövüş çıkarmanız gerekecek.



PARANO

Ana Özellik: Yüksek seviyede farkındalık
Silah seçimi: Mizraklı balta
Parano, çevresindeki her şeye karşı doğal bir alarm halindedir. Doğal bir içgüdüyle şüpheli kişileri rahatlıkla ayırt edebilmekte ve muhafizlara uyarısını vakit kaybetmeden iletebilmektedir. İyi saklandığınızı düşünüyorsanız Parano'lar varket bir kez daha düşünün.



HASİBE EREN

SALİH KALYON

TARIK ÜNDÜZ

YILDIZ ASYALI



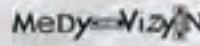
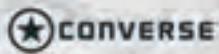
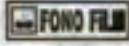
adab-ı muaseret

3 yanlış 1 doğru eder mi?

film müzikleri
SULTANA

MARS PRODÜKSİYON / YERLİ FILM
HASİBE EREN & SALİH KALYON & YILDIZ ASYALI & TARIK ÜNDÜZ 'ADAB-ı MUASERET' SAMİL KAFAŞ, YILDIZ ÖĞEK, BABAŞ ZEBİL, GÜNEŞ ALPAY, BORA AKKAS, RÜHİ SARI, HAKAN & ALİMMİS, CİSİL ORAL, YASEMIN, BALIK, TUĞRA, KAFTANCIOĞLU, MERAL KAPLAN, MURAT TAŞGUR, ÖZGE O'NEILL, AGUNLUCALI, İMET TUNAY, ÖZOKUR, A.JANS, CAN ANAMUR, SULTANA, A.P.O., İKİNCİ KAHRAMAN, CANAN BAIRAK, RABİA DURAK, FEZA ÇALDIRAN, OMER ÇALIKOĞLU, ZAFER CELİK, MARBEL KALNO, CAN ANAMUR, ESER YAZICI, ENRE AKAT

www.adabistayseret.film.com



15 MAYIS'TA SINEMALARDA



Mount & Blade

At atladık, ok okladık, cenk eyleyip şan aldık!



Ben bu oyunu nasıl gözden kaçırılmışım diye hala şaşıryorum. Dawn of War II'yi bitireli iki hafta oldu, ne oynasam diye düşündürken tonla oyun biriktiriyorum ama nedensiz bir şekilde hiçbirinin beni sarmadığını fark ettim. O oyular da elbette saracaktı, elbette kapturacaktım kendimi ama her şeyin bir yeri ve zamanı vardı ve ben modumda değildim. O boşlukta nette gezinip arada da Berserk'in mangasını okurken, tekrar bu oyunun ismine denk geldim. (Berserk ne alaka diyen olursa açıp baksın kanlı Ortaçağ savaşlarına...) Oldukça önceden ekran görüntülerine pek dikkat etmeden bakıp geçtiğim. Bu defa gözüm takıldı ve grafiklerin ötesinde bir seyler fark ettim. Fena görünmüyordu ama esas olay bir kılıç, bir yay ve bir at ile maceraya atılmak, şehirlerarası ticaret yapmak, haydutlarla savaşmak, hatta kendime bir ordu kurmak olunca ve ben bunları fark ettikçe oyun beni tavladı, gaza gelip daldım... Hala savaşmak, hatta kendime bir ordu kurmak olunca ve ben bunları fark ettikçe oyun beni tavladı, gaza gelip daldım... Hala oynuyorum, bitmiyor, bitecek gibi de görünmüyordu ama zaten bitirmek istemiyorum. Kaplıcık gitmek, oynamaya devam etmek istiyorum; bu ruh hali sürsün, hiç sıkılmayayım istiyorum. Devasa online oyunların bağımlılık yapıcılığına sahipmiş Mount & Blade, farkına vardığında benim için çok geçti. Kefetmediyiseniz siz de bu oyunu keşfedin, Türkler nasıl orijinal ve başarılı oyun yapılmış, bir görün. Şimdi buyurun dosya konumuza; inceleme gibi, rehber gibi bir harman yaptığımız yazının devamına...

Mazi

Oyna karakteriminin geçmişini yaratarak başlıyor, sectığımız çocukluk, gençlik ve yetişkinlik mesleklerine göre belli özelliklerimize belli puanlar alıyoruz. Bunun üzerine maceraya atılma sebebinizi belirliyoruz ama bu, insanların bize olan tepkisini pek değiştirmiyor; daha ziyade rol yapma amaçlı. Benzeri Oblivion gibi, sağlam RPG'lerde bulunan bir yüz yaratma kısmı var ki takdir ettim. Karakterimin yaşını, kaşını, gözünü, yüzünü ince detaylarını kafamiza göre ayarlayabiliyoruz. Ben oyuna Türk gazıyla başladığım olsa buna yakın tarafa, Kırgız tipinde Kergitler'e benzer bir karakter yaratmışım. Tabii ki oyunun gerçekçi Ortaçağ sanat çalışmalarını ve Nord resimlerini çok beğendiminden o da bir karakter kaldı. Sonraki oyunda Nord ağırlıklı bir karakter düşünüyorum. Bu kısımda benim tercihlerim kafamızı karıştırmasın; rol yapma oyunlarını sevdigim için böyle uğraştım, oyuna etkisi olduğu için değil.

Atlı okçu

At, avrat, silah üçlüsünün ikisi bu oyunda mevcut. At üzerinde veya yaya olarak çarpıştıysınız. Ok - yay, kılıç, mızrak, topuz, Allah ne verdiye Ortaçağ silahları mevcut ve bu silahlardan hızları ve menzilleri farklı. Uzun mızraklarla düşmanı size dokunmadan indirmeniz mümkün ancak ıskalalarınız ikinci saldırıyla kadar düşmandan sağlam darbeler alabilirsiniz. Oyunun dövüş sistemi pek kolay değil, düşmanla temas mesafesini kestirmek başlarında zor ancak oyunda hem siz, hem de karakteriniz tecrübe kazandıkça at üzerinden çok kelleler alacaksınız. Şahsen, kalabalık düşman piyasası üzerinde koştururken bir sağdan, bir soldan pala darbeleriley düşmanları yere sermenin keyfine doyamadım. Dikkat edilecek nokta, at üzerinde tek başına düşman piyade sürüsünün ortasında sıkıştırılmamak. Yoksa gayet filmden bir sahneye linç ediliyorsunuz. Önce atınız ölüyor, siz de yere düşüp dahi ne olduğunu anlamadan lime lime oluyorsunuz.

At üzerinde ok ve cirit atarak savaşmak da çok iyi, özellikle bununla ilgili yeteneklerinize puan verip geliştirirsiniz. Puan vermeden de, silah kullanmanın yeteneklerinin kullanımla gelişmesi çok yararlı oluyor. Kimi oyuncular yaya çarpışmayı yeşiliyor ve bu gerçekteki de düşmana vurmaya kolaylaştırıyor. Yine dikkat edilecek nokta, saldırınızın yönü ve karakterinizin hızı gibi unsurlar. Çünkü oyuncunun dövüşleri zor olduğu kadar gerçekçi ve tatmin edici. Koşup hız kazanarak düşmanın açısına vurursanız tek vuruşta indirme veya ağır hasar verme şansınız yüksek. Düşman tam saldıracakken kalkan veya silahınızla saldırıyı engellemek de sizin oyuncu becerinize kalyor. Kale kuşatmalarında tepenize ok yağırcan bir kalkanın önemini anlayacak veya yakın dönüştür artarda gelen darbelerle kalkanınız parçalanırken kaçacak yer arayacaksınız.

Liderlik

Oyunun en önemli yanı, karizma ve liderlik geliştirmek yannıza aldiğiniz adam sayısını artırmak. Oyunun başlarında ne yapacağınızı bilemediğiniz zamanlarda köy köy gezerek adam toplayın, Village Elder (muhtar emmi) ile konuşarak görev alın ve ufak tefek haydut gruplarıyla savaşarak tecrübe kazanın. Hem karakteriniz, hem de adamlarınız savaş ve görev yaptıkça gelişerek zamanla çok güçlü hale gelecek. Köylerden kasabalara, kalelerin Lort'lara doğru ve büyük savaşlara doğru gelişeceksiniz. Acele edip de kalabalık gruplara dalarsanız kaybınız büyük olur. Oyunda ölmek yok; esir alınır para, eşya ve adam kaybedip bir noktada tekrar oyuna geri dönüyorsunuz ama eiden kaybettikleriniz de içine oturuyor. Bu yüzden tavsiyem, gerçekçi Save & Load sistemini seçmeniz olacaktır.

Oyun o kadar özgür, zengin ve eğlenceli ki! Ana haritada saatlerce, günlerce at sürüp görevden görevde gidiyor, insanlarla ilişkinizi geliştiryorsunuz. Lort'lar arasında mesaj iletmek, casuslara irtibat kurmak, önemli kişilere eşlik etmek, değiş tokuş edilmek üzere esir almak, gıda yardımını götürmek, saldırdırıp bir yerleri ele geçirerek ve daha nesli mevcut. Elbette bu görevlerden zaman limiti veya başka sebeplerle başaramadıklarınız oluyor ama oyunda hiçbir başarısızlık son değil; başka görevlerle aranız düzeltilebilirsiniz. Peki "Aramı neden iyi tutıyorum?" derseniz, işte o zaman oyuncun ilerleyen kısımlarını anlatmak için bana güzel bir fırsat vermiş olursunuz.

Oyunda ne yazık ki kral olamıyorsunuz, ancak Mareşal olabiliyorsunuz. Orduları toplayan, emirler veren ve Kral atoprak dağıtaçağ zaman ona danışmanlık eden bir nevi "gölge kral" oluyorsunuz. Bunu başarmak için de yapılacak en iyi şey, birbirileyle iyi geçenin birkaç Lort'la aranızı çok iyi tutmak ve tahtın sürgündeki varislerinden birini himayeye alarak bir iç savaş başlatmak. Oyunda karakterlerin birbirleriyle olan düşmanlık ve dostlukları sizin politik manevralarınıza yön veriyor. Biri diğerinin karısı hakkında kötü söz söylediğinde gidip o hanının şövalyeliğini yaparak düelloda bir güzel pataklayıbiliyorsunuz. O hanım da size para harcayarak, hediyeler yollama ve böylece çeşitli karakterlerle aranızı iyileştirme şansı veriyor; dövdüğünüz Lort ise sizin yağını kavurmak için gününü kolluyor. Anlayacağınız aranızı iyileştirme şansı veriyor; dövdüğünüz Lort ise sizin yağını kavurmak için gününü kolluyor. Anlayacağınız üzere oyuncunun politik kısmı da görünenden çok daha derin. Yazıcı da oyuna kaptırdığım gibi kapturdum ve solusuz yazıyorum aslında; eve gidince hangi kaleleri kuşatacagini, nerelerden vergi ve asker toplayacaagini, hangi Lort'ları öldürdürebileceğimi planlıyorum. Yazıcı bağlılığı bitirmezsem 20 sayfa geyiğini çevirmekten korkuyorum. Bir yandan da daha orduların yemek yediğini, envanteri, adam eğitiminden kuşatma gereklileri yapmaya tonla yetenek olduğunu, kale savunmanın ne kadar keyifli olduğunu... Evet, tonla şeyi anlatmadığım için, yerim kalmadığı için vicdan azabı çekiyorum. Artık daha fazlasını keşfedip hayranlık duymayı size bırakıyorum.

İşlendikçe ışıldar

Ham elmas derler ya, işte Mount & Blade de aynen öyle, bağımlılık yapıcı, çok eğlenceli ama daha fazla işlenip bütün potansiyeli değerlendirlmemiş. Büyük yapım maliyetleri ve imkanları olsa, yeni nesil grafiklerle bezense dünya genelinde en bomba, en hit oyunlarından biri olurdu Mount & Blade.

Oyunu geliştirmek sizin modu es geçmeyelim. Mesela oyuna Amerikan İç Savaşı, Star Wars veya deniz savaşları ekleyen, pek çok değişiklik yapan, yeni grafik geliştirmeler sunan o kadar çok ek var ki insan oyuncunun popüleritesine, hayran kitlesinin oyunu ne kadar sahiplendiğine tekrar şaşırıyor. Dünya başında da, eksikleri göz ardı edilmeden bağımlılık yapıcılığı kabul edilmiş, iyi notlar almış bu oyunu, gerçekçi bir Ortaçağ - RPG - strateji harmanı oynamak isteyen herkese şiddetle tavsiye ediyorum. Ücretsiz demosunu, karakteriniz 7. level olana kadar oynayabileceğinizi de değilim.

LEVEL FORUMLARINDAN ALINTILAR

Thozan

Bu oyunun beni en çok çeken özelliği, hiçbir oyunda görmediğim derin rol yapma çeşitliliği ve detayı. Diğer artılarını ve eksilerini değerlendirmeyi başkalarına bırakıyorum.

N00b

Bu oyun Türkler'in oyun tarihindeki en iyi oyunudur. Yabancı oyunlar kadar mükemmel olmayabilir ama oyunda öyle bir olay dönüyor ki RPG diye ancak bu oyuna denir.

nightmare11

Bu oyunu ilk gördüğümde "Bu ne biçim grafikleri olan bir oyun." demiştim ancak bir kere denemek yetiyor bağlanmak için. Ben hayatmda böyle rol yapma derinliğini bir başka oyunda görmedim.

Comrade

LEVEL uzun bir süre önce son versiyonunun demosunu vermişti. Sonra oyuna o kadar bağlan-

dim ki her 6. level'a gelip oyun kapanınca oyuna tekrar başladım. Daha sonra kendi sitesinden satın aldım; gerçekten oldukça güzel ve bağımlılık yapıcı. Hem fiyatı çok fazla da değildi.

eolas

M&B'in en hoş tarafı, müthiş mod imkanlarıydı. The Last Days isimli Yüzüklerin Efendisi modunu oyunu satın aldıktan sonra birkaç hafta boyunca aralıksız oynadım diyebilirim; onun dışında Western'den tutun Star Wars'a kadar her türlü evrene izin veren bir yapısı var ve bu da onu her daim güncel tutuyor. Ama bir noktadan sonra fanların fantastik evrenlerdene yaratıcı yollara başvurularını dilerdim; böyle boy boy Mario yorumları veya ne bileyim, en klasiğinden Alice Harikalar Diyari'nda tarzı evrenleri görseydik daha da hoşuma giderdi sanırım.

OnurSahin

Ayrıca bu oyundan bana göre on-

line bir potansiyeli var. Oyundaki ordu kurma ve kale fethetme gibi özellikler canlı kanlı kişilerle oynandığında daha bir zevk verir gibime正在說。

Zorro101010

Oyunu uzun zamandır oynuyorum. Oyun gerçekten mükemmel. RPG severlere tavsiye ederim. Oyunun en sevdigim yanı, kale kuşatma.

yigit firat

Hayatmda gördüğüm en güzel RPG ve Türkler yapmış, o da ayrı bir şey.

Altair21

Güzel bir oyundu ama oynadığım en iyi RPG değildi. Oblivion'a benzetmeye çalışmışlar ama onun kadar olamaz ama gerek modları, gerekse RPG öğeleri ile güzel bir Türk oyunuymiş, oda bir süre sonra sıkılmaya başlıyor. Online mod da çıkışalar çok iyi olur.

Mount & Blade hastaları için bir de röportaj yaptı ve merak edilen sorular cevap buldu

Ali Gündör: Mount & Blade'i yapmaya ne zaman ve nasıl başladınız, fikir nereden çıktı? Projeyi ciddi bir şekilde yürütmemek için gereken motivasyonu nasıl sağladınız?

Armağan Yavuz: Oyun motorunu programlamaya 2001 yılında başladım. Sonra yavaş yavaş bir kılıç dövüşü oyunu yapma fikri ortaya çıktı. Oyunu yaparken çok keyif alduğum için motivasyon problemi pek çekmedi. Ayrıca 2005 yılında oyundan ilk betasını çıkarınca oyunculardan mükemmel tepkiler aldı. O da bizim için ayrı bir motivasyon kaynağı oldu.

AG: Oyunun zorluğu gerçekten tatmin edici; zaten "bu oyunda iyileştirme iksiri yok" diye üzerine basarak söylemişsiniz. Genel olarak fantastik - gerçekçi dünyalar hakkında neler düşünüyorsunuz? Oyun evrenini yaratırken aklınızdan neler geçti?

AY: Bizim için gerçeklikten de önce, birinci sırada gelen unsur oynamış. Zaten iyileşme iksirinin en önemli sorunu, bir sürü iksir depolayıp dövüş sırasında ha bire içmenin pek de keyifli bir oynamış sunmaması. Bence dövüş sırasında dövüşü düşünmeniz lazım, ne zaman iksir içeceğinizi değil.

Oyun evrenini, esas olarak oynamış desteklemek üzere oluşturduk. Örneğin; at üzerinde okçuluk önemli bir unsur olduğu için haritanın bir tarafını step yaptıktı ve oraya atlı - okçu Kergitler'i yerleştirdik. Tipik atlı şövalye olan Svadyalarilar, kuzeydeki denizin ötesinden gelen Viking benzeri Nordlar derken bir dünya oluştu. Bir de bu dünyayı mümkün olduğunda dinamik ve heyecan verici yapmaya çalıştık. Yani oyunda şehirler el değiştiriyor, komutanlar bazen kendi krallığına ihanet edip karşı tarafa geçiyor. Bütün bunlar oyundan kurallarına göre ve bir miktar da rastlantısal olarak meydana geldiği için her oyundan gelişimi farklı oluyor.

Bu da oyunu özel yapan şeylerden biri.

AG: Sevdığınız oyun türleri, oynadığınız ve hastası olduğunuz oyunlar neler?

AY: Strateji ve rol yapma oyuncuları başta olmak üzere hemen her çeşit oyunu severim. Hastası olduğum oyunlar genelde klasikler: X-COM: Enemy Unknown, Master of Orion, Civilization, Fallout vs.

AG: Hepsi de hala kurup oynadığım oyunlar; oyundan zevkinizi de takdir ettiğimi arada belirteyim.

AG: Artwork'ler çok başarılı, kim hazırladı? Bize biraz ekibinizden ve emeği geçenlerden bahseder misiniz?

AY: İlk başta grafikleri eşim İpek hazırlıyor, ben de kodlamayı yapıyordum. Ama zamanla ekibimize pek çok yetenekli genç arkadaş katıldı. Oyunu bizim dışımızda, grafiklerde Özgür Saral'ın ve Mustafa Öztürk'ün, animasyonlarda Pınar Çekiç ve Ümit Singil'in ve kodlamada Cem Çimenbiçer'in ve Steve Negus'un mükemmel katkıları oldu. Oyundaki çizimleri Ganbat Badamkhand, müzikleri de Jessie Hopkins hazırladı. Bu ekipteki son saydığım üç isim, yurt dışından bize destek verdiler; ekibin kalan kısmı ise Ankara'daki çekirdek kadromuzda.

AG: Dağıtımçıyla anlaşmanız nasıl gelişti? Oyunun başarısını görüp onlar mı size geldiler yoksa siz mi işi kovalayıp hallettiniz? Nasıl zorluklarla karşılaştınız?

AY: Evet, Paradox Interactive bizimle bağlantı kurdu. Ama zaten oyunlarını tamipliyordık bir firma olduğu için biz de çok heyecan duyduk. Daha sonra Fransa'da bir fuarda ekiplerle bir araya gelip yüzeye konuşma fırsatımız oldu ve çok iyi anlaştık. Zaten bir süre sonra da anlaşma imzaladık.



AG: Dünya'daki ve Türkiye'deki oyun sektörü hakkında neler düşünüyorsunuz?

AY: Dünyada oyun yapma maliyetleri çok arttı. Bunun oluşturduğu baskı, yapımcı şirketlerini garanti projelere yöneltilir. Buna rağmen arada bir de olsa çok iyi oyular çıkmıyor. Ayrıca internetin sağladığı olanaklarla küçük ve bağımsız ekipler de kendilerine pazarda pay bulabiliyor. Türkiye'de son yıllarda çok kaliteli oyular yapan, çok başarılı ekipler ortaya çıktı. Bütün bunlar nedeniyle ben genel olarak sektör hakkında iyimserim.

AG: Oyuncular sizden -benzer- yeni oyunlar, hatta MMO istiyorlar. Siz ne düşünüyorsunuz? Yeni projeleriniz var mı? Bize bunlardan bahsedebilir misiniz?

AY: Şu an At ve Kılıç için çoklu oyuncu desteği de getirecek olan WarBand isminde bir genişleme paketi üzerinde çalışıyoruz. Bunun dışında, gelecek için pek çok heyecan verici projemiz var ama bunlar üzerinde konuşmak için henüz erken.

AG: Ve son olarak oyunu satın almış isteyen oyuncular ne yapmalılar? Bize bu sorunun birçok kez geleceği bildiğimden cevabı siz verin istedim.

AY: Oyunu kredi kartı ya da pek çok banka kartı ile bizim sitemizden (www.taleworlds.com) satın alabilirler. Maalesef kutulu olarak Türkiye'de henüz piyasaya çıkaramadık ama genişleme paketi hazır olduğunda ikisini birleştirip mutlaka çıkaracağız.

AG: Sorularınıza cevap verdiğiniz için teşekkür eder, yeni yapımlarınızı bekler ve başarılarınızın devamını dileriz.

AY: Yer verdığınız için ben teşekkür ederim.

THE GODFATHER 2

Reddeboleceğim bir teklif...



Dur şöylederin düşüncelere dalmış, ağıdalı bir İtalyan aksanıyla öğüt ihsan edecekmiş gibi yaparken, hap yapayım.



Küba, devrimin eşiğinde olacaklar -dan habersiz; daha doğrusu kötü olasılıklara gözlerini kapatmış büyük iş adamları toplanmış, Küba pastasını paylaşmaktadır. Bu iş adamları Amerika'dan gelen mafya babalarıdır. İhtiyaçları olan şeyi bulduklarını düşünmektedirler: Parmaklarının ucunda oynatabilecekleri bir hükümet! Polis teşkilatı ve savcılar tarafından rahatsız edilmeden para kazanabilecekleri bir ülke! Amerika'dan kazandıkları kara paraları aklayabilecekleri sınırsız imkanlar, yasa dışı işler için bir cennet vardır akıllarında. Başkana hediye edilecek iki milyon Dolar, (O zamanın inanılmaz büyük bir para.) anlaşmayı bağılayacaktır. Don Michael Corleone yolda rastladığı bir olay yüzünden rahatsızdır; bu grup içerisinde bir tek o, hükümetin isyancıları yenemeyeceğinden şüphe etmeye başlamıştır. Birası, tutuklanacağı sırada ceketinde sakladığı bombayı çıkartmış, subayın üzerine ve kaçamasın diye bir arabanın içine tutup beraber atmayaarak bunu patlatmıştır. Canını verecek kadar özgürlük isteyen kararlı

asiler, sadece para için savaşanları yenecektir.

Bu arada Godfather 2 filmini hatırlıyoruz tabii ki, Carleone'nin yanında gezen, siyah giyimli, aşık suratlı ve hafiften yaşlı, bir ölüm meleğini andıran korumasının karizmasını, kösele ayakkabılarına rağmen sessiz adımlarını ve piyano telinin farklı bir sanat için nasıl ustalıkla kullanıldığı hatırlıyoruz. Neyse hikaye dönemi.

Baloda dönemin müzikeri eşliğinde Kübalı ve Amerikan kaymak tabakasının dansları bir anons ile kesilir. İsyancılar; hayır artık devrimciler diyebiliriz, kazanmıştır. Başkente girerlerken son askerler çekilmektedir, hükümet başkanı istifa etmiş ve topuklamıştır. Elinde imkan olan herkes de topuklamaktadır zaten. Sokaklarda sevinç çığlıklarıyla insanların içlerinde biriktirdikleri öfke birbirine karışmıştır. Her yer yanmakta, parçalanmakta ve özgürlük kutlanmaktadır. Bu esnada kimin kimi gırtlaklı da belirsizdir.

Filmlerde gözükmemeyen bir elemayı oynuyoruz. Corleone ailesinin güvenilir adamlarından biri olarak ilk isimiz Don'umuzu kurtarmak oluyor. Sokaklarda bizi engellemeye çalışanlar indire indire, bir iki aracı da patlatarak akan insan sürüsünün içinden hava alanına yöneliyoruz. Uçağa binerken iki milyon doları otelde unutmuş Fredo'ya bir Türk oyuncusu olarak ayrıca sövüyoruz tabii ki.

New York Belediyesi çalışıyor ama çalışıyor Oyunu başlarken karakterimizi kafamızı göre modelleme imkanımız var. Aslına vakar sanız oyun başladıkten sonra da aile ekranından da tekrar yüzümüzü gözümüzü, giysimizi değiştirebiliyoruz. Boşu boşuna oyna tekrar başladıkten sonra fark etmem acı oldu. Ama grafiklerin, animasyonların ve atmosferin bende yarattığı acı yanında bu bir hiçti. Şimdi okuyucular "Çok mu kötü?" diye merak ediyor. "Bir Godfather oyunu" olarak baktığımızda, filmin atmosferiyle ilgili bir beklenimiz olduğunda durum vahim. "Sıradan bir bilgisayar oyunu" olarak bakarsak fena sayılımaz. Hani bir dört sene geriden geliyor teknoloji ama...

alternatif

GRAND THEFT AUTO IV LEVEL puanı **8**

Bug dolu olsa da, RPG öğeleri ağır darbealsa da taklitlerine göre kaliteli bir oyun GTA IV. Meseleniz serşerilik yapmak, arabayı calmak, banka soymak ve çeşitli insanlar için kanunun yapamayacağı işleri görmekse, oyununuz budur.



GODFATHER FILMLERİ

Marlon Brando ve Al Pacino'nun baş rollerini paylaştığı Godfather üçlemesinden enstantaneler...



"Ailesiyle vakit geçirmeyen biri asla gerçek bir erkek olamaz" "Bir erkek için hiçbir şey ailesinden daha önemli değildir."

İtalyan aile konsepti, hala, dayı, emiceoğlu şeklinde değildir. Elbette kan bağı olan akrabalar ölü plandadır; ancak sokaklardan evlat edinilen, eline bir iş verilen kazık kadar adamlar da bu ailelerin son derece sadık "er"leridir. Her türlü pis iş pesindeki pislik kadar zengin iş adamları, politikacılar ve hatta sıradan vatandaşlar, devletten umduklarını bulmadıklarında soluğu mafyanın koynuna alırlar. İstediğiniz intikamlar elbette alınabilir, ancak el öpülüp, sadakat yeminini edilmiş olduktan sonra...

Muhteşem atmosferi, enfes müzikleri ile Godfather tekrar tekrar izlenecektir, üzerinde çok düşünülecek bir filmdir. Bugün istediğiniz kadar mafya filmi, dizisi izlemiştir olun yine de Godfather serisi kadar orijinal ve etkileyicisini bulamazsınız.



"Bir gün... Ki o gün hiçbir zaman gelmeyebilir. Senden bir iyilik isteyeceğim. O zamanın kadar, bunu kızımın düğünü sebebile bir hediyeye olarak kabul et." - Don Vito Corleone

Bir İtalyan mafya babası, kızının düğününde kendine gelen istekleri geri çevirmez. Godfather, vaftiz babası demektir ve kendisini Godfather kabul eden kişileri korur, kollar. Vaftiz babalığı Katolik dindar İtalyan'lar için kutsal bir bağdır. Tabir buradan gelmektedir.



"Ona reddedemeyeceği bir teklifi yapacağım." - Don Vito Corleone

Corleone, istedığını almak için önce para teklifi eder, hem de müthiş bir para. Ancak kalın kafalılıkla karşılaşır. Teklifi, önceki paranın ancak onda biri kadardır, ancak senede ya imza atılacak ya da kurşuna parçalanmış beyninin parçaları sırayacaktır. Evet, geri çevrilemeyecek bir teklif, kafaya silah dayalyiken kimse bir teklifi geri çeviremez...

Neyse biz devam edelim; arada döneriz.

Aileminin yeniden toparlanması için bize inceden kendi ailemizi kurarak destek olmamız söyleniyor. New York New York diyerken macea raya atılıyor. Küba kadar değil ama bu şehir de pırıl pırıl, tertemiz, güneşli... Nerede birade şu karanlık, suç dolu New York atmosferi? Hadi o kadar karanlık olmadın, lacivert tonlardır, bir şehir atmosferidir yok... Biz parlement gece kuşağında böyle görmedik, eski filmlerde, Godfather'da böyle görmedik! Çırıp ofisten gidip kelle alacam bu nedir niyedir, sorumlusu kimdir demeden! Fesuphanallah... Neyse bir fincan Türk kahvesi pişirip içmek, insanı bir nebzeye yataştırıyor.

Ne yapıyoruz bu parlak ve güneşli New York sokaklarında? Ufacık, küçük, adeta minik bir semt boyutlarında olan bu küçükük şehirde... Görevliyoruz, gidip bu görevi yapıyoruz. Elde Luger bozmazı bir tabancası ile iş yerlerine giriyor, etrafi kirp döküktükten, korumaları öldürdükten sonra patronu tokatlamaya başlıyoruz. Biraz çeşitlilik olsun diye tokat dedim yoksa oyunda ayaktakilere yumruk, düşene tekme atıyoruz. Patronun şurasına (Çizgiyle işaretli yer) geldikten sonra, bardağı taşırımadan (Yokska kendisini savunmak için saldırmıyor, öldürürüz haliyle) biraz daha patakıyor ve konuşup iş yerini teslim alıyoruz. O fazla pataklama, bizi bu kadar uğraştırdın, üç beş sakal daha çok bakalım şeklinde atılıyor. Artık her gün haracımız Ziraat Bankası'na tıkkı tıkkı yatıyor, gidip bir telefonla konuşup yeni görev alıyor ve bölgemizi genişletmeye devam ediyoruz. Bir süre tek takıldıktan sonra sıra geliyor yanımıza adam

Arabayı da sakat yere park etmiştim, çekmezler inşallah





almaya. Oyunun Godfather'dan farkı, tek başımıza olmamız. Yanimiza aldığımız adamlarla kendi ailemizi idare etmemiz. Sorun şu ki kendimi oynarken hiçbir zaman Don gibi hissedemedim. Adı bir sokak serserisi, bir çeteçi gibi takılıyoruz. Gönül isterdi ki bir bölgeyi ele geçirince güzel konuşma seçenekleri çıksın, söyle bir saygı görelim. Mamafih, oynamaya ve incelemeye devam...

Yanımıza toplam yedi adam alabiliyoruz. Bunların en alttaki dördü "Soldier" yani er oluyor. Terfi eden iki kişi "Capo" oluyor ve subay gibi takılıyor. Bir de yanımız da yer alan "Consiglieri" var ki, bu da "Counsellor", danışman oluyor. Kendisi sağ kolumuz, bilgimiz Tonyukuk'umuz. Oynadıkça ve hikayedee ilerledikçe, "Haydi artık yanına bir adam daha al, savaş kızıyor!" Diyorlar ve böylece adam alabiliyoruz. Daha önceden ele geçirdiğimiz yerlerde takılıp, keşfedilmeyi bekleyen bu gençlere hayat görüşlerini, yeteneklerini sorup işe alabiliyoruz. Hepsinin özel bir yeteneği, bir de karakter özelliğini var. Çapkin, psikopat gibisinden bu özelliklerin oyuna hiç yansımadığını söylemek ve oyuncun RPG öğelerinin zayıflığından ziyade, bazı özelliklerinin bitiremediyen piyasaya sürüldüğünü düşündürmü vurgulamak istiyorum. Ucu açık kalmış yanı, buraya bir şeyler yapacakları, diyalog koyacakları ama unutmuşlar gibi duruyor.

Yanımıza aldığımız adamlar ek ateş gücünün yanı sıra ele geçirmeye çalıştığımız iş yerlerinin tel örgülerini kesmek, kapilarını kırma, duvarlarına dinamit koymak ve nihayet kasanın şifresini çözüp mangırları açığa çıkartmak gibi güzide işlere yarıyorlar. Rütbe aldıklarında ek bir özellik edinebiliyorlar. Ek özellik demişken karakter geliştirmeye bir bakalım. Parayı bastırıp yeteneği alıyoruz, olay bu kadar basit. Zaten daha New York'u bitirirken karakterimizi kökleyecek parayı aşmış oluyoruz. Üstelik bunun için pek ek iş, ek para kovalamaya da gerek kalmıyor. Yetenek sayısı az zaten, karakter geliştirme başta detaylımiş gibi gözükse de çok basit. İşte bu da RPG unsurlarının sınıfta kaldığı ikinci ders oluyor; olur da bir Godfather 3 görünsek oyunun alttan alması muhtemel görünüyor.

Ali: Bu adam bir garip koşuyor sanki? Abi: E Italyan...> Labada lubada koşturan İtalyan mafyası gözüme batınca bir araba durdurup biniyorum. Zaten hót deyince arabayı boşaltıyor sahipleri. Bekliyorum ki sadık erlerim, ailemin biricik üyeleri, canlarım cigerlerim de Amerikan filmi atraksiyonuya atlayıversinler, maceradan macerağa akalım. Ama onlar, ama onlar... Amele gibi arabanın çevresinde turlayıp nereden bineceklerini bilemiyorlar! Bazen zip diye başarıyorlar, bazen



Gömlekteki kurşun deliklerine bakarsak kevgire dönümüş olmamız gerekiyor, oysa sağlık barı dolu.

de kazık gibi dikiliyorlar. Binen biner kardeşim diyip basıyorum gaza, mekan basmaya gidiyorum. Ehliyetim yok, yaya eze eze, araba biçe biçe gidiyorum valla. Haritada bir daire belirliyor, hemen terkedince polis takip etmiyor. Ola ki o cemberin içinde yakalandık o zaman polis yakalarda tutukluyor. Yok direnip polis öldürürsek geldikçe geliyorlar ve kaçılması gereken cember genişliyor. Belki bu arabalar bu kadar hantal olmasadı veya en azından ehliyetim olsaydı işler bu kadar acıklı bir hale dönüşmezdi! Oyunda koşan adam animasyonlarına ayar vermenin ve akabinde araç kısmını da anlatmıs olmanın verdiği gönül rahatlığıyla size, genç mafyalara hayatı çok işinize yarayacak şeyler öğretebiliyim. Bu arada burada notumu da düşeyim: "Ben Ali Abi'den gazi aldım, organize suç alemlerine akiyorum" diyen olursa tanımam. Bir Don, bir Kont ya da ne bileyim bir Düşes olursunuz, o zaman ayrı tabii; LEVEL ailesi okuyucularını sever ve sayar.

Dersimiz şahitleri ortadan kaldırmak. Şimdi

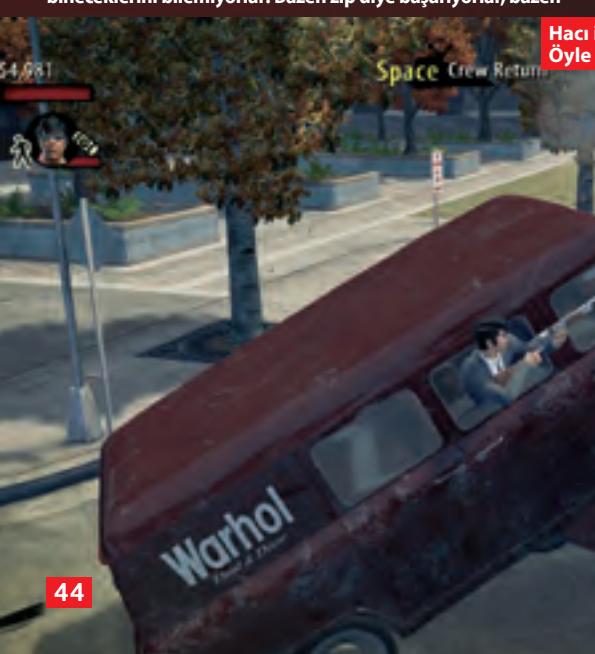


Haci istersen ben kullanıym arabayı, sen ateş et? Öyle bir özellik oyunda yok be güzelim, yoksa valla...

oyunun bir güzelliği şu ki olayı gören herkesi ortadan kaldırırmak gerekmıyor; yoksa şehirde sağ adam kalmazdı. Kafasının tepesinde kırmızı göz beliren arkadaşlara mafya jargonunda biz "düdüük" diyoruz. Yok, yok; demiyoruz, bunlar ispiyoncu oluyor. Polisi arayıp haber veriyor üstelik çekinmeden "Aman abi şahit mahit yazarlar, biz uzayalımlı" dedemen ifade veriyorlar. O yüzden kendileriyle ilgilenmemiz gerekiyor. Bunun için ya çikartıp güzel bir sakal atıyor, yani sus payı ödüyor veya elimizin tersiyle ikna ediyoruz; elimizi öpene kadar. Döverken kazaya çok adam öldürdüğünden ve yeni sahitler ortaya çıktıığından para vermemi yeğlediğini belirtmeliyim.

Nihayet yolumuza devam edebiliriz. Mekana geldik, boşluğa tuşuna basmak suretiyle adamlarımıza camdan çkarak ateş etmeleri emrini verebiliriz. İlk geçişte biraz hasar vermiş oluruz. Sonra meşhur gangster silahlarından Thompson ile sika sika, kormuları ve varsa karşı mafyanın has adamlarını indire indire mekanın sahibine doğru ilerliyoruz. Oyunda gerek mafya, gerek polis mal mal dikişli ateş ettiğinden sorunsuzca hepsi öldürürebiliyoruz. Zaten kendileri hedef seçmemizi kolaylaştırmak için turuncu, sarı gibi parlak renklerde tişörtler giydiklerinden nişan almak da oldukça kolaydır. Hoş, kaç oyuncu aman sivil vurmuy diye uğraşır merak ediyorum, natsla pek farketmiyor. Hatta bazen çevredeki adamları öldürmek, mekanın sahibini korkutuyor, dövmeye gerek kalmıyor. Bu patronlardan abzısı böyleyken bazıları dayak yemeden veya burnuna silah dayayıp beklemeden fikir değiştirmiyor. En kötü ihtimal döverken öldürmek, böyle bir durumda mekan bir süre kapalı kalarak ve açılıp da yeni bir patron geldiğinde tekrar denememiz gerekiyor. Eh, bir sömürgen olarak mekanda çalışıp para kazanacak bir takım eşeklere de ihtiyaç duyuyoruz tabi. Ele geçirdiğimiz yeri korumak için bir acuč da adam kiraladık mı olayımız bir

Thompson yiényi dans ettiriyor.



VISTA'DA THE GODFATHER II

The Godfather II'yi Vista'da oynamazsanız gelip topuklarınıza sıkıslar, uyarımı baştan yapayım. Makara bir yana; The Godfather II, beklediğimiz gibi bir oyun olmasa da Vista'da tıkır tıkır çalışmasıyla, daha fazla Grand Theft Auto isteyen

bünyeler için iyidir. The Godfather'daki oyun motorunun geliştirilmiş bir sürümünü kullanan oyun, üç çekirdeğe kadar çok çekirdekli işlemcilerden faydalıyor. Dinamik ışıklandırma sayesinde patlama efektleri, genel grafik kalitesinin ötesine

geçiyor. Çok örneklemeli (multisampling) anti-aliasing seçeneğiyse oyunda kullanılan bulanık filtre yüzünden mevcut değil. Sonuç olarak, DirectX 9.0c ile çalışan oyunun görselliği ne yazık ki birkaç sene geriden geliyor.



MULTIPLAYER

Oyunun içiye Godfather'lıkta çıktıktıktan sonra multiplayer modu fena sayılmaz. Takımlar halinde kasa patlatıp, kafa uçurarak (oyunda kafalar kopmuyor bu arada) eğlenebilirisiniz. Bir oyuncu mafya başı olup oyunu tepeden gerekten takımına avantajlar sağlayabiliyor. Güzel bir düşüncede ama Don olmak böyle gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Altı haritada Fire Starter, Demolition Assault, Safe Cracker and Team Deathmatch şeklinde oyun modları mevcut. Level atlamanak, yetenek kazanmak var. İşte multiplayer da bu kadar, niye kutuda yer verdigimi anlamışsınızdır?

süreliğine tamamdır.

Evet bu arada oyunun savaşları maalesef böyle arkadaşlar, çok mal. Hani Thompson'la' vurulan adamın ayakta kalıp hafiften dansetmesi güzel ama yeterince ölüm dansı yaptıkları söyleynemez. Silah çeşitliliği filan çok güzel aslında, tabanca susutuculu oluyor, magnum'un çapı büyüyor türünden gelişmeler bile var oyun esnasında. Dürbülü tüfek kullanmayı sevdim, ilerleyen ve zorlaşan savaşlarda çok ağır ateş altında siper alıp kenardan tek tek düşman indirdiğim de oldu. Ön plana çıkan unsur yakın dövüşte ek birkaç hareket olması ve bitirme vuruşları. Tutup girtlağını sıkıorsun düşmanın, boğarak öldürürorsun. Ağızına yüzüne yumruk atarken kendini kaybedip öldürürebiliyorsun. Diğer silahlarda da dizleri üzerine çökümüş bir düşmana yaklaşır "F" tuşunu kullanarak infaz edebiliyor, böylede farklı

bir ölüm animasyonu izleyebiliyorsun. Silah düşmanın ağızına sokup patlatmak veya patır patır taramak keyifli mesela; ama savaşın harareti içerisinde bir yandan ateş yerken zor. O an yere tamamen düşmeyen herşeye sıkıma devam ediyor, ediyor ve ediyor!

Ama daha önce dediğim gibi, oyunda haydut gibiyiz, bir mafya başı gibi değil. O klasik filmlerdeki suikastler, korkunç savaşlar ve hissiyat yok, dehşet yok, savaşların kendisindeki kan ve vahşet değil olay, oyunda kan eksik değil, eksik olan karanlık bir atmosfer. Godfather ismiyle ve filmiyle alakası olmama eyvallah derdim.

Don'un görüşü> Yapılabilecek iğrenç kelime esprilerini ben yapmıyorum, onlar zaten kafanızdan geçiyor. Oyun haritacını ayrıca hangi genelev kimdir, nerede silah kaçaklığı var, paravan dükkânları hangileri görevliyoruz. Saldırya uğrayan yerlere has adamlarımızı destek olarak yollayabiliyor, koruma sayılarını ayarlayıp gelir giderlerimize bakabiliyoruz. Özellikle ilk harita olan New York çok küçük, ama Florida nispeten geniş sayılır. Önemli olan her haritada aynı sektördeki bütün iş yerlerini ele geçirerek tekel olsun ve bunun ekstralardan faydalanan mak. Mesela zırhlı araçlar, çelik yelekler, yedek cephe kemeri elde ediyoruz. Tekelimiz kırılırsa bu faydalari kaybediyoruz.

Daha önce anladığımız karakter geliştirme, aile yönetimi gibi türlü mafiyatik iş buradan yürüyor. Ha ama Florida'dan New York'a dönenim derseniz tipi tipi hava alanına gitmeniz gerekiyor. Bol bol araçla yol tepiyorsunuz zaten.

Sorun şu ki bir yerden sonra mekan basıp aynı şekilde adam öldürmekten, ele geçirdiğiniz yerleri korumaktan sıkılmaya başlıyorsunuz. Oyna ilk başladığında gayet keyifli, heyecanlı ve eğlencemeye hazırlıdım. Atmosferinin aydınlatık, karakter animasyonlarının gaydiriguppak ve modellemelerinin



Florida, New York'tan daha geniş, daha çok araç kullanmak gerekiyor.

tırt olmasını bile başı şılamaya hazırıyım. Oynadıkça yoruldum, yoruldum ve bir noktada oyundan koptum. Bunun sebebi ise açık, oyunda yeterince yan görev yok; düzeltiyorum yeterli çeşitlilikte yan görev yok.

Bu yan görev olayı hangi düşman adamını nerede buluruz, nasıl temizleriz gibi önemli bilgilerin yanı sıra ek gelir ve "iyilik" toplamak için gerekli. Yozlaşmış devlet adamlarına yaptığımız iyiliklerin karşılığında istedigim zaman kullanabildiğim, her iyiliğe karşılık bir hizmet kazanıyoruz. Polisleri yakamızdan düşürmek; emniyet amirinden, sabotaj yemiş binalarımızı anında onartmak; sendikadan, rakipleri geçici olarak kodese titkirtmek; şeklinde gidiyor. İşim komiği sokaktaki standart vatandaşın yanına gittiğinizde size karısını, metresini, ortağını vb. öldürmeniz; ilkokul sonda kendine çelme takan çocuğu dövmeniz için para teklif etmesi. Bu işler olur mu yol ortasında kardeşim?! Kiralık katil miyiz, ameke kahvesinden kiralkıt miyiz, yoksa mafya başı mı belli değil!

Yancılık müessesesi> Bu dersimizde sizlere yancılık, otlaçılık, şoför yanı yalaklısı... Aman çocukların bu tip zanaatlardan uzak durun. "Peki mafyalık nasıl abi?" derseniz, ne uzuyorsun, ne kısalıyorsun; düğününde bile gelip elini öpüyorum, hayrına adam öldürmeni istiyorlar! "En iyi boşverin bu işleri; sigortalı, sabit maaşlı bir iş bulun" derim sevgili okurlar. Filmi izleyin zaten nasıl çatır çatır adam aldıklarını, yemeğe oturduk derken adam boğazladıklarını görün ve bu işin emekliliği olmadığını anlayın. Ha peki bu oyuncu ne derece mafya tadi yaşıyor insana? Filmden birkaç karakter ve replik olayı kurtarmaya yetniyor kısacası. GTA türü bir oyunla vakit geçirmek istiyorsanız bir süre eğlenirsiniz ancak uzun vadede çeşitlilik olmaması sizin de bizim gibi sıkacaktır.



1

piyano teli

Düşmanı gaflı avlayıp boyununa doladığınızda bir piyano teli sayısız mermiye bedel.

3

mahdum

Yanınızda gezdirebileceğiniz, farklı uzmanlıklarla olan kadrolu mafya çalışanı sayısını üç.

15

silah

Oyunda beş türde toplam 15 ateşli silah var.

16

kİŞİ

Multplayer'da en fazla 16 kişiyle oynayabilirsiniz.



Her silahın kendine has bir infaz animasyonu var, Thompson'la bunu yapmak oldukça psikopatça bir manzara ortaya çıkarıyor.



GODFATHER 2

ARTI başarılı infaz animasyonları, yeterli çeşitteki silahlardır, takım oyunu odaklı multiplayer

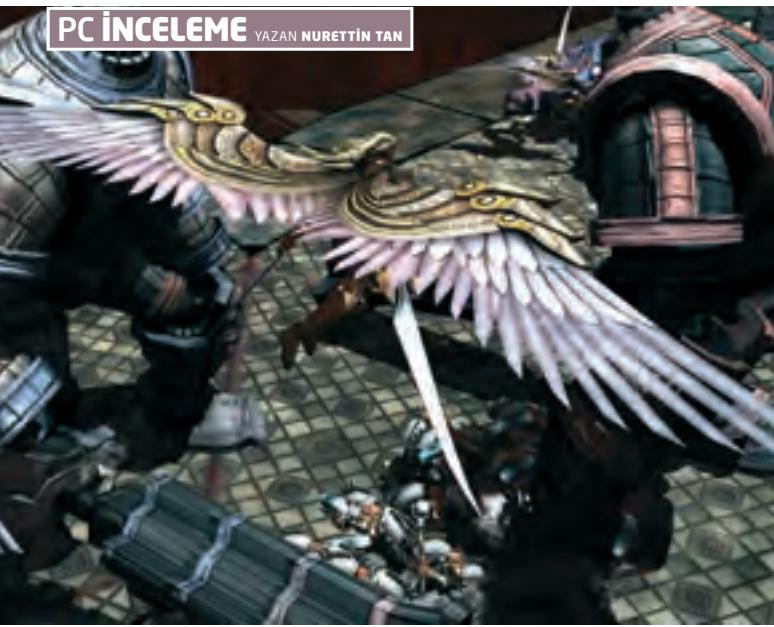
EKSİ Film atmosferinin oyuna yansıtılmaması, yapay zekanın saçılımaması, kısa sürede tedküzeleşmesi

YAPIM EA Games
DAGITIM Electronic Arts
TUR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox360, PS3
WEB <http://godfather2.ea.com>
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

MİNİMÜM 2,8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı,
ÖNERİLEN 2,4 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

Atmosfer ve hissiyat olarak Godfather ismini taşıyamayan; kendine has özelliklerini az ve çevre görevleri zayıf olan bir GTA kopyası olmuş.

6,5



DEMIGOD

DotA sever misiniz?

Nisan bu sene bana çok kötü davrandı. Neredeyse bütün ay boyunca öksürüp, tiksirdim. Soğuk kaptım, ayaklarımın altı dondu, tır tır titredim. Şu sıralar yeni yeni hastalıktan çıktıktan diyebilirim. Evde tembel tembel otururken Demigod'un çıktığını hatırladım. Hazır hastalıktan yeni çıkmışım, biraz dinleniyim ve zaman geçireyim deyip Stardock'a da güvenerek oyunu kurdum... Ve çok eğlendim!

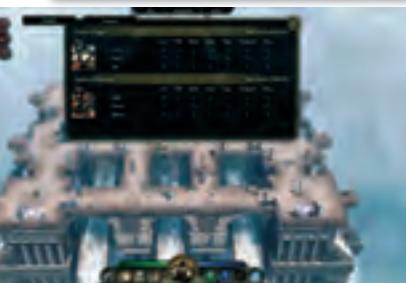
Warcraft 3'ün modlarından biri olan DotA'yı (Defence of the Ancients) bilir misiniz? Bilmeyenler için kısaca anlatayım. Haritanın farklı köşelerinde oyuncuların kaleleri vardır. Her oyuncu kendine bir kahraman

alternatif



WARCRAFT DOTA

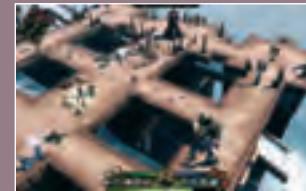
Cök kişinin bu oyundan habersiz olduğundan eminim. Warcraft DotA haleen ücretsiz olarak oynanıyor mu ondan da emin değilim, ben en son beş sene önce oynamıştım. Ama deliller gibi zevk alındığını çok iyi hatırlıyorum. Demigod'u sever seniz mutlaka Warcraft DotA'yı da denemenizi öneririm.



Hadi bakalım bunlardan hangisi asker, hangisi Demigod? Kolaya karar verin!



HARİTADA İLERLERMEN



Üzerinde siyah ya da beyaz toplar olan yapılar kuleler. Bunları bir kahraman eşliğinde, idollerle çağırığınız askerlerinizle yıkmanız daha kolay olacaktır. Geçitleri ele geçirmeniz gerektiğini zaten belirtmiştim. Geçitlerden daha kaliteli askerler çıkartmak istiyorsanız, Citadel'de bu seçeneğin üzerine girmelisiniz.



ROOK GÜCÜ

Rook oyundaki en kuvvetli karakterlerden biri. Düşman binalarını iskambil kağıdı gibi deviriyor; yere kurduğu kuleler ile hem kendini koruyor, hem de sürekli canını doldurabiliyor. Tek dezavantajı idol kullanamıyor olması.

seçip, karşı oyuncunun kalesini yıkmayı çalıṣır. Mantık çok basit, sizin kahramanınız dışındaki askerler otomatik olarak barakalarдан çıkar ve gene otomatik olarak saldırırlar. Siz de kahramanınız ile bu askerlerin arasına karışarak düşmanı ortadan kaldırılmaya çalışırsınız. Öldürügüñüz her düşman size para olarak geri döner. Bu şekilde de yeni eşyalar alır ve gelişebilirsiniz.

Tanrılar savaşı> Demigod'in maniği that DotA ile aynı; tek farkı hikayesi denebilir. Oyununda Pantheon'da boşalan koltuğu doldurmak ve bir tanrı olmak için birbirini ile kışkırtan altı yarı-tanrıdan birini yönettiyorsunuz. Demigod'un karma sesli bir erkek seslendirici tarafından anlatılan demosunu izledikten sonra herhangi bir senaryo modu olmadığına görünce hayal kırıklığına uğradım. Oyun içeriği ne yazık ki sadece skirmish ve tournament'tan ibaret. Tournament'ta kendinize dört kişilik bir takım yaratıp, dört kişilik düşman takımına saldırıyorsunuz. Bölüm bitince puanlar kazanılıyor, karakterinizin seviyesi tekrar bir oluyor. Tournament'ta zorluk seviyesini zora getirmediniz sürece bu tür oyular siz daha ne olduğunu anlamadan, çabucak bitiveriyor. Benim sevdigim seçenek olan skirmish modu ise tek atımlık bir harita seçtiğiniz, takımız ve düşmanlarınızı kendiniz belirlediğiniz bir oyun çeşidi.

Tavsiyem, ikiye iki bir oyun kurup, bilgisayarın zorluk derecesini zora çekmeniz. Bu şekilde çok çekişmeli ve uzunavaşlar oynayabilirsiniz.

Mana potion> Oyunuda toplam altı tane Demigod var ve her birinin ayrı özellikleri var. Bunu karakter seçme ekranındaki avantajları ve dezavantajları bölümünden kontrol edebilirsiniz. Her kahraman düşman öldürdükçe tecrübe ve para kazanır. Tavsiyem oyuna başlar başlamaz item shop'tan mana potion alıp, en yakındaki düşman birliğine saldırmanız. Çünkü mananız hemen bitecek, katıldığınız savaşlarda da önemli özelliklerinizi kullanmanız için hep mana gerekiyor. Oyun esnasında yer ele geçirikçe ya da büyük düşman grupları öldürdükten sonra "War Rank" kazanırsınız. Bu puanlar ise Citadel'den binalarınızın özelliklerini geliştirmenizi sağlıyor.

Item shop'u kullanarak kazandığınız altınları potion'lara, zırh ve silahlara ya da idollere yatırıbilirsiniz. Rook hariç diğer bütün Demigod'lar idol kullanabiliyor ve bu idoller sayesinde kahramanlar kendi askerlerini çağrılabiliyorlar. Bunun



dışındaki askerler, haritanın çeşitli noktalara dağılmış geçitlerden belli aralıklarla çırıyorlar. Düşmanın Citadel'ını yok etmek için geçmeniz gereken yolu bu geçitleri ele geçirerek açmanız en mantıklı olacaktır. Zira yeni geçitlerden daha fazla asker elde edip, düşmanı haritada kışırabileceksiniz.

Bazı anlarda düşmanınızı ölüme sıkıştıracak kahramanınızın ölmesi kaçınılmaz olacak. Böyle durumlarda karakteriniz belli bir süre geçtikten sonra item shop'un hemen yanında doğacak. Başta da belirttiğim gibi Demigod, mantığı çok basit bir oyun. Sizi çok uzun saatler boyunca makine karşısına bağlayamaz; fakat her gün "Hadi bir maç atayım" dedirttīrek kadar eğlenceli diyebilirim. Özellikle çoklu oyunculu halini oynamanızı öneririm. Şimdi izninizle kaç tim ben, gelecek aya görüşürüz. ☺

DEMIGOD

ARTI Basit ve zevkli oyun tarzı

EKSİ Campaign modu olmaması, kahramanların özelliklerinin az olması ve birbirlerine eşit güçte olmamaları, oyunun belli bir noktadan sonra kendini tekrarlaması

YAPIM Gas Powered Games
DAĞITIM Stardocks
TÜR Real Time Strategy
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.demigodthegame.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

MINIMUM 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Yapay zeka yerine, çoklu oyuncu seçenek ile başkalarıyla oynaması çok daha zevkli bir oyun Demigod. Sadece bilgisayar ile oynayarak oyun dan çok çabuk sıkılacağınızdan eminim.

7

HERKESE DVD FILM: MICROCOSSMOS BU MUHTEŞEM BELGESEL KAÇMAZ!

Çekim teknikleri ve kurgusu ile böceklerin dünyasına bambaşka bir bakış...

DVD AYLIK FİYATLARI
YILINIZ 100 TL
424 TL + KDV 54
TAKSİMLİ 62 TL

PC'de enerji tasarrufu için en iyi araçlar
CHIP'in ipuçları ile faturanızın ne kadar azaldığını şuracaksınız

Herkese 100TL Değerinde 6 Muhteşem Hediye!

CHIP

05.2009 www(chip.com.tr)

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

DEV TEST Herkes için ideal fotoğraf makineleri
Jilet gibi keskin fotoğraflar için en uygun dijital SLR makineler



2 DEV VIDEO EĞİTIM

Dijital fotoğraf ve video eğitimi!
Hızlı okuma ve öğrenme kursu

ANTI CRASH TOOLS
INSERT LİNKLE İLE CHIP'İN YÖNETİCİSİ
KİŞİ KONTROLÜNE GÖREKİ İLGİLEN

Ayrıca en iyi sistem izleme ve koruma arayışları

TAM SÜRÜM

Ashampoo Music Studio
Ses ile ilgili tüm araçlar bu pakette!

TAM SÜRÜM

Microcosmos
Bu sıradışı belgeseli kaçırma!

TAM SÜRÜM

SADECE 60 SANİYEDE! Yepyeni Windows

CHIP'in üç etkili temizlik paketi ile baştan kurmadan ilk günde gibi Windows
Mini USB PC

Tüm sisteminizi USB'de taşıyın,
hiçbir PC'de yabancılık çekmeyin



XP'ye Windows

CHIP'in dönüşüm paketi ile da
yeni Windows 7 özelliklerini XP

TEST Core i7 Anakartlar
Intel'in yeni işlemcilerini destekleyen anakartlar testte

TEST Cap'ıza makrolar
USB belleğinizde çok pratik arayız: veri kontrolcüsü, video dosyasına, PC'niz entre basamaklı arayız: video dosyasına, yazılımları, reglary temizli arayız: gizlilik dosyası, KİT



Mayıs sayısı bayilerde!

DB



FALLOUT 3: THE PITT

Orijinal Fallout atmosferine çok daha yakın renkler...

“İki kişi girer, bir kişi çıkar!” Bu oyunu Mad Max Beyond Thunderdome izledikten sonra oynamak şart arkadaşlar; o gazi alacaksınız bir defa! Operation Anchorage’ın karlı, buzlu, mavi aerialıklı atmosferinden sonra Pittsburgh, size çok değişik gelecek. Capital Wasteland’den de çok daha pis, çok daha karanlık bir yer burası. Bütün renkler daha paslı, daha kahverengi, binaların mimarisini orijinal Fallout’u daha çok andırıyor, yine duvarlarda dev yüzler hakim... Kafanızı kaldırdığınızda Necropolis’teki gibi parçalanmış binalardan oluşan bir arka plan

ÇELİK KÜLCESİ



Steelyard’da Steel Ingot’ları mutlaka toplayın, on tane birikince Everett ile konuşup ödülinizi alın. Sayıtı tamamlamadan konuşup verebilirsiniz ama olası bir bug para-nosayı yüzünden tavaşı etmiyorum. Uzmadan işte ödüller: Laborer Outfit, Filtration Helmet, Steel Knuckles, Metal Master Armor, Metal Blaster, Bombshell Armor, Leather Rebel, The Mauler, The Perforator, Tribal Power Armor! Evet sona ünlem koyдум, karizma veren güzel bir Power Armor bu, omuzlardan birinde oküz kurukafasıyla tribal bir havası gerçekten var. Her esyayı tek tek açıklamak istesem de bir sayfalık bir yazı için yerimi aşmak üzereyim.

Zırhımı ve silahımı sergiliyorum.

görebiliyorsunuz. Mayınlar ve terkedilmiş araçlarla dolu bir köprüden geçip girdiğimiz şehrin üzeri, bacalarдан çıkan alev ve dumanlar ile kaplı; enes bir atmosfer! Dürbülü tüfekli yağmalar, kaçmaya çalışan köleleri avlayan, kurşunlardan kaçmaya çalışırken mayınlarla telef olan zavallıların sesleri kulak çınlatıyor. Bir köle kıyafeti giyip, kaçış da mayınlardan korkarak geri dönümüş bir köle gibi içeri sızıyoruz ve bütün eşyalarımıza el koyup bir kasaya kilitliyorlar. The Pitt’e hoş geldik!

Steelyard> Oyunu bitirip de yazmanın gönül rahatlığıambaşkadır değerli okuyucular. Akılınızda yazıyla ilgili hiçbir şüphe kalmaz. Normalde kısa sürede bitirebilecek bu paketi nispeten uzun sürede bitirdim; çünkü Steelyard’ı karış karış gerez 100 Steel Ingot arayıp durdum. Hepsini de buldum! Bu dev gibi bölümün benim gibi gezerseniz oyun süresinin uzağlarından emin olabilirsiniz. Her 10 Steel Ingot için bir ödül mevcut, listeyi Çelik Külcesi kutusunda bulabilirsiniz. Şimdi başa dönelim ve önemli uyarılarda bulunalım.

The Pitt’i kurmadan önce en son yamayı kurdum; size de tavsiye ederim çünkü insanlar, görevleri bitirmelerini engelleyen program hatalarından oldukça şikayetçiler. Şahsen yama sayesinde hiç sıkıntı çekmedim. Yine de o kadar oyuncuya süründürmek, yakışık alan bir hareket değil; piyasaya sürmeden önce daha çok test etmeleri gerektiğini hala öğrenemediler! İşinizi

ÇUKUR
The Pitt’te kazanan köleler özgürüklerine kavuşup yağmacılara katılabilirler. Hatta yağmacıların önemli bir kısmı, töplüm içerisinde bu şekilde parıldayıp yükselmış. Parıldayıp diyorum çünkü The Pitt’te dönüşürken aşağıya radyoaktif fışılalar dolduruyorlar! İşil işli oluyor savaş uzatan.

Autoaxe ile oyun çok kanlı ilerliyor ama bazen bug sonucu silah görünmez olabiliyor.



garantiye almak için oyunun kayıt dosyalarının yedeğini almanızı da şiddetle tavsiye ederim.

Auto Axe> Operation Anchorage, bildiğiniz dümdüz FPS’yi ve menzilli silahlar ağırlıktaydı. The Pitt’te ise rol yapma öğeleri yerinde ve yakın mesafe silahları ağırlıkta. Buraya girmeden önce yakın dönüş silahlarını kullanmaya az da olsa puan vermeniz yararlı olur. Etrafta kölelerin hurda metal veya ölüleri parçalamak için kullandığı çeşitli aletler göreceksiniz. Sanayi aletlerinden bozma yakın dönüş silahları, hele ki Auto Axe oynaambaşa bir lezzet getiren silahlardan. Ateş tuşuna basılı tuttuğunuzda devamlı hasar verebilen bu silah ve türevleri sayesinde Troglar’ı kol - bacak doğrayacaksınız ve çok eğleneceksiniz. Bolca kullanacağınız bir diğer silah, bildiğiniz alev makinesi ve “gollum sürüleri” gibi üzerinize akan troglar’ı karşı çok etkili. Trog, trog, trog... Neden bu Trog? Nedir Pittsburgh’ın hikayesi? Neden yağmacılar kontrolde?

alternatif



LEVEL puanı
FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

7

Bir DLC’nin alternatifçi başka bir DLC’dir diyerek, The Pitt’e karşı Operation Anchorage’ı öneriyoruz. RPG unsurlarının daha zayıf olduğu, oynanış açısından FPS’ye kayan, hızlı ve heyecanlı bir paket F3: OA.

Bunları kendiniz keşfedin; zaten içerik az ve her şeyi anlatırsam ne manası kalacak. Arka plandaki hikaye oldukça güzel ve detaylı. Arada, etrafta bulacağınız bilgi kirintıları sayesinde savaş öncesi zamandan bazi insanların hikayelerini öğrenebilirsiniz. Özellikle çelik fabrikasındaki insan işçilerin yerine robot işçilerin (Protectron modeli) geldiği hikayeeminim oldukça hoşunuza gelecektir.

FALLOUT 3: THE PITT

ARTI Yeni Pittsburgh ile daha karanlık bir atmosfer, daha fazla oyun süresi, bol bol yeni eşya ve arka plan hikayeleri

EKSİ Kısa oyun süresi, program hataları

YAPIM Bethesda Softworks
DAĞITIM Bethesda Softworks
TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB fallout.bethsoft.com/eng/info/thepitt.html
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Yeni içerik ile Fallout 3 daha da zenginleşiyor. Daha önce kullanmadığımız silahlar, yepyeni mekanlar ve ek hikaye ile kısa ama eğlenceli bir içerik paketi bu. Fallout 3’ü seven oyuncular için olmazsa olmazlardan; tabii ki save’lerin yedeğini alıp oyunu yamamak şartıyla.

7

MINIMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

Bağlanacaksınız!

tempo24.com.tr



Türk basınında 1 değil 330 yepyeni sayfa açtık

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

[www\[tempo24.com.tr\]](http://www[tempo24.com.tr])

**T
24**



WANTED: WEAPONS OF FATE

Mermiyi bur, bük, çevir, kafatasına işe!

Sıkıcı hayatlar yaşıyoruz; bununักษını iddia ediyorsanız, şu anda bu yazıyı "Parasailing" yaparken veya dağ yamacından kuş gibi süzülürken okuyor olmalısınız. Alternatif aktiviteler arasında Amazon'da pirana dolu bir nehirde rafting veya Himalaya'dan aşağı tek kayakla saatte 120km ile kaymak da olabilir...

Sıkıcı diyorsam, bunu dünya standartlarında düşünün. Bir oyun oynarken, arkadaşlarınızla gezip tozarken eğlendiğinizden eminim; ama bunlar aslında monotonluğun işaretlerinden başkası değil. Okula git, eve gel, oyun oyna, arkadaşlarını konuş... Eee? Çalışan kitle içince söyle bir senaryo olabilir: İşe git, işte patrondan aza işit, iş arkadaşlarını boş muhabbetler yap, eve gel, bir dizi izle, uyu... Nasıl, yeterince içiniz sıklıdır mı?

Başit bir aksiyon filmi sanarak izleme-



Saklanabilirler ama kaçamazlar!

ye başladığım Wanted, bir çizgi roman uyarlaması olduğunu bir noktadan sonra belli etti ve fantastik öğelerle bezeli senaryosuya, fazla olmasa da ilgimi çekti. Az önce bahsettiğim gibi sıradan ve tekdüze bir.yangantısı olan bir adamın hikayesini anlatıyordu. Wesley içinde mutlu değildi, eviyle ilgili sıkıntılıları vardı, kız arkadaşı onu aldatıyordu ve bunu bilmesine rağmen bir şey yapmıyordu, bankamatikler ona para vermemeyi adet edinmişti... Ve bir gün hayatı değişti. Babasının Fraternity adındaki topluluğun bir üyesi olduğunu ve öldüründüğünü öğrendi. İntikamını almak için çıktıktı yolculuk ise onu bambaşka bir insan

haline getirdi.

Kaldığımız yerden: Bizim gizli bir tarikata katılın, fantastik bir suikastçı olabilme olasılığımız yok; ama Wanted: Weapons of Fate sayesinde bunun tadına bakabiliriz. Üstelik filmin kaldığı yerden devam edip, senaryoyu tamamıyla kendi başımıza yaşayarak.

Bu yaklaşım gerçekten güzel olmuş. Filmin senaryosunu birkaç ufak eklenile takip etmek hiç de eğlenceli değil bana sorarsanız. Bu sayede en azından filmin devamını izliyormuş havasını yakalıyoruz. (Gerçi oyunun bunu ne derece başardığı tartışılır.)

Filmden önce çizgi romandan tanıştığımız Wesley, bu oyunun ilk birkaç bölümünü hariç, tam donanımlı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Kolay kolay ölmüyor, hızlı hareket ediyor, tabancasını son derece etkili bir şekilde kullanıyor, yavaş çekimde hareket edebiliyor ve elbette kurşunlara falso veriyor.

Son zamanlarda oyunlar birbirine tür olarak fazlaıyla benzemeye başladığı için, bu oyunu da hemen Gears of War'a benzetmeyeceğim. Yoğun bir siper kullanımına sahip

alternatif



GEARS OF WAR

Eğer siper almak, bir şeýerin arkasında durup uygun anı kollayarak ateş etmek ve bunu iyi bir senaryo, tasarım sahibi grafikler eşliğinde yapmak istiyorsanız, Gears of War'dan daha iyisini bulmanız zor.

YAKIN DÖVÜŞ

Ellerinde bıçak taşıyan bu düşmanları ya size fazla yaklaştırmada vurun, ya da yaklaştırmalarına izin verin ve "E" tuşuna hızlıca basmayı başlayın. Eğer ekranda ki daireyi yeterince hızlı doldurursanız, kurban siz değil, düşmanınız olacaktır.



VISTA'DA WANTED: WEAPONS OF FATE

Wanted: Weapons of Fate, güzel grafikleriyle bizi umutlandıran ancak pek çok açıdan tatmin etmekten uzak kalan bir oyun oldu. Shader Model 3.0'dan yararlanan oyunu oynamak için DirectX 9.0c yeterli oluyor. Bir süredir piyasaya sürülen

oyunlarda durum böyle; ille "DirectX 10 isterim" diye direten oyuncular yok pek. Bunun beraber Vista'ya geçiş, bu zorlamanın olduğu günlerden çok daha hızlı ilerliyor. Bunun sebebi, önceden yaşanan sürücü sorunlarının ve sistem kaynaklarının

gereksiz yere tüketilmesine sebep olan hataların düzeltilmesi sayesinde Vista'nın pırıl pırıl çalışan bir hale getirilmesi oldu. DirectX 10 zorlaması olmamasına karşın sık güncellemeler sayesinde Vista, artık oyuncuların da öncelikli tercihi haline geldi.



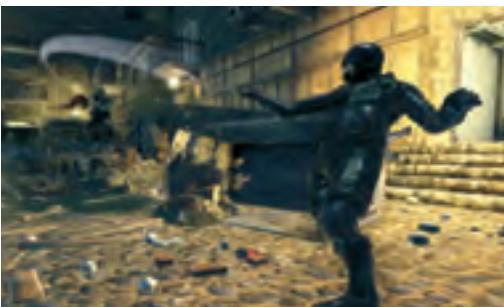
olan Wanted, Gears of War gibi bu sistemi yavaş kullanıyor; bir siperden diğerine hızla koşuyor ve düşmanlarınıza kafalarına oşekilli kurşunları isabet ettirmeye uğraşıyoruz.

Ölümsüz: Immortal adındaki bir suikastçının peşinideyiz; ona ulaşmaksa hiç kolay değil. Bu sırada annemizle ilgili gerçekleri de öğrenmeye çalışıyoruz ve burada Cross, yani babamız devreye giriyor.

Bir bölümde Wesley ile oynuyorsak, bir sonraki bölümde geriye dönüş yaparak Cross'a geçiyoruz. Cross ile Wesley arasında, oynamış açısından tek bir fark var, o da silahlar. Wesley sadece bir tane tabanca taşıyor, Cross ise iki adet, susturuculu, Uzi bozması silaha sahip. Bu farklılık Cross'u daha güçlü yapmıyor. Hatta hızla ateş ederken eliniz ayağınızda dolanır, kurşunları bir bölümünü boşluğa yollayabiliyorsunuz.

GoW'la farkına degindığımız siper alma, bu oyundaki en önemli özellik. Eğer elinizde silahınız, ortamlarda yaldır koşarsanız kısa sürede ölüyorsunuz. Siperleri kullanmak için bir kutunun, kolonun veya arkasına saklanabileceğini inandığınız bir nesnenin yakınına geldikten sonra "Space" tuşuna basmanız yeterli. Bir kez saklandıktan sonra da sağ mouse tuşuya nişan alıyor ve sol tuş ile ateş ediyorsunuz. Dilerken nişan almayıp, sol mouse tuşu ile kör atış da yapabilir ve böylece düşmanlarınızı oldukları yere mihlayabiliyorsınız. Kör atış yaptıktan sonra siperler arasında başarıyla geçiş yaparsanız, düşmanlarınızı savunmasız halde yakalayabiliyorsınız.

Siper kullanımı her ne kadar önemli olsa da, siperler arasında hızla geçmek, kör atış yapmak veya zamanı yavaşlatabildiğiniz özel hareketinizi kullanmak nadiren işinize yarar.



Kahramanımız Cross aynı zamanda bir balet!

FALSOLU KURŞUN

Kurşunları falsolu kullanmaktaki amaç, bu görüntüde de gördüğünüz gibi kendini bir takım nesnelerin arasında gittikçe hissedilen aincaları, abileri bulundukları yerden çıkartmak veya tamamıyla ortadan kaldırmak.



Neden? Çünkü bunları kullanmadan da düşmanlarınızı hala hale getirebilirsiniz. Hatta iyi bir nişancısanız, siper kullanınızı da aşağıya indirmeniz mümkün. Düşmanların yapay zekasının kötülüğü ve atış yeteneklerinin kit olmasından kaynaklanan bu durum, oyunun monotonluğunu büyük derecede artırıyor; geriye sıradan bir aksiyon oyunu kalıyor.

Zaman durur, kurşunlar yoluna devam eder: Oyunu eğlenceli hale getirmek için eklenmiş olan kurşuna false verme özelliğini kullanıyorsunuz; kullanılmıyor değilsiniz; fakat o da birkaç yerde işinize yarır. Boss karşılaşmaları genellikle, kurşuna false verip boss'u bulunduğu yerden çekmek üstüne kurulu ve pek az değişim gösteriyor.

Bir diğer farklı durum da QTE (Quick Time Event) olarak nitelendirebileceğimiz, önceden hazırlanmış sahnelerde ortaya çıkıyor. Bölümülerin belirli aşamalarında, Wesley veya Cross yoğun aksiyon sahnelerinin içinde kaları ve bu sahnelerde zaman duracak kadar yavaşlıyor, düşmanlar havada asılı kalıyor, biz de onları ve attıkları kurşunları, verilen kısa sürede vurmaya çalışıyoruz. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, düşmanlardan önce kurşunları vurma; çünkü kurşunlar bize ulaşırında ölüyoruz.

Sadece bahsettiğim bu iki özellik oyunu eğlenceli yapmak için yeterli değil. Bir de buna grafikler üzerinde söz hakkımız olmaması ve oyunu dilediğimiz zaman kayıt edemiyor oluşumuz eklendiğinde... Bir PC oyu-

Uçakta geçen bu bölümün ilerleyen sahalarında uçak düşüre geçiyor.



NELERE FALSE VERİLEBİLİR?

KURŞUN



Wanted'dan önce kurşuna false verilebildiğiniz duymamışınız sanırı; ama Wanted'la birlikte yepyeni bir hobiye kavuşmuş olduk. Artık atış poligonlarına gidip kurşuna false vermeyi deneyebilecek ve görevli tarafından yaka paça dışarı atılabileceğiz.



BUMERANG Avustralyalılar'ın patentini ellerinde bulundurduğu bumeranga, false verdinizde bu garip atlet sadece falsolu gitmekte kalmaz, bir de size geri döner. Ne var ki bumeranga false vermek hiç de kolay değildir. Deneyin de görün.



PİN PON TOPU Elinizdeki raketle o ufak topa false soyu verdiniz mi, karşısındaki oyuncunun hayatı raketle kovalamasını eğlener seyredebilirsiniz. Bumerangdan iyi olmasın, pinpon topuna false vermek de zordur. Fırat bunu çok iyi yapar, karşısındaki adamı sinir eder.



BALE HAREKETİ

Balede kendinizi yerlere fırlatın, düşmeniz zaman zaman "false" adı verilen harekete işaret eder. Bilinciği olarak yapılan bu düşüsten sonra sizin solunuz incinibileceğiniz için dikkatli olmak lazımdır.

4.5

saat
Bir yerlerde durup zaman öldürmezseniz oyunu dört-beş saat içerisinde tamamlayabiliyor sunuz.

3

dakika
Oyunda iki kez, bir taretin arkasına geçmeniz gerekiyor. Yaklaşık üç dakika boyunca hayatı düşmanlarınızı vurma çalışlığınızda tareti bir kalkan gibi kullanmanız da gerekiyor.

8

karakter
Aslında tam sayısını hatırlıyorum ama oyun boyunca yaklaşık sekiz farklı karakteri kullanılabılır hale getiriyorsunuz. Yalnız bu karakterlerin hiçbirinin birbirinden bir farkı yok diyebiliriz.

120

piksel
Ara sahnelerde önceden hazırlımlı görüntüler (CGI) kullanılmış fakat bunlar o kadar kalitesiz ki pikselleri tek tek sayabiliyorsunuz.

WANTED: WEAPONS OF FATE

ARTI Kurşunlara false verme Özelliği hoş olmuş. Senaryo filmin kaldığı yerden devam ediyor.

YAPIM GRİN

DAGITIM Universal Studios

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB <http://thewanted.warnerbros.com>

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Siper sistemi çalışmıyor. Özel hareketlere nadiren ihtiyaç duyuyorsunuz. Grafiklerle oynamıyorsunuz. Oyun çok kısa.

Bazı oyunlar vardır eğlendirir, bazı oyunlar vardır düşündürür, bazıları ise sadece grafikleriyle göz boyar. Wanted bunların hepsinden bir alıyor ve bunu da adam gibi beceremiyor. Eğer gerçek bir Wanted fanatığı değilseniz, bu oyunla işiniz olmaz.

6.4

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

ÖNERİLEN 2.33 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



AXIS GÖREVLERİ

Axis görevlerini oynarken elinizin altındaki ates gücü siz mest edecek. Fakat senaryo Allied görevlerinde sizi, cəresizce bulunduğu alanı en iyi kullanarak, yoğun Axis baskısını parçalayıp hedefine ulaşmak isteyen askeri oynamaya yönlendiricek.

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR



**Bir gece ansızın gelebiliriz! - Patton & Eisenhower
Gelirseniz Ekim'e kadar... - Adolf Hitler**

Inşanlığın ömründen altı yıl yiyen, birçok değer olgsunun değiştiği ikinci Dünya Savaşı'na dayanan Company of Heroes'un ikinci ek paketi olan Tales of Valor nihayet piyasaya çıktı!

Benim gibi WW2 tutkunları, ilk oyuncun görevlerinin bitmesiyle "Ama niye bitti ki?" şeklinde duygusal bakışlar ile "Acaba yenisi çıkar mı ki?" sorusunu

88'LİK ALMAN TOKADI



İlk olarak uçaksavar için tasarlanan 88'lük namlu ve ateşleme mekanizması, üstün başarısı sonrasında Tiger mimarisini ile birleştirilmiştir. 8 Ağustos 1944 sabahı tek bir Tiger, 15 Sherman'dan oluşan bir İngiliz birliğine rastladı. O gün meydana gelen çarpışmalarda 14'ünü vuran Tiger, ertesi gün son iki mermisi ile sonuncu Sherman'ı da imha eder. Araca hakim bir mürettebat ve yeteri mühimmat ile Tiger yenilmesi imkansızın yakını bir tank.

sormuştu. Akabinde geçen bir miktar süre zarfında, firma oyuna ilk ek paketi olan Opposing Fronts'u duyurmuş, akabinde de dediğini gerçekleştirdiğinde ek paketi piyasaya sürmüştü. İkinci ek paket olan ToV, hem ilk oyundan, hem de ilk ek paketten daha farklı materyaller içerdidirini ilk basın duyuruları ile asker yolu gözleyen oyuncularına bildirmiştir. Doğal olarak zaten hoşumuza giden, aman ellemeyin dediğimiz sistemi niçin kurcaladıklarını tam olarak bilemediğimiz dönemlerde "Ya bu kurcalama işlemleri ile evdeki bulgurdan olursak?" diye düşünmedik değil. Sayılı gün çubuk geçer dedik, nitekim de öyle oldu, oyun bir anda çökageldi karımıza. Aramızda "Ambush! MG! Two O'clock Covering Fireee!" diye bağırılanlar falan da oldu tabii (Foyeeri! Ali),

sakinleştirdik, Lipton çayılarını ellerine verip oturttuk bilgisayarlarının başına. Sonrasında da yükledik ToV'u, saldıkt kendimizi Fransa çayırlarına...

Herhavzundibayın!> Bu lafi demeden geçmek olmaz hani Alman ekolünden bir şeyler anlatıyorsak. ToV'u sorunsuzca kurup oynayabileceğimiz yapıda hazırlamışlar, sağ olsunlar ana oyun ve ek paketi olmasa da ToV'u tek başına kurup mevcut senaryolarını tüketebilirsiniz. Kurulumun hemen ardından benim düştüğüm hatalara düşmeden, önce oyunu, ardından ekran kartı sürücülerinizi güncelleyiniz. Eğer bunları yapmazsanız, sınırlarınızı güncelleyemeden sınır hastası olursunuz! Benden söylemesi. Oyun, ATI ekran kartı kullanan ben ve benim gibi insanlara karşı "Nazi bu, kesin Nazi!" şeklinde bir tutum sergilediğinden, mütemadiyen görev başı ya da sonu fark etmemeksin göçebiliyor, "Zink!" sesi eşliğinde kapanabiliyor, "Dur ben save ediyorum... Geçmiş olsun" demeni



A J A N D A



SAYI: 145
SAYFA: 14

VISTA'DA COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

İlker, Vista'ya geçeli çok oldu ve iyice alışırtı. Company of Heroes: Tales of Valor oynarken de kendinden geçti ve güçlü bilgisayarının tadını çıkarıyor. Oyunun minimum sistem ihtiyaçları düşük gözükse de o enesefektlerin, muhteşem grafiklerin

tadını tam anlamıyla çıkarmak istiyorsanız iyi bir oyun bilgisayarınız olsa çok iyi olur. Pek çok okuyucunun, bilgisayarını değiştirmek gibi bir şansı (En azından yakın zamanda.) olmadığı için arada bir kızgınlık nöbeti geçenler de oluyor. Diğer parçaları

değiştirememeniz de alın 1 GB'lık bir bellek modülü, ekleyin. XP'den Vista'ya geçmek için işlemcinin filan çok süper olmasına gerek yok zaten; hem oyun, hem sörf, hem de genel işletim sistemi performansı için yaptığınız en akıllıca ve ucuz yatırım olur.



Tiger, öndeği duvar, bina ve diğer materyalleri parçalayıp hedefine ulaşabilir; ayrıca kat kat fazla ateş gücüne sahiptir.



alternatif



MEN OF WAR

Soldiers: Heroes of WWII ve Faces of War'un izinden giden Men of War, CoH Tales of Valor'a olabilecek en güzel alternatif. Daha detaylı yapısı ile sizi CoH'a göre biraz zorlayabilir, alışınca gerçekçi yapısı ile de eşitleriniz arasındaki yeri alacaktır.



Alışığımız, bildiğimiz CoH oynanışına eklenen bir diğer yenilik ise doktrin seçimi ekranının, genel oynanışla birlikte değişip, takımın yeteneklerinin seçildiği bir yetenek ağaç şeklini alması oldu. Relic, oyuncuya uyandırmadan Dawn of War 2'ye benzetmiş CoH'u, ama güzel de olmuş hanı. Farklı farklı oynanışlar sergileyebilmemiz için, bir bölümde tekrar farklı yollarla bitirebilmemiz için imkan bırakmış. Görevlerin kısa oluşu nedeniyle böyle bir yola gittiklerini düşünüyorum, çünkü yaklaşık üç buçuk saatte oyunun üçte ikisini bitirdim. Aradaki göçme vb. sorunlar nedeniyle aç kapa yaptığı zamanla beraber altı saatte de oyun bitti. Koca bir bardak Nescafé'nin yarısını henüz geçmişken oyunun sonuna gelince hüzünleniyor insan. (Kahveyi altı saatte mi içiyorsun olm! - Ali)

Schutz Schnitzel> CoH kalitesi görevlerde her zamanki gibi kendini belli ediyor. Özellikle görevleri birbirine bağlayan ara videoların tekniği ve yapıp kalitesi oldukça güzel. Birbirine ve daha önceki oyunlardaki görevlere benzemeyen görevler oyunun sıkıcı olmasını engelliyor. Dengeli bir strateji uygulamaya zorlayan, haritanın her köşesini denetim altına alma eğitidisile yanıp tutuşmamızı sağlayan ve bizi diken üzerine oturan yapısı ile de görevler bizden çok iyi bir not alıyor.

Yeni eklenen birimlerle savaş alanımız daha da şenleniyor. Şu an için yeni eklenen birimlerle eski ünitelerin arasındaki güç dengesi hafiften bozulmuş durumda. İlk patch ile düzeltilme yolunda adımlar atıldı; fakat su götürmez bir gerçek var ki, King Tiger gerçekten ölümcül bir alet! Üçüncü görevde, Tiger'a ateş yaptıktan sonra



atış yapma hakkını veren ilgili yeteneği açtığınızda, ne demek istedigimi çok daha iyi anlayacağınız.

Anahtar nokta ele geçirme ve klasik oynanış pek çok yerde önemini korusa da yapısal olarak en büyük değişikliklerden biri, birim üretmeye yaranan kaynak puanlarını, artık rakibe verdirdiğimiz zayıfla ile alıyor olmamız. Relic tarafından iki tarafın vakıt kaybetmeden birbirine girmesine olanak sağlayan, zorlulu olarak karşı karşıya getiren bir sistem olmuş bu. "End Game" denilen tarafların kenara çekiliş, güçlenmeye bekledikten sonra savaşa geç girmesini engellemeye yönelik bir adım atmış ve bence güzel bir hareket olmuş. Özellikle, Relic Online'da 3v3 birbirimize girmişen üç kişiden birinin kendini unutturup, sonrasında da resmigeçit yapması pek hoş karşılanmıyordu.

İşte böyle sevgili okurlar; yeni görevleri, değişik ve hoş oynanış stili ve her zamanki CoH tadi ile Company of Heroes: Tales of Valor'u kaçırmayın. ☺

2.501

sürüm
Seri başladığından beri sürüm yükseliyor ve yama sayısı artıyor

3

mod
Oyunun multiplayer'ında üç yeni oyun modu bulunuyor: Panzerkrieg, Assault, Stonewall

88

mm
Meşhur Alman Flak Cannon'larının namlu çapı, bu silahlardan anti-tank olarak da mükemmel iş gördü.

340

ünite
Bir görevde kontrol ettigimiz en kalabalık grup.

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

ARTI Yeni birimler, senaryolar, oynanış şekli, CoH'a ihtiyaç duymadan oynamabilme, yenilenmiş kaplamalar, güncelleştirmelerle desteklenen ve istikrarlı hale getirilen oyun ve grafik motoru

EKSİ Gerekli güncelleştirmeler yapmadan oynamaya çalışınca oluşan sorunlar, kısa oynanış süresi

YAPIM Relic Entertainment

DAGITIM THQ

TÜR Strateji

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.companyofheroesgame.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Bir ek paket için oldukça başarılı olan CoH: Tales of Valor, hem tek başınıza, hem de online olarak keyifle oynayabileceğiniz içeriğle CoH kalitesine yakışır nitelikte bir oyun olarak sevenlerini bekliyor.

MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 9 GB Sabit Disk Alanı

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

9.1





Oyundaki vahşi tavşanlar bile insana sevdiriyor kendini!



BRAID

Zamanı geri almanın en kolay yolu

Uzun bir süre LEVEL DVD'sini hazırlamış ve bu sayede birbirinden ilginç ve yaratıcı projeleri keşfetme fırsatı yakalayıdı. Bulduğum hemen hemen her oyun, büyük paralar harcanarak hazırlanan projeleri taca atacak kadar başarılı ve yenilikçi idi. Daha sonra karşılaşlığım Experimental Game Project adlı oluşum da oyunların sadece teknik beceriler üzerine kurulu olmaması gerektiğini ve yaratıcılığın sınırlarının olmadığını göstermişti bana. Tam da bu süreçte karşılaşlığım bir projeye hem görselliği, hem de yaratıcılığı ile ön plana çıkmış, beni de çığ gibi büyüyen takipçileri arasına katmayı başarmıştı.

Braid, önce Slamdance Guerrilla Games Festival kapsamında tanıtıldı. Aynı etkinlikte The Blob, Castle Crashers, Everyday Shooter ve Plasma Pong gibi yapımların da tanıtıldığını düşünürsek oldukça verimli bir etkinlik düzenlendiği sonucuna varabiliriz. Aynı yıl Independent Games Festival'da da yenilikçi yönü ödüllendiren Braid'in önyü iyice açılmıştı artık.

Jonathan Blow'un kendi imkanlarıyla (200.000 Dolar civarı harcamaya yaptığı söyleniyor.) üç yıl içinde hazırladığı ve görsellik konusunda David Hellman'dan yardım aldığı oyun, 2008 yılında Xbox Live katalojuna giren bir başarısını pekiştirmiştir ve artık tam sürüm bir oyun olarak oyuncuların karşısına çıkmıştır. Sadece yapım ve gelişim sürecini bile anlatısam bu oyunu almak isteyeceksiniz ama CV'yi bu noktada kesip oyundan da bahsetmem gerekiyor.

Takım elbiseli Tim> Braid, ilk bakışta sıradan bir platform oyunu gibi görünebilir; hatta olaya bodoslama dalarlar, Mario benzetmesi yaparak insanı çileden çıkarabilir. (Sakin bunu yanıldır!) Özellikle Tim'in, kaçırılan bir prensevin pesine düşüğü senaryo için bu değerlendirme yapılmaktır. Ancak bu oyunu Mario'dan farklı kılan birçok şey sayabılırım size. Öncelikle oyunun görselliği, Mario'dan katbekat daha renkli, kaliteli ve insanı kendine bağlayan bir tarza sahiptir. Açılış ekranından itibaren kendini gösteren görsellik, oyunun bölgelerinde iyice gözle çarpıyor ve sürekli olarak durup sağa sola incelememize neden oluyor. Platformların arkasındaki hareketli arka plan, çimenlerin dalgalandanması, işıklar, karakterler... Hepsи birbirinde renkli, güzel ve civil civil.

Oyunun görselliğini destekleyen ikinci unsur; Cheryl Ann Fulton, Jami Sieber ve Shira Kammen tarafından hazırlanan müziksler. Toplam sekiz şarkıyla desteklenen Braid, bu şarkıların verdiği huzurla oyunu dalıp gitmemizi ve kendimizi -oyunda ne olursa olsun- sürekli olarak iyi hissetmemizi sağlıyor.

Ve geliyorum üçüncü ve belki de en önemli maddeye: Oynanış. Az önce dediğim gibi, Braid'i Mario'ya benzetme gaftetine düşebilirsiniz ancak oyunun sahip olduğu oynanış sistemi ciddi anlamda fark yaratıyor. Oyun boyunca yön tuşlarını ve Space'i kullanarak tüm platformları aşabileceğinizi düşünebilirsiniz ama bu mümkün olmayacak. Oyunu

SIRADA MAC VAR!

Önce Xbox 360, şimdi de PC oyuncularının başını döndüren Braid'in sıradaki durağıysa Mac. Hothead Games tarafından hazırlanan uyarlaması için bir çıkış tarihiye verilmemiş henüz.



Çiçekler, böcekler, bembeyaz bulalar... Oyunun her karesi huzur dolu...

alternatif



8,3

GISH

Bundan yıllar önce Fırat'ın incelediği, Gish adlı bir oyun vardı. Oyunu bilgisayarına kurduğum an oyuna hayran kalmış ve oyunun sonunu getirene kadar da başka bir şeye bulaşamamıştım. En az Braid kadar yaratıcı, bir o kadar eğlenceli ve zaman zaman da zorluğuyla insanı ipratan bir yapımdı.

seviyor ve savunuyorum. Alın, oynayan ve üç boyutlu dünyada amaçsızca gezmemi bırakıp biraz da kafa yorulması gereken bir oyun oynayın. Bu arada oyunda sunulan hikayeyi de okumadan geçmeyin. ☺

PARA BOŞA GITMEMİŞ



Yazda bahsettiğim gibi, oyunun grafiklerini David Hellman hazırladı ve 200.000 Dolar'ın önemli bir kısmı da kendisine ödendi. Jonathan Blow'un kafasında yarattığı ve Hellman'a yol gösteren ilk çizimlere bakınca paranın boş gitmediğini sonucuna varabilirim.

BRAID

ARTI Grafikler, müzikler, oynamış, zamanı geri alabilme, platform türünü renklendiren yenilikler

YAPIM Number None Inc.

DAGITIM Number None Inc.

TUR Platform

DIGER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB www.braid-game.com

TURKIYE DAGITICI Yok

EKSI Grafik seçeneklerinin olmaması, bazı seçenekleri sadece kışkırtıcı üzerinden kullanabilme durumu

Önce Xbox 360'ta beni büyüleyen oyun, şimdi de PC sayesinde çok daha fazla oyuncuya ulaşıyor. Son yılların en yaratıcı, yenilikçi ve eğlenceli platform oyunu karşınızda duruyor.

9,5

MINIMUM 1.4 Ghz İşlemci, 768 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 200 MB Sabit Disk

ONERILEN 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



Glaive'in elektrik ve ateşle iyi anlaştığından bahsetmiş miydi?

DARK SECTOR

"Bebek yüzlü olduğuma bakmayın"

Bazı oyun yapımcılarının, oyunu sattıracak parlak bir fikir buldukları anda sadece bu özelliğe sarılıp, geri kalan her şeyi yok saymalarına deli oluyorum. Bunun örneğini daha önce çok gördük; elimizdeki oyun da bu üşençlik zincirinin son halkalarından. Konsollara çıkışlı da tam bir sene oluyor, o yüzden sizler çok da detaylara bağmadan, daha çok oyunu oynadığım süre boyunca hisséttilerimi anlatacağım. Dark Sector'ün en iyi yanı oyuncuya kullanması çok eğlenceli bir silah sunması. Glaive ismi verilen bu silah, çember oluşturacak şekilde dizilmiş üç bıçaktan oluşan bir ölüm makinesi. Elimizle bir bütün halinde bulunan bu silahı, bir bumerang gibi kullanıyoruz. Fakat oyunda geri kalan her şey için (Mastercard?) biraz "boş vermişlik" söz konusu. Hazır konu açılmışken biraz bunlardan bahsedelim; mesela hikayeye bir bakalım:

Rusya'nın Lasria isimli bir kasabasında, kötü kalpli adamımız Mezner dehşet saçmaktadır. Sahip olduğu virüsü hoynatça saçarak, canlları gözü dönmüş yaratıklara dönüştürmektedir. Onu durdurmak için ise Amerikalı özel ajan Hayden Tenno bölgeye gider ve olaylar gelişir... Yahu hadi konuyu Resident Evil'dan arakladınız, insan açık olsun değiştirir insafsızlar! Virüs görmekten içimiz dışımıza çıktı, hiç mi yaratıcı senaryonuz kalmadı sizin? Neyse, hırpalamak için daha çok konu var. Hayden bölgeye vardığında, Mezner bunu yakalar ve koluna virüsü bulaştırır. Ancak beklenenin aksine virüs ona mühîş özellikler kazandırır ve işte bunlardan en önemlisini de Glaive'dir.

Glaive'in kullanımı gerçekten çok

eğlenceli. Eğer iyi bir nişancısanız tek vuruşa düşmanların kafasını ikiye bölebiliyorsunuz. Oyunda ilerlediğinizde kazandığınız yeni özellikler de keyfimize keyif katıyor. Bu özelliklerden en dikkat çekeni ağır çekimde Glaive'ye yön verebileceğimiz. C tuşu ile fırlattıktan sonra tekrar C'ye basılı tutarsak, ağır çekimde Glaive'i takip ediyor ve ona fare ile yön verebiliyoruz. Birbirine yakın, ama farklı yerlerde bulunan üç düşman askerini, bu özellik ile aynı anda parçalayabilmek oldukça keyifi. Ağır çekim dışında, kısa süreli etrafımızda oluşturduğumuz kalkan ve görünmezlik diğer kazanacağımız özellikler. Görünmezlik özelliğini aldıktan sonra düşmanların arkasına sinsiçe gidip bitiş hareketlerinin güzelliğini keyifle izleyebilirsiniz.

Biraz ondan biraz bundan> Oyunun en güzel özelliğinden bahsettiğimizde diğer sorunlu kısımlara dönebiliriz. Oynamış olarak da oyunumuz maalesef yaratıcı olmayı hiç düşünmemiştir. Siper alma sistemi Gears of War'dan direkt (çalıntı). Tek tuş ile bir duvarın arkasına siper alabiliyor, aynı tuş ile yandaki duvara geçiş yapabiliyoruz. Hatta yine aynı tuşa basılı tutarak sallanan bir kamera eşliğinde koşturabiliyoruz, aynı GoW'da olduğu gibi. Bu sistemin başarısız olduğunu söylemiyorum hatta oldukça iyi işliyor; ancak her iyi işleyen sistemi birebir olarak kendi oyunlarına

alternatif



RESIDENT EVIL 4

LEVEL puanı
8,5

Virüs yemiş beynisiz zombilerin üzerine amaçsızca saldırıldığı oyunlar listesinin tartışmasız bir numarası bu oyun için en iyi alternatif gibi gözüküyor. Aslında bu oyun ona alternatif olmalı ya neyse. Resident Evil 5 PC'ye çıkmadığı için serinin dördüncü oyunu ile idare etmemiz gereklidir.



- Yan masadan alevli Glaive gönderdiler



eklerlerse, yapımcılar yeni bir şey üretilmez olur sanıyorum. Alıntı demişken hemen market olayına da deşinelim. Topladığımız paralar ile silah satın alabileceğimiz, sahip olduğumuz eklenitleri silahlara ekleyebileceğimiz bir "Black Market" mevcut oyunda. Kanalizasyon kapaklarının altında saklanan bu amcamız, Resident Evil 4'teki pardesüslü amcayı o kadar çok animatsiyonu ki, o mu değil mi emin oldadım.

Grafik ve ses anlamında da tatmin edici olmayan oyunandan geriye, pek bir şey kalmadı maalesef. Bazi mekan tasarımları fena gözüküyor; fakat gerisi için vasattan öte bir yorum yapmam mümkün değil. Hele o yumurta yüzlü, parlak ana karakter bu oyuna hiç gitmemiş diye düşünüyorum. Sesler ve seslendirmeler ise orta seviyede, ancak müzikler onları da aşağı çekiyor. Çok sıradan ve karaktersiz bir şarkı listesi var oyunun.

PREVIOUSLY ON DARK SECTOR



Bilmem hatırlar misiniz ama Dark Sector ilk açıklandığında şimdiki haliinden çok farklıydı (Değişti bizi tanımadı). Yayınlanan videoda dev bir uzay gemisinin içine sızmış, garip bir adamdık o zamanlar. Samus Aran tipli, kırkak, sinsi bir elemandık. Yaşanan değişim öyle bir boyutta ki, değişmeyecek türde.

Glaive dışında "İşte budur helal olsun!" Diyebileceğim bir şey aradım, ama maalesef bulamadım. Oyunu sattıracak bir özellik buldukları için gerisini sağıdan soldan toplama parçalarla geçtiğimizde. Oyun içinde hiçbir sıritmada da, daha önce gördüğünüz şeyler olduklarından heyecan uyandıramıyor bu alıntı özellikler. Yine de eğlenmediğimi söylesem yalan olur. Bu silah ile adam biçiminin nasıl bir zevk olduğunu görmek için denerseniz, hiçbir şey kaybetmezsiniz.

DARK SECTOR

ARTı Glaive'in eğlenceli kullanımı, düşman sayısı sayesinde aksiyonun hiç bitmemesi

DAĞITIM Digital Extremes

DAĞITIM D3 Publisher

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.darksector.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Senaryonun başarısız sunumu, yapay zekanın vasatı aşamaması, müzikler

Küçüküğünde Zeyna'yı izlemiş ve onun duvardan duvara sektirerek düşmanlarını parçaladığı yuvarlak silahına imrenerek bakmış bünyelere göre bile sıkıcı gelebilecek bir oyun.

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

ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

6,7



SAÇMA İMKANSIZLIKLAR

Şu konulara takıldım; sizle de paylaşmak istiyorum. Ekonomik kriz var dendi, vergiler düşürüldü, bir şeyle oldu ama PS3'lerin fiyatları hala 1000 TL civarında. Olmaz! Dünya Guitar Hero ve Rock Band ile çalkalanıyor, ama bu oyunları enstrümanlarıyla birlikte Türkiye'de bulabilmek ne mümkün! Saçma. Microsoft'un her türlü ürünü Türkiye'de bulunuyor ama dünyaca ünlü konsolu, Xbox 360 hala resmi olarak Türkiye'de satışa sunulmadı. Üstelik Sony'ye ve PS3'e ciddi bir rakip olabileceklerinin de farkındalar; garip... Street Fighter'i, yakında piyasaya çıkacak olan BlazBlue: Calamity Trigger'i oynamak için bir Arcade Stick bulamamayı zaten konu bile etmiyorum.

Türkiye'de yaşamak da zor, oyun oynamak da. Bu ay, diğer aylarda olduğu gibi bunu anladım; sizle de paylaşım dedim... FBD

MASS EFFECT 2

BioWare oyuncuları

RPG'ye boğmak için kolları sıvadı

Oyun guru'ları tarafından fazlaıyla beğenilen Mass Effect, Xbox 360'daki görkemli çıkışından sonra PC oyuncularıyla da buluşmuştu. Herkesin ağını bir karış açık bırakarak, oyuncunun galakside bir oraya, bir buraya gezinmesine, savaşmasına ve galaksinin içinde bulunduğu politik tartışmalara katılmasına izin vermişti.

Bir üçleme olarak duyurulan Mass Effect'in ikinci oyunu için de artık zaman gelmişti. (En azından açıklaması için.) Oyunu 2010 yılına kadar göremeyeceğiz; ama beklemeye değerini tahmin edebiliyoruz.

Yapılan açıklamalara göre insanlık yine galaksideki entrikaların ve güç savaşlarının ortasında kiyor. Uzaylı irklar insanlığı kullanarak oyunlarını oynuyor ve insanlar da bu karmaşanın arasında hayatlarına devam etmeye çalışıyor.

Yapımcılara göre, Mass Effect'in devamı niteliğindeki ikinci oyun, yine RPG öğelerine sahip olacak ama işin aksiyon boyutu daha da önem kazanacak. "Tam anlamıyla bir Aksiyon-RPG yaratmaya çalışıyoruz" açıklamasını yapan yapımcılar, oyunun hem PC, hem de Xbox 360 için aynı anda piyasaya sürecekğini ve iki sistemde de kontrol şemalarının ilgili sistem için optimize edileceğini vurguluyor. Oynamışta bir takım yeniliklere gitmemeyi planlayan BioWare, Mass Effect 2 için internetten indirilebilecek eklentiler (DLC - Bir sonraki aya direkt DLC demeye başlayacağım bunlara,) üzerinde de şimdiden çalışmaya başlandığını belirtti.



ROCK BAND UNPLUGGED

PSP'de Rock Band keyfi

PSP'yi karşıya koyup USB'den gitar bağlayarak Rock Band oynayacak değiliz; bu bir. İkincisi, bu oyunu oynamak için ekstra aparat almamızda da gerek yok. Üçüncüsü de oyunu Harmonix hazırladığı için bu oyunda gerçek anlamda müziği hissedebileceğiz. (Bilmeyene not: Harmonix'te bir ton müzisyen çalışıyor.)

Evinde baterisiyle, gitarıyla Rock Band'de coşkuca coşan kitle, PSP'deki Rock Band'den ne kadar zevk alacaktır bileyimiyorum; fakat siz de benim gibi bu müzik ortamına bir Parappa the Rapper, bir Frequency veya en iyi haliyle Amplitude ile adım attıysanız, Rock Band Unplugged'i çok begeneceksiniz. Unplugged'in oynanışı, farklı enstrümlerin, çalınması gereken farklı tuş kombinasyonları olarak karşımıza çıkmasıyla oluşuyor; aynı Amplitude'daki gibi. Bir parçada davul kısmını çalıyor ve bu enstrümanın bir süre kendinle calmaya devam etmesini sağlıyorsunuz. Bateriyle işinizi bittikten hemen sonra vokal atıyor, onu da halledip gitara ve basa geçiyor, tüm parçayı bu düzeni takip ederek bitirmeye çalışıyorsunuz. Böylece tek bir enstrümanda değil, hepsinde söz hakkınız olmuş oluyor.

40 kadar parça içerecek olan oyunda dokuz adet PSP'ye özel parça bulunuyor ve bunlar da sırasıyla şu şekilde: 3 Doors Down - Kryptonite, AFI - Miss Murder, Alice in Chains - Would?, Audioslave - Gasoline, Black Tide - Show Me the Way, Blink 182 - What's My Age Again, Freezepop - Less Talk More Rokk, Jackson 5 - ABC ve Tenacious D - Rock Your Socks. Ayrıca yapılan açıklamaya göre daha fazla parçayı PSP'ye indirme şansınız olacak ki, bu PSP için bir ilk! Tüm müzik oyunu ve Rock Band meraklıları hazırlı ayını beklesin.



Savaş sistemi hakkında detaylar su yüzüne çıktı

FFXIII, bu yılın sonlarına doğru Japonya'da piyasada olacak. Oyuncular, hareketlerini sahip oldukları "hareket çizgisi"ne sıkıştırmaya çalışacaklar. Güçsüz saldırular bu çizgide az yer tutacak, daha güçlü olanlar ise çizginin içinde ikisini veya bazen tamamını kaplayabilecek. Bu hareketleri art arda yapabilmek, diğer karakterleri de saldırılara ortak edebilmek, "Chain" barının dolmasına ve nihayetinde düşmana daha fazla hasar verebilmemize imkan tanıracak. Hareketleri birbirine bağlanır, bir yandan da "Bonus" barına hizmet etmiş olacaksınız. Bu bar dolduguunda, Chain barı bir zaman çizgisine dönüsecek ve bu verilen zaman içerisinde "Break" hareketlerini; yanı son derece güçlü saldıruları, düşmanın buluşturumaya uğraşacağız.

Karakterlerin hikayelerinin birbirlerinden farklı olacağı ve dizilerdeki gibi "Bu sırada, başka bir yerde..." şeklinde geçişlerle, farklı karakterlerin hikayelerini takip edebileceğimizi de öğrenmiş bulunuyorum. Karakterlerin gelişimleri de önceki oyunlardaki gibi bir tablo üzerinde olacak; ama Square Enix bu sistemde de bir takım farklılıklar, hinlikler yapma peşinde. Her karakterin büyük kullanamayacak olması canımı sıkanlar arasında; karakterlere önceden rol分配mesi hoşuma giden bir şey değil. Savaşlar rastgele

olmayacak; lakin yeni bilgilere göre, eğer düşmanın arkasından yaklaşırsak, savaş sırasında hareket çizgimizi daha etkin bir biçimde kullanabileceğiz.

Oyunun demosunu oynayan şanslı Japonlar ve Japon oyuncuları, oyuna hayran kaldıklarını söylüyor, biz de buna inanmaktan ötesini yapamıyoruz. Sabırsızlığını nasıl gizleyeceğimi bilemezken, sizi FFXIII fragmanlarını bir kez daha izlemeye davet ediyorum.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

Kayıtlı kahramanlar

Marvel: Ultimate Alliance evrenine tek-rar dönmek niyetindeyim; zira 24 adet Marvel kahramanı beni bekliyor!

Marvel dünyasında geçen Civil War



çizgi-roman serisini konu alan oyunda, tanıdığımız kahramanların, kötülerle değil; hem kötülerle, hem de birbirileyde olan mücadele konu ediliyor. Bir takım saldırular sonucunda Amerika'da birçok masumun ölmesinden süper kahramanlar sorumlulu tutuluyor ve devlet, tüm süper kahramanların kayıtlarının yapılması istiyor. Buna Iron Man ve Mr. Fantastic onay verirken, Captain America ve Luke Cage olumsuz yanıt veriyor; işler iyice karışıyor. Ve sonrasında anlaşılıyor ki bu saldıruların nedeni Dr. Doom'dan başkası değil...

Marvel: Ultimate Alliance 2'de göze çarpan en yeni özelliklerden bir tanesi, 250 farklı "anlaşmalı saldırı" yapabilecek olmamız. Örneğin, Spider-Man ile düşmanları paketleyip, bunları Iron

Man'ın güçlü lazerine teslim etmek; The Thing ile yerden kopartığınız bir asfalt parçasını, Human Torch ile alevlere içinde bırakmak ve bu meteor benzeri parçayı düşmanların üzerine fırlatmak!

Şu anda elimde bulunan listedeki karakterler ise sırasıyla şöyle: Iron Man, Thor, Spider-Man, Hulk, Fantastic Four (Dördü birden.), Songbird, Iron Fist, Wolverine, Captain America ve Nick Fury. Bu karakterleri istediğimiz gibi seçip, bir grup kurabileceğiz; ama oyuna başlarken hangi tarafı seçersek (Iron Man veya Captain America'nın tarafı.), o tarafta kalacağız. Bu yılın üçüncü çeyreğinde, PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS ve PSP için piyasada olması beklenen oyun, dört kişilik online oyun desteği de sunacak.

ŞEFİN LİSTESİ

Guitar Hero: Metallica oynadım, Metallica dinledim, Metallica izledim, Metallica'yla yattım, Metallica'yla ofise gittim. Bir garip oldum bu ay, mazur görün...

PS3

Guitar Hero: Metallica
Buraya bu ismi yazarken bile kalkıp oyunu oynayamam var. Metallica'yı sevdigimi biliyordum, ama bu kadar hayran olduğumu fark edememişim.

Xbox 360

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
Riddick'in macerasına bakılmama daldım ve oyunu biraz oynamadan hemen sonra ikinci filmi izlemek istedim. HD kalitesinde olanı bulamadığım için sistemi kaldırıdım.

PSP

Prinny Can I Really Be the Hero?
Birkaç sayfa sonra incelemesini okuyacağınız sevimli penguen dostumuz Prinny, bu ay elinde PSP ile her türlü ortamda bulunmama neden oldu; bana deli diyenlerin üstüne saldım, kendisini patlattı herkesi patlattı. Geldi sevimli Prinny'ım.

VE DIĞER BAŞLIKLER //

- Star Ocean'in yaratıcıları Tri-Ace yeni bir RPG oyunu üzerinde çalışıyor. End of Eternity adındaki safkan JRPG'de, birileri bir şelyele kızıp ateş ediyor, güzel bir kızımız kendisini bir köprüden aşağı bırakıyor; ama tam olarak neler dönüyor, henüz anlayamadım. Oyun PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmaktadır.

- Sony enteresan bir hareket yaparak "PSP ile kontrol edilen uzaktan kumandalı araba"nın patentini satın aldı. Bu araba, üstündeki kamera ve mikrofon ile size bilgi gönderiyor ve çevresindeki nesnelerin farkına varıyor. Sony'nin bir sonraki adımda, "PSP ile kontrol edilebilen trafik ışığı" üretmesini istiyor şahsen.

- Street Fighter: The Legend of Chun-Li'nin yönetmeni Justin Marks, Fırat ve Elif kardeşlerin delicesine sevdigi Shadow of the Colossus'un senaryosunu yazıyor. Yüzüklerin Efendisi tadında olması beklenen filmin, patlama olasılığını yüksek görüyorum.

- Konami'nin, Amerika'nın Irak'ta istilasını konu alan Six Days in Fallujah adındaki oyunu büyük tepkilerle karşılandı. Oyunun Amerika ve İngiltere'de yasaklanması gerektiğini söyleyen çevreler, acı çeken insanların ve bu büyük olayın bir oyuna malzeme olmasından rahatsız olduklarını belirtti. (Peh!)

- Konami'den bir haber de Silent Hill ile ilgili. İlk Silent Hill oyunu, yenilenmiş ve bir takım bölümleri değiştirilmiş olarak PS2, Wii ve PSP için hazırlanıyor.

- 2009 yılı içerisinde trilyon adet Guitar Hero oyunu göreceğimizi bilmenizi isterim.

- Harmonix yetkililerinden beklenen açıklama geldi ve LEGO Rock Band resmi olarak duyuruldu.

- Guitar Hero: Greatest Hits'in adı, Guitar Hero: Smash Hits olarak değiştirildi.

- Shenmue'nin yaratıcısı Yu Suzuki, SEGA'daki aktif görevinden ayrıldı.

Buradan da yeni bir Shenmue oyununu, hiçbir zaman göremeyeceğimiz sonucu ortaya çıkıyor.

- Yeni Bourne oyununu bu defa Riddick oyularından tanıdığımız Starbreeze üstlenecek. Ve sanıyorum ki bu defa gerçekten iyi bir oyun ortaya çıkacak.

- Sony, hali hazırda PS2 ve PSP sahiblerinin paralarına gözünü dikti ve High Impact Games'i görevde çağırarak yeni bir Jak&Dexter oyununu, The Lost Frontier'ı hazırlamalarını istedi. Oyun sonbahar aylarında piyasada olacak.



Böyle bir pozisyondaysanız, kaçmakla hiç yorulmayın; büyük ihtimalle saniyenin onda biri sonra öleceksiniz.

THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

"Karanlık benim parladığım yerdir..."



A J A N D A



SAYI: 146
SAYFA: 12

Tam şu anda Fast and Furious izlemek için can atıyorum; fakat bu yazıyı da yazmam gerekiyor. Bu yazıyı yazmadan hemen öncesinde, bahsettiğim filmin kahramanlarından biri olan Vin Diesel'in Riddick karakterini canlandırdığı, yazında ismini Dark Athena olarak kısalttığım oyunu oynuyordum. Hem oyunu oynarken, hem de yazımı yazarken Vin Diesel'le doldum taştım ve amacımdan sapıp Pitch Black ve The Chronicles of Riddick'i bir kez daha izlemek istedim. Tüm bunlar olurken ise o karanlıklarda oturuyordu. Olanaqlayayım... bitenden haber olmadan bekliyordu. Diyordu ki, "Eh be oğum, bırakın gittin beni burada çömelmiş; alaturka tuvalete mi oturuyorum, ilerideki askerin boynunu ne

zaman kıracağım?!" Onu daha fazla bekletmedim ve monitörü suratına kapatıp en yakın sinema salonuna koştum; nasıl olsa o beklemeye alışktı...

İkizler> Bir kısmınız bir önceki Riddick oyunu olan Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay'ı oynadı, beğendi ve Dark Athena'ya da bu yüzden umutla baktı. Umutlarınızı suya düşürmek istemem ama bu oyun beklediğiniz oyun değil. Hayır, oyun kötü de değil; sadece sıradan olmuş. Nedenlerini sıradan

Bir kere konu çok yakın, bir önceki oyundakilerin aynısını yapıyoruz. Escape from Butcher Bay'de, Butcher Bay'den kaçmaya çalışıyorduk, burada da dev askeri gemi Dark



Bir sonraki filimde Riddick'e snorkel takacaklarından korkuyorum. Dudakları da iyicene balığa benzemiş zaten...

GRAFİK SAVAŞI

Burada oyunun Xbox 360 versiyonundan bahsediyoruz ve açıkçası iyi de ediyoruz. Belki ofisçe Xbox 360'a karşı büyük bir sempatimiz var ama objektif olmayı da elden bırakmıyoruz. Neler mi diyorum? Açıklayayım... Bildiğiniz gibi oyunun iki versiyonu daha bulunuyor: PC ve PS3. Şayet ki Dark Athena'yi Xbox 360 dışında bir sistemde oynayacaksanız, grafiksel anlamda nelerle karşılaşacağınızı bilmelisiniz. Dark Athena, bu üç sistem arasında en iyi performansı Xbox 360'da sergiliyor. Çözünürlük açısından direkt olarak PS3'e fark atıyor ve AA'nın (Anti-aliasing) etkisi, oyunun Xbox 360 versiyonunda daha iyi hissediliyor. PS3'teki grafiklerin Xbox 360'a göre arka planda kalmasının en önemli nedeni, oyunun 720p görüntüye uyarlanma işleminin PS3'ün donanımında daha farklı bir şekilde çözülmesi. Bu işlemede oyun, Xbox 360 versiyonundan faklı olarak, 720p'ye uyarlanırken başarısız bir genişletme işleminden geçiyor ve bu yüzden tüm grafik öğeleri (Yazılı da dahil.) yarılarak ekrana yerlesiyor; kurılmalar meydana geliyor. PC versiyonunda ise AA ayarlarının tümünü sona dayamak için gerçekte iyi bir ekran kartına ihtiyaç duyuyorsunuz -ki bunu yaptığınızda ancak Xbox 360 versiyonunun performansını alıyorsunuz. Aslına bakarsanız, Xbox 360'da sa-dece 4X AA kullanılıyor fakat PC'de 8X AA ayarı yapmanız bile Xbox 360'daki kadar etkileyici görüntülere ulaşamıyor sunuz. Üstelik bu kadar yüksek bir AA değerine ulaşmak için gerçekte iyi bir ekran kartına ihtiyaç duyduğunuz için, "Neden onun yerine bir Xbox 360 alıyorsunuz?" diye sorarım size ben: çekinmem.

nedeni de oynanışın o zamanlar için iyi olmasıydı. Starbreeze'in burada karşımıza çıkarttığı şey ise önceden yaşadıklarımızın bir benzeri; üstelik hatalar da aynen devam ediyor. Tabi ki bu anlattıklarımın tümü, bir önceki oyunu oynamış olan kitle içindi; Riddick efsanesiyle Dark Athena ile tanışmış olanların oyundan çok daha fazla keyif alacağı bir gerçek.

Splinter Cell?> Her ne kadar oyunda bir Splinter Cell havası yaratılmaya çalışılmış olsa da, bir noktada bu işlememeye başlıyor. Riddick, don gömlek gezen bir arkadaşımız olduğu için kurşunlar karşısında pek fazla dayanamıyor ve açık alana çıktıığı an yere iniyor. O yüzden karanlıklarda saklanarak işini gizli halletmesi gerekiyor. Bir düşmanın arkasından yaklaşıp boynunu kırıktan sonra onu orada bırakmamış ve görülmeyecek bir noktaya taşıyor. Bu oynanış şekline bir süre hakim oluyorsunuz; ama daha sonra ateş etmenin, sadece siper alıp düşmanları vurmanın işleri daha da kolaylaştırıldığını fark ediyorsunuz. Düşmanları vurarak öldürmenin işe yaradığını anladığınız saniye, oyun da zaten farklı bir yöne sapmış oluyor. İlk bölümlerdeki

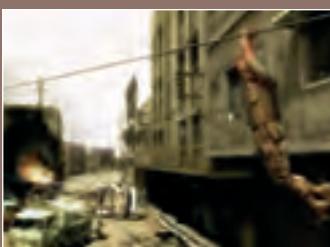


gizlilik teması yok olurken, bunun yerini bildiğiniz Doom 3 tarzı bir oynanış alıyorsunuz. Koridorlarda koşturup, önüne çıkanı vurmaya çalıştığınız, bildiğiniz FPS oynanışı...

İşin garip tarafı, standart bir FPS oynadığınıza kendinizi inandırmaya çalıştığımız anda, Dark Athena suratınızın ortasına bir tane patlatıyor. Az önce de söylediğim gibi Riddick bir zırh giymişti için çabucak ölübiliyor. "O zaman saklansın kardeşim!" Diyorsanız; maalesef onu da yapamayacağı yerler oluyor. Bu aksılığın

Athena'dan kaçmaya uğraşıyoruz. Önceki oyunda bir Mech'i kontrol edebiliyorduk, burada bir Drone'u kontrol edebiliyoruz. Düşmanımız deli bir gardiyandi, şimdi de geminin kaptanı... Bitmedi! Oynanışta bir değişim olacağını pek beklemiyordum zaten; lakin beş yıl öncesinin yenilikçi oynanışı, burada da karmaşa çıkışına doğal olarak durumdan pek hoşlanmadım. Yıllar öncesinde Butcher Bay'de fazlasıyla eğleniyor olmamızın bir nedeni oynanışın iyi olmasıydı; bir diğer

alternatif



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL:

DOUBLE AGENT

Hiçbir zaman Dark Athena'daki gibi fazla aksiyon içeren sahnelerde yer alamayacaksınız belki ama Dark Athena'nın karanlıklarda gizlenme temasını en ileri seviyeye götürmen bir oyun istiyorsanz, Double Agent halen zevkle oynanabilecek bir oyun.



Karanlıklarında ve yüksekte bekleyin. Düşmanınızı açığını yakaladığınız anda da üstlerine binin!

Riddick'in hobileri arasında karanlıklar arasında oturup, düşmanlarını elle taciz etmek de bulunuyor.

➡ haricinde, Riddick'in enteresan görüş şekli de adrenalini dolu mekanlarda sıkıntılıya yol açabiliyor. Karanlıkta iyi gören, gün ışığında gözleri kamaşan Riddick, bu fantastik göz yapısı yüzünden dünyayı da balık Gözünden görüyor ve aşağı - yukarı baktığınızda görüntü bozuluyor; hedef almanız da haliyle zorlaşabiliyor.

Başladığın yere geri dönmek...> Bu saydıklarım büyük sorunlarımı gibi gelse de durum böyle değil; en iyisini sona sakladım. Asıl sorun, oyundaki görevleri yapmak için kat ettiğiniz yolun yarısını boşuna kat ettiğinizi anladıktan sonra ortaya çıkıyor. Oyun, görev bölgesi hakkında sizi hiçbir şekilde yönlendirmediği gibi, zaman

zaman hata yapmanıza kendisi sebep olabiliyor. Görev başında sizi aksi istikamete bakarken bırakması cinsinden basit şeyler kendini oyuna kaptırın bir oyuncuya yanlış yönlendirebiliyor. Size yardımcı olması için oyuna eklenmiş olan harita, hiçbir şekilde yardımcı olmuyor; o konuda anlaşalım. Harita yardımcı olmadığı gibi, oyun içi görüntüde de sizi yönlendiren ne bir işaret, ne de bir göstergе bulunuyor. Aynı alanda sekseninci kez dolandığınızda, şanslısanız tepepedeki boruyu görüyor ve oraya ziplayacağınızı anlayup yolunuza devam edebiliyorsunuz. (Fi tarihinin FPS'leri geldi akıma - Ali).

Olumsuz konuşum, konuşuyorum ama devam

etmeyeceğim. Oyuna bu denli çemkiriyor olmanın tek nedeni, beş yıl öncesinin Butcher Bay'ının çok iyi bir iş başarmış olması; ancak Dark Athena'nın bundan nasibini alamaması. Beklenmedik bir şekilde başarılı olan Butcher Bay'ın ardından, Dark Athena'da çok daha iyi özelliklerle, çok daha iyi bir oynamışla ve en azından eğlenceli bir senaryoya karşılaşacağımızı sanıyorum; fakat beklenenlerim ancak daha alt bir seviyede, standart seviyede karşılandı.

Evet, Dark Athena'da olan biten her şey standart bir FPS'de olan bitenle aynı: Riddick'in güçleri, silahlar, senaryo... Hepsini daha önce gördük, yaşadık. Ama biliyorum ki bunu yaşamamış olanlar da var. Üstelik oyunun bazı özellikleri halen oyunda heyecanınızı korumanıza, bir hayatı kalma mücadeleşin içinde olduğunuzu hissettiren atmosfere katkıda bulunuyor. Sağlık kutularını buna örnek verebiliriz. Riddick'in sahip olduğu sağlık

Gizlenmenin, görünmemenin esas alındığı bir oyunda 60 mumluk feneri düşmanınızın üzerine tutmak, pek de mantıklı olmasa gerek...



Exit Drone

NEREDE ÇOKLUK, ORADA...

Başlığı aldanmayın; oyunun multiplayer modları gayet güzel. Standart Deathmatch ve Team Deathmatch modlarının yanında, Pitch Black, Arena ve Butcher Bay Riot adında üç deejışık oyun modı bulunuyor. Pitch Black, bir kişiinin Riddick'ın kontrolüne geçmesini ve geriye kalanların onu karanlıkta aramasını konu ediyor. Riddick herkesi net bir şekilde görürken, rakipleri ancak silahlarının fenerlerini açarak Riddick'i görebiliyor. Riddick'i bulup öldüren, bir sonraki turda Riddick'ının rolünü alıyor ve bu böyle sürüp gidiyor. Arena'da bire bir veya ikiye iki müsabakalar gerçekleşiyor, Butcher Bay Riot'ta ise mahkumlar, gardiyanlar ve askerler olmak üzere üç grup bulunuyor. Counter-Strike havasında, silah satın aldığınız ve öldürüğünüzde yeniden hayatı döndürmediğiniz bu oyun tipinde de amaç, Capture the Flag'takine benzer bir şekilde bir güç modülünü üsse taşımak.

çizgisi aslında kutulardan oluşuyor ve bu kutulardan bir tanesi, tamamıyla yok olana kadar azalmazsa, Riddick bir yerlerde dinlenince tekrar doluyor. Eğer kaldırabileceğinden daha fazla hasar alırsa da kutular birer birer yok oluyor. Sağlığınıza eski haline getirmek için de bölümlerde zar zor bulacağınız sağlam paketlerine ulaşmak zorundasınız. Bu ilginç, gayet hoş bir sistem...

Sonuç itibarıyle Dark Athena kötü bir oyun olmamış, fakat ilk oyun gibi büyülüyici değil. Riddick'le daha önce hiç tanışmamış olanlara oyunu tavsiye ediyorum; ancak şahsim adına konuşmam gereklisse, The Chronicles of Riddick'i bir kez daha izlemeyi tercih ederim. (Ve bir kez daha, bir kez daha...) ☺

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

ARTI Riddick'i kontrol etmek, yenilenmiş grafikler

EKSI Her türlü alanda karşılaşılan sıradanlık, oyunun genelinin de standart olmasına neden oluyor

YAPIM Starbreeze Studios

DAĞITIM Atari

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3

WEB www.riddickgame.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Riddick'in Dark Athena'dan kurtulma çabası, Starbreeze'in tembelliği yüzünden sekteye uğramış durumda. Çok az yenilik içermesi ve eski hataların tekrarlanması, Dark Athena'yı fazla üstünde durulmayacak bir oyun haline getirmiştir.

7.1



3

düşman

Sadece üç tane eli silahlı adam, saniyeler içerisinde sizı öldürüyor.

1

kutu

Sağlık kutularından sadece bir tanesi kaldığında çok dikkatli olmaya başın. Oyundaki kayıt noktalarının sayısı pekiyi değil ve aynı yerler bir kez daha geçmeye isteyeceğini sanmıyorum.

6

saat

Oyunu tam altı saatte bitirebilirsiniz; ama bunun için rüzgar gibi esmeniz gerekiyor. Aslında oyunun süresi çok daha uzun; fakat Butcher Bay'deki çeşitlilik burada maalesef yok.



Disney ile A'dan Z'ye...

Hannah Montana: The Movie

PLATFORM: PC3, Xbox 360, DS, Wii
TÜRKİYE DAĞITICISI: Tiglon (www.tiglon.com.tr)



Bu ismi duyduğunuzda belki siz de tıpkı bizim gibi düz mantıklı ve daha çok çocuklar için yapılmış bir karaoke oyunu bekliyordunuz. Aynı nedenden ötürü de daha önce onunla hiç ilgilenmemiştiniz; ancak insan zamanla görüyor ki, yapımcı n-Space, bu oyun için işin kolayına kaçmamış ve gösterdikleri büyük çabaya da bize eğlenceli bir macera sunmayı başarmış.

Karakterden çok bahsetmeye gerek yok. Bildiğiniz gibi kariyerinin zirvesindeki bir pop yıldızı olan Hannah Montana'yı yönetiyor ve ilerledikçe, bu işin göründüğü kadar kolay olmadığına ikna ediliyorsunuz. Bir kere kıyafetler oyunda büyük yer tutuyor; ancak iş bununla da kalmıyor, yer yer grup elemanlarınızın enstrümanlarını çalmanız, ya da lunaparklarda göreceğiniz türden mini oyunları başarıyla geçmeniz de gerekiyor. Hatta n-Space'e binalar da yetmemiş ve onlar da oyunculara binicilik yapma, kayak ve hatta paten sürme imkanı vermiş.

Üstelik bu sıvanılar sadece oyunun yan unsurlarıydı! Neredeyse tüm mini oyunlar oldukça eğlendirici; fakat bu halleriley kendi başlarına bırakılmışlardı, oyun bütünlük oluşturmayan bir çocuk oyununa dönüşürüdü. Bunun önüne geçen, Hannah Montana: The Movie'ye macera öğeleri katan, içerdeği mini oyunları bir potada eritmeyi başaran bir de senaryo var. Dizinin sıkı takipçilerinden sen bilirsiniz, karakterimizin iki kişiliği var. Bu oyunda güzel pop yıldızımızın kariyerini, gerçek kimliği olan Miley Stewart'ı tüm dünyaya paylaştıracak yerle bir etmekle tehdit eden gizli düşmanımızı, dostumuz Lily'nin de yardımıyla araştırap, yer yer bulmacalar da çözerek durdurmanız gerekiyor. Yoksa her şey için çok geç olacak...

Bize yardımcı olan araçlar, neşeli diyaloglar derken beş saat gibi bir sürede biten bir oyun olmuş. Oyun boyunca koşamamak gibi bazı minik eksiklikler dışında, hitap ettiği kitle için oldukça başarılı bir oyun olmuş ortaya çıkan; denememenz için neredeyse hiçbir neden yok.





Opel Astra, oyun için lisansı alınan az sayıda araçtan biri.

THE WHEELMAN

Yeni bir GTA taklidi gördüm sanki...

The Wheelman, "tekerlek adam" gibi bir çağrı şımı yapsa da aslında bisikletçi anlamına gelir ve bu oyunda asıl kast edilmek istenense sürücü, yani "driver'dır. Aha bakın, daha ilk cümleden The Wheelman'ın hangi oyundan esinlendiğini bulduk bile: Driver serisi! Oyunu ilk açtığımızda araç modellimelerinin PS2'deki Gran Turismo 4'ten daha iyi olmadığını görünce şaşkınlığımızı gizleyemedik. Aracı biraz kullanmaya başlayınca, sürüs dinamiklerinin Burnout'a benzendigini ama mekaniklerin daha kötü olduğunu gördük. Araçtan inince GTA benzeri bir hava sezdir ve hemen aracın içine geri döndük. Gel gelelim, iddialı bir aksiyon oyunu yapmak için uğraşan yapımcılar, Vin Diesel gibi bir Hollywood yıldızıyla çalışmalarına rağmen bu oyunu iyi kotaramamışlar. Vin Diesel, Chronicles of Riddick gibi muhteşem bir oyundan sonra, The Wheelman gibi aksiyon kasan ama işi eline yüzüne bulaştıran ortalama bir oyunla karşımıza çıktıır.

Böyle arabadan inip birilerini şey yapıyor sunsun>

Oyunda dijitize edilmiş Vin Diesel'i, yani Milo Burik'i yönetiyoruz. Milo Burik, para karşılığında kiralanan bilen, sürücü görünümünde bir ajan. Barselona'nın yeraltı dünyasını ele

VIN DIESEL VE OYUNLAR!



Katıldığı son E3 fuarında ziyaretçilere karşı takıldığı megaloman tavırlar nedeniyle oyuncuların gözünden düşen Vin Diesel, oyun sektöründeki varlığını The Wheelman ile sürdürmeye devam ediyor. Bir aktör olarak tünne

ün katmanın yeni yolu, Hollywood stüdyoları yerine oyun stüdyolarına gitmekten geçiriyor. Sektör olarak Hollywood'u geçen dünya oyun sektörü, bugüne kadar birçok ünlü film aktörünü sanal dünyaya taşımışına rağmen bunalardan peki aza hafızalarda iz bırakabildi.

geçirmeye çalışırken envai çeşit çeteyle uğraşan Milo da tipki GTA serisindeki Niko Bellic, Tommy Vercetti ya da CJ gibi megaloman tutumundan zerre öden vermeyen bir tip. Belki de yapımcılar, bu ismi oyun içinde sık sık tekrarlayarak akılda kalıcı bir karakter yaratmaya çalışmış olabilirler. Oyunun hikayesi, aslen ajan olan Milo'nun Miami'den gelip İspanya'nın güzide şehri Barselona'da sürücül olarak dikkat tutturmaya çalışmasıyla başlıyor. Aksiyon yüklü sahneleriyle on plana çıkan oyundan derin bir hikaye örgüsü beklemek yanlış olur. Zaten altı saat gibi kısa bir sürede bitirebileceğiniz oyunun konu olarak büyük bir kısmını çete hesaplaşmaları kaplıyor.

Ben yeniye "yeni" demem, yeni güzel olmayıca...>

The Wheelman, ilk bakışta daha evvelden görmemişimiz pek az yenilik ihtiyaç ediyor gibi görünüyor. Oysa diğer açık uçlu sürüs oyuncularında olmayan ve ilk defa The Wheelman'de kullanılan bir sürü yenilik var. Mesela aracınızı -sağ stick'i kullanarak- bir silah gibi kullanabileğiniz. Sağınızdaki, solunuzdaki veya önüzdeki araçlarla çarparak onları parçalamak, yok etmek veya yol dışına itmek mümkün. Bu yenilik, özellikle dev kamyonları kullanırken şehir içinde yapabileğiniz imkanı son derece yaratıcı yenilikler olmasına rağmen, oyuna entegre etme noktasında çok zayıf kalındığı için oyun stilini olarak hiçbir artı sağlamıyor. Bilakis hedef alma sistemi başarısız kaldığından, oyunun akışını bile bölebiliyor.

dolaşın kendiniz seçebildiğiniz gibi, dev Barselona haritası üzerinden de görevleri kolayca seçmeniz mümkün. Ana hatlarıyla oyundaki görevleriniz, çalınan araçları geri getirmek, diğer araçlara koruma sağlamak, bazı araçları çalmak, depo basmak, özel kişileri bir yerden bir yere taşımak...

Son derece klişe olan bu görevlerin yanı sıra, aksiyon filmlerini aratmacak derecede hayecan yüklü ve eğlenceli görevler de mevcut. Mesela motosiklet kullanarak tünelde adam kovalamaca bölümleri veya tırlarla ölümüze gelen her şeyi paramparça ettigimiz görevler son derece keyifli. Tüm bunların dışında diğer oyunnarda görmediğimiz, "super move" adı verilen bir başka yenilik daha var. Bazı yerlerde yukarı yön tuşuna basarak araç içinden, aracın kokpitini gören bir bakış açısıyla ateş etmek mümkün. Aynı şekilde aşağı tuşuna basarak bir anda aracınızı geri döndürüp ağır çekim modunda arkaya ateş etmeniz de mümkün.

Aksiyon filmlerinde görmeye alıştığımız bu tür aksiyonları oyun içinde yapabileğiniz imkanı son derece yaratıcı yenilikler olmasına rağmen, oyuna entegre etme noktasında çok zayıf kalındığı için oyun stilini olarak hiçbir artı sağlamıyor. Bilakis hedef alma sistemi başarısız kaldığından, oyunun akışını bile bölebiliyor.

alternatif



9

**GRAND THEFT AUTO IV:
THE LOST AND DAMNED**

The Lost and Damned adlı yeni içerik paketi sayesinde eğlence katsayısını artıran GTA IV, The Wheelman'e göre daha iyi bir alternatif. Aslı varden taklitlerini oynamak, sadece aradaki kalite farkını görmek açısından iyi olabilir.

na sahip. Araç dışında ilerlediğimiz bölümlerde nişan almak ve adam vurmak son derece zevksiz, hatta işkence halini alıyor. Alabildiğine özgür olduğu söylenen ortamda bir dizi sınırlamlarla karşılaşıyoruz. Sokaktaki masum insanları öldürmemiyoruz, ziplayamıyoruz, sırtımızı duvara dayayarak siper alamıyoruz, bazı sınırlı alanlara giremiyoruz... Eh tüm bunlar da bize The Wheelman'ın henüz bitmemiş bir ürün olarak alelacele piyasaya sürülmüş olabileceği düşündürüyor. Üstelik oyundaki yapay zeka resmen sürüyor. Hemen öncümüzdeki motosiklette bulunan rakip çetenin elemanı, sırtını dönmiş bön bön size bakarak öldürülmemeye keyfeyebiliyor.

Checkpoint esasına göre ilerlediğimiz oyunda bir yığın saçma olaylar zinciriyle de karşılaşıyoruz. Örneğin; motosikletle tünelde ilerlediğimiz bölümde senaryo gereği motosikletten iniyoruz. Bu noktada oyun, motosikletle ilerlemeye kesinlikle izin vermiyor; sanki önmüzdé görünmez, şeffaf bir duvar varmış gibi. Motosikleti zorluyoruz ama milim milim ilerliyor. Son derece saçma, kasıntı bir programcılık örneği. Zaten oyun 2006 yılında geliştirilmeye başlanmış ve Midway'de işler ekonomik anlamda iyi gitmeyince ortaya güzel fikirlerin böylesine basitleştirtiği bir yapım olmuş.

THE WHEELMAN

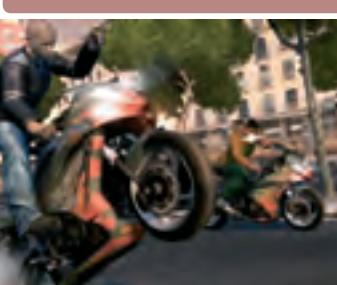
ARTI Kendi aracınızla etrafındaki araçları parçalama, ağır çekimde önceki ve arkadaş araçlara ateş edebilme

EKSİ Yapay zeka çok zayıf, sınır bozucu kısıtlamalar var, araç dışı oyun kontrolleri ve hedef alma sistemi çok sevimsiz

YAPIM Tigon Studios
DAĞITIM Ubisoft
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.wheelmangame.com
TÜRKİYE DAĞITICI Tigon
(www.tiglon.com.tr)

Güzel fikirler iyi uygulanmadığı için ortaya GTA & Driver bozması ortalama bir yapım çıkmış.

6,1





Venüs mü, Afrodit mi? Eli yüzü düzgün bir içim su. (!)

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Yutan eleman Larry'nin gönül defteri

Barney Stinson, Larry ve Cem Şancı... Hepsinin aynı pistte, farklı kulvarları seçmiş isimlerden bahsediyorum burada; birisi her şeyiyle bir "mükemmellik" abidesi, 80 yaşında bile yaptığı işte oldukça başarılı ve bundan da asla vazgeçmeyecek bir egoist ki bu Barney elbet. Onun ardından ise Larry isimli, küçülmüş de büyümüş mü, yoksa büyümüş mü de küçülmemiş mi (Doruk, ne dedin şimdiden? Ali) belli bile olmayan bir karakter geliyor. Kendisi bu işlerde biraz daha başırsız olsa da en azından azmine hayranız!

Hepsinin önünde, toz bulutu çıkartan isim olarak Cem Şancı geliyor. Ona göre mesele kızları tavlamak veya tavlamamak değil. O bunun yerine bu konu üstünde teoriler üretmeyi, hayatını harcamayı seçmiş; bu nedenden ötürüdür ki Team17 onun adına böyle bir oyun yapmış...

Hayallerde yaşayanlar...> Yok, yok Cem Abi kızmasın; bu sefer oyunu yapılan onun yerine Larry olmuş ve üzüllerək söylemek gereki ki bu da pek kötü bir tercih olmuş zira oyunumuz Worms'un üç boyuta ilk kez geçtiği oyuncular aratmıyor.

Hiç oynamadıysanız bile duymuşsunuzdur bu vasat gencin gönül maceralarını. Zamanında oyunlarda cinselliğin bir cümleyle yer alması bile bir olay olur ve hatta muhabbetlerin baş konusuna dönüştürü. İşte o zamanlar, bu seri işi pornografik boyuta indirmekten çekinmemiş, tüm yapımları boyunca eğlenceli diyalogları da elden bırakmamıştı. Şu an önüne sundukları oyun ise vasat kamera açısı, berbat platform ödüleri, gereksiz vahşi batı tatlandırmaları ve eğlendirmeyen replikleriyle duvara asılması gereken bir gurur tablosu; eğer önüne koyacak geni-

çe bir duvar haliniz varsa...

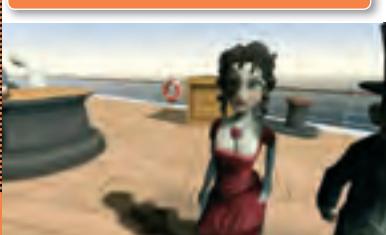
Oyunun en rahatsız edici kısmı kontrolleri ve nereye baktığı belli olmayan kamera açılış 90'ların platform oyunlarında başarıyla kullanılan özellikler, Larry'nin macerasında tamamen katledilmiş. Ayrıca zamanlarda hepsi tam birer işkenceye dönüşüyorlar. Neden orada durduklarını anlayamadığını bazı mini oyunlar da kabası. Üstelik seriyi ünlü yapan fanteziler öncesi oyular da, diyalogları doğru şekilde devam ettirmekten ibaret, hiç zor değil. Bnlara daha oyunun başında bana 15 dakika kaybettirmiş yön sistemi ve "Git, getir oğlum" tarzı görevleri ekleyince aslında baktığınız ki her şey oyundan çıkarılmış. Golf arabası veya taşımak, Shuffleboard oynayıp, atarı salonu tadında Shooter deneyimleri yaşamak belki şimdî kulağa hoş geliyor. Ne var ki bu renklendirmeler oyuna

alternatif



THE SPIDERWICK CHRONICLES

Larry gibi oyun, en azından buraya yazarabileceğimiz oyun az. Kötü ancak Larry kadar kötü olmayan bir macera oyunu oynamak isterseniz, bir film oyunu olan Spiderwick Chronicles'i yeleyebilirsiniz. Üç kardeşin kontrolünü aldığınız oyunda filmdeki sahneleri yaşıyorsunuz. Tabii ki gidip filmini izlemeniz daha iyi olur.



Gereksiz mini oyunlardan bir tanesi...

Xbox 360

**LARRY
ÖDÜLLERİ**

Oyunun yüz kuytu köpeğe yerine saklanmış bu ödülleri toplarsanız 80 Achievement kazanabilirsiniz. Bunun karşılığında akıl sağlığınıza da yitirebilirsiniz. Peki deneme değer mi? Bence evet.

YAN GÖREVLER VE RÜYALAR



"Oyunun en katlanılabilir kısmını bu bölümler oluşturuyor" demek isterdim; ancak Bytanic fanteziniz ya da onlarcá embesil zombile yummruk yumruğa dövüşmeniz, sizi hiçbir yere getirmiyor: Aksine hayatınızdan gereksiz derecede fazla zaman götürüyor.



o kadar başarısız yedirilmiş, kötü kamera açıları ve çizgisellik o denli tatsız ki... Larry'yi kocaman burnundan tutup, duvardan duvara vurasınız geliyor. Hayır, anlımiyorum, Prince of Persia serisi bile bu kadar oyuncu dostu (Kimilerine göre aşırı kolay.) bir checkpoint sistemi benimsemişken, beni salak bir kamera hatasından dolay bölüm başına göndermek sizin ne haddinize?

Yok, yok bu böyle olmayacak...>

Soluklanır, kırdığı üçüncü gamepad'den sonra ekran boş boş bakar ve ilkokul yadigarı blok flütüyle mahalle sakinlerine bir güzel işkence çekтир...

Stresimi sanatımı icra ederek uzaklaşdırıldığıma göre şimdî biraz da oyunda yer alan olumlu yönlerden bahsedebilirim. Söylemek gereki çizgi film tarzı bir görsellik ön plana konulmuş ve bu yöntemle bazı yerlerde şirin bir derinliğe de ulaşılmış. Fakaaat, karakter çizimleri o kadar başarısız ve özensiz ki kızıldan yok yere soğuya biliyorunuz. Tek yapmaları gereken, bu karakterleri olabildiğince çekici kılmak

iken, benim midemi kaldırıacak pikseli çizimlerle her alanda sınıfta kalmayı amaçladıklarını göstermiş oldular. Team 17'ye, "O zaman ne demeye Carmen Elektra'ya sadece seslendirme görevi verdin?" demek istiyorum. "Ünlü mankenin seksi fotoğrafları için tıklayınız" yöntemiyle en azından oyunu hala almak isteyebilecek kitleye daha çok hitap edebilirlerdi.

Bu üç noktadan sonra geriye anlatılacak pek de bir şey kalmıyor aslında. Eğer basit bir flash oyunu mantığında, hoş kadın resimleri koyup insanların cinselliklerini sömürseydim bile, inanıyorum ki Larry'den daha başarılı olurdum. Tamamıyla bir gereksizlik, her haliyle bir acemilik eseri olmuş bu oyun, beğenmedim. ☺

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

ARTI Larry karakteri özgüveninizi tazeleyebilir, sokak Ingilizce'si öğrenmek için ideal, DVD'yi atarsanız kabı size kalıyor

EKSİ Boş verin gitсин

YAPIM Team 17
DAĞITIM Codemasters
TÜRK Adventure / İşkence
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PC
WEB www.codemasters.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Larry'nin etkisiz eleman olduğunu biliyordum zaten ancak bu oyunuya tüm oyunculuk camiası gördü ki alçaktan uçanlar da en sert düşen kuş, hiçbir şey yapmayanlar da yutan eleman olabilir.

2,9



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4

Artık çocuk değilsin Naruto...

Kaya dediğin, dövüş dediğin bir anda olur değil mi? Tamam, "Çıkışa gel!" sözleriyle başlayan "planlı" kavgalar da mevcut ama kavga durumu genellikle bir tarafın dğerine söyle dalaşip ardından kafa atmasıyla vuku bulur. Bu sırada etrafta kim varsa olaya öyle ya da böyle dahil olur, olaylar gelişir.

Kavga sırasında oturup düşünmeyzin. Rakibinin hareketlerini gözlemlileyip strateji kurmazsin. Adrenalin patlaması yaşadığın için o an aklına ne geliyorsa onu yaparsın.

Bu durumdan bir haber olan kişilere de Naruto veya Naruto'nun arkadaşları diyoruz. Artık sağır sultanın bile duydugu Naruto efsanesi, manga ve anime olarak iki farklı formatta yayılmıştır ve animesi bir mil-yarncı (Ya da o civarda.) bölümune ulaşmış durumda. Ve işte bu animedede -istisnasız- herkes düşünüyor. Ne düşünür? Elbette dövüşleri. Planlıyor, izliyor, yorum yapıyor ve duruyorlar. Duruyorlar ki tek bir hareket üzerinde 22 dakika düşünülsün.

Neyse ki Ultimate Ninja 4'te biz, düşünmek zorunda değiliz. Basıyoruz tuşlara; hareketi karşı taraf yiyor mu, yemiyor mu, deniyor ve denerken de dördüncü kez aynı şeyi neden yaptığımızı sorguluyoruz...

Gaara'nın kumdan kalesi, Sasuke'nin karanlık dünyası>

Bir Naruto sever olarak her türlü Naruto oyunıyla aram çok iyi; hatta sabredeme-



yip bazı Ultimate Ninja oyunlarını Japonca oynamıştım bile var. Ne var ki Ultimate Ninja 4'ten keyif alamadım. Hele ki PS3'teki Ultimate Ninja Storm'dan sonra...

Ultimate Ninja 4, önceki üç oyunu birebir aynı oynanışı getiriyor. Sadece Daire tuşu ve basit yön tuşu kombinasyonlarıyla, seçtiğiniz karaktere özgü "jutsu"ları yapıyor, sadece karakterlerin süper hareketlerini görmek için oyundaki tüm karakterleri denerken buluyorsunuz kendinizi. İki boyutlu bir dövüş oyunu olmasına karşın, savaş alanını iki veya üç düzleme yayıyor Ultimate Ninja 4. Böylece, alev alev yanarak suratınızda patlama gibi muhtemel bir alev topundan, bir başka düzleme atlayarak da kurtulabiliyorsunuz.

Dövüşleri sadece iki boyutta tutmak yerine üçüncü boyutta da taşımış CyberConnect 2. Bu, güzel bir çaba belki ama maalesef başarıya ulaşamamış. Oyunun macera kısmı olarak nitelendirilebileceğimiz Hero Mode'da karşımıza çıkan bu tür dövüşler, sadece Daire tuşuna art arda basarak Naruto'nun çeşitli, öneimsiz düşmanları pataklamasından ibaret ve bir o kadar da sıkıcı.

Konoha'nın yıldızları> Fazla olumsuz alternatif



GUILTY GEAR XX

Ultimate Ninja 4'ü bir dövüş oyunu olarak kabul ederseniz bu alanda çok daha iyi bir oyun var ve o da iki boyutlu dövüş oyunlarının en iyilerinden biri olan Guilty Gear. Mükemmel çizimler eşliğinde inanılmaz eğlenceli bir dövüş oyunu arayanlar için ideal.

OYUNCAKLAR

Tam bir Naruto dostu bu oyun. Gezgininiz her mekanda, her dövüşte, her gizli köşede bir figür veya esya bulunuyor. Hepsi toplamak, gerçek Naruto fanatiklerinin işi...

PlayStation 2

İLGİMİ ÇEKECEK Mİ?



Başka medyalardan uyarlanan oyunlarda her zaman aynı sorun vardır: Eğer kaynak ürünle bir ilginiz yoksa ondan uyarlanan yapımı da anlamayabilirsiniz. Ultimate Ninja 4'te de böyle bir durum geçerli. Oyunun Street Fighter, ne de Tekken gibi kapsamlı ve eğlenceli olmadığı için ancak bir karakterin tarike hareketlerini bir başka karakterin üzerinde ugularken keyif alabiliyorsunuz ve bu karakterlerden bir habersiniz, son derece abartılı ve zaman zaman saçma gelebilecek görüntüler görebiliyorsunuz. Bu nedenle Ultimate Ninja 4'ü tercih edecekseniz önce Naruto hakkında biraz bilgi sahibi olun (Anime, manga, ikisinden birine göz atın.) ve ancak ondan sonra oyunu edinin.

"Rasengan" hala Naruto'nun değişmez hedeflerinden bir tanesi.



Orochimaru'yu kontrol ettim, herkese dehşet saldım. Sonuçta ben bu karakterlerin hepsini tanyordum ve onlarla bir yolculuğa çıkmak benim için bir keyifti. ☺

NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4

ARTI Shippuden serisinin yegane oyunu, süper hareketlerdeki görsellik hala çok iyi

YAPIM CyberConnect2
DAĞITIM Namco Bandai
TÜRK DÖVÜŞ
DİĞER FORMULAR Yok
WEB narutou4.namcobandaigames.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

EKSİ Hero Mode çok sıkıcı, dört oyundur sadece tek tuşla hareket yapıyoruz, dövüşlerde derinlik yok

PS3'teki Naruto: Ultimate Ninja Storm'un büyüsündeyeseniz bu oyunla pek alakanız olmamalı ama PS2 sahibi Naruto fanatikleri -her ne kadar dördüncü kez aynı şeyi yapacak olsalar da- bu oyundan keyif almayı başarabilir.

7.3

TENCHU: SHADOW ASSASSINS

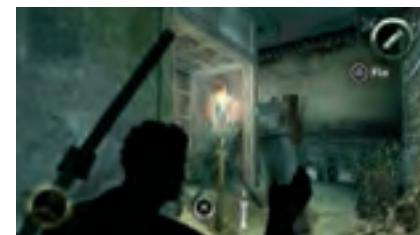
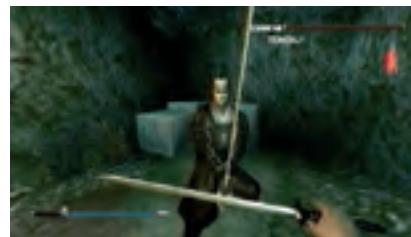
Rikimaru ve Ayame, PSP için tekrar bir arada

Tenchu oyunlarının başarı grafiğini çizmemiz gerekirse, bir dağın zirvesinden aşağıya hızla kayan bir kayakçının, karda bırakacağı izi hayal etmeniz yeterli. PSOne zamanında, sistemin en iyi oyunlarından biri olan Tenchu, zaman içerisinde öylesine vasat bir oyuna dönüştü ki... Bir Tenchu hastası olan ben bile bundan rahatsız olup, bir noktada Tenchu oyunlarıyla ilgimi kestim; pişman da olmadım. PSP'yi bir nevi eski oyunları da oynama şansı olarak gördüğüm için, Tenchu'ya da bir şans vermem gerektiğini düşündüm ve evet; pişman da olmadım.

Lord Gohda'yi hayatlarına pahasına korumaya söz veren iki ninjanın, Rikimaru ve Ayame'nin -ki bu iki karakteri Tenchu oyuncuları arasında tanışmıştır- Wii'den aktarma hikayesini konu alan Shadow Assassins, bir aksiyon oyunu gibi lanse edilse de aslında durum bundan biraz daha farklı. Tenchu'da kılıcınızı kapıp düşmanın üstüne koşmak, çığın kılıç dövüşlerine katılmak yok. Burada saklanmalı, rakiplerinizin boş anını yakalamalı ve ancak fırsatı yakaladığınızda saldırılmalısınız. Diğer türlü davranmak da serbest ama karşınıza birden fazla düşman çıktığında işiniz çok zorlaşıyor.

İlk Tenchu'yu yaratan ekibin elinden çıktığı için kötü bir oyun olmaktan kurtulan Shadow Assassins, çatıların ve bina tepelerinin ağırlıkta olduğu (Buralara çıkış dolanırdık hep...) oynamanı biraz geride bırakyor. On bölümden oluşan yeni oyunda, binaların arkasına saklanarak, kutuları, at arabalarını kendimize siper ederek düşmanlarımızı alt etmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken bize yardımcı olan "Mind's Eye" gücü ile düşmanlarınızın nereye baktığını görebiliyor ve stratejimizi buna göre belirleyebiliyoruz.

Saklanarak, gizlenerek ilerlediğimiz oyunda, kontrolümüzdeki ninjaların birer "odun" esnekliğinde hareket etmesi beni biraz rahatsız etti; ama yıllar önce de bu şekilde olduklarını ve bunun beni rahatsız etmediğini hatırlayınca, bunun önemli bir eksiklik olmaması gerektiğine kanaat getirdim. Tenchu dünyasına pek fazla yenilik getirmemesini de bir kenara bırakırsak, Tenchu: Shadow Assassins'in zevkle oynanabilecek bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. ☺



YAPIM Acquire
DAĞITIM Ubisoft
TUR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Wii
WEB <http://tenchu4game.uk.ubi.com>
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

"Sakin sakin ilerleyeyim, düşmanımı gördüğümde hareketlerini izleyeyim ve fırsatını bulduğumda kılıcımı böğrüne saplayayım." Cümlesiinde, size sıkıntı veren herhangi bir nokta yoksa Tenchu'yu tecrübe edebilirsiniz.

7.2



PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?

Disgaea'nın ardından...

PSP'ye gidip de Resistance yapmayacaksın; Patapon yapacaksın, LocoRoco yapacaksın, Prinny yapacaksın. Böyle yapacaksın ki PSP'yi iki arada bir derede oynayana, yaşı küçük olanlara, bayan arkadaşlarımıza da hitap edebil. Nintendo'nun DS'te izlediği strateji bunun bir benzeri ve DS'nin nasıl rağbet gördüğünü de herhalde farkındasınız.

Her ne kadar PSP'yi çokça sevsem de gidişatından pek memnun değilim. Garip garip oyunlar piyasaya sürülmüyor, %75'i başarılı değil ve bu yüzden PSP ölü bir sistem olarak adlandırılmasa başlandı. Neyse ki arada birkaç güzel oyun çıkmıyor da, yüzümüz biraz güliyor.

Aynı zamanda Disgaea dünyasının üyelerinden biri olan Prinny de kendi oyunduna kavuşarak PSP'de başarılı olan oyunlardan bir tanesi. Disgaea'da yanınızda gelip patlamalarıyla ünlü bu penguenlerden bir tanesini bu oyunla kontrol etme şansını yakalıyorsunuz. Prinny zipliyor, biçaklarıyla düşmanlarını kesiyor, zıpladıktan sonra düşmanlarının üstüne oturabiliyor; ama bunları biraz zor yapıyor. Yapımcılar işleri biraz zorlaştırmak adına, zıpladıktan sonra

Prinny'yi kontrol edebilme özelliğini oyuna eklememişler. Bu yüzden zamanlamayı iyi ayarlamamanız ve dikkatli olmanız gerekiyor. Gerçi ne kadar dikkatli olursanız olun bir yerde ölüyorsunuz. Oyunun zorluk seviyesi sizin yeteneğinizle doğru orantılı; bu da oyunun "Sayobon" gibi saçma bir platform oyunu olmadığı anlamına geliyor. Oyunu başladığınız anda 1000 adet canınız var; oyunun sonlarına doğru bunun yarısını kaybetmişseniz, durum gayet normaldir.

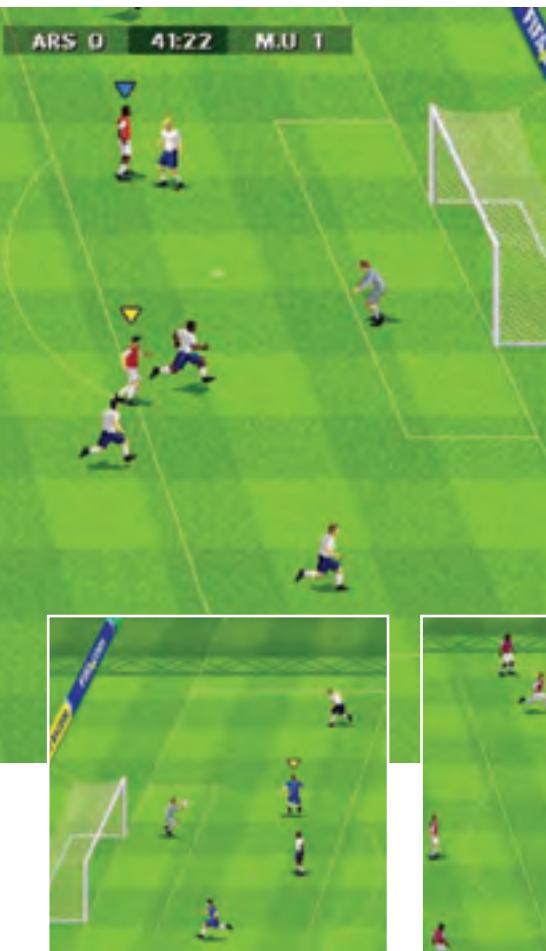
Bölümülerin zorluk seviyesinin ayarlanması konusunda da ilginç bir özellik bulunuyor. Bir bölüm bitirdiğinizde, günün bir kısmını da yemiş oluyorsunuz. Daha sonra bir başka bölüme başlıyorsunuz, sonra bir başkasına ve bu böyle sürüp giderken, gündüz yerini geceye bırakırken, bölümde de zorlaşıyor. Bu döngü içerisinde son oynadığınız bölüm, ilk oynadığınız bölümde daha zor engeller içeriyor.

PSP'de oynayacak daha eğlenceli oyuncular elbette var; ama şu sıralar iyiden iyiye kuraklık yaşayan PSP için gayet eğlenceli bir platform oyunu olmuş Prinny. Bir bakın; begenemezseniz PSP'yi MP3 çalar olarak kullanmaya devam edebilirsiniz. ☺

YAPIM NIS
DAĞITIM NIS
TUR Platform
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.prinnies.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Disgaea'nın komik ve şirin grafikleri, eğlenceli bir platform oyunuyla buluşuyor. Ortaya çıkan ürün, iki boyutlu platform oyunlarıyla arası iyi olanların veya PSP'de fazla kafa yormadan eğlenmek isteyenlerin ilgisini çekiyor, kazanan yine oyuncular oluyor.

8.1



FIFA 09 LEVEL 5

Yillardır Pro Evolution Soccer ile büyük bir mücadele içinde olan FIFA, iddiasını mobil oyun platformlarında sürdürmeye devam ediyor. Diğer oyun platformlarına göre görsel kalitenin belli sınırlar içerisinde kaldığı cep telefonlarında, markasını lisans avantajıyla birleştiren EA Sports, FIFA 09'da da bu silahını kullanıyor.

Öncelikle oyunda birçok mod olduğunu belirteyim: Dostluk Maçı, Antrenman Alanı, Sezon, Mücadele Modu ve Penaltılar. Antrenman Alanı'na girerek oyunun tüm kontrol özelliklerini deneyebilir ve bu sayede maçlarda başarılı olmanın ipuçlarını öğrenebilirsiniz. Sezon, oyundaki beş ligden birinde başlayacağınız uzun bir maratonun kapılarını açıyor size. Mücadele Modu'nda ise sekiz farklı senaryoya sahip maçı belli bir noktadan ele alıyor ve verilen görevi yerine getirmeye çalışıyoysunuz. Başarıya ulaşığınız her senaryo, size birer ödül kazandıracak.

Oyunda beş önemli Avrupa ligi yer alıyor: Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya ve İtalya. Tüm takımların yer aldığı birinci liglerin yanı sıra milli takımlar seviyesindeki bazı önemli ülkeler de veritabanının tuzu, biberi niteliğinde. Tüm bu imkanlar dahilinde de size, takımınızı seçmek ve şampiyonluklar kovalamak kılıyor.

İNDİRMEK İÇİN

FIFA 09'u indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümünne **OLFIFA** yazın ve **7777**'ye gönderin.



YAPIM EA Sports
DAĞITIM EA Mobile
TÜRK Spor
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

9

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER LEVEL 5

Need For Speed, yarış oyunları arasında yillardır eskimeyen ve içiniğini farklılaştırarak sürekli zirvede kalmayı başarmış bir seridir. Özellikle Underground ismiyle çıktığı yeni yol, serinin zirve yaptığı ve daha geniş kitlelere ulaştığı döneme denk gelir. Bu serinin piyasaya çıkan son versiyonuya Undercover olmuştu. Hemen hemen mevcut tüm oyun platformlarına çıkan Undercover, şimdi de şansını mobil oyun platformlarında deniyor.

Oyun, diğer versiyonlarının gerisinde kalmayarak tüm özelliklerini mobil versiyonuna da taşımış. Kontrollerin oldukça rahat olduğu Undercover'da otomobilimiz otomatik olarak hızlanıyor. Hız üzerindeki hakimiyetimiz ise fren (8 tuş) ve nitro (2 tuş) ile sınırlanmış; böylece oyunu daha rahat oynamamız sağlanmış. Bir diğer kontrol özelliğimiz 5 tuşuna basarak aktif hale getirebildiğimiz Hız Kesici. Böylece hem virajları daha rahat alıyo, hem de drift özelliğini aktif hale getirerek ekstra puan kazanabiliyoruz.

Rahat kontrollerinin ön plana çıktıği Undercover'da ister tek bir yarış yapabilir, isterse de kariyer basamaklarını teker teker çökerek sokakların en iyi yarışçısı olabilirsiniz.



YAPIM Electronic Arts
DAĞITIM EA Mobile
TÜRK Yarış
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

8,5



İNDİRMEK İÇİN

Need For Speed: Undercover'i indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümünne **OLNFSU** yazın ve **7777**'ye gönderin.



NBA STREET

NBA Live ile başlayan ve NBA 2K ile zirveye tırmanan basketbol oyunları, Electronic Arts'ın NBA Street oyunıyla farklı bir kılarda yoluna devam ediyor. Ciddi ve belirli kurallara dayalı maçların aksine daha çok sokak basketbolu üzerine kurulu olan NBA Street, NBA takımlarının ve yıldız oyuncuların tamamını içeriyor. En son 2007 yılında PlayStation 3 versiyonuyla oyuncuların karşısına çıkan seri, şimdi de mobil oyun platformlarında boy gösteriyor.

NBA Street'in mobil versiyonunda istediğiniz NBA takımı seçerek tek bir maç yapabilir ya da Street Challenge modundaki amatör takımlardan birini seçerek NBA takımlarına karşı mücadele edebilirsiniz. Normal maçlarda 21'i bulan takım maçı kazanırken, Street Challenge modundaysa her maçta farklı bir görevi veriliyor ve bu görevi yerine getiren takım maçı kazanıyor.

Bu maddaki esas amaçsa tüm yeteneklerinizi sergilemek ve bir efsane haline gelmek. Ayrıca oyunda yer alan achievement sistemi sayesinde kendinize yeni amaçlar da edinebilirsiniz.

8

YAPIM EA Sports
DAĞITIM EA Mobile
TÜRK Spor
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

İNDİRMEK İÇİN

NBA Street'i indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümününe **OLNBAS** yazın ve **7777**'ye gönderin.



TOMB RAIDER: UNDERWORLD



Bugüne kadar bin bir maceraya atılan ve bu yolda yardımımıza ihtiyaç duyan Lara Croft, artık emin ellerde! (Biraz mecaz, biraz gerçek...) Tomb Raider'ı aksiyon / adventure türüne üye bir seri olarak tanıdık, bildik ancak bu kez işin içindeki platform öğeleri çok daha baskın. Zaten bunu, oyunun senaryo modu dışındaki Time Trial modunu görür görmez tahmin etmek mümkün. Cep telefonlarında kolaylık sağlanması amacıyla dündüz gidebilen bir Lara Croft hazırlayan yapımcılar, bizi de diğer platformlardaki milimetrik hesaplar yapma derdinden kurtarmışlar.

Oyunda Adventure, Puzzle ve Time Trial olmak üzere üç mod mevcut. Adventure, tahmin edeceğiniz üzere Lara Croft'un uzun soluklu bir maceraya atılması ve bizim de ona yardım etmemiz anlamına geliyor. Diğer iki mod ise bu modu tamamladıkça oynanabilir hale getiyor. Puzzle'da, Lara'nın macerası boyunca karşısına çıkan bulmacaları çözme şansımız



var. Time Trial moduya oyunındaki parkurları en kısa sürede bitirmemiz üzerine kurulu; üstelik tek amaç bu da değil.

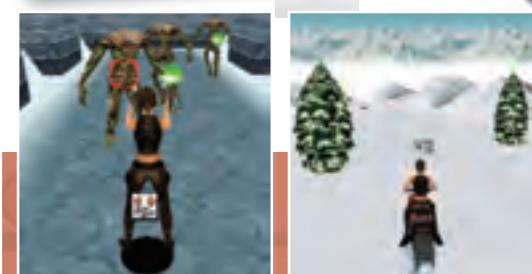
Parkurlara birçok altın heykelcik serpiştirilmiş ve koşuturma sırasında bunları da toplamamız gerekiyor. Gereken tüm bilgileri size verdiğime göre Lara'ya bir el de siz uzatın bakalım.

YAPIM Distinctive Developments
DAĞITIM EA Mobile
TÜRK Platform
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

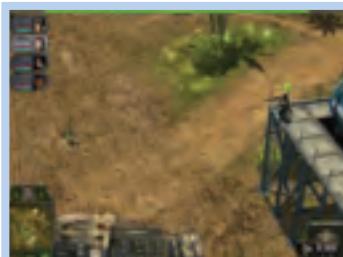
8

İNDİRMEK İÇİN

Tomb Raider: Underworld'u indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümününe **OLTRU** yazın ve **7777**'ye gönderin.



HIRED GUNS: JAGGED EDGE



Kiralık askerliğin dayanılmaz çekiciliği

Jagged Alliance efsanesini hatırlayacak kadar yaşı olanlar bilir, elinize bir grup kiralık asker alıp Afrika'da bir muz cumhuriyetinde devrim yapmak, çok keyifli bir hadisidir. Yıllarca insanların elinden düşürmediği Jagged Alliance serisi, teknolojinin acımasız hızında eskiyip de geliştirilmediğinde unutulur gibi olmuştu. Bu oyunun önünde büyümüş Rus oyun yazılımcıları, kendilerini tutamayıp, sadece adı farklı; ama oynanışı, konusu, mantığı tamamen aynı olan Hired Guns'u geliştirivermişler. Hatta sessiz sedasız piyasaya bile sürümler, fark ettiğimde çok hoşuma gitti, hemen

alıp kurдум, oynamaya başladım, adeta bir bağımlılık haline geldi. İşin komiği, bu Rus arkadaşlarım, Jagged Alliance'ın tahtını almak için birbirleriyle yarışıyorlar; çünkü başka bir Rus yapımcı da Brigade 7.62: Jagged Union isminde, Jagged Alliance'ı içerik kadar ismen de animsatıcı başka bir oyunla Nisan ayı içinde görücüye çıktı. Kısacası Ruslar yapıyor, dünya oynuyor, herkes mutlu. Bulun, alın ve oynayın. ☺

YAPIM F3 Games
DAĞITIM Matrix Games
PLATFORM PC

8



ESCAPE THE MUSEUM

Bilmem farkında misiniz, Galactica bitti?

Evet sevgili LEVEL okurları, bilmem farkında misiniz ama gelmiş geçmiş en mükemmel bilimkurgu dizisi Galactica bitti. Hepimiz Galactica'sız bir hayatı nasıl katlanacağınız diye kara kara düşünüyorduk. İşte bu sırada dizinin yapımcıları, Galactica'dan 58 yıl önce meydana gelen olayları ve Cylonlar'ın ortaya çıkış hikayesini konu alan yeni bir dizide, Caprica'ya başlayıverdiklerini duyurdular! Caprica'nın pilot bölümü Nisan ayı içinde yayınlandı. Açıkçası, Battlestar Galactica'daki gibi yoğun uzay savaşlarının, heyecanlı kovalamacaların, çatır çatır piyade savaşlarının yer aldığı bir dizide bekleyenler hayal kırıklığına uğrayabilir. Bildiğimiz 21. yüzyıl

yıllı New York'un andıran bir şehir olan Caprica'da, Cylonlar'ı icat eden ailinin başından geçen hikayenin anlatılacağı dizi, ilk bölümyle daha çok anne-baba-yaramaz kız çocuk hikayesini anlatan bir aile dizisine benziyordu. Buna karşın, dizinin takipçileri Cylonlar ve Galactica evreni hakkında pek çok merak edilen detaya dair önemli ipuçları bulup, zevkten dört köşe oldular. Eğer Galactica'yı takip ediyorsanız, hepinize tavsiye ediyorum. Bu arada oyunu anlatmayı unuttum değil mi? Hay Allah... ☺

YAPIM Ne bilim?
DAĞITIM Umurumda değil
PLATFORM Wii

2



DYNASTY WARRIORS: GUNDAM 2

Oyun endüstrisi korsanları yeniyor mu?

Araştırmalarım ve uzun yıllara dayanan gözlemlerim sonucunda, günden güne gerçekleştiği gördüğüm bir zaferden bahsetmek istiyorum, sevgili genç LEVEL okurları ve burada bulunduğuna hiç inanmadığım, ama varsa ayrıca selam etmek istedigim zengin ve güzel oyuncu dilber hanımievrőrceğim.

Şimdi bir düşünün; daha bir sene öncesine kadar, bir video oyununun kırğını kullanmak için, oyunun ".exe" dosyasını, hacker'ların sağladığı "kopya .exe" ile değiştirmek yetiyordu, değil mi? Oysa bugün bakıyorsun, korsan kopyaların içinde uzuuuun

bir "yapılacaklar listesi" yer alıyor. Yok o dosyayı al buraya kopyala, bu dosyayı aç minden şu satırı sil, bu programı aç şu sürücünü sil, bu donanımı kaldır cartturu curtturu, bir saat uğraş... Ve sonunda oyunun çalışma garantisi de bulunmuyor.

Çok bariz bir şekilde, milyarlarca dolar paranın döndüğü video oyun endüstrisinin, oyunları kırın korsan endüstrisini alt etmeye başladığını görüyorum. 25 yıllık bir savaşın sonu mu geliyor acaba? Ne dersiniz? ☺

YAPIM Süper bir kızla tanıştır
DAĞITIM Ama kız fakir gitki
PLATFORM Şans işte!

3



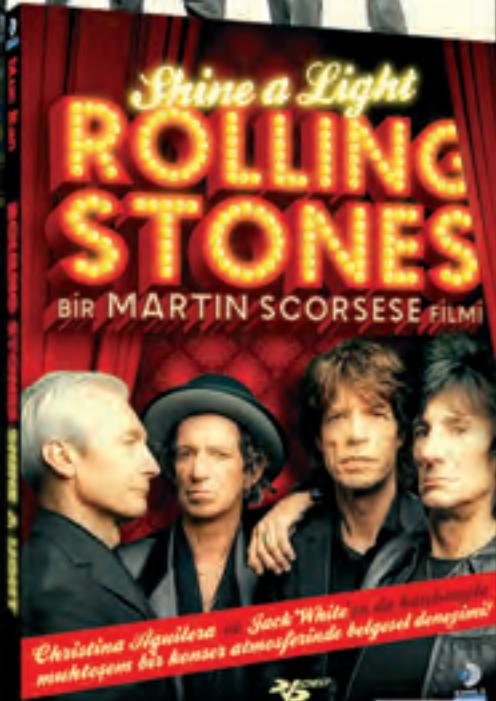
blue JEan

HEADBANG
IRON
MAIDEN

3 ÇİFTE DEPECHE MODE
KONSER DAVETİYESİ

10 KİŞİYE MADCON
KONSER DAVETİYESİ

HERKESE
DVD
SHINE A LIGHT

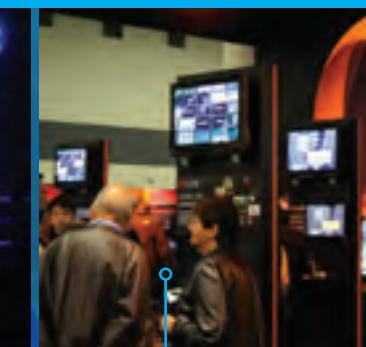
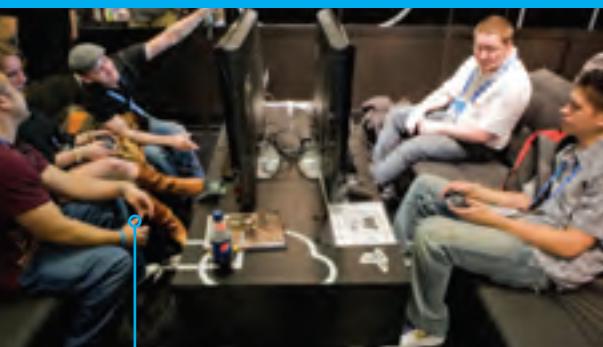


+ 4 DEV POSTER
NIL • DUMAN • PAPA ROACH
HANNAH MONTANA

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BÜYÜKŞEHİR

GAME DEVELOPERS



Bu konferansta hevesli genç oyun yapımcıları piyasanın kurtlarından çok şey öğrenme fırsatı buldu.

Fallout 3 herkesi şaşırtarak yılın oyunu olmayı başardı. Seri, adından daha çok söz ettirecek gibi görünüyor.

Bu seneki GDC'nin en şaşkınlık yaratan olayı OnLive'in açıklanması oldu. Oyunlar için yeni PC veya konsol almaya gerek bırakmayan bu devrimsel sistem hakkında daha fazla bilgi için Donanım bölümünü bakabilirsiniz.

CONFERENCE 09



GDC'de ortalıkta dönüp duran pek çok dedikodu yalanlandı; ancak her yalanlanan dedikoduya karşılık iki tane türedi dersek yalan söylemiş olmayız. Oyun endüstrisi böyledir işte sevgili okurlar, dedikodular Hydra'nın başı gibi kesildikçe daha fazla çıkar.

Metal Gear Solid serisinin yaratıcısı ve yaşayan efsanesi Hideo Kojima, hayat boyu başarı ödülü aldı. LEVEL da saçlarını nazikçe kenara çekerek, kendisini o temiz, pak alından öper.

Değerli okurlar; San Francisco'da düzenlenen Game Developers Conference'tan haberlerle karşınızdayız. Dünya çapındaki tüm oyun yapımcıları ve haliyle oyuncular için önem taşıyan bu konferansın içeriği oldukça zengin. Kojima'dan Molyneux'e, en ünlü, en başarılı oyun yapımcılarının, yani en tecrübeli ve işin kazığını da yiyp pişmiş insanların yaptıkları sunumlarda, "Krizde nasıl hayatta kalınır?" ve "Başlangıç sermayesi sağlamak" gibi ilginç ve yapımcılara odaklanan konulara yer verilmiş. Oyun tasarımlarının evrimi, geleceği, ilham verici konuşmalar, devrimsel konsept fikirlerinden basit ama önemli detaylar... Hepsi GDC'de konuşulanlar arasında. Bu sene özellikle Indie oyunları destekleyici, bu oyunların ne kadar az yatırımla ne kadar çok para kazanabileceğine dair konuşmalar, bu yönde potansiyel tavır ve vizyon değişikliği, GDC 09'un önemli detaylarından. Oyun yapımcılarının konferansta bu konu hakkında konuşmaları niçin mi çok önemli? Belki bu sayede önumüzdeki yıllarda, büyük maliyetlerle yapılan dev yapımların yanı sıra bir eskiye dönüş olur; daha düşük maliyetli ama daha az karmaşık ve daha eğlenceli oyunların sayısının artmasını -yine belki diyoruz- bekleyebiliriz çünkü ekonomik kriz var. Elbette bu iyimser bir bakış; seneye tonla dandık ama pahalı yapım göreceğimiz yerde bir sürü ucuz ve berbat oyunla da karşılaşmamız muhtemeldir. Diğer şaşırtıcı yenilik olan ve yeni konsol, yeni PC ve yeni ekran kartı alma düzenini kırmayı vaat eden OnLive platformu ile ilgili detaylı bilgiyi, bu ay Recep'in Donanım bölümündeki dosya konusunda ve LEVEL Online'da bulabilirsiniz.

Tabii ki bunun ötesinde biz oyuncular, özellikle işin bizi ilgilendiren kısmıyla ilgileniyor ve beklediğimiz oyunlar hakkında daha fazla bilgi istiyoruz! Buyurun... ➤

TEAM ICO DÖNÜYOR

ICO ve Shadow of the Colossus gibi efsane oyunları hatırlıyor musunuz? O zaman bu ekibin yeni bir oyun üzerinde çalıştığını duymak siz sevindiğinizde olacaktır. Fumito Ueda, oyunun geçmişe yönelik ve köken olarak ICO'ya daha yakın olacağını belirtti ama başka bir açıklama yapmaktan kaçınıyor.

R.U.S.E.

YAPIM EUGEN SYSTEMS

DAĞITIM UBISOFT

TÜR STRATEJİ

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009

WEB RUSE.UBI.COM

Yıkımıyla yarattığı can - mal kayıplarına, ekonomik krizlere ve ardından doğurduğu nice soruna karşı oyun dünyası İkinci Dünya Savaşının sevdili. Hem üretim, hem tüketim cephesinde... "Fakat bir süre sonra gerek FPS, gerek de strateji alanlarında

iyice sıradanlaşmaya başlayan bu türün oyunları yaratıcı fikirlerin ürün olmasına önyak oldu" diyebiliriz. Konumuz olan oyunun türüne dahlı World in Conflict ve Company of Heroes yeni ve başarılı iki örnek. Gelişmiş teknolojinin tek başına değerinin olmadığı bir dönemece girdiğimizi varsayırsak R.U.S.E. iki niteliği de, teknoloji ve farklılık, taşıyacağını iddia eden, geçmişteki işlerinden de anlaşılacağı üzere iddialı bir ekip tarafından hazırlanıyor.

GDC'de duyurulan ve dikkatleri üzerine çeken R.U.S.E., adından da anlaşılır olacağı üzere savaş alanında güçten çok taktigin öne çıktı, taktiklerini de çeşitli aldatmacalarla dayandıran dinamik bir oyun yapısına sahip. Her bölümde önce oyuncunun üçer tane seçtiği, 20'ye yakın sayıdaki hile; "saklanma", "çalma" ve "aldatma" olmak üzere kendi arasında üye ayrıiyor. Saklanma hilesi, oyunculara binalarını ve birliklerini düşmandan gizleme imkanı verecek. Çalma ile rakipten koordinatları ve saldırı planları gibi bilgiler kaçırlabilecek. Aldatma ise oyunun en çok öne çıkarılan ve konuşulan özelliği. Bu hile sayesinde oyuncular, sahte birlikler veya binalar üretecek düşmanın dikkatini farklı bir yöne odaklayabilecek, böylece esas planlarını (Birlik kaydırma ve bombalama gibi.) uygulamak için rakibin boşluğunu kollayabilecek ya da ekiplerini olduğundan farklı gösterip düşmanın yanlış saldırı planları kurmasını sağlayabilecekler. Eugen Systems'in bu sistemi geliştirme amacı, savaş alanında gücün değil, zekanın öne çıkmasını sağlamak. Öyle ki kullanılan taktikler, geliştirilen stratejiler ve -oyunun ana kemiği- hileler sayesinde nicelik bakımından zayıf olan taraf bile savaşın gidişatını lehine çevirebilecek. Bugüne kadar bina inşa etme ve asker çıkarma üzerine geliştirdiğiniz hızlı hareket etme kabiliyetinizi, bu kez plan oluştururken veya karşı tarafın planını çözmeye çalışırken kullanmak zorundasınız. Çünkü birlik saklayan, rakibe zaman kaybettirmeye çalışan ve içten içe planını gerçekleştirmeye koyulan yalnızca siz olmayacaksınız. Bu sistemle R.U.S.E., sizi her şeye uzaktan bakan bir yönlendirici yapmak yerine, sezgilerini işin içine katan gerçek bir kumandan yapma iddiası taşıyor.

R.U.S.E.'u beklenen bir oyun yapan diğer önemli özellikse kullanılan IRISZOOM teknolojisi. Oyuncuya haritanın en uç noktalarından görüntüyü imkanı verebilen bu teknoloji, oyunun arkasını dayadığı en büyük silah. Öyle ki bu teknoloji sayesinde oyuncu, savaş alanını ister bir uyuştuğu uzaklığından, isterse bombaların havada uçuştuğu savaş alanından takip edebilecek. Ordunuzun genel komutlarını uzaktan verebildiğiniz gibi, yakınlıkla daha parçalı ve takıma dayalı komutlar vermeniz de mümkün olacak.

Görsel açıdan oyun harikulade görünüyor. Tabii ki PC kullanıcıları için bu güzellikin epey bir bedel ödeteceğini söylemek güç değil. 100 km'lik haritaları ve bir milyardan fazla poligonu hesaba kattığımızda PlayStation 3 ve Xbox 360 kullanıcıları, PC'cilerde göre daha şanslı. Fakat konsol kullanıcılarının kafasında büyük bir soru işaretinin oluşacağını kestirmek güç değil: "Gamepad ile strateji mi?" Konsola çıkan strateji oyunlarının geçmiş göz önüne alınırsa bu kaygının yersiz olmadığını siz de görebilirsiniz. Ama Ubisoft'tan Mathieu Girard, durumu şöyle açıklıyor: "Karşınızdaki oyun, çoğu strateji oyunundaki gibi bir 'tıklama festivali' değil." Konsolda The Sims oynamak bile bir azapken umarız her şey dedikleri kadar güllük gülistanlık olur. Son olarak, her ne kadar GDC'de görücüye çıkmasa da oyunda multiplayer modunun olacağı konulmaz bir gerçek. KIVANÇ



YENİ XBOX VE WOW SÖYLENTİSİ

Blizzard ve Microsoft'un yeni Xbox üzerinde çalıştığına dair bir dedikodu ortalığı ateşe verdi. Aylık 100 milyon Dolar kazanan ve 12 milyon üyesi bulunan World of Warcraft'ın yapımcısının adı geçince bu durum çok doğal tabii ki. Blizzard ise bu haberı yalanladı. Ancak yine de akılları kurcalayan bir açıklama, konsollara MMO yapmanın teoride mümkün olduğunu söyledi. Kim bilir; belki de öümüzdeki yıllarda -ve elbette çıkışsa yeni nesil konsollarda- PC ile aynı anda WoW II'yi görebiliriz.

MODERN WARFARE 2

YAPIM INFINITY WARD

DAĞITIM ACTIVISION

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

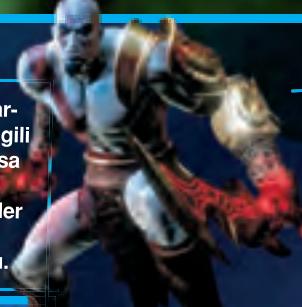
ÇIKIŞ TARİHİ 10 KASIM 2009

WEB WWW.MODERNWARFARE2.COM



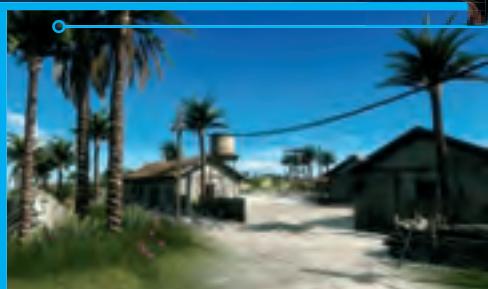
GOD OF WAR III VİDEOSU

Sony'nin en büyük silahlarından, milyonlarca hayranı bulunan God of War serisiyle ilgili yeni bilgiler beklenedursun; GDC 09'da kısa bir video sizlere bize oyunculara. Dev bir tek gözün tepesine çöküp fantastik hareketler yaptığımız bu video tüm camiayı eminiz ki kısa bir süreliğine de olsa heyecanlandırdı.



LEFT 4 DEAD'İN ZAFERİ

Valve ve Turtle Rock Studios tarafından geliştirilen Left 4 Dead'in satışları -Steam üzerinden satılanlar hariç- iki buçuk milyon geçti. Sadece tek bir hafta sonu boyunca geçen "yarı fiyatına satış" kampanyası esnasında büyük bir satış patlaması yaşandı; %300 kadarcık!



BATTLEFIELD 1943

YAPIM EA DICE

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'UN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ

WEB WWW.BATTLEFIELD1943.COM



Battlefield serisinde tarihleri birbirine karıştırıp da "Bu daha önce çıkmamış mıydı yahu?" diyenlerden sonra, internet kafelerde biraz daha takılıp alıştırma yapın. Hem PC'de, hem konsollarda tadını çıkarabileceğimiz oyun, Iwo Jima'da geçiyor. Yemyeşil olan bu adada, güneşin sıcak ışınları altında araç lüksümüz pek az olacak. Bu harita, piyade savaşları için tasarlanmıştır. Elbette tank, cip, jet ve tekneler oyunda yer alacak. Tanklar ağaçları ezip geçerek yol açabilecek. Uçakları kullanmak, yine alışma süreci gerektirecek ancak bombardıman güçlü olacak. Teknelerse hızlı ulaşım sağlayacak. Cipler de karadan hızlı ulaşım sağlayacak ve oldukça engebeli araziler düşünülürse çok iğizme yarayacak.

24 kişi destekli oyunda üç farklı asker sınıfından birini seçerek farklı savaş yeteneklerine sahip olabileceğiz. Kamuflaj giysileri içerisinde, düşman araçlarının geçeceği yola patlayıcı yerleştirerek de oynamak mümkün, uçak savarına geçip ateş yağdırarak da. Oyun, her tür oyuncuya hitap edecek bir tarzı bulmak mümkün olacak. Battlefield 1943, Frostbite motoru kullandığından orijinal Bad Company'ye benzeyen grafikler söz konusu. Etraftaki yıkım seviyesi oldukça yüksek, eğlenceli ve indirilebilir bir oyun için hiç de fena sayılmaz. Henüz fiyatı açıklanmayan oyunu, özellikle multiplayer seven kalabalık arkadaş grupları ve internet kafeler heyecanla bekleyecektir. ALI

NINJA GAIDEN SIGMA 2

YAPIM TEAM NINJA

DAĞITIM TECMO

TÜRK AKSIYON

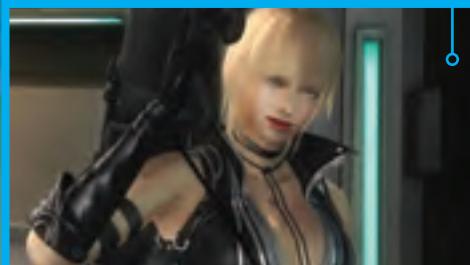
PLATFORM PS3

ÇIKIS TARIHI 2009'UN DÖRDÜNCÜ ÇEYREĞİ

WEB WWW.NINJAGAIDENGAME.COM

Ninja Gaiden serisinin karizmatik ninjası Ryu Hayabusa -ki isim süper; Suzuki Hayabusa, yani GSX1300R-, işine gücünü devam ediyor. Ninjalık mesleğinin inceliklerini iyi bilen, hatta ötesine geçip hafiften süper kahraman gibi takılan karakterimizi en son, geçen sene Xbox 360'taki Ninja Gaiden II'de görmüştük. Şimdi elden geçerek, Ninja Gaiden Sigma 2 olarak PlayStation 3'e hazırlanıyor. Kamera açılarından yeni içeriğe dek bayağı bir işin tamamlanmış olduğunu -GDC 2009 sağ olsun- öğreniyoruz. Eh, bu oyun PS3'e yakışır zaten. Neden mi? PS3 kitlesi, dövüş oyunlarına olsun, Japon kültürüne olsun daha yatkın bir kitle ve ninja oyunlarını onlar sevmeyecek de kim sevecek?

Oyunda oynanabilir yeni ve hatun karakterler yer alacak. Yapıcı Tecmo'nun Dead or Alive serisi de olduğunu hatırlatalım. Mor saçlı Ayane'yi hatırlamayan var mı? Kendi özel silahları, yetenekleri ve büyülü saldırıları ile geliyor! Ninja Gaiden Dragon Sword'dan gelen Momiji -ki kendisini Nintendo DS'in küçük ekranından hatırlayan var midir bilmem-, yeni karakterler arasında. Hepsinin hikayesi ana hikayenin bir parçası olarak oyunda yer alacak. Elbette daha fazla silah, düşman, yenilik ve en önemlisi de online co-op modu gelecek. Bizce en önemli değişiklik, kamera üzerinde yapılan iyileştirmeler. Umarız gerçekten Xbox 360'takinden daha rahat bir oynanış sunar. Bu arada oyunun grafik motorunun bile geliştirildiğini atlamaylim ki yazının başındaki "Xbox 360'tan PS3'e port edildiği" bilgisi nedeniyle beklenenler düşmesin. ALİ



BRÜTAL LEGEND

YAPIM DOUBLE FINE PRODUCTIONS

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS

TÜRK AKSIYON

PLATFORM XBOX 360, PS3

ÇIKIS TARIHI 2009

WEB WWW.DOUBLEFINE.COM/NEWS.PHP/PROJECTS/BRUTALLEGEND



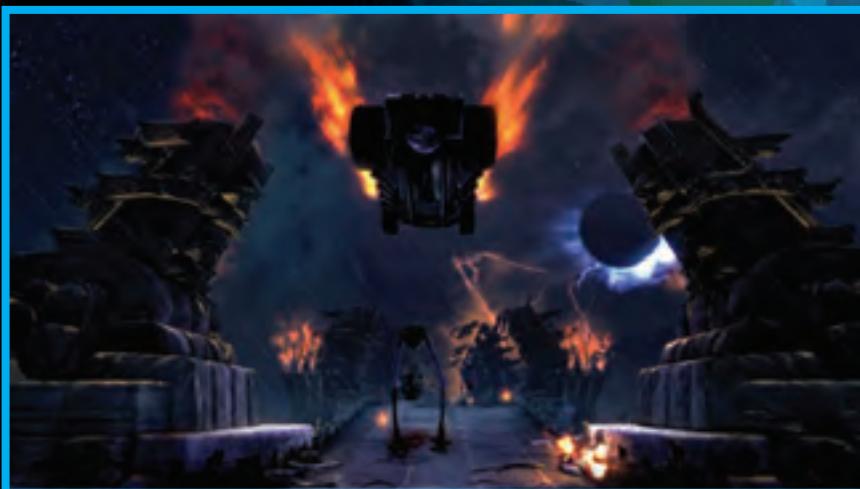
HALO DEDİKODUSU

Geçen yıl görücüye çıkan Halo 3: ODST'nin ardından bu oyunun devamı üzerinde çalışıldığına dair bir haber yayıldı. Ancak Bungie, henüz ODST üzerinde çalışmayı bitirmedigini ve buna ilaveten Halo 3: ODST'den sonrası için üzerinde çalışan bir proje olmadığını da yineledi. Bu elbette, oyuncuların daha fazla Halo oyununu iştahla beklemeleri bekleyenlerin anlamına gelmiyor.

Heavy Metal YEAAR! Öhm Sağlam oyun ismi ve görünen o ki sağlam bir atmosfer dostlar! Gitar çalmayı bir kenara bırakıp gitarı insanların kafasında parçalama isteğiyle yanıp tutuşuyorsanız sıkın dişınızı biraz daha bekleyin; çünkü GDC'den haberler geldi. Gitarını hakort ederken kazara parmağını kesip gitarına kan aktaran kahramanınız sihirli bir dünyaya yolculuk eder! Eh, ilk iki Monkey Island oyununu yapan, Psychonauts'a da imza atan Tim Schafer'dan bu beklenirdi zaten.

Bu garip dünyada insanlar şeytanlara karşı hayatı kalma mücadelesi vermektedir ve akla gelecek bütün metal grupları bu savaşta mevcuttur. Kahramanımız Riggs tapınakta uyandığında yerden Ekskalibur gibi baltayı çekerek çevresindeki karanlık rahiplerle kan kusturmayı başlar. Bu bir müzik oyunu değil, dövüş oyunu ama çok eğlenceli, deli gibi bir dövüş oyunu. En azından şimdilik gördüğümüz kadaıyla. Baltıyla yakın dövüş, gitarla menzilli saldırı yapılan oyunun kontrolleri ve sistemi hakkında detaylar net değilse de animasyonlar çok sağlam duruyor. Karakter oldukça esprili, etraf seksli dişi şeytanlar (Düşman bunlar.) ve süper gitar sololarıyla açılabilecek hazinele dolu.

Kahramanımızın yanında mahdumları, "Headbangers" da mevcut. Görsel olarak da heavy metal severleri coşturacak gibi görünüyor; oyuncu hislerim bana biraz da Full Throttle sinyali veriyor! Eski oyunların lezzetinde (E onların yapımcısından.) çok eğlenceli bir oyun bekliyoruz; haydi bakalım. ALİ



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

YAPIM ROCKSTEADY STUDIOS

DAĞITIM EIDOS INTERACTIVE

TÜR AKSIYON

PLATFORM PC, XBOX 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 23 HAZİRAN 2009

WEB WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM

Bu oyunun çıkışmasına pek az kaldı ancak GDC'den son izlenimleri aktarmadan edemedik. Aksiyon ve gizlilik oyunlarının düşkünləri, kara şövalyeyin hayranları için bahar oldukça karanlıkta geçecek diyebiliriz. Combo'lar, çevik hareketler ve bol bol yakın dövüşle Joker'in mahdumlarını pataklayarak başladığımız oyunda çevre kullanımı da oldukça önemli, faydalı ve bir o kadar eğlenceli görünüyor. Unreal 3 oyun motoru da bir o kadar sağlam görünüyor zaten, oyunun grafikleri ilk gördüğümüzde de güzeldi, hala güzel.

Bu paldır küldür pataklamaya ilaveten Silent Predator Arena denilen bir "Challenge Room" mevcut. Burada çakal gibi gizli gizli düşman avlıyoruz. Mekan geniş, düşman grupları devriye gezen küçük gruplar. Farklı görüş seçenekleriyle karanlıkta sıkıntılı çekmiyor ve kolayca hedef seçebiliyoruz. Tavandan sarkma gibi türlü yarasa hareketi de bu avcı atmosferini tamamlayan aksesuarlar arasında görünüyor. ALİ



YENİ RESISTANCE 2 PAKETİ

Sony, Resistance 2 için indirilebilir bir ek içerik paketi hazırladığını duyurdu. Melt-down 2.0 modunu içerecek olan pakette yeni co-op Superhuman modu, altı yeni skin ve üç yeni harita yer alacak.

DRAGON AGE: ORIGINS

YAPIM BIOWARE

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS

TÜR RPG

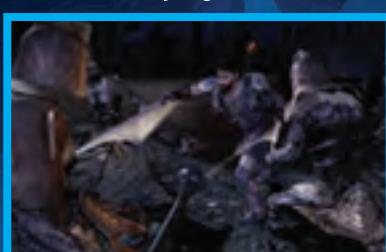
PLATFORM PC, XBOX 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 3 KASIM 2009

WEB [HTTP://DRAGONAGE.BIOWARE.COM](http://DRAGONAGE.BIOWARE.COM)

Tek kelime ve RPG'cileri bu yazıya kilitliyorum: Bioware! Adı yeter! Oyunla ilgili son detaylar GDC 09'dan geldi. Tasarımcı Mike Laidlaw'ın sunduğu gösterimde bir görev (Quest), yeni karakterler, diplomasının artıları ve eksileri ayrıca taktik dövüş özelliği gösterildi. Fantastik bir diyarda geçen oyunda ana karakterimizi istediğim gibi tasarlatabiliyoruz. Demo'da gösterilen kahramanımız keçi sakallı, çift kılıçlı bir hırsız (Rogue). Yanında yer alan diğer karakterler ise okçu Leliana, uzun boylu ve sessiz centilmen Sten (Ayrıca oldukça zırhlı), şekil değişirebilen büyüğü (Sorceress) Morrigan. Hepsinin arka plan hikâyeleri ve karakterleri, Bioware oyunlarından alışık olduğumuz üzere keşfetmeyi bekliyor.

Oyun dünyasının gizemli ve karanlık kötü gücü olan Blight'in kuşatması altındaki Redcliffe isimli bir orman köyüne varan maceracı grubu, buradan görev alırlar ve maceraya "göbekleme" atalarlar. Vereceğimiz kararlarla kasabada insanların dertlerine derman olmak, senaryoyu ilerletmek bize kiyor. Görünen o ki oyunun en güçlü yanı yeni grafiklerinden ziyade, oyun içi karakterlerin çevredeki dünyayı ve olayları etkilemesi, bunun da oyuncuya çok iyi yansıtılması. Şu sıralar PC sürümünün geliştirilmesi sona ermekte ve konsol sürümleri için çalışmalar sürmekte. Bize beklemek düşer. ALİ



FALLEN EARTH

YAPIM FALLEN EARTH

DAĞITIM FALLEN EARTH

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'UN İKİNCİ ÇEYREĞİ

WEB WWW.FALLENEARTH.COM

Yakın zamanda bekleyebileceğimiz ve adını belki de ilk kez duydugunuz Fallen Earth, bir kiyamet sonrası MMO'su. Dünya nüfusunun %90'ını öldüren ve kalanını mutasyona uğratan ölümcül virüs salgısından 100 yıl sonrasında, Arizona'daki meşhur Grand Canyon'da geçiyor oyun. Sırtındaki giysiler ve kusurlu bir DNA ile uyanan kahramanımız kaçış bir Mad Max olacağız. Karakterin görünüşünü tasarlaymenta başlayacağımız oyunda kariyer seçimi yok; çünkü oyunda önceden belirlenmiş karakter sınıfları yok. İster uzmanlaşın, ister genelleşin, sizin keyfinize bırakılmış. Klasik "Crafting", yani eşya yapma yeteneklerinden yine klasik nişancılık yeteneklerine kadar karakter puanı dağıtıp her seviyede güçleniyorsunuz. Sıkıcı kısmı geçelim. Meşhur Hoover Barajı'nda altı farklı fraksiyon kapışırken aradan sağ kurtulmaya çalışmak, bir kafaya saplı baltayı alıp ilk silahımıza sahip olmak ve nihayet kurtulmamızı sağlayan büyük atraksiyonu gerçekleştirip ilk kez ölmek, oyunun vaat ettiği eğlenceli kısımlar arasında. "Kurtulmak" demiştim, değil mi? Merak etmeyin, boynunuzdaki "klonlama hedesi" sayesinde karakteriniz yeniden doğuyor. Biliyorum, alışık unsurlar biraz bayık geldi ancak sağlam bir oyun çıkabilir ve biz Fallout sevenleri her ay masrafa sokabilir. ALİ



GAME SULTAN SUNAR

Online oyun meraklılarının hücum ettiği, üye sayısı tavan yapan oyunlara giriş yapıyoruz.



Hikayemiz iki ayın hızaya gelmesiyle başlıyor. Bilirsiniz astrolojik oylarda bu şekilde aylar, gezegenler hızaya gelince nerden çıktıgı belirsiz, kimin nesi belli olmayan kötü, gulyabani adamlar gelir bir portal açar. Sonra "niahaha" gibi kötü kahkahalar atarak eciş büçüş, öteki boyutta ne varsa onları kontrolü altına alıp bu tarafa geçirip, dünyayı fethetmek arzularıyla yanıp tutuşurken, üç - beş gariban bu oyunu bozar. Nitekim bu işin en krallarından Saruman bile kuleden düşüp kolunu kaburgasını kırmıştır. Bu kötü heriflerin anlayamadıkları söyle Orclar'la, evrim geçirmiş eciş büçüş, börtü böcüklen bu işler olmaz. Önce güllüküler saçacaksın, sonra balondan gaz vereceksin; nitekim Batman sağ olsun Joker de bunu başaramamıştır. Neysse, gelelim hikayemize "Rictus" denilen kötü niyetli karakter yine böyle bir geçit açıp güzelim diyarımız Haran'ı işgale başlar. Yani bizim oyunda doyasıya keserek experience alıp, level atladığımız az gelişmiş yaratıkları, güzeller güzeli Haran diyarına saliverir. Haaa, bu arada hikaye Doğu Anadolu Bölgesi'nde, GAP projesinde, Harran Ovası'nda geçiyor. Bunun içindir ki her Türk evladının Harran Ova'mızı bu istilacılardan temizlemek için altı meşhur, her biri kendine has özelliklerini bulunan karakterlerden birini seçip varyıyla exp. kasıp, level atlayıp sağlam bir char yapması, vatanı görevidir.

"Altı karakter" deyince hemen deşinelim, karakterler gerçekten müthiş. Hepsi çok zekice, ustaca tasarılanmış. Zaten Acclaim'ı oyunlarda on plana çıkarılan özelliklerinden bence en önemlisi oyuncuların çok usta olması ve diğer oyuncular gibi, "Allah ne verdiye yaptık, şunu oyuńu bi' piyasa hemen çikalıım; millet oynadıkça eksiklerini görürüz. Hem bu arada parada kazanıp, oyunu da peyderpey geliştiririz" mantığından asla olmamalarıdır. İşler 2Moons dünyasında nasıl dönüyor biraz yardımcı olalım. Öncelikle bu işe biraz para harcamanız şart. Oyunda şehirlerde eşyalarınızın kalitesini artıracak şahıslar var. Kılıcınıza ve zırhınızdaki parçalara delikler açılabiliyorsunuz. Bu deliklere değerli attack (saldırı) veya armor (zırh) taşları koyarak oldukça iyi bir sonuç elde edebiliyorsunuz. Esas en önemli kısım ise zırha ya da silaha artı basmak...

Düelloda yeşil çizgi ile gösterilen zırh değerini (armor) artırabiliyorsunuz. Silahlarınızda da bol bol artı basıp, gücünü (attack) çok ciddi değerlere ulaştırabiliyorsunuz. Çok daha önemli bir nokta daha var, +5 olan bir eşya ek özellikler kazanıyor ve her artı basınızında o özellik de artıyor. Mesela eldivende kritik vuruş şansınız, pantolonda Resistance, botlarda ise Guard Rate'ınız artıyor. Ben tüm zırhlarımıza +25 defans bastım. İlk üç artı basmada kırmızı kristaller, +6'ya kadar gümüş kristal, +7 ve üstü için ise altın renkli kristaller kullanıyorum (Bulmak zor oldu). Aman dikkat +5'ten sonra durum çok sakat. Ayrıca artı bastıkça eşyanızın devamlı artıyor. Silahlarda ise bastığınız taşı göre, silahınızın yanmasına başlıyor. Mesela zehir taşı basarsanız yeşil yanıyor.

Karakterlerin her birine özel olan, seçebileceğiniz alt karakter sınıfları var. Eğer benim gibi şampiyon ya da söyle diyelim, her savaşta ayakta kalan son kişi siz olmak istiyorsanız, mutlaka bir elinizde kalkan olması gereklidir. Bunun üzerine özelliklerini de kalkan ağırı seçerek karakterinizin yolunu çizerken emin olun +10 level adam bile size viz gelecek.

Karakterinize ahdırın bir binek almayı unutmayın. Unutmaktan ziyade sorun para aslında, para biriktirin. Çünkü baya pahaliya mal oluyor. Ama Atının üzerinde hem görünüşüme, hem de ilerleme hızına diyecek yok! 2Moons da çok keyifli olan bir olay da balık tutmak. Evet, alıyorsunuz bir oltası, bir de yem, gidiyorsunuz derenin kenarına ve rast gele usta. Balığı yakaladığınızda çekmek biraz ustalık gerektiriyor. Acele etmeyein zamanla oluyor.

Acele etmemeniz gereken bir konu daha var, ilerde sizin de melek kanatlarınız olacak! Cuma, Cumartesi ve Pazar günleri, sabah 11.00, akşam 16.00 arasında (Pasifik saatine göre ki kendisi eksiz sekiz.) iki kat tecrübe puanı saatleri çok iyi geliyor. Eğer Lure partideyeseniz (Dönüp dolasıp bir sürü canavar toplayıp, bir andabam güm herkesin daldığı parti modeli) ya da zindandaysanız, şifa gibi geliyor iki kat tecrübe puanı.

Oyunda 7000 civarı nesne, zırh ve silah var ki, çok ciddi bir miktar bu! 150+ level olabiliyorsunuz. Grafikler müthiş, oynanabilirlik süper, arcade tarzı duellolar, çarpışmalar... E bu da nefis! İsteyene daha fazla kan saçma imkanı. Daha ne duruyorsun hemen başlayın yahu!



ZMOONS'TA TECRÜBE TAKTİĞİ

Crespo'da (Level 55+) A - B - C olmak üzere üç kademe zindan bulunuyor. A, en zor olanı ve kesinlikle 85+ parti ile girilmesi tavsiye edilir. Genelde C tip zindana girilir ve alevli kaya gibi olan grup kesildikten sonra zindan reset yapılp, tekrar girilir. En iyi tecrübe kasma yoludur bu.

METİN2



METİN 2

Tamamen Türkçe olan fantastik oyunumuz, kolay söylenebilen ismi ile de "kinay" sıkıntısını tamamen ortadan kaldırıyor... Tanıtımı bakın daha iyisi olabilir mi yav. Şaka bir yana, birçok arkadaşımın beni arayıp, görev tercüme ettiğimden gina gelmişti artık. Metin2 bu konuda mükemmel, çünkü son noktasına kadar Türkçe. Metin bizim kankı Metin değil yalnız, gökten düşen lanetli kayaların ismi. Bu kayalar, güzeli toprakları perişan hala getirdiği gibi çevresindeki canlıları da öldürüyorlar. Hatta onları zombileştirip, ecuc büçük yapıp üzerinize saldırtıyorlar! Allahtan böyle işler hep Çin'de filan oluyor. Adamlarda bir basiretsizlik var ki sormayın gitsin... Bunların nüfus kontrolü ancak böyle sağlanıyor.

Oyunla ilgili tek dikkat etmeniz gereken şey, karakter seçiminizi çok iyi yapmak. Belirli bir level'dan sonra mutsuz oynamak istemiyorsanız, "Keşke şunu seçseydim, şimdi baştan başlamak ohooo!"

Dememek için karakterleri iyi inceleyin. Dört ana karakterimiz var; savaşçılar yakın dövüşte, ağır zırhları ve kuvvetli fizikleri çok üstünler. Ninjalar hızları ve kullandıkları hançer ve yollar ile ustalar. Şamanlar, klasik "Buff"çilarımız, destek büyüğü ile sıradan bir savaşçıyı, kahraman bir savaşçıya dönüştürebilirler ve iyileştirme büyüleri, onları en çok ihtiyaç duyulan ortak yapar.

Şuralar, çok güçlü elemental büyütürüler. Karakterinizi başta seçeneri olduğu kadar, özelliklerini de oyun sırasında geliştirirken de dikkatli davranışın. Klasik bir asılnda, geliştirilecek ana özellik savaşçıda "Str", büyüğünde "Int"dir her zaman.

Çok büyük bir coğrafyada geçmesi, üç farklı imparatorluk olması (Genelde ikidir.), hayvanınızın olabilmesi, kendinize londanızla beraber kale yapabilmeniz gibi özellikler ile ön plana çıkan METİN2, çok kısa zamanda bilinen ve büyük bir kitlenin oynadığı bir oyun oldu. İleriki seviyelerde, öğrendiğiniz teknikleri geliştirdiğinizde, sahip olduğunuz gücü görünce çok şaşıracaksınız. Oyunun en kötü yanı bağımlılık yapıyor olması.

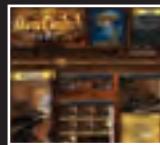
OGAME

- Bir uyanıyorsun ki küçük bir gezegen desin. Peki, yanına almış olmayı istediği üç şey nedir?
- Eee... Tabii ki metal, kristal ve döteryum!
- Aferin oğlum, peki ne yaparsın ilk?
- Madencilik tabii ki!

Uzay bir boşluk değil arkadaşlar, bir sürü evren var. Her evrende 9000'e yakın Türk kardeşlerin var ve hatta 51. Evren bulundu en son... Hemen gerekli madenleri binaları kur ve filonu, savunmayı hazırlamaya başla... Zaman kötü, kolla madeni yoksa kötü adamlar gelir, hortumlar. Gelmiş geçmiş en büyük ve ünlü, online text tabanlı, uzaya koloni kurma ve iyileştirme oyununa, strateji oyununa hoş geldiniz. BuGame, OGAME arkadaşlar.

Oyunda öncelikle madene yani üretmeye önem vermemiyiz. Parayı kazandıktan, madeni cebimize koyduktan sonra her türlü teknolojiyi çözerek Alimallah... Ana maden üreticilerini ve enerji santrallerini kurmak 20 dakikamızı alacak. Bir an önce araştırma merkezimizi kuracak madeni üretmemiz gerekiyor. Sonraki adımda, güvenliğimiz için gerekli olan filomuzu oluşturmamız lazımlı. Bunun için tersane kuracağız.

HABERLER



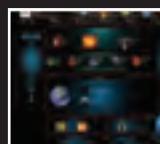
SEAFIGHT

Yapımcılar oyuna 11 yeni elit seviye eklediklerini duyurdular. Elit seviye 13'den 21'e kadar olan yeteneklerin değerini artıran güncelleme ile tasarımlar da yenileniyor. Küçük bir gemi ile başladığınız oyunda bir korsan olarak ufkunuz açık. Limanlardaki hanlardan görevler alarak, düşmanları batırıp yağmalayarak karakter geliştirdiğiniz oyunda deniz yaratıklarıyla olduğu kadar diğer oyuncularla da çarpıştırsınız.



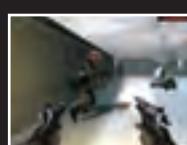
POP MUNDO

Bazı görevlerde değişiklik yapan yapımcılar oyunu yeni başlayanlar için çok daha dost canlısı hale getirdiler. Bu rol yapma oyunduda oyuncular karakterlerini müzik endüstrisinde başarılı kılmaya çalışıyorlar. Oyunda olmadıkları sürede de karakterler gelişimini sürdürürler, arada bir kontrol etmek yeterli.



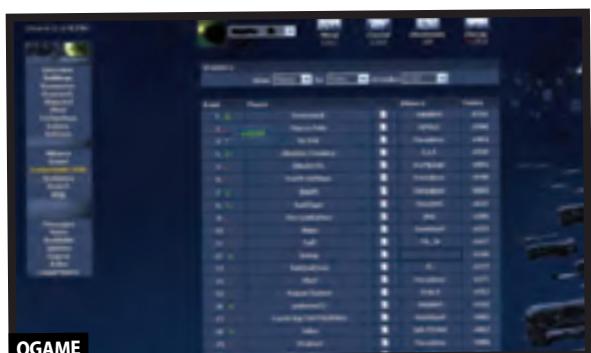
SWON 6

Gelen yoğun talep üzerine Swon 6'da ikinci sunucu aktif hale getirildi. Henüz E-pin sisteminin aktif hale getirilmemiş ikinci sunucu, oyuncunun gelişmesi açısından önemli. System Wonders 6, uzaya geçen bir strateji oyunu. Bir koloni ile başlayan oyuncular, gelişerek altı koloniye kadar yayılıyorlar. Oyunda iyi ya da kötü şöhreti olmak oyuncunun vicdanına kalmış.



WAR ROCK

Heyecanlı ve kaliteli bir online FPS olan War Rock'ta yeni bir görünüşe hazırlanın. Bu ayın başında yapılan açıklamaya göre daha güzel, daha tarz bir tasarım ve çok daha kullanışlı, çok daha verimli bir ara yüz bizleri bekliyor. Daha yüksek poligonlu karakterler ve eilden geçirilmiş özel efektlerin yanı sıra oyun motoru da güncellendi.



OGAME

OGAME'DE TEHLİKELER

Unutmayın, elinizdeki maden potansiyelinin artması, çevre gezegenlerde malınızıhortumlamak isteyenlerin istahını kabartacaktır. Bu yüzden tersaneyi kurup savunmaya ağırlık vermelisiniz.

Teknik bölümden araştırmalar sayesinde, ileride inşa edebileceğimiz teknolojilerin gereksinimlerini görebiliriz. Kendimize buradan stratejik bir gelişim ağıcı cızabiliriz. Her şey yolunda giderse, savunma ve orta sahayı iyi kurarsak, artık atak oynamaya sıra gelecek ve demin kinadığımız hortumcu rolu biz geçeceğiz. Milletin alının teriyle biriktirdiği döteryumu, metali, kristalı yağmalamaya başlayacağız. Yaşasın Kötülük!



SILKROAD ONLINE

SILKROAD ONLINE

Silkroad Online, oynanabilirliği ve karakter geliştirme sistemiyle, iyi bir ekran kartı olanlara da artı olarak sunduğu müthiş grafikleriyle son derece sürükleyici bir oyun. Çok sayıda Türk oyuncunun yer alması, oyunu bir misli daha zevkli kılmış. Korkuluk adamları pataklayarak başladığımız oyunda, görev sistemi büyük yer kaplıyor. NPC'lerin verdiği görevleri belirli bir seviyeye gelene kadar "Eyvallah" deyip, harfiyen yapmak gerekiyor. Biraz paraya kıyarak satın alınabilen ve bize beraber gelişen hayvanımız ve bir takım ek özellikler, hem karakterimize ekstra bir hava katıyor, hem de bizi içe oyuncun havasına sokuyor. Okçu olmak isteyenler için ise ekstra ok paketleri inanılmaz işe yarıyor. Hızlı tecrübe alma ıksırleri de aynı şekilde yararlı, çok hızlı gelişmek için mutlaka almanızı tavsiye ederim.

Level 20'ye ulaştığınızda en önemli kararı vermeniz gerekecek; oyunun adı olan, İpek Yolu, yani tüccar yolunda oyunun yeni bir aşaması başlıyor. Önümüzde üç seçenek yer alacak; bu diyalogda tüccar olup çok para kazanabilir ya da tüccarları soyan hırsız olup çok para kazanabilirsiniz. Sonuncu seçenek ise avcı olarak, tüccarları hırsızlardan koruyan namlı şanlı, ama fakir ölecek olan kahraman koruyucular olabilirsiniz! İnanın üçü de çok zevkli. Zaten oyunun atmosferi de çok güzel, başlayınca bırakamayorsunuz.



BATTLE KNIGHT

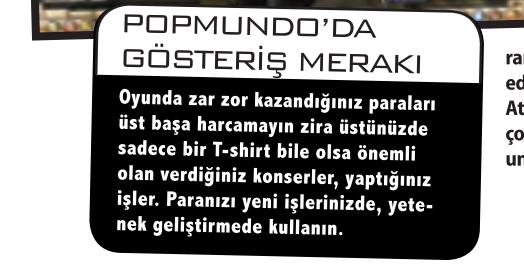
BATTLE KNIGHT

Orta Çağ'da şövalyelik yapmaya hevesi olanların kaçırılmaması gereken text tabanlı Battle Knight, son derece kullanışlı ve işlevsel menülerle sahip. Oyunda iyi ve kötü tarafta yer alma gibi bir karakter yönlendirme, at üzerinde mızrak turnuvalarına katılma, boss'ları yenerek unvan alma, klan ve kale savaşları, 3D animasyonlu dövüş raporları gibi siz oyuna bağlayacak çok güzel özellikler var. Girişte FRP tarzı bir karakter menüsüyle oyuna başlıyoruz. Üç başlıkta toplanan menüde karakterinizin özellikleri ve üzerindeki eşyalarınızı görebiliyorsunuz. "Özellikleri artır" bölümünde dayanıklılık, hasar gücünü artırırken; "kabiliyet" ise zırh değerini yükseltiyor. İkinci başlığımız da "Karma kaderi" ve iyi ve kötü tarafın özelliklerini kullanma menüsü ki burada her iki tarafın da özelliklerinden karma kader puanınızın yettiği ölçüde bir günlük ek özellik sağlayabiliyorsunuz. Karma kader puanınıza göre karakterinizin görüntüsünün değişmesi de hoş. Diğer başlıkta da müsabaka sırasında vuruş noktalarını ve blok alacağınız noktaları seçebiliyorsunuz. Taverna bölümünde text taban klasiği olan karakteri çalışmaya gönderiyorsunuz.

BK'daki ana amaç fark koruma ya da yağmalama görevi yapıp karma puanı edinmek. Bir de burada grup kurarak arkadaşlarınızla büyük yaratıklara saldırlarak exp. ve item kazanabiliyorsunuz. Klan olayı da çok iyi organize edilmiş. Oyunda ayrıca Rune Stone alıp eşyalarını demircide ekletip daha nitelikli eşyalar elde edebiliyorsunuz. At üstünden mızrak dövüşü is tam bir bomba. Tabii ki öncelikle kendinize bir at ve mızrak almalısınız. Turnuvalar da çok keyifli geçiyor. Eğer bu oyunda oyuncuların daha çok etkileşimde olabileceği pazaryeri ya da müzayedeler gibi unsurlar koymuş olsayıdı, BK'nın üzerine oyun tanımadım. HÜSEYİN

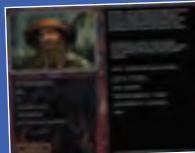
BATTLE KNIGHT'IN PÜF NOKTASI

Oyuna ilk başladığınızda "saldırı" ve "savunma sanatı" dışındaki özelliklerini arttırmamanız sizin daha başarılı kılacaktır.



POPMUNDO'DA GÖSTERİŞ MERAKI

Oyunda zar zor kazandığınız paraları üst başa harcamayın zira üstünüzde sadece bir T-shirt bile olsa önemli olan verdığınız konserler, yaptığıınız işler. Paranızı yeni işlerinizde, yeterlek geliştirmede kullanın.

KISA KISA**TANOOTH**

Tanoth'u açtığınızda grafiklerinden etkilenmemek için Stevie Wonder olmanız gereklidir. Neredeyse oyunun her bir ayrıntısı usta ressamlara çizdirilmiş gibi. Yeni ve devamlı yeni patch'lerle güçlendirilmeye çalışılan bir oyun Tanoth. Birtakım eksiksliklerine rağmen gelecek vaat ediyor.

Öncelikle çok basit ve hızlı bir menüyle oyuna hakim olabiliyorsunuz. Oyunun önemli tek kötü tarafı 50. level'e geldiğinizde her şeyin monotonaşması. Tüccara yeni ürün gelmiyor, aynı item'ların değerleri biraz oynuyor sadece. Ama geri kalan her şey oynamaya değer kılıyor Tanoth'u.

**GLADIUS II**

İhtişamlı bir açılış sayfası, parıltılı bir kılıç ve... Seçiminizi yapın. Gladyatör arenası sizin çağrılarınız. Üç savaşçı tipinden biri olacaksınız. Brad Pitt'in Truva filminde indirdiği mızrak atan dev adam Priscus, çok hızlı ve atık Versus, ikisinin ortası Magnus... Kolezyum'da üç boyutlu oynuyorsunuz. Enerjiniz bitine kadar gladyatör poposu tek melyorsunuz. Arada çıkan kutuları kırıldığınızda para, power-up gibi nesneler çıkıyor. Karakter geliş-

tirme de diğer oyunlardan değişik olarak oyun paranızın miktarı doğrultusunda direk belirli bir eşyayı güclendirerek gerçekleşiyor.

**9 DRAGONS**

Uzak Doğu sporlarına ilginiz varsa bu oyun tam size göre. Kung Fu mu öğrenmek istiyorsunuz? Önce çekirge olmanız lazımdır. Birçok eziyetten sonra eğer tapınaklardan birine kabul edilirseniz ki her yolu kendi tapınağı var; yeni teknikler öğrenip kendinizi master rütbesine kadar geliştirebilirsiniz. Üç iyi, Üç kötü (Ying Yang) altı clan'dan birine girek sanal Kung Fu - çekirge hayatınızı "Merhaba" deyin.

**IKARIAM**

Antik bir uygarlıkta, küçük bir adada başlayıp kocaman bir imparatorluk kuracaksınız. Rakiplerinize ise sizi sömürgeleri yapmak için ellerinden geleni yapacaklar. Son derece tatlı grafiklerle donatılmış olan Ikariam'da şehir gelişimi, savaş dinamizmi ve teknoloji ağısı göz dolduruyor. Bu dönemin oyunlarına meraklısanız, Ikariam'ı sakin es geçmeyein.

WORLD OF WARCRAFT

Titanlar'ın yuvası Ulduar'ın altını üstüne getirmeye hazırlanan

YAMA 3.1.0

PTR sunucuları kapandı, Ulduar yaması indirilebilir hale geldi. Bu yazı çıktığında yama oyuna eklenmiş bile olabilir; Blizzard bu sağı, solu belli olmaz tabi. Nihayetinde PTR sunucuları kapanmadan evvel, birçok guild sunuculara kayıt yaptırdı. Bunların içinde birçok Türk guild'i de vardı. Bunlardan birisi Twisting Nether'de bulunan, benim de mensubu olduğum Sacrifice Guild'i. İş, güç, ev taşıma durumları derken, PTR'ye çok giremediğim için Türk bir oyuncunun gözünden 3.1.0 yaması hakkındaki yenilikleri anlatması sizlere bir misafir getirdim. Konuğumuz Mehmet Tanrikulu, namı ile "Animallover". Haliyle ben de takma adım olan Floranse'a geçiş yapıyorum.

Floranse: Hoş geldin Mehmet, geldiğin için teşekkür ederim. WotLK ile Warcraft efsanesini südüren

Blizzard, eski Naxxaramas raid zindanını tekrar ısıtip önlümüze koyunca, eski oyuncular olarak biraz burun kıvırılmış. Peki sence 3.1.0 yamasının yeni zindanı

Ulduar ile Blizzard gönlümüzü çalabilecek mi?

Animallover: Hoş bulduk, ben de Türkiye'nin en çok satan, köklü oyun dergisi LEVEL'da, Sacrifice Guild'İ adına bana bir ayırdığınız için teşekkür ederim. Soruya gelince; Warcraft'a ne zaman yeni bir şeyler eklense, hep iki tip yorum çökmekta. Klasik WoW döneminden kalan oyuncular tarafından yapılan eleştirel yorum ve yeni oyuncular tarafından

Sholazar Basın'de kendisinden görev aldığımız ve yardım ettigimiz Freya'nın Avatar'ının, aslı ile Ulduar'da karşılaşacağız. "Neden?" diye sormayı, bilmiyorum.



yapılan -genelde- olumlu yorum. WotLK hem hikaye yönüyle, hem de oyuna gelen birçok yenilikle oyuncuların ilgisini çekmeye devam eden bir paket. Ancak klasik WoW döneminden bu yana oynayan oyuncular açısından, gelen yenilikler pek doyurucu değil. Bu yüzden 3.1.0 ek pakete yeni bir yama değil de aslında onun eksik kalan parçası diyebiliriz.

Floranse: Haklısan. Naxx'in yeni bir zindan olmaması

doğal olarak oyundan çabuk sıkılmayı beraberinde getirdi. Peki Ulduar bu sıkıntıyı aşacak kadar yenilik içerecek mi?

Animallover: Kesinlikle içerecek çünkü bu durumun farkına varan Blizzard, Ulduar eklentisiyle birtakım değişikliklere gidiyor. Başlıca değişiklik, WotLK'un mevcut zindanlarında göre, daha zorlu savaşları bizi bekliyor olması. Oyuncuların zindanda savaş makinelerini kullanarak ilerlemesini zorunlu kılan, yeni bir sistem gelmektedir. 14 zorlu yaratıktan oluşan zindanda, normal yollarla 13 tanesini kesebiliyorsunuz. 13 yaratığın dokuz tanesinin alternatif alt etme şekilleri var. Normal yolla bu yaratıkları alt ederseniz, size belli seviyede eşyalar veriyorlar. Ancak zor yolu seçerseniz, bu yaratıklar size fazladan yüksek seviyede eşyalar veriyorlar. Ayrıca bu yaratıkları bazlarını alt ederken zor yolu seçerseniz, bunlardan alacağınız görev eşyasiyla 14. yaratık olan Algalon the Observer'ın kapısı açıyor ve zindan sonunda zorlu bir savaş tatma imkanıyla birlikte daha üst seviye eşyalar elde etme şansı buluyorsunuz.

Floranse: PTR raid'lerine katıldığım kadaryla, Ulduar'ın ciddi şekilde zorlaştırıldığını ben de görmüştüm. Peki bu zindanın sürekli değişen karakteri, sence oyuncuların da Spec (Speciality yani yetenek ağacı) değiştirmesini gerektirecek mi? Yani Dual Spec PvP'de olduğu kadar PvE içinde kullanılabilir mi, ne dersin?

Animallover: Elbette kullanılabilir! Karşımıza normal yoldan bile kolay kolay alt edemeyeceğimiz yaratıkları çıkaracak. Dual-Spec sistemi, oyunculara zindan dışında karakterlerini farklı yönleriyle kullanmalarının öünü açtığı kadar, zindan içindeki birbirinden farklı yaratıkları yenerken de yararlı olacak. Özellikle WotLK'la gelen zindanların 10 ve 25 oyunculu versiyonlarının olması durumu ve 10'luk versiyonlarında, savaşılan yarıtığa göre grubu oluşturan karakterlerin savaştaki rollerini değiştirme ihtiyacına çözüm getireceği söyleyenbilir. Örnek verecek olursam, Ulduar da bir yaratık 10'luk versiyonda üç adet tank ve üç adet healer isterken, bir diğer yarıtkı iki tank ve iki healer yeterli olup, hızlı ve yüksek şekilde hasar vermeyi gerektiriyor. Bu tip durumlar için oyuncu değiştirmek yerine, karakterine hakim, grup içinde farklı rollerde yer alabilecek oyuncularla gitmek, gruba hız ve istikrar sağlar.

Floranse: PTR sunucuları-

na birçok Türk guild'i de girdi. Ne dersin Türk guild'leri dün- ya başında bir ba- şarı sağlayabilir mi? Ya da en azından kendi sunucularında ilkleri başarabilirler mi?

Animallover: Ulduar'da başarılı bir çizgi izleyeceğimi düşündüğüm Türk takımları mevcut. Birçok takımın Ulduar öncesi hazırlık yaptığı da yakından gözlemedik. Farklı sunucularda daha önceki hiç görüşme fırsatını yakalayamadığımız Türk takımları ile PTR sunucusunda birlikte oynamaya imkanımız oldu. Bu istek ve çaba bizi takım olarak sevindiren ve motive eden bir durum. Biz de Sacrifice olarak, bu yarışta önce Türk guild'lerinde, sonra da kendi sunucumuzda sıralama içinde yer almak için çaba göstereceğiz. Sıkıntılarımız tabii ki mevcut; başta birlilik yönünden pek başarılı olamıyoruz. Genelde parçalanma konusunda daha başarıyoruz. Uzlaşma yerine tartışma, ka-

FLAME LEVIATHAN YERİ ÖPER



Flame Leviathan Ulduar'ın ilk boss'u. Mekanik bir tank olan Leviathan'ı oyuncular çeşitli araçlarla binerek yok etmeye çalışıyorlar. Görüdüğünüz resimde inmiş hali var.

TITANLAR!
BÜYÜKLÜK ÖNEMLİ!



Kocaman abiye bakınca insan ciddi şekilde tırsızır. Nasıl keseceğiz bunu? Gene uykusuz ve issiz geceler. Pörtlek gözlerle işe gidilen gündüzler...

bullenne yerine itiraz ve yakınma genel bir sorun. Bunları aştığımız zaman ilkleri başaramağımıza eminim, çünkü bu kalitede birçok oyuncumuz mevcut.

Floranse: Umarım Blizzard, Türk oyuncuları ciddiye alacak girişimlerde bulunur ve bizi bu konuda cesaretlendirir. Hoş sohbet ve bilgilendirme için teşekkür ederiz Mehmet. Son olarak eklemek istedığın bir şey var mı?

Animallover: Asıl ben konuğunuz olduğum için teşekkür ederim. Son olarak, Titanlar'la yapacağımız büyük savaşta yer alacak tüm Türk takımlarına Guild Sacrifice adına başarılar dilerim. Bir de çok "slack" yapıyorsun Nurettin, gözümden kaçmıyor değil.

Floranse: Keselim röportajı lütfen... Halen yanında miyiz Şefik Bey? (Kontrol bende. - Ali)

Animallover: Minus 50 DKP! NURETTIN



**BİR AYLIK BEDAVA
MOBIWAR KEYFİ!**
LEVEL yazıp 7766'ya
yollayın; bir ay boyunca
MobiWar'u bedava
oynamaya şansını yakalayın.

MOBIWAR

Savaşın yeri ve zamanı olmaz!

World of Warcraft, Age of Conan: Hyborian Adventures ve Warhammer Online: Age of Reckoning gibi yapımlara yönelmeyen online oyuncular, yıllardır internet üzerinden oynanan ve daha çok metin tabanlı olan alternatif oyunlara kaptırdılar kendilerini. Kimi zaman uzayın derinliklerinde kendi dünyalarını yarattılar, kimi zaman bir kurt olup vampir ırkına karşı savaştılar, kimi zaman da bir köy kurup kendi uygarlıklarını ebedi kılmaya çalışıtlar. Bu tip oyuncular arasında bir örnek daha var ki bizi bilgisayar başına hapis olmaktan kurtarıyor; üstelik uyumlu bir cep telefonumuz varsa istedigimiz yerden, hatta DIGITURK ile televizyonumuz üzerinden ona ulaşmamızı sağlıyor. Bahsettiğim oyun, Turkcell tarafından oyun severlere sunulan ve tamamen Türk yazılım mühendisleri tarafından geliştirilen MobiWar. İlk olarak oyunun dayandığı temellerden ve arkasındaki hikayeden bahsederek başlayayım söze.

MobiWar dünyasının yakınlarından geçen devasa bir gezegen, dünyadaki yaşamı altüst ederek bir dizi felaketin meydana gelmesine neden olur. Bu gezegen, yaratığı olağanüstü çekim gücüyle MobiWar dünyası üzerindeki canlları büyük bir yıkıma uğratacak büyük depremler, volkanik patlamalar, devasa firtınalar ve seller oluşmasını tetikler. Yaşanan felaketler sonucunda MobiWar dünyasında tüm düzen yerle bir olur, krallıklar ve ülkeler yıkılır, geride kalan her şey barbarlar tarafından yağmalanır ve sonuç olarak tam bir kaos ortamı oluşturur. Hayatta kalmayı başaran bazı insanlara farklı bölgelerde hükümdarlıklarını ilan edip küçük krallıklar kurmaya başlarlar. Bu krallıklar ilk başta barbarlara karşı koymaya çalışırken zamanla başlarına birer tehlike unsuru haline gelir. MobiWar dünyasına yeni bir düzen kurulur ve bu düzende yerini almak isteyen hükümdarlarına önde zorlu bir yol vardır...

Oyunun bu ilginç hikayesini size aktardıktan sonra biraz da oyunda yer alan savaşçılar, yapılar, savunma yöntemleri ve eğitim konusundaki bilgileri paylaşayım. Sayfaların geri kalanındaki tabloları da dikkate alarak MobiWar'un keyfini çıkarın. ŞEFIG

SAVAŞÇILAR

MobiWar'da 12 farklı savaşçı birimi yer alıyor. Her biri farklı özelliklere sahip olan savaşçılar, baraka ve tekniklerin seviyesine göre üretilen hale geliyor. Güçlü bir ordu kurmanız, savunma ve hücum konusunda söz sahibi olmanızı sağlar.



CÜCE

Özellikler
Hız: 120 Kapasite: 4
Alan: 12
Ön Şartlar
Baraka: 1 Demircilik: 1



EJDERHA

Özellikler
Hız: 160 Kapasite: 300
Alan: 750
Ön Şartlar
Baraka: 10 Büyücülük: 12



CASUS KUŞ

Özellikler
Hız: 6000 Kapasite: 0
Alan: 1
Ön Şartlar
Baraka: 3 Casusluk: 1



ELF

Özellikler
Hız: 120 Kapasite: 4
Alan: 12
Ön Şartlar
Baraka: 3 Okçuluk: 1



MANCINIK

Özellikler
Hız: 100 Kapasite: 0 Alan: 240
Ön Şartlar
Baraka: 8 Kimya: 5



YÜK ARABASI

Özellikler
Hız: 140 Kapasite: 5000
Alan: 8
Ön Şartlar
Baraka: 3 Haritacılık: 1



SÜVARİ

Özellikler
Hız: 140 Kapasite: 40
Alan: 52
Ön Şartlar
Baraka: 4 Demircilik: 3



GRE

Özellikler
Hız: 100 Kapasite: 500
Alan: 666
Ön Şartlar
Baraka: 8 İçgüdü: 6



GNOM

Özellikler
Hız: 120 Kapasite: 4
Alan: 25
Ön Şartlar
Baraka: 6 Demircilik: 3



PEGASUS

Özellikler
Hız: 160 Kapasite: 40
Alan: 80
Ön Şartlar
Baraka: 7 Okçuluk: 5



SAMAN

Özellikler
Hız: 120 Kapasite: 1 Alan: 18
Ön Şartlar
Baraka: 5 Büyücülük: 4



KAOŞ

Özellikler
Hız: 80 Kapasite: 0 Alan: 40000
Ön Şartlar
Baraka: 15 Büyücülük: 20

TEKNİKLER

Akademi sayesinde ilerletilebilin teknikler, her konuda sizin daha fazla gelişmenizi sağlıyor. Bu teknikleri artırarak hem savunma, hem hücum, hem de üretim alanlarında daha hızlı gelişim sağlayabilirsiniz.



OKÇULUK
Ok kullanım ve yapılm tekniklerini geliştirir, saldırınızı artırrır.



KİMYA
Savaşçıların kullandığı taş ve ok gibi silahlara yakıcı özellik sağlar.



DEMİRCİLİK
Daha iyi silahlar yapılabilmesini mümkün kılar.



TAŞ USTALIĞI
Şehrin savunmasına ve gelişimine katkı sağlar.



HARİTACILIK
Orduların diğer şehirlere ulaşım süresini azaltır.



SÖMÜRGEÇİLİK
Boş alanlara yeni şehirler kurulmasını sağlar.



BÜYÜCÜLÜK
Şamanların iyileştirme ve savaşçıların büyük kapasitesini artırır.



GECE GÖRÜŞ
00:00 - 07:00 arasında gerçekleşen savaşlarda avantaj sağlar.



CASUSLUK
Rakipler hakkında daha fazla bilgi toplanmasını sağlar.



İÇGÜDÜ
Ejderha ve Ogre gibi yaratıkların savaşçılık yeteneklerini artırır.



ZIRH
Daha güçlü zırhlar hazırlanmasını sağlar.



TİLSİM
Savaşçıları büyülerek yapılan saldırılara karşı korur.

YAPILAR

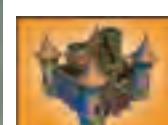
Kuracağınız krallıkta işlerin dönmesi için bazı yapılar kurmanız gerekiyor. Her geçen gün daha çok işinize yarayacak ve imkanlarınız dahilinde geliştirebileceğiniz bu yapılar, krallığınızın gücünə güç katacak.



ÇİFTLİK
Yiyecek ihtiyacının karşılandığı yapı.



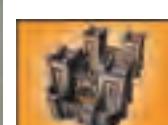
MADEN
Altın ihtiyacının karşılandığı yapı.



BARAKA
Savaşçıların eğitilerek orduya katıldığı yer.



AKADEMİ
Savaş ve ekonomi tekniklerinin geliştirildiği yer.



KALE
Hükümdarların orduları ve şehirleri yönettiği yer.



MİMAR OKULU
Tüm yapıların üretim hızını etkileyen kurum.



MAĞARA
Düşman saldırılardan korunmak için kullanılır.



TAPINAK
Kahramanların ikamet yeridir.



TELEPORT
Teleport bulunan diğer şehirlere anlık geçiş imkanı tanır.

SAVUNMA

Şehrinize düzenlenecek her türlü saldırıya karşı koymak ve bu saldırırlarda mümkün olan en az hasarı almak için savunmanızı güçlendirin. Bu konuda sur seviyesini artırmanız önemlidir.



OKÇU KALESİ
Özellikler
Alan: 24
Ön Şartlar
Okçuluk: 1 Sur: 1



MANGONEL
Özellikler
Alan: 257
Ön Şartlar
Kale: 5 Kimya: 6 Sur: 5



TUZAK
Özellikler
Alan: 3
Ön Şartlar
Sur: 1



MUHAFİZ
Özellikler
Alan: 180
Ön Şartlar
Kale: 4 Demircilik: 4 Zırh: 3 Sur: 4



SUR
Özellikler
Alan: 1000
Ön Şartlar
Yok



BALİSTA
Özellikler
Alan: 900
Ön Şartlar
Kale: 6 Okçuluk: 10 Sur: 6



KAZANCI
Özellikler
Alan: 150
Ön Şartlar
Kale: 3 Kimya: 3 Sur: 3



BÜYÜ KALKANI
Özellikler
Alan: 1000
Ön Şartlar
Büyücülük: 8 Sur: 10

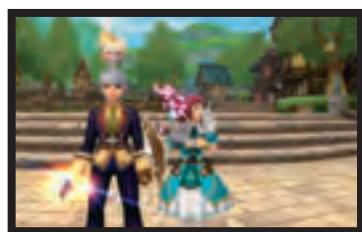
FLORENSIA ONLINE

Japonlar'dan yepyeni bir online oyun

Japonya'da yapılan anketlerin birinden gelen sonuc, tüm sosyologları dumura uğrattı. Bu ankete göre Japonlar'ın %39.64'lük dilimi boş zamanlarında dünyayı kurtarmakla uğraşırken, %23.593'lük kesim kendini yeni MMORPG oyunları üretmeye adamış. Kalan kısımsa çalışmaya süre boyunca sadece MMORPG oynamakta ama aynı zamanda ilk iki grubun içinden de MMORPG bağımlıları olduğunu söylemek gerek. Bu tablo karşısında sosyologların cevap bulamadığı soruya şu: Japonlar bu enerjiyi nereden buluyor?

Yapımcı firma NETTES, Orta Çağ veya korsanlar dönemi arasında bir seçim yapmak yerine, ikisini birleştirerek karma bir tür yaratmayı amaçlamış; bunun sonucunda da ortaya -savaşçı, avcı, büyüğü ve rahip mantığında- denizcilikle ilgili isimlerden bir sınıf sistemi çıkmış. Ülkemizde alaplaya (tr.alaplaya.net) üzerinden ulaşabileceğiniz oyunda, seçtiğiniz sınıfı 40. seviyeye kadar oynadıktan sonra -uzmanlık olarak- yeni bir dala geçiş yapabiliyorsunuz. Gemilerinde de benzer bir durum geçerli; iki farklı büyülüklükte beş gemi tipi var ve hepsinin

iyi veya kötü olduğu özellikler bulunmakta. Birisi "küçük enişte" misali düşmanlarını bodoslama dalarken, diğer aristokrat bir tavır takipin uzaktan uzaktan güllerler gönderiyor. Sadece gemi çeşitlerinde değil, deniz savaşlarının gelişiminde de Empire: Total War tarzı yerine daha hızlı bir stil benimsenmiş. Ekrandaki kaotik savaş neredeyse bir an olsun durmuyor ve açıkçası oyuncunun çekici görünen kısmı da bu olmuş; hele ki kara savaşlarının gayet durgun olduğunu göz önüne alırsak...



Dört büyük adadan oluşan küçük haritası ve şirin bir portre çizmeyi amaçlayan görselliği ile Florenzia, yeni bir MMORPG aşkıyla ölüyorsanız denenebilecek bir yapı; çok fazla kafa yormانızı gerektirmeyip ve saf eğlenceyi hedef noktası olarak koyuyor kendine. Oldukça düşük sistem gereklilikleriyle de bir şans vermeye değer. DORUK C.



FINAL FANTASY TÜRKİYE

Final Fantasy dünyasından son gelişmeler

İnternet, yıllar geçtikçe kirlenmeye devam ediyor. Aradığımız bilgiye bile rahatça ulaşamadığımız seviyedeki bu kirlilik altında, "Ben de bir site açıyorum." diyenlerin büyük bir kısmı, farkında olmadan internet çöplüğünün alanını genişletiyor. Bilirsiniz; site açtığını düşünün çoğu kişi, aslında açtığı şeyin sadece basit bir forum olduğunu kabullemek istemez. Forum kültürümüz uğruna her konuda olduğu gibi internet konusunda da Türkiye'ye özgü "paylaşım" ve "emeğe saygı" gibi kalıcı deymiler bile oluşturduk. Forum anlayışının kötü olduğunu tabii ki kimse iddia edemez; fakat kirlenen internette kalıcı işler yapmanın yolu da yazı birikintileri oluşturmaktan geçmez. Benim sizlere kalıcı olma konusunda verebileceğim en içten tavsiye, zaten benzeri olan ve iyi işler yapan siteleri taklit etmek yerine daha önce düşünülmemiş veya Türkçe kaynak olarak ulaşılamayan bilgilere özel bir site açmak için gayret göstermektir. Oyun dünyasından örnek verecek olursak; her oyuncu, hayranı olduğu alanlar hakkında arama motorlarında aramalar yapmaktadır. Bu aramalarda sizin açığınız, güzel görsellerle süslenmiş bir siteye girilmesi onu ettiği kadar sizi de mutlu edecektir. Final Fantasy Türkiye (www.finalfantasytr.com), yedi yıldır genel oyun sitelerinin yanında tek bir oyuna özel olarak hizmet vermektedir ve Final Fantasy hakkında başvurulacak ilk kaynak olmak için içeriğini sürekli güclü tutmuştur.

LEVEL, bu tür çalışmalarla ve kuruluşlara elinden gelen desteği veriyor. Şimdi; hayranı olduğunuz, Türkiye'de de binlerce hayranı olduğuna inandığınız bir yapıp ve o yapımin hayranları için neler yapabileceğinizi düşünün. Eminim, emeğinizi ortaya koyarak yapabileceğiniz pek çok güzel ve farklı şeyler gelmiştir akınıza. Öyleyse durmayın ve ürettiğiniz şeyleri hangi şekillerde sunacağınızı planlarını yapın; çünkü üretmek, üretilen sunmak ve beğenilmek bu dünyadaki en güzel hislerden biri.

FINAL FANTASY XIII FIRTINASI SÜRÜYOR

PlayStation 3'ün en merak edilen oyunlarından Final Fantasy XIII'ün demosu geçen ay Japonya'da piyasaya sürüldü. Tepkiler ve yorumlar o kadar fazlaydı ki dışarıdan izleyen biri, oyunun çaptığını sanabilirdi. Beklendiği gibi savaş sistemi Active Time Battle olmasına rağmen oldukça hızlı, hareketli ve sürükleyici. Bir saat süren demo, oyunun son halini yansıtıyor ve tam sürüm daha gelişmiş olacak. Maalesef demo halen Japonya'ya özgü ve Batı için duyurulmadı. Yine de umutları tüketmemelim; belki siz burayı okurken çoktan duyurulmuştur. FFXIII, 2009 başında Japonya'da piyasaya çıkıyor. Amerika ve Avrupa'ya ise PlayStation 3 ve Xbox 360 için 2010'da gelecek. KADİR



THE ARGENT TOURNAMENT

Yer, kuzeyin en kuzey noktası, Icecrown'un soğuk ve karanlık toprakları... Amaç, Argent Crusade'in Lich King ve Scourge'a karşı savaşacak şampiyonlar yaratmasına yardımcı olmak. Yapılacak Arena'nın inşaat malzemelerini Horde - Ally fark etmeksiz toplamak ve at üzerinde savaşta ustalaşmak. Yepyeni Achievement'lar, Tabard'lar, Pet'ler, Mount'lar ve eşyalar ile birlikte 3.1'in merak edilen yeniliği "The Argent Tournament", şimdiden oyuncuları peşinden sürüklemeye başladı. Kimisi sadece günlük görevleri yapıp para kazanmak için, kimisi ise sadece merak ettiğiniz bu yeni Argent Crusade topraklarından dışarı çıkmıyor. Ama kimse bu işin nereye varacağını, sonunda neler olacağını bilmiyor. İşte tam da bu sebep yüzünden NERD olarak biz de bu konuya eğilmeyi kendimize görev edindik.

NEREDEN BAŞLAMALI, NASIL YAPMALI?

The Argent Tournament, Icecrown'un kuzeydoğu ucunda yer alıyor. İsterseniz Dalaran Krusus Landing'deki Jean Pierre Poulain ile konuşup oraya bedavaya ulaşabileceğiniz gibi, isterseniz uçan bineğinize atlayıp, rotanızı kuzeye çevirerek de ulaşabiliyorsunuz.

Vardığınız zaman yapmanız gereken ilk iş, bölgenin batısında yer alan "Argent Pavilion" çadırına gitmek. Çadırın içinde sizin karşılayan "Justicar Mariel Trueheart"tan alacağınız görevler ile Argent Crusade şampiyonu olma yolundaki uzun yolculuğunuza başlamış oluyorsunuz. Horde veya Ally çadırları ise bölgenin doğu ucunda yer alıyor. Bu çadırlardan alacağınız görevler ise sizin binek üzerinde yapacağınız dövüşlerde ustalaşmanızı yönelik.

BİR ŞAMPİYON DOĞUYOR

Maceraya "Aspirant" yani aday ünvanı ile başlıyorsunuz. Tamam, level 80 olmuş hatta belki Sartharion'u, üç Drake'ı ile beraber kesmiş olabilirsiniz. Ama belli ki bu

sizin Argent Crusade'in gözünde yükselmeniz için yeterli değil. Bir "Champion" olabilmeniz için yapmanız ve öğrenmeniz gereken o kadar çok şey var ki... Her şeyden önce binekli savaş başı başına yepyeni bir durum. Ata bindiğiniz anda yepeniyle karşılaşabilecekler ile karşılaşıyorsunuz. Hangisini, nasıl, niçin ve ne zaman kullanmanız

gerektiğini, yapacağınız günlük görevler ile öğreniyor, zamanla ustalaşıyorsunuz. Önce bir hedef tahtası üzerinde başlayan bu eğitimler, zamanla ve rütbəniz yükseldikçe yerini şehirlerin şampiyonları ve Scourge ile dövüşmeye bırakıyor. Farklı durumlarda, farklı düşmanlara karşı, farklı özelliklerden doğru olanını, ne zaman kullanacağınızı öğrenmek ise

Bizler dövüşmenin keyfini çıkarırken "The Argent Crusade", Lich King ve Scourge'a karşı savaşacak kahramanlarını yaratmaya hazırlanıyoruz.



dolayısıyla zaman alıyor.

Ata bindiğinizde;

1 tuşu: Yakın mesafe saldıruları için

2 tuşu: Düşmanlarınıza uzaktan saldırmak ve üzerlerindeki "Shield"ı kırmak için

3 tuşu: Düşmanınize "Charge" atıp, yüksek bir zarar vermek için

4 tuşu: Kendi üzerinize Shield açmak için

5 tuşu: Combat'ta olmadığınız anda atınızın canını doldurmak için

6 tuşu: At üzerindeki başka bir oyuncuya meydan okumak için kullanılıyor

Günlük görevlerin nasıl yapıldığı, hangi rütbedeyken neler yaparak Reputation artıracağınız www.livewarcraft.com'daki rehberlerimiz üzerinden öğrenebilirsiniz.

Burada ne yazık ki tüm bunlara anlatmaya yerimiz yetmiyor.

Önümüzdeki ay LEVEL almayı unutmayın! Ama bir de mutlaka NERD'de kalın! FOR DA NERD! BURAK AYDOĞAN

OLTALAR ELİMİZDE



Değişen mekanlığı, para ve Epic Gem ödüllü günlük görevleri ve kaplumbağa bineği ile yillardır World of Warcraft'ın en sıkları yanlarından biri olarak adlandırılan balıkçılık, bir anda tüm Azeroth'un ilgi odağı olmayı başardı. Artık balıkçılık yeteneğiniz kaç olursa olsun, istediğiniz yerde balık tutabiliyorsunuz. Yani balıkçılığınız on olsa bile Northrend göllerine oltanızı sallayabiliyor, hatta şansınız yaver giderse bol para eden balıklardan kilolarca pardon "Stack'lerce" yakalayabiliyorsunuz. Tabii söyle bir durum var, balıkçılık yeteneğiniz yükseldikçe sudan çöp çekme şansınız ve dolayısıyla o balıklara ulaşma şansınız yükseliyor. Eğer on balıkçılık yeteneğileyle, Grizzly Hills derelerinde somon tutmak gibi bir niyetiniz varsa, çok umutlanmayın deriz. Nitikim oltaniza somondan çok yosun, kuyafet parçaları, iplik gibi çöp olarak adlandırdığımız zamazingolardan gelecektir. Ama yine de balıkçılık yeteneğiniz tuttuğunuz şey sayısına göre gelişecektir. Ayrıca unutmadan belirtelim, artık balığı oltadan kaçırma devri de sona erdi. Eğer oltaniza balık vurmasını takip eden üç - dört saniye içinde tuşa basmaya yeterli bir refleksiniz varsa, bu bir şey tutmanız için yeterli olacaktır. Haydi rastgele!



BAĞIMSIZ

Wik and the Fable of Souls

Uzun dilli kurbağa çocuğun hikayesi

Dört yıl gerisine gidiyoruz; çünkü bu oyunu daha önceden keşfetmedim ve oynayıncı bayıldım. Hem bu oyunu yazmasaydım, Leeloo's Talent Academy adındaki bir başka bağımlılık yapan; ama orijinallik olarak sıfır olan bir oyunu yazacaktım. 2005 yılında, indirilebilir oyular klasmanında IGF'de ödül alan Wik and the Fable of Souls, grafiksel anlamda olsun, oynamış alanında olsun, bayağı kaliteli ve başarılı bir oyundur.

İşin özünde aksiyon, platform ve bulmaca türleri bir araya gelmiş durumda. Amacımız Slotham adındaki yaratığa 120 bölüm boyunca yemek sağlamak. Yemek adını verdigimiz ufak yeşil yaratıklar, her bölümde ulaşılması güç yerlerde duruyor ve bunları çalan sinekler de bize rahat vermiyor. Wik adındaki kurbağa benzeri yaratık olarak, dilimizle bu yaratıkları yakalayıp, bölümden çıkış gitmek isteyen Slotham'a bunları hızla ulaştırmamız gerekiyor. Ve tabii ki bu iş de hiç kolay değil...

Oyundaki zorluk birkaç şekilde karşımıza çıkarıyor. Bazı bölümlerde gereksinim olarak bu yemeklerden hiçbirini kaybetmememiz isteniyor.

Bazı bölümlerde Wik'in düşüp ölebileceği boşluklar bulunuyor; bazlarında Slotham çıkışa çok yakın duruyor (Çıkıp giderse başarısız oluyorsunuz.) ve bazı bölümlerde sinir bozucu sinekler, yemekleri ulaşılması çok güç noktalara taşıyip sizi deli ediyor. Oyunun zorluk seviyesi, neyse ki insanı çıldırtacak kadar ileri gitmiyor ve bu da oyunun herkes tarafından oynanılmasına olanak tanıyor.

Xbox 360 için, Xbox Live! Arcade üzerinden de indirilebilir olan Wik and the Fable of Souls, mouse'u ne kadar hızlı kullandığınızdan, bir noktaya en kısa sürede nasıl ulaşabileceğinize kadar birçok konuda sizi test ediyor. Her bir bölümde başarılı oldukça da koşuyor ve bir sonraki bölümde sizi nelerin beklediğini merak ederek, cereza misali oynadıkça oynuyorsunuz. ☺

YAPIM Reflexive Entertainment

WEB www.wikgame.com

FİYAT 6.99 Dolar

8,5



Raycatcher

İşinların dansı

“Bu bir müzik oyundur.” yazıyordu açıklamasında ve oyunu ne hızda bilgisayarına indirdiğimi hatırlıyorum. Tonla Guitar Hero oynadım, bir ara Amplitude serumu ile yaşıyordum ama hala ilk günkü heyecanımla yaklaşabiliyorum müzik oyuna.

Ritmeye göre bir tuşa basmak yerine, Raycatcher'da müzik sadece size eşlik eden, motivasyon sağlayan bir formda. Böyle bir durum söz konusu olduğu için de istediğiniz MP3'lerden bir şarkı listesi oluşturabiliyor ve oyunu bu listedeki parçalar eşliğinde

oynayabiliyorsunuz. Bu arada Demo'da buna izin verilmiyor; aklınızda olsun. Arkada en çok sevdığınız müzикler çalarken, siz de bir takım renkli yuvarlaklardan oluşan çiçek benzeri şekli, sadece mouse'u yönlendirerek kendi eksenin etrafında döndürüyorsunuz. Merkezdeki yuvarlığı çevreleyen beş farklı renkteki yuvarlaklarla, o renkteki işinleri birleştirmek temel amacımız. Sağdan mavi bir işin mi geliyor? Hemen çeviriyeğiniz şekli ve mavi yuvarlak ile mavi işini buluşturuyorsunuz. Oyunda ilerledikçe kontrol ettiğiniz şekildeki

bu beş yuvarlığın sayısı artıyor da artıyor. Aynı şekilde işinların geliş hızı ve sayısı da artınca, kanınızdaki adrenalın miktarı tavan yapıyor ve bir yerde seri hata yapmaya başlayıp, oyunun sonlanmasına neden oluyorsunuz. Bunun sürekli başınıza gelmesini önlemek için yapımcılar, “Ekranındaki tüm işinleri yok et!” komutunu veren bir özelliği oyuna eklemişler. Bunu kullanarak bir süre nefes alabiliyorsunuz; lakin tahmin edeceğiniz gibi bu gücü sayılı defa kullanabiliyorsunuz.

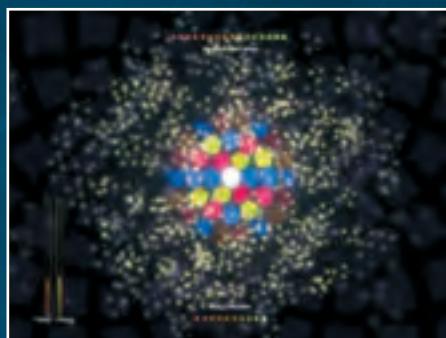
Raycatcher'in eğlenceli olduğu tartışmasız bir gerçek. Ne var ki benim gibi bir müzik oyunu uzmanı (Alçakgönüllüğün tanımını öğrenemedim.) bile bu oyunda çok zorlandı. Kendimden üçüncü şahıs kipinde bahsettiğim bu cümlede anlatmak istediğim ise oyunun zor oluşundan başka bir şey değildi. Tuna cümlelerini Word ekranına tuşlarken arkada bir müzik çalmaya başladı; o müzik ki Tuna'yı Raycatcher'a çağırın, o tını ki Raycatcher'da başarılı olacağına inandıran... ☺

YAPIM Thinking Studios

WEB www.thinkingstudios.com

FİYAT 9.95 Euro

8,2



BEDAVA

Open Fire (Gold)

Tankların öünü keşiniz

Oyun oynamanın iki amacı vardır: Oyunun sonuna ulaşmak veya skor yapıp mutlu olmak. (Eğlenmek bunların arasında yok.) Mesela bir Bioshock'ta ne kadar puan aldiğinizini görmek istemeyiniz ve zaten bunu yapamazsınız da; çünkü oyunda böyle bir sistem bile yok. Ama sır ne kadar puana ulaşabileceğinizi test edebileceğiniz, dünya üzerindeki diğer oyuncularla skor mücadeleşine girebileceğiniz oyular da vardır ki işte Open Fire bunlardan bir tanesi.

Bu oyun, bu ayın DVD'sinde Demo olarak gözüküyor; ama oyuna para ödediğiniz takdirde sadece skorunuza özel listelere yollama imkanına kavuşuyorsunuz; başka bir değişiklik de olmuyor. Oyundaki amacımızsa inanılmaz derecede basit. Biz, ekranda görünmeyen bir füze rampasıyız ve oyundan iki farklı modunda, ya belirli



bir zaman içerisinde ekranın bir tarafından girip, öbür tarafından çıkan tankları patlatmaya çalışıyoruz; ya da bunu zaman sınırı olmadan, sonsuza dek yapmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken karşılaşacağımız zorluk ise basit fizik kurallarını içeren bir sisteme işaret ediyor: A noktasından çıkan füze, işaretlediğiniz B noktasına ulaşana kadar tank, biraz ilerideki C noktasına ulaşmış olabiliyor. Buradaki zamanlamayı tutturduğunuz sürece tankları tek tek yok ediyor ve yaptığınız skorları listelerde paylaşabiliyorsunuz. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Blue Gill Studios

WEB games.bluegillstudios.com/openfiregold

7.3

INO-vation

Siyah beyaz karelerle dolu bir dünya...

Basit bir oyunla devam ediyoruz. 2007 yılı yapımı olan bu oyundan elbette ki Japon ürünü ve bunu oyunu açtığınız saniye anlayacaksınız. Siyah beyaz grafikler, Mario türü bir oymanız ve kafa patlatmanız gereken büyük bir bulmaca... INO-vation size sadece bunları sunuyor ve amacınız çok net: Bölümdeki tüm eşyaları toplamak. Tabii bu o kadar kolay değil; zira birçok nesne (Bunlar da nesne değil aslında; sembol mü desek?) ulaşılması zor alanlarda. Bazılarına akrobatik yeteneklerle ulaşıyorsunuz, bazlarını ise belirli bir yolu izleyerek, o yoldaki engelleri aşmayı başarárak elde ediyorsunuz. Mayın benzeri engeller üç adet

canınızdan birini götürüyor ve hepsi birden gittiğinde bölümde veda ediyorsunuz.

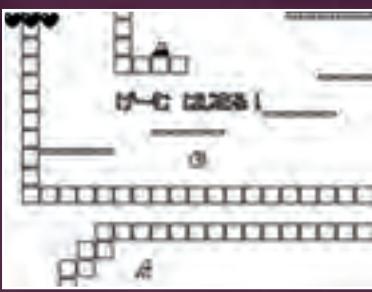
Oyunun eğlenceli olduğu bir gerçek, fakat fazla çeşitlilik sunmadığı için hırsız bir oyuncu değilseniz oyundan sıkılabilirsiniz. Yine de boş zamanları doldurmak için eğlenceli olabileceğini düşünmekteyim. ☺

TÜR Platform

YAPIM OMEGA

WEB nagoya.cool.ne.jp/o_mega/product/ino.html

7.4



Tag: The Power of Paint

Boyaların gücü adına!

İşte bir bulmaca oyunu aynen bu şekilde olmalı. Mesela nasıl? FPS türünde olabilir örneğin. Konusu olmayabilir. İşin içinde düşmanlar, renkli taşlar da olamayabilir. Onun yerine paintball'da kullanılan boyalı silah olur, farklı renklerde boyalar olur ve bir tane de ulaşılması gereken nokta olur. Bu silaha farklı boyaları takabiliriz ve boyalar, renklerine göre farklı özelliklere sahip olabilir. Kırmızı renk, bir yere püskürtüldüğünde, o bölgeden geçtiğimizde bize hız kazandırır, yeşil renk aynı şekilde bizi yükseklere ziplatır, mavi ile o rengin bulunduğu yüzyelere tırmanız vb. Bir yeri yanlış mı

boyadık? Hemen mouse'un sağ tuşuna basarız ve böylece orayı temizleriz.

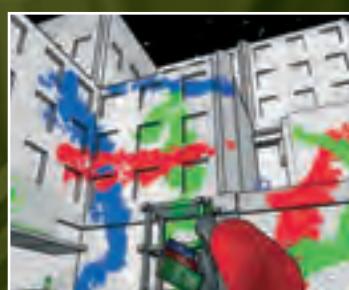
Ekstra bölümünü yazmaya başladığımdan beri, en çok sevdiğim bedava oyunlarından bir tanesi oldu Tag. Düşünce zaten çok güzel; buna oynanışın başarısı da ekleme ortaya paraya satılısa alınabilecek derecede kaliteli bir oyun çıkıyor. Her bölümün birbirinden farklı engeller sunması ile eğlenerken oynanan Tag, bu ayın en keyifli oyunlarından. ☺

TÜR Bulmaca

YAPIM Tag ekibi

WEB www.thepowerofpaint.com

9



DCSquares

Lanet olasına kırmızı kareler!

Open Fire'dan sonra bu aykı ikinci skor tabanlı oyunumuz DCSquares oldu. Oymanız o kadar kolay mı! Şimdi bakın nasıl hızla anlatıyorum. Siz bir karesiniz ve ekranında, sağdan soldan çıkan yeşil kareleri toplamanız gerekiyor. Nasıl, basit değil mi? Tabii bu sırada size engel olmaya çalışan kırmızı kareler de oradan buradan fırlıyor. Araya puan ekstraları, sahip olduğunuz kareyi büyütten, küçültten, her şeyi hızlandıran, yavaşlatan bonus kareleri de girince, başarılı olmak için yoğun bir dikkate ihtiyacınız



oluyor. Bu kadar dikkatli olmanızın en büyük nedeni de kırmızı karelerden bir tanesine çarptığınız an oyuncunun sonlanması. Yeşil kareleri art arda yakaladığınızda artan combo sayacı ile skorunuza katlamak, nihai skorunuuzu bunu puan tablolarında yayımlamak için DCSquares'de buluşmayı teklif ediyorum. Bence bu fırsat kaçmaz. (Pazarlama stratejisi.) ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Sam Steele

WEB dcsquares.c99.org

7.9



OnLive

Pandora'nın Kutusu Bulundu





Biri size, artık ekran kartı satın almak zorunda kalmayacağınızı söylese ne dersiniz? Açılcası bunu benim gibi bir donanımcıya söylerseniz, size bunun neden imkansız olduğunu, dört sayfa boyunca anlatabilirim. Fakat bugün bunu yapmak yerine, OnLive'in nasıl bir teknoloji olduğu ve oyun oynamak için kullandığımız bilgisayar ve konsol gibi cihazları nasıl baştan aşağıya değiştireceğini anlatacağım.

Ihtiyaç duyacağınız tek oyun platformu size bir Nintendo Wii'den bile daha ucuz mal olabilir, OnLive'in amacı işte bunu gerçekleştirmek. OnLive, bilgisayar oyunlarını oynama şeklinizi baştan aşağıya değiştirecek bir servis. "Video Games on Demand" diye tabir edilen bu servis, istediğiniz oyunu istediğiniz anda ve istediğiniz yerde, herhangi bir yüklemeye yapmadan, anında ve HD kalitesinde oynamanıza imkan sağlıyor. Atari, Apple, WebTV ve daha birçok firmadan fikir babası ve Rearden Studios'un da kurucusu olan Steve Perlman ve eski Eidos'un kurucusu Mike McGarvey, oyuncuların oturma odamızı ulaşma şeklini teknolojinin yardımıyla devrimsel bir şekilde değiştirmek istiyor. Crysis gibi oyunları, en yüksek ayarlarda oynayabilmek için bilgisayar parçalarına binlerce dolar harcama yapmak yerine, artık işi OnLive'in sunucusuna bırakacağız. Bu işlem için gereklisi olan ise geniş bant internet erişimine sahip, uygun fiyatlı bir konsol veya giriş seviyesi bir bilgisayar. Hatta 500\$'ın altında bir fiyatla aldiğiniz MacBook veya Minibook bile, yüksek CPU ve GPU gücü gerektiren, işlemcinin pinlerinden yaşı getiren oyuncuları rahatça oynatabilecek. Peki, bir rüya gibi gözüken bu sistem nasıl çalışıyor?

Konsept basit, elinizdeki oyun kontrol cihazının kablosu, artık önünüzde yer alan bilgisaya bağlı olmak yerine OnLive'in "Mikro Kutusuna", oradan da internet üzerinden, firmadan uzaktaki sunucusuna bağlanacak. Sunucuda oynadığınız oyun ise size bir TV yayını gibi geri gelecek. Bir başka deyişle oynadığınız oyun, sizin bilgisayarınızda veya konsolunuzda değil de OnLive'in uzaktaki sunucusunda yer alacak. İster bir USB gamepad, kablosuz Bluetooth kontrolcü veya klavye fare kullanın, yaptığıınız bütün işlemler ve sonuçları OnLive tarafında gerçekleştirilecek. Daha sonra yaptığıınız bu işlemler, önünüzdeki mikro konsola geri gelecek ve bu sayede oyunu kendi bilgisayarınızda oynuyormuş gibi olacaksınız.

Patentli video sıkıştırma teknolojisinin yanında takılmaları, titreşimleri ve paket kaybını engellemek için özel algoritmalar kullanan OnLive, saniyede 60 kare ile 720p HD çözünürlüğe kadar yayın yapmayı

vaat ediyor. Tabii ki de görüntünün kalitesi, internet bağlantınıza göre değişiklik gösteriyor. Örneğin standart bir TV kalitesinde görüntü alabilmek için en azından saniyede 1.5 Megabit hızla ulaşabilen bir internet bağlantısına ihtiyacınız var. HDTV kalitesinde yayın alabilmek, yani HD oyun oynayabilmek için ise 5 Megabit bağlantı şart. Kotadan bahsetmiyoruz bile.

Peki ülkemizdeki ping süreleri ve internet bağlantı hızları dikkate alındığında lag dediğimiz baş belası takılmalar ne olacak? OnLive'in teknoloji kuvveti Rearden Studios'un söylediğine göre, firmanın sunucuları bir milisaniyeden bile daha düşük bir gecikme hızıyla video beslemesi yapabiliyor. Bu hızı sağlayan özel bir teknoloji mevcut; az önce de bahsettiğimiz, firmanın özellikle üstünde durduğu ve görüntüyü bir milisaniyeden daha kısa sürede sıkıştırabilen bir video sıkıştırma algoritması!

Bilgisayar oyunlarının bu denli hızlı aktarılması ise istek üzerine oyun oynamaktan (Video Games on Demand) da ötesi, oyun yükleme sürelerinin de tarihe gömülmeli demek. Yine sisteme dahil edilebilecek yan platformlar sayesinde Demo oyunları anında deneyebilir veya istediğiniz oyunu anında kiralayıp oynamaya başlayabilirsiniz. Bir başka seçenek ise oynadığınız oyunun, aynı anda uzaktaki seyirciler tarafından da izlenebilecek olması. Bu sayede oynadığınız oyunun yayını yapabilir ve OnLive sözcüsünün dediğine göre, aynı anda bini milyona yakın kişiye ulaşabilirsiniz.

İşin en iyi kısımlarından biri de OnLive'de şimdiden birçok oyun yapımcısı ve dağıtıçı firmadan destek almış olması. Bunlar arasında EA, THQ, Codemasters, Ubisoft, Atari, Warner Bros., Take-Two, ve Epic Games yer alıyor. Firmaları cezbeden ise bu sistemin, oyun yapımcılarının karlarının bir biçak gibi kesilmesine neden olan korsan kullanımın önüne geçecek olması.

Geliştirici açısından bakacak olursak, oyuncuların OnLive'da çalışabilmesi için çok ufak bir modifikasyon yeterli oluyor. Hatta firma daha şimdiden bir SDK hazırlamış bile. Bu SDK



Unreal Tournament III:
Titan Pack

Back

» (Software Developer Kit/Yazılım Geliştirme Kiti) sayesinde geliştiriciler oyunları hızlı ve kolay bir biçimde OnLive için hazır hale getirebilecekler. Tüketiciler açısından bakacak olursak, multiplayer'da hile yapamama ya da inanılmaz derecede düşük hile yapma olasılığı birçok oyuncuya cezbedecekтир.

Yakın zamanda OnLive ile oynanabilecek 16 oyunun tanıtımı yapıldı. Bu oyunlar şimdilik Burnout: Paradise, Tom Clancy's H.A.W.X., F.E.A.R. 2: Project Origin, Frontlines: Fuel of War, Tomb Raider: Underworld, GRID, World of Goo, Riddick, Crysis Warhead, Wheelman, Lego Batman, Unreal Tournament 3, Major League Baseball 2K9, Mirror's Edge, Prince of Persia ve Bioshock'tan ibaret. Oyunların içerisinde bazlarını büyükannenizin alacağı türden düşük bir bilgisayarla bile oynayabiliyorsunuz. Crysis: Warhead gibi bazıları için ise çok sağlam sistemler bile yetersiz kalabiliyor. Tabii ki oyunları hepsini, OnLive'in basit, düşük maliyetli ve eliniz büyülüüğündeki mikro konsolunda oynamak mümkün.

Dediğimiz gibi teknoloji basit, ortada bir grafik işleme birimi (GPU) bile yok. Bu mikro konsolun bir nevi video çözucusu yani dekoder olduğunu söyleyebiliriz. Üzerinde iki USB girişи yer alan ürün, aynı anda dört taneye kadar Bluetooth aygit bağlantısına izin veriyor. Öte yandan sunucudan size gelen oyunun, yanının sesini optik çıkıştan, görüntüsünü ise HDMI çıkışından alıyorsunuz. Bahsi geçen mikro konsolun şu an piyasada bulunan bütün oyun konsollarından çok daha ucuz olacağı, hatta OnLive servis sözleşmesi ile ücretsiz verileceği tahmin ediliyor.

Şu an planlanan sistem, aylık üyeliğe dayanacak ve Microsoft'un Xbox Live servisi ile benzer bir ücretten satışa sunulacak. Kullanıcılar aynen Xbox Live hizmetinde olduğu gibi benzer bir

topluluğa ve çoklu oyuncu özelliklerine erişebilecekler. OnLive servisinin belki de en çok begeneceğiniz yanlarından biri ise "Övünme Klibi" hazırlayabilecek olmanız. "Brag Clips" diye adlandırılan bu servis sayesinde oyun içinden istediğiniz 15 saniyelik bir süreyle kaydedebilir ve arkadaşlarınıza paylaşabilirsiniz.

OnLive'ı ülkemizde maalesef henüz deneme şansı bulamadık; fakat yurt dışındaki meslektaşlarımız servisi test etme şansı buldular. İlk başta insanların aklına gelen sorulardan bir tanesi servisin gerçekten vaat ettiği "lag'sız" oyun keyfi sunup sunamayacağı oluyor. İlk denemeyi Crysis Wars ile yapan meslektaşlarımız şimdilik kafalarındaki lag şüphesini atmış gibi gözüyüyorlar. Sistemde her şey şu an gayet tiksırında gidiyor. Her ne kadar şimdilik birkaç yüz Beta Tester'in yer aldığı kontrollü bir çerçevede oyun oynanabilse de sonuçta servis sorunsuz işliyor.

Peki, servisin yol haritasında neler var? İster istemez insan "Doktor bi yamuk olmasın?" Diyor. Edindiğimiz bilgilere göre OnLive şu anda "Internal" (İç) bir Beta Test sürecinden geçiyor. Yani servise sadece seçilmiş kişiler erişebiliyor. Yaz aylarına doğru firmannın Beta Test sürecini genişletip external yani daha büyük kitlelere açık hale getireceği tahmin ediliyor. Servisin hayatı geçmesi ise 2009'un sonlarını bulacak. Beş sunucu merkezi -aslında çiftliği de deneyile- hayatı geçecek olan OnLive en son ve en iyi oyunlara ev sahipliği yapmayı planlıyor. Şimdiden söyleyelim OnLive bir oyun müslüg olmayacağı. Yani sistemde eski oyunlar yer almayaçağın istedığınız oyunu (klassik oyunları) her zaman bulabileceğinizi söyleyemeyiz; en azından şimdilik. Sıkı durun işte büyük haber geliyor: OnLive'nin sunucu çiftlikleri Santa Clara, Texas, Virginia ve yakınlarında yer alacak. Şimdi bu ne demek oluyor? Bu şu demek oluyor efendim: firma bu sunucu çiftlikleri ile "1000 mil çevredeki" herkese lag'sız oyun keyfi sunmayı amaçlıyor. Ülkemizin bu sınırın içine girmesinin fiziksel olarak imkansız olması bir yana, Amerika ile olan internet bağlantımızın uydumdan veya uzun fiber optik kablolar yoluyla olması bizim için lag'sız oyun oynama hayallerini şimdilik suya düşürüyor.

OnLive'nin karanlık tarafı sadece bununla da bitmiyor. Crysis'in geliştiricisi Crytek de benzer bir proje üzerinde çalışma yürütmüş; fakat Cevat Yerli'nin söyleşideklere bakacak olursak bu servisin tam anlamıyla hazır olması ancak 2013'de mümkün. Zira hala birçok evde geniş bant internet mevcut değil. Firma'nın CEO'su Cevat Yerli, kendilerinin de 2005'te yüksek hızlı sunucular üzerinde oyuncuların uzaktan oyun oynayabilecekleri bir servis üzerinde çalışmaya başladıklarını, fakat 2007'de, bunun var olan şartlar altında uygun olmadığını düşünüp, çalışmalarına son verdiklerini belirtiyor.

"2013 - 2015 yılları gibi geniş bant internetin yaygınlaşması ile birlikte bu tür bir servis kullanılabilir hale gelecektir. Herhangi bir video tabanlı render cihazı yapmak o kadar da zamanınızı almaz; fakat buradaki asıl nokta sizin elinizdeki imkandan ziyade, teknolojinin sunduğu altyapıdır. Bunu kablo internet veya iletişim ağları gibi görebilirsiniz. En başta bu tür bir teknolojinin var olabilmesi





kendi isimlerinin bizim firmamızın adının yanında yer almasından ve ellerinde bulundurdukları büyük yapımlara erişmemize izin vermeden önce elimizdeki teknolojiyi enine boyuna kullanıp incelemek için yıllarını harcadırlar." Perlman Eurogamer'a çok kızmış olacak ki web sayfasının açıklamasını "cahilce" bulduğunu sözlerine ekliyor.

Eğer yapımcıların inancı sizi tatmin etmediyse, Perlman bu defa rakamlarla konuşmaya başlıyor ve şöyle diyor:

"Sadece oyun akışını mümkün kılmak için onbinlerce mesai saatı yayın algoritmasının geliştirilmesine harcandı." Perlman'ın yine de oyunculardan bir isteği var o da bu sistemin kendi bilgisayarlarındaki oyun keyfi ile birebir aynı olmasını beklememeleri. "Kontrolcünün üzerindeki bir tuşu bastığınız andan itibaren komutun sunucuya ulaşması ve bunun sonucunda ekranda bir şeylein değiştiğini görmeniz ortalama 80 milisaniye içinde gerçekleşmeli." Şeklinde ifade ediyor. "Şu anda genelde 35 ila 40 milisaniye arasında değerler görüyoruz." Diye de ekliyor.

Perlman'ın BBC'ye yaptığı açıklamalar bununla da bitmiyor. Sistemin geliştirilme sürecine de değinen Perlman "İlk başlarında posta pulu büyülüüğünde bir ekranda hiçbir gecikme süresi olmadan oynamaya başladık. Başlarda bu, dünyanın en saçma oyunuydu; zira ekran bir cep telefonu ekranından bile küçüktü ama yine de hiçbir takılma söz konusu değildi. Aslında Quake oynuyorduk. Bir mühendisin dışında oyun, hiç kimse için bir anlam taşımadı. Fakat yıllar süren Ar-Ge çalışmalarından sonra OnLive'ı ortaya çıkartarak, sonunda 1280 x 720 çözünürlükte, saniyede 60 kare görüntü aktarmayı başardık." Açıklamasında bulunuyor.

Video sıkıştırma algoritmasının iki adet dört çekirdekli Xeon işlemci ile hazırlandığını belirtir yetkililer, daha sonra bu işlem için özel bir yonga hazırladıklarını ve bu yonganın da sadece iki Watt güç tüketerek aynı işi yapabildiğini de sözlerine eklediler. 100 Mhz hızda çalışan bu yonganın üretim maliyeti ise 20 doların altında. Daha şimdiden

OnLive için bu yongadan "büyük bir parti" sıparış verdiklerini belirttiler.

Perlman'ın açıklamasına bakılacak olursa, video sıkıştırma işlemi sanatın ve bilimin bir araya gelmesiyle oluşuyor. Algoritmanın henüz mükemmel olmadığını da sözlerine ekleyen Perlman, bazen görüntüde ufak tefek sorunlar olabileceğine de deiginmeden geçmiyor. Tabii ki kusurlar bununla da bitmiyor. "Ne zaman sisteme yeni bir materyal eklerseniz, bunun o kadar da iyi sıkıştırılmadığını görsünüz. Bu gibi durumlarda her şeyi not edip algoritmayı yeniden düzenliyoruz." Diyor Perlman. Bir sunucunun on adet oyuncuya bakacağını da sözlerine ekleyen Perlman, birçok oyunun çift çekirdekli işlemcilerle sorunsuz çalışırken, en büyük ihtiyaçlarının güçlü bir GPU olduğunu altını çiziyor.

Sonuç olarak, OnLive Her ne kadar daha dün karşımıza çıkmış olsa da, aslında gizli yürütülen ve geliştirilmesi için yedi yıl harcanan bir sistem.

Firmamın planlarına bakacak olursak, uzun bir

Beta Test süreci de bizleri bekliyor. Açık konuşmak gerekirse, servisin yurt dışında başarılı olma ihtimali yüksek, fakat aynı şeyleri ülkemiz için, en azından şimdilik söyleyemeyiz. Bu durumda en kötü ihtimalle DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olarak, üç yıl daha iş kaybetme korkusu yaşamayacağımı söyleyebilirim. ☺



için, internet servis sağlayıcılarının geniş bant internet seçenekleri sunmaları gereklidir. Bu iş de başkalarının elinde olduğu için, biz de bu projeden vazgeçme kararını aldık." diyor Cevat Yerli ve ekliyor: "Her ne kadar Crytek'in görüşleri bu şekilde olsa da, biz OnLive'ın başarıya ulaşlığını görmek istiyoruz." Açık konuşmak gerekirse Cevat Yerli bile, yurt dışındaki bağlantıları düşünerek bu tür bir konuşma yapılırsa, işin ülkemiz tarafındaki yorumunu sizlere bırakıyoruz. Üstelik iş sadece burada kalmıyor; yurt dışındaki meslektaşlarımız, Netflix üzerinden video kiralayıp izlerken bile, film boyunca üç defa kopma yaşadıklarını söyleyince, insanın oyunlarını yayıyla oynamasına en ufak bir inancı bile kalmıyor. Üstelik film izlemenin pasif ve tek yönlü bir yayın olduğunu düşünürseniz, OnLive gibi etkileşimli bir platformda yaşayacağınız sorunları sanırız daha şimdiden hesap edebilirsiniz. Yerli'nin düşünceleri bununla da sınırlı değil: "Bu servisi bizzat görmek istiyorum. İyi ya da kötü demek istemiyorum. Umarım sorunsuz çalışır, zira başarılı olursa oyuncuların hayatını

baştan aşağıya değiştirebilir. Video tabanlı render işi yeni bir şey değil, fakat OnLive önceden sunulan hizmetlerden çok daha farklı şeyler yapıyor. Sonucu merakla bekliyoruz."

Eleştirilerin ve karıştı görüşlerin ardi arkası kesilmek -benim görüşlerime yer bile kalmadı- tabii ki OnLive'in yapımcıları da bu konuda bir çift söz söylemek istiyorlar. Kuruculardan Steve Perlman, daha önceden Eurogamer'in yayınladığı "Why OnLive Can't Possibly Work" yani "OnLive hangi ihtimalden dolayı başarısız olacak" eleştirisine karşın, birçok çevrelerin daha sistemi denemeden önyargıyla yaklaştıklarından yakınıyor. Perlman, BBC'ye yaptığı konuşmada eleştirenlerin OnLive'ın arkasındaki teknolojiden bile bihaber oldukları dile getiriyor. "Dünya'nın en büyük dokuz oyun yayıcısı kuruluşu ile anlaşma yaptı." diyor ve ekliyor Perlman: "Bu firmalar



CORSAIR XMS3 DOMINATOR

KATİL BELLEKLER

"Oyun makinelerinin şahını toplayorum. Intel Core i7 işlemcinin yanına neyi yakıştırıymış?" diyorsanız cevabı aha da burada. Bu üçlü kit, üç kanaldan çalışarak aynı hızdaki çift kanallı belleklere yarı yarıya fark atmayı başarıyor; işte böyle bir katil! Kendi hava soğutma sistemiyle gelen kiti takması da, 2000 Mhz'ye çıkarması da çok kolay. "Peki hocam, sen kendi bilgisayarına DDR3 aldin mı, kullanıyor musun?" derseniz cevabım hayır. DDR2'yle arasında elbette dağlar kadar fark var ancak oyundarda o kadar performans farkı hissetmedim. Eninde sonunda geçeceğim, orası ayrı tabii ki.

FİYAT 219 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend

WEB www.dijitaltrend.com

YENİ OFFICE ÜCRETSİZ Mİ OLACAK?

Microsoft'tan gelen son haberlere göre, bu ofis paketinin ismi değişerek Microsoft Office 2010 olacak. Henüz resmi açıklama olmasa da Office 2010'un internet üzerinden ücretsiz olarak kullanıma açılacağı, gelen bilgiler arasında. Bunun bir örneği olan Google Documents'in gelir kaynağı ise görüntülenen reklamlardı. Ofis paketinin CD sürümünün de çok cüzi bir ücret karşılığı satışa sunulması ve kullanıcıları sevindirmesi bekleniyor.

WESTERN DIGITAL WD AVN00

DVD PLAYER DA NE?

Bunu ilk başta bir Western Digital taşınabilir sabit disk sayabilirisiniz ancak bu cihaz bir medya oynatıcı. Üzerindeki USB portlarından bağlanan taşınabilir sabit disk veya USB belleklerdeki müzikleri, filmleri ve fotoğrafları oynatma imkanı sunuyor. CD Player, DVD Player derken ne günlerde geldik! Kendi içerisinde bir sabit diski olmamasına karşın, kaliteli görüntü sağlayan HDMI ve uyumluluk sağlayan kompozit bağlantılarla, bütün yaygın dosya formatlarını desteklemesile kullanışlı, uyumlu ve esnek bir ürün.

FİYAT 169 Dolar + KDV İTHALAT Index, Infronic, Logosoft

WEB www.westerndigital.com

LOGITECH G13

KULLANIŞLI BİR OYUN KLAVYESİ

Logitech'in markasını, yani oyun klavyesi ve mouse'u alanındaki gücünü taşıyan G13, üzerinde mini bir stick bulunduruyor. Farklı programlanmış üç farklı tuş takımında geçiş yapmak mümkün. Klavye üzerindeki bir tuş ile makro yapmak da çok kolay hale geliyor. Üzerinde 160 x 43 çözünürlükte LCD bir ekran da bulunan ürün, oyuncuya bir MMO'da karakter özelliklerinin tümünü, ayrıca işlemci ve bellek kullanımını da gösteriyor. Üzerindeki stick sayesinde de hassas nişan alma'yı gerektirmeyen oyundarda elinizi mouse'tan çekebiliyorsunuz.

FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Logitech WEB www.logitech.com.tr

YÜZDE 45 PERFORMANS ARTIŞI!

Geçtiğimiz günlerde nVidia, sessiz sakın bir şekilde yeni GeForce beta sürücülerini yayınladı. GeForce 9, 100 ve 200 serisi masaüstü GPU'ları destekleyen bu sürücünün, LEVEL okuyucusu oyuncuları ilgilendiren kısmında The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena'nın performansını optimize etmesi. Crysis Warhead'de %22, Far Cry 2'de %14, Mirror's Edge'de %45! Eh, normal bir güncelleme olsa haber yapmadık.

ÖYUN İÇİN DİZÜSTÜ

15.4 inçlik ekranıyla standart dursa da oldukça sağlam bir dizüstü bu. Dört USB, birer HDMI, eSATA ve VGA bağlantısıyla donanmış cihazda Intel Core 2 Duo T9600 2.66 Ghz işlemci, 4096 MB DDR2 bellek, 320 GB sabit disk, 1 GB nVidia GeForce 9650M GT ekran kartı mevcut. 364 x 270 x 29 mm boyutlarında ve 3200 gr ağırlığında... Arkaya da dönen bilen web kamerası ve uygun konumlandırılmış hoparlörleri iyi sonuç veriyor. CHIP'in performans testlerinden de iyi sonuçlar alan bu ürün, oyuncular için gayet güzel.

FİYAT 1499 Dolar + KDV İTHALAT Fokus Bilgisayar WEB www.fokusbilgisayar.com

İŞLEMCİ VE EKRAN KARTI BİRLEŞİYOR MU?

AMD'nin 2011 yılında gelecek olan yeni Sabine platformu, DirectX 11 ve UVD teknolojilerini destekleyecek. Bu platformun en büyük özelliği, CPU ile GPU'yu birleştiren APU, yani Accelerated Processing Unit olan Llano'yı içerecek olması. Sabine'de USB 3.0, 16 USB portu, 6 SATA portu, Raid ve AMD'nin SB9xxM çipseti, DDR3 1600 Mhz bellek kontrolcüsü ve daha bir ton özellik yer alacak.



INCA IT-DG36 USB

UYDU SEVENLERE

Türkiye'de eskiden uydı yayını pek yaygın değildi, çok pahalıydı ve hastası oldukça azdı. Günümüzde çok yaygın olan uydı yayınından kendi bilgisayarınızda, kendinize özel olarak yararlanabilirsiniz. İhtiyacınız olan, evinizde veya binanızda çanak anten takılı olması. USB 2.0'dan kurulan ve arabirimini Türkçe olan ürünün uzaktan kumandası da mevcut. Ve tabii ki esas merak ettiğiniz sorunun cevabı; izlediğiniz yayınları MPEG-2 formatında kaydediliyorsunuz.

FİYAT 69 Dolar + KDV İTHALAT Pasifik Bilgisayar

WEB www.pasifikbilgisayar.com

NEXT MEIZU M6SL

İNCE VE ŞIK

Next'in bu yeni MP3 Player'i sadece 48 gram ağırlığında ve bir kredi kartına yakın boyutlarda. Sağ tarafında bulunan dokunmatik tuşlar sayesinde kolayca kullanılıyor. Üzerindeki mini USB girişi ile bilgisayara bağlayabiliyor ve sarı edebiliyorsunuz. 8 GB'lık geniş kapasitesi ile beğenimizi kazanıyor. AVI videoları da gösterebilen ürün, 320 x 240 çözünürlükü bir ekranla sahip. FM radyosu da bulunan ürünün tizleri standart, basları ise başarılı.

FİYAT 130 Lira + KDV İTHALAT Next WEB www.next.com.tr

RAPIDSHARE'DAN BEKLEMEDEN İNDİRİN!

Torrent ve eMule hala popüler ancak RapidShare da hız kesmiyor. Ülkemizdeki kullanıcılarının büyük bölümü, ücretsiz yararlandıklarından oldukça eziyet çekiyorlar. Skipscreen isimli küçük bir Firefox eklentisi ilese bu dertler sona eriyor! İki dosya arasındaki bekleme süresini kendiniz takip etmeye ihtiyaç duymadan rahat bir nefes alabilirsiniz. Skipscreen, süreyi takip ediyor ve düğmeye basıp indirme işlemini sizin yerinize başlatıyor. Eklentiye www.skipscreen.com adresinden ulaşabilirsiniz.





Sevgili donanım müdüvamları şu sıralar Windows Vista SP1 kullanmaya biraz ara verip Windows 7 ile flört etmeye başladım. Kendisi inanılmaz hızlı ve çok güzel bir arkadaş. Her konuda bana yardımcı oluyor, sorunları varsa iki saat kem küm etmek yerine ağızındaki baklayı anında islatıyor. Kendisi henüz tecürbesiz olduğu için Microsoft ile elele verek onu beraber yetiştiryorum. Şimdiye kadar bana hiç o çirkin mavi yüzünü göstermedi ve beni her format sonrasında karşıma çıkan sürücü kurma derdinden de kurtardı. Yüz güzelligidenden bahsetmiyorum bile... "Leb" demeden leblebiyi anlayan dört dörtlük bir arkadaş. Sanırım Vista ile olan ilişkimi bitirip artık yeni pencerele yelken açacağım. Gideni boşver, geleni hoşgel, Windows 7 gibisi yok. Ha? Efendim? Biri "XP" mi dedi? Yeniyo mu bu XP?

S: Merhaba LEVEL ailesi ve merhaba Recep

Abi. Ben derginizi dokuz yıldan beri takip ediyorum, bu ilk mail'im olacak. Öncelikle söylemek istediğim şey, lütfen bu çizginizi hep koruyun; hep esprili ve okuyucuya yakın kalın. İnanın okuyucularınızı kaybetmeyeceksiniz hiçbir zaman. Daha fazla uzatmadan ve saçmamaya başlamadan sorularına geçeyim. Geçenlerde bilgisayarımın ekran kartı yandı, o ekran kartı X1600 idi ama bu güne kadar iyi görmüştü beni. Yeni bir ekran kartı almak zorunda kaldım, tabii bir de güç kaynağı... Yeni aldığım ekran kartı ATI Radeon HD3850 Super. Ve birde 500 Watt bir güç kaynağı aldım onunla beraber. Her neyse problemim şu ekran kartını aldığım günden beri oyunları açığında bir süre sonra çökмелər, oyundan çıkıştırınca bir oyuna girildiğimde "Cannot find graphics driver" veya "Graphics driver not initialized" gibi problemlerle karşılaşıyorum. Tahmin ettigim kadriyla bu anakartımın eski olmasından kaynaklanıyor. Pek anlamam sistemlerden ama çıkarlığım sonuç bu, siz ne dersiniz? Sistemim, Intel P965 Dual Core 2.13 Ghz işlemci, Anakart Asus P5B diye yazıyor kutusunda, 1 GB ram ve işletim sistemi olarak da XP Home Edition kullanıyorum. Cevabınız için teşekkürler. **Recep Özütütüncü**

C: Sevgili Recep öncelikle eski kartın için üzüldüm, "Yeni kartını güle güle kullanman dileğiyle" diyeceğim ama bu pek nasip olmamış anladığım kadriyla. Öncelikle sana

ilk tavsiyem ekran kartının sürücüsünü CD'den değil internetten indirip kurman. CD'deki eski sürücü bu sorunlara yol açıyor olabilir. Fakat bir başka noktaya da deşinmeden geçemeyeceğim: Kartının marka ve modeline iyicene baktım. Üzürek söylemeliyim ki "Super" etiketi ile satılan bu kartın hem PCB'sinden, (Kartın üzerindeki bileşenlerin monte edildiği devre.) hem de diğer bileşenlerinden epey bir kırma yapılmış. Örneğin kartın üzerindeki katı kapasitörler kömür kapasitörler ile değiştirilmiş ve PCB boyutu da standarttan daha kısa tutularak kart ucuya mal edilmeye çalışılmış. Mahallenin bakkalının bile ekran kartı tavsiyesi verebildiği bu günlerde sana bunu almanın kim tavsiye etti çok merak ettim. Yalnız şunu açıklığa kavuşturalım: Burada sorun HD 3850 ile ilgili de değil, bu kartın marka ve modeli yani kendisi ile ilgili. Yani başka marka bir HD 3850 alsaydın belki de bu sorun olmayacaktı. Sonuç olarak: Anakartında sorun yok, dediğim gibi ekran kartı sürücüsünü güncelle, sorun devam ederse kartı iade et. Fakat benim burada dediklerimi satıcıya sakin söyleme, üstüne azar iştebilirsin.

S: Merhabalar Recep Bey, öncelikle "Kolay gel-sin" diyor ve sorunumu açıklıyorum. Önce tabii ki sistemimi yazıyorum: Gigabyte GA-EP45-DS3L/S3 anakart, 4 GB DDR2 800 Mhz RAM, Sapphire ATI Radeon HD 4850 Toxic 512 MB ekran kartı, Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 Ghz işlemci ve Hitachi marka 500 GB'lık bir sabit diskim var. Benim başlıca sorunum mavi ekranlar. Sürekli olarak mavi ekran geliyor ve bilgisayar kendini tekrar başlatıyor. Sadece oyun oynarken değil mesela internette maile bakarken birden ekran gidiyor mavi ekran geliyor. Ancak bu mavi ekranın gelme zamanları değişiyor; yani kimi zaman bilgisayar 10 - 15 saat açık kalmış mavi ekran geliyor. Ayrıca Windows Vista SP1 (64 Bit) kurulu bilgisayarımda hemen hemen her oyundan da atıyor. Şöyledeyeyim mesela PES 2009'u açıyorum maçın sırasında pat diye çalışma durduruluyor, kapatıyor oyunu. Aynı sorunu başka oyunlarda da yapıyorum ama bazen hiç sorun çıkmıyor, yani dediğim gibi bazen dört beş saat oyun oynuyorum atmıyor mesela. Sürücülerim güncel, size bu maili atarken Catalyst 9.2 kurdum, BIOS sürümüm de güncel ancak sorun devam ediyor. Bir de mavi ekran gelip bilgisayar tekrar açıldıktan sonra ATI Catalyst çalışmayı durdurdu diye uyarı alıyorum, sürekli olarak bu ATI programlarını kapatıyor. Anlayacağınız üzere bilgisayar çalışmaktan çok, çalışmayı durdurmak için çalışıyor. Sunu da söyleyeyim yaklaşık bir ay önce anakartımı yaktım ve garantiye gönderdim yenisiyle değiştirip gönderdiler. Bu arada ekran kartını da dört-beş ay önce aldım ve kartı aldığımdan beri sorunlar başlıdı; ancak sorunun karttan değil de güç kaynağından olduğunu düşündüm çünkü bende 300 Watt'lık bir güç kaynağı var. Sorum şudur ki acaba sorun güç yetmezliği midir? Güç kaynağı alsam bütün bu çalışma problemleri ve mavi ekranlar gider mi? Bu bilgisayar için kaç Watt'lık bir güç kaynağı gereklidir ve öncereğiniz bir marka var mı? Bir rıcam da bu mavi ekranlarla ilgili bir dosya konusu yaparsanız sevinirim, belki yapmışsınızdır ben derginizi bir yıldır takip ediyorum önceki sayılarında yapmış olabilirsiniz, ama ben rastlamadım. Umarım sorunum açıklayıcı olmuştur ben bilgisayardan pek anlamadığım için bir şeyler yazmaya

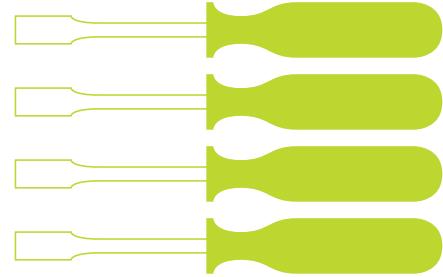
çalıştım. Hepinize kolay gelsin. *Başış Aksöz*
C: Sevgili Başış, sorunu dikkatlice okudum. Aşağı yukarı benzer bir sisteme sahip olduğumuzu söyleyebilirim. Yazının ortalarına geldiğimde tam teşhisini koyduğumu sandım ki meğer yanılımışım. Hem de ne yanılma! Ve bu yanılma ile birlikte büyük bir hayal kırıklığı. Ben bugüne kadar boşuna yazıp çızmışım meğer diye düşünmeye başladım. Sevgili Başış, bu sistemi toplarken yanında kim vardı? Dur tahmin edeyim: Mahalle kasabı Cemal Abi. Bir milyarlık sisteme 10 milyonluk güç kaynağı takmak bu olsa gerek. Burada daha önce de defalarca yazdım, güç kaynağının öneminden bahsettim ama maalesef ekran kartında belleğin beşinci planda olduğu öğ dündüm gibi bu da pek önemsenmemiş. Neyse olan olmuş bir kere, biz sorunun nedenini ve çözümünü açıklayalım. Bana iyi kulak verin sevgili donanım müdüvamları. Öncelikle sorunun üç ihtimali var. Önem sırasına göre gidelim. İlk olarak güç kaynağı yetersiz ve kalitesiz olduğu için şebekeden gelen elektriği düzgün bir biçimde düzenleyemiyor ve en ufk bir dalgalandırmada da sistem mavi ekran veriyor. Yine ekran kartına da yeteri kadar enerji girmeden için oyunda sorun yaşıyor olabilirsin. En az 500 Watt gerçek güç sağlayabilen kaliteli bir güç kaynağı al. İkinci ihtimal ise RAM'lerin bozuk olması. Birebir aynı sorun benim başında geliyordu zamanında. Sistem her açılışında hata raporlarını Microsoft'a gönderiyordum (Bu çok önemli). O

kadar çok rapor gönderdim ki en sonunda Microsoft bir gün çözümü buldu -benim sorunlarımda Microsoft mühendisleri çözüyor- ve sorunun RAM'lerden kaynaklandığını söyledi. Özellikle senin sorununa da baktığında, sistem farklı zamanlarda kapanıyor. Bu da demek oluyor ki RAM'in hatalı kısmı bazen önce bazen saatler sonra kullanılıyor. Başka RAM'ler ile tekrar dene, bozuksa garantiye gönder RAM'lerini. Üçüncü ihtimal ise ekran kartının defolu olması. Son zamanlarda ATI ile NVidia arasında o kadar hızlı bir yarış var ki GPU'lar üstün kort test edilip piyasaya sürülmüş olabilir. Eğer yukarıdaki iki çözüm de işe yaramazsa ekran kartını garantiye gönder. Sorunlarının son bulması dileğimle.

S: Selamlar Recep Baltaş, sizi bekletmeden soruma geçiyorum. Son iki aydır bilgisayarım değişik zaman aralıklarıyla kendini tekrar başlatıyor. Başka bir sorun ise aynen iki aydır girdiğim her türlü oyunda bilgisayarımın kilitlenip yeniden başlatana kadar düzelmemesi ve RAM girişlerine iki RAM taktığında (Aynı model ve aynı seviye.) bilgisayarın açılma ekranında donması. Sorduğum bazı yerlerde PSU'dan kaynaklanabileceğini söyleriler. Beş ay önce sistemimi yenilemiştim. (Ekran kartı ve RAM.) Bunu yapmanın tek sebebi yine oyunda kilitlenmesiydi. Sistemi yenilediğim ilk üç ay çok rahat çalıştı. Az önce de belirttiğim gibi iki aydır böyle bir sorun devam ediyor. Sistemim: Intel P4 3 Ghz, Asus

P4P800-X I865PE yonga seti, 1 GB DDR 400 Mhz. *Alp Mehmetoğlu*
C: Merhaba Alp Bey, öncelikle P4 3.0 Ghz çok işinan bir işlemci. Size ilk tavsiyem işlemci işsini kontrol etmeniz ve gerekliyse termal macunu yenilemeniz. Sorun güç kaynağınızdan ve kaynaklanıyor olabilir. Başka bir güç kaynağı ile deneme yapın ve sorunu gözleyin. Üçüncü sorun ise anakart olabilir. P4P800-X oldukça eski ve katı kapasitörlü bir anakart. Anakartın kapasitörleri aşmış olabilir veya kart ömrünü doldurmuş olabilir. Siz bir de BIOS'u güncelleyin, olmazsa son çare olarak anakartınızı değiştirin. ☺

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



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretetsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart/ Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD RS790X Yonga Seti [PCI Exp 2.0]
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9600 GT / 9800 GT / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB [RAID 0/1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic SP1	Microsoft Windows Vista Home Premium SP1	Microsoft Windows Vista Ultimate SP1
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



GRAND AGES: ROME

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

- buildall: Hemen inşa etmek
- giveall: Tüm kaynaklar
- knowestates: Tüm mülkler
- knowall: Tüm araştırmalar
- levelup: Karaktere level atlatmak
- playall: Tüm görevler
- talented: Tüm karakterlerin yetenekleri
- winall: Hemen kazanmak



TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Aşağıdaki uçakları açmak için hangara gidin ve kodları girin.

- A-12 Avenger II: Shift tuşuna basılı tutarak D, X, D, X, D, Q harflerine basın.
- F-18 HARV: Shift tuşuna basılı tutarak A, Q, A, Q, A, X harflerine basın.
- F-22B Strike Raptor: Shift tuşuna basılı tutarak X, A, X, D, Q, X harflerine basın.

- Party's Over (20 puan): Tek bir rauntta 250 veya üzeri puan kazanın.
- Private Party (20 puan): Partner modunda, tek bir rauntta üç Skip kartı oynayın.
- Surprise Party (5 puan): 10 Scramble kartı oynayın.
- Victory Party (5 puan): Herhangi bir modda, aynı turda hem UNO'yu başarıyla kullanın, hem de raundu kazanın.

PS2



ULTIMATE NINJA 4: NARUTO SHIPPUDEN

Eğer hafıza kartınızda Naruto Hero 3 için save dosyası yoksa gizli karakterleri açmak için karşılıkları yazanları yapın.

- Gaara (Eski versiyon): Gaara'yı Shukaku versiyonundayken Naruto'yu kullanarak yenin.
- Godaime Hokage (Tsunade): Godaime Hokage'nin Orochimaru'ya saldırdığı sahneyi açın.
- Haku: Hero Mode'da Haku'yu yenin.
- Jiraiya: Naruto'nun Tsunade'yi Kabuto'dan koruduğu sahneyi açın.
- Kabuto: Hero Moda'da Kabuto'yu Naruto'yu kullanarak yenin.
- Kankuro (Eski versiyon): Konoha's Invasion sırasında Kankuro'nun Shino ile dövüştüğü sahneyi açın.
- Nidaime Hokage: Sandaime'nin cenaze töreni sahnesini açın.
- Orochimaru: Orochimaru'nun Naruto ile dövüştüğü bölümden sonra Orochimaru'yu yenin.
- Sandaime Hokage: Orochimaru'yu Konoha's Invasion kullanırken yenin.
- Shizune: Tsunade'nin Orochimaru'ya saldırdığı sahneyi açın.
- Temari (Eski versiyon): Chuunin Exams sırasında Temari'nin Shikamaru ile dövüştüğü sahneyi açın.
- Zabuza: Hero Moda'da Zabuza'yı yenin.

XBOX 360



UNO RUSH

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılıkları yazanları yapın.

- Block Party (20 puan): Beş dört kişilik maç kazanın.
- Graduation Party (5 puan): Interactive Tutorial'ı başarıyla bitirin.
- Life of the Party (20 puan): Herhangi bir modda 10 Xbox Live maçı kazanın.
- Party Decorations (30 puan): Tek bir turda yerin rengini beş veya daha fazla kez değiştirin.
- Party of One (10 puan): Elimination Mode'da tüm oyuncuları eleyerek 10 raunt kazanın.
- Party Planner (25 puan): Bir elde dokuz veya üzeri kart atın.
- Party Platter (20 puan): Tek bir rauntta her "command" kartından en az bir tane oynayın.
- Party Time (20 puan): Fast kuralını kullanarak beş oyundan kazanın.

WANTED: WEAPONS OF FATE

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılıkları yazanları yapın.

- All in the reflexes (10 puan): Tek bir eQM ile üç düşmanı birden öldürün.
- Between Old Friends (25 puan): The Killer zorluk seviyesinde Immortal's Cross ile öldürün.
- Boom! (5 puan): Bir explosive rat öldürün.
- Bullet Curving Expert (25 puan): Curved Bullets ile 100 düşman öldürün.
- Bullet Curving Trainee (5 puan): Curver Bullets ile 10 düşman öldürün.
- Butcher would be proud (50 puan): Herhangi bir zorluk seviyesinde Close Combat Mode'da oyunu bitirin.
- Catch me if you can (50 puan): Time Attack sıralamasında ilk sırayı elde edin.
- Collector Nerd (10 puan): 10 ödül objesi bulun.
- Completed Act 1 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 1'i bitirin.

- seviyesinde Act 1'i bitirin.
- Completed Act 1 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 1'i bitirin.
- Completed Act 1 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 1'i bitirin.
- Completed Act 2 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 2'yi bitirin.
- Completed Act 2 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 2'yi bitirin.
- Completed Act 2 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 2'yi bitirin.
- Completed Act 3 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 3'ü bitirin.
- Completed Act 3 - Easy (10 puan): Easiest zorluk

PSP



RESISTANCE: RETRIBUTION

Aşağıdaki silahları açmak için karşılarda yazanları yapın.

HE .44 Magnum: 67 intel parçası toplayın.
Longbow 1S-1K: Tüm retribution intel'leri toplayın.
Plasma Grenades: Tüm maquis intel secret'larını toplayın.
XR-004 Allure: Tüm Cloven Lore intel'lerini toplayın.

seviyesinde Act 3'ü bitirin.

Completed Act 3 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 3'ü bitirin.

Completed Act 4 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 4'ü bitirin.

Completed Act 4 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 4'ü bitirin.

Completed Act 4 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 4'ü bitirin.

Completed Act 5 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 5'ü bitirin.

Completed Act 5 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 5'ü bitirin.

Completed Act 5 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 5'ü bitirin.

Completed Act 6 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 6'yı bitirin.

Completed Act 6 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 6'yı bitirin.

Completed Act 6 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 6'yı bitirin.

Completed Act 7 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 7'yi bitirin.

Completed Act 7 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 7'yi bitirin.

Completed Act 7 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 7'yi bitirin.

Completed Act 8 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 8'ı bitirin.

Completed Act 8 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 8'ı bitirin.

Completed Act 8 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 8'ı bitirin.

Compulsive Hoarder (30 puan): Tüm ödül objelerini bulun.

Dr. Lobotomy (50 puan): Herhangi bir zorluk

PS3



BUZZ! BRAIN OF THE UK

Trophie'leri kazanmak için karşılarda yazanları yapın.

Buzz's New Best Friend (Platinum): Tüm trophie'leri açın.

Casting Agent (Silver): Tüm yarışmacıları sécerek oynayın.

Channel Hopper (Silver): Tüm kanallarda oyunu baştan sona oynayın.

Flawless Round (Silver): Multiplayer rountta tüm oyuncularla tüm sorulara doğru cevap verin.

He's on Fire (Silver): Arka arkaya 10 soruya doğru cevap verin.

Lightning Reactions (Gold): Arka arkaya üç soruya 0.5 saniyede doğru cevap verin.

Lonesome and Loving It Bronze (Bronze): Beş tek kişilik oyun oynayın.

Lonesome and Loving It Gold (Gold): 50 tek kişilik oyun oynayın.

Lonesome and Loving It Silver (Silver): 20 tek kişilik oyun oynayın.

MyBuzz! Enthusiast Bronze (Bronze): Bir MyBuzz oyunu

seviyesinde Headshot Mode'da oyunu bitirin.

Fully trained assassin (30 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 9'u bitirin.

Glad I wasn't there (10 puan): Tek bir Explosive Bullet ile üç düşmanı birden öldürün.

Half the man Barry is (5 puan): Kathy'yi öldürün.

Heart Breaker (25 puan): The Killer zorluk seviyesinde, maskesiz ve Wesley ile Aran'ı öldürün.

I am in control (5 puan): İlk tutorial'ı bitirin.

I have it in my blood (5 puan): İkinci tutorial'ı bitirin.

Kill One, Save a Thousand Donuts (5 puan): Janice'ı öldürün.

No more anxiety attacks (5 puan): Üçüncü tutorial'ı bitirin.

Pest Exterminator (20 puan): Tüm explosive rat'leri öldürün.

Punishing Subordinates (25 puan): The Killer zorluk seviyesinde, yakın dövüş ve The Immortal ile The Killer'ı öldürün.

Ready to play with the big boys (15 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 9'u bitirin.

Shrapnel Storm Expert (25 puan): Bullet Explosive ile 80 düşman öldürün.

Shrapnel Storm Trainee (5 puan): Bullet Explosive ile 10 düşman öldürün.

The Killer (50 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 9'u bitirin.

Two is always better than one (10 puan): Tek bir Curved Bullet ile iki düşmanı birden öldürün.

Up close and personal (20 puan): Yakın dövüş ile 15 düşman öldürün.

oynayın.

MyBuzz! Enthusiast Gold (Gold): 50 MyBuzz oyunu oynayın.

MyBuzz! Enthusiast Silver (Silver): 20 MyBuzz oyunu oynayın.

Socialite Bronze (Bronze): Beş multiplayer oyun oynayın.

Socialite Gold (Gold): 50 multiplayer oyun oynayın.

Socialite Silver (Silver): 20 multiplayer oyun oynayın.

Sofa Subjugator Bronze (Bronze): Sofa vs. Sofa modunda beş oyun kazanın.

Sofa Subjugator Gold (Gold): Sofa vs. Sofa modunda 50 oyun kazanın.

Sofa Subjugator Silver (Silver): Sofa vs. Sofa modunda 20 oyun kazanın.

Sofa Surfer Bronze (Bronze): Sofa vs. Sofa modunda beş oyun oynayın.

Sofa Surfer Gold (Gold): Sofa vs. Sofa modunda 40 oyun oynayın.

Sofa Surfer Silver (Silver): Sofa vs. Sofa modunda 15 oyun oynayın.

The Barnard Award Bronze (Bronze): Tek kişilik oyunda 1500 puan kazanın.

The Barnard Award Gold (Gold): Tek kişilik oyunda 5000 puan kazanın.

The Barnard Award Silver (Silver): Tek kişilik oyunda 3000 puan kazanın.



WANTED: WEAPONS OF FATE

Aşağıdakileri açmak için karşılarda yazanları yapın.

01010111: Airplane Bodyguard

01110100: Cinematic Mode

01100101: Close Combat Mode

01010100: Cross

01100111: Headshot Mode

01001100: Health Improvement

01101101: Infinite Adrenaline

01101111: Infinite Ammo

01000100: Janice

01110010: One Shot One Kill

01100001: Special Suit

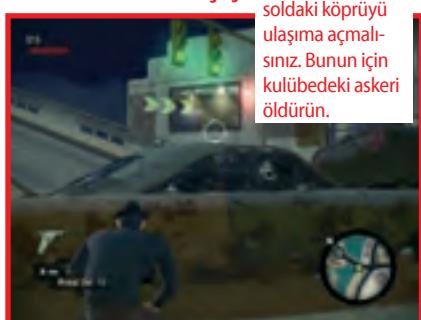
01001111: Super Weapons

01000011: Wesly

THE GODFATHER II

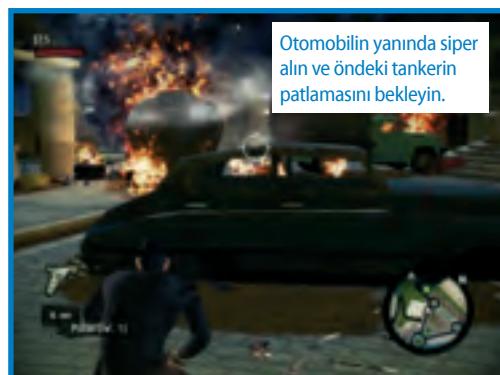
Bir numaralı mafya patronu olmak ister misiniz? Öyleyse bu rehber işinizi kolaylaştırabilir. Adamlarınızın her daim sadık, cephanenizin ve kazancınızın bol olması dileğiyle...

NEW YORK'A KAÇIŞ



Havaalanına ulaşmak için soldaki köprüyü ulaşma açmalsınız. Bunun için kulübedeki askeri öldürün.

TANKERİN PATLAMASI



Otomobilin yanında siper alın ve öndeki tankerin patlamasını bekleyin.

NEW YORK SAFEHOUSE



Takımınızı yaratmaya başlıyorsunuz. İlk olarak ilkyardım ve bomba uzmanını alın.

EVİN İÇİNE GİRMEK



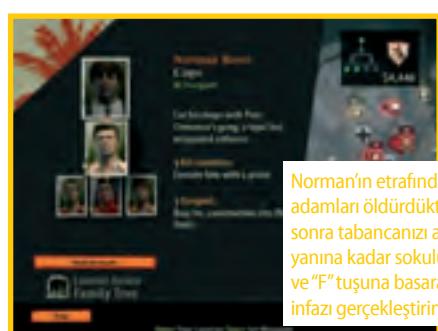
Kapı kilitli; sağ taraftan ilerleyip evin duvarını patlatın ve içeri girin.

FRANKLIN CREDI'Yİ ÖLDÜRMEK



Franklin'ı arkadan yaklaştıktan sonra mouse'un sol ve sağ tuşlarına aynı anda basın, hemen ardından Space tuşuna basın. Franklin'ı sadece bu şekilde öldürün.

NORMAN ROSSI'Yİ ÖLDÜRMEK



Norman'ın etrafındaki adamları öldürdükten sonra tabancanızı alıp yanına kadar sokulun ve "F" tuşuna basarak infazı gerçekleştirin.

CLYDE LANDO'YU ÖLDÜRMEK



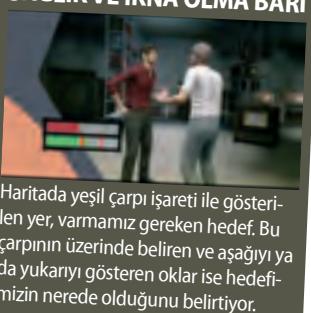
Clyde'i bir araç ile tam gaz üzerinden gerçek ortadan kaldırın.

CARMINE ROSATO'NUN MALİ-KANESİNİ HAVAYA UÇURMAK



Haritadaki tüm mekanları ele geçirdikten sonra rakip mafya patronu Carmine Rosato'nun evini patlatın. (Takımınızda bir bomba uzmanının olması gerekiyor.)

SAĞLIK VE İKNA OLMA BARI



Haritada yeşil çarpi işaretleri ile gösterilen yer, varmamız gereken hedef. Bu çarpının üzerinde beliren ve aşağıya ya da yukarı gösteren oklar ise hedefimizin nerede olduğunu belirtiyor.

FLORIDA'YA DÖNÜŞ

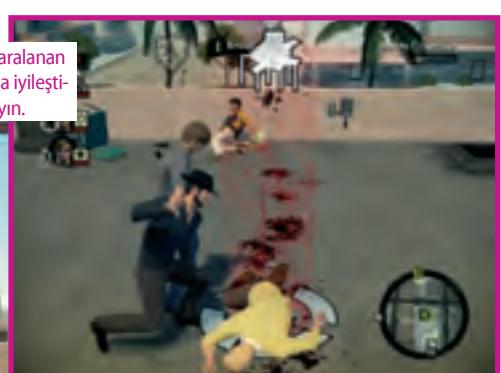


Carmine Rosato'nun evini patlattıktan sonra Florida'ya tekrar uçuyoruz.

ADAM KURTARMA OPERASYONU



Çalışma sırasında yaralanan adamınızı "E" tuşıyla iyileştirip görevi tamamlayın.



HYMAN ROTH İLE BULUŞMAK



Haritadaki tüm mekanlara sahip olduktan sonra Hyman Roth ile konuşun ve New York'a ulaşmak üzere havaalanına gidin.

HANIM KIZIMIZDAN BİLGİ ALMAK



Hanım kızımızla konuşun. Bu konuşmadan Michael'in bizi beklediğini öğreneceğiz.

HAKİMİYETİMİZİ GENİŞLETMEK



Hakimiyetimizi daha da yaymamız gerekiyor. Bunun için haritadaki tüm mekanlara sahip olun.

TAKIM ÇALIŞMASI



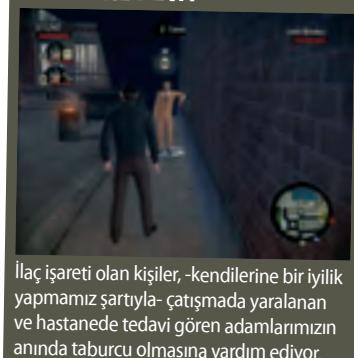
Bazı binalara giriş yapabilmek için takımımızda bu işin uzmanı birini bulundurmamız gerekiyor.

HER ŞEYİN BAŞLADIĞI YER: KÜBA



Agent Mitchell ile konuşun ve Küba'ya üçün.

DERTLERE DEVA



İlaç işaretleri olan kişiler, -kendilerine bir iyilik yapmamız şartıyla- çatışmada yaralanan ve hastanedede tedavi gören adamlarımızın yanında taburcu olmasına yardım ediyor.

MUHALEFETTEKİLERİ ÖLDÜRMEK



Muhalefet liderlerini bir bir öldürün. Haritadaki ok işaretlerinden balkona çıkış var.

YOĞUN ÇATIŞMALARDAN UZAK DURUN



Muhafiler ve polisler ile çatışım derken nefes bile almaya vakit bulamayacaksınız. Bu yüzden uzaktaki hedeflere ilerlerken mümkün olduğunda tenha yerleri tercih edin.

BAŞKANDAN DAVET VAR!



Muhalefet liderlerini öldürdüktən sonra bir telefon kulübesi bulun ve Castro'nun konuğu (!) olmak için yola çıkmak.

HARİTAMIZI TANIYALIM



Haritada yeşil çarşı işaretini ile gösterilen yer, varmamız gereken hedef. Bu çarpmının üzerinde beliren ve aşağıya ya da yukarı gösteren oklar ise hedefimizin nerede olduğunu belirtiyor.

FIDEL CASTRO'YA ULAŞMAK

Askerlere görünmeden işaretli yere ulaşmanız gerekiyor. Bunun için eğilerek yürüyün ve kimse sizi görmediğinden emin olun.



New Objective:
Assassinate Fidel Castro with the sniper rifle

SESSİZ ÖLÜM



Askerlerin arkalarından yaklaşıp onları sessizce boğmalısınız. Bu nün için mouse'unuzun iki tuşuna aynı anda basın ve ardından klavyeyiniz Space tuşunu kullanın. Sakın askerin "ışını" bitirmesini beklemeyin.

GÖREV ADAMI



Sokaktaki herhangi bir yerde, herhangi bir insanın başının üzerinde görebileceğiniz bu işaret, bizim için önemli bir görev olabiliyor. Bu insanlara yapacağınız bir iyiliğin sonucunda rakip mafyadan birinin yerini öğrenebilirsiniz.

FIDEL CASTRO'YU VURMAK

İşaretli yere gidip dürbülü tüfeli alın ve Castro'nun -odaya doğru girerken- işini bitirin.



New Objective:
Kill Fidel Castro with the shotgun

YİNE, YENİDEN KÜBA

NEW YORK'A DÖNÜŞ VE VINCENZO'NUN KAYBOLUŞUNU ARAŞTIRMAK

Haritadaki tüm yeşil çarپıla işaretli yerlere gidin ve Vincenzo'nun kayboluşuya ilgili bilgiler edinin.



New Objective:
Investigate Vincenzo's disappearance



Vincenzo'yu kaçıranların ica-bına baktıktan sonra Küba'ya gitmeniz gereken görevi alın.

CAMDAN CAMA



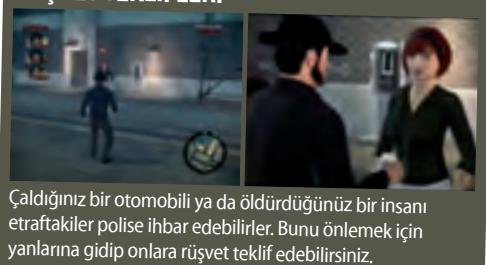
Bazı binalara giriş ya da binalardan çıkış için pencerelerden atlamamız gerekiyor.

SON GÖREV: TOM İLE BULUŞMAK



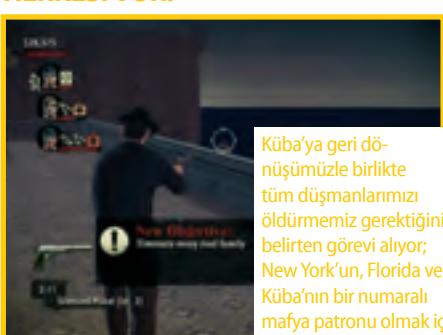
Tüm rakip mafyaların malikanelerini (Compound) havaya uçurduktan sonra, Tom'dan oyunun son görevini alacaksınız. Tüm olayların arkasındaki kişinin kim olduğunu öğrenmen ve onu öldürme zevkini sizlere bırakıyorum.

RÜŞVET TEKLİFLERİ



Çaldığınız bir otomobili ya da öldürdüğünüz bir insan etraftakiler polise ihbar edebilirler. Bunu önlemek için yanlarına gidip onlara rüşvet teklif edebilirsiniz.

HERKESİ VUR!



Küba'ya geri dö-nüşümüzle birlikte tüm düşmanlarımızı öldürmemiz gerektiğini belirten görevi alıyor; New York'un, Florida ve Küba'nın bir numaralı mafya patronu olmak için tüm rakiplerimizi ortadan kaldırıyoruz.

Daha fazlası

LEVEL+ 'da...

www.level.com.tr

BLOODRAYNE 2

Cinnet giderici formül! Bu ay hediye ettiğimiz tam sürüm oyun BloodRayne 2 ile en cinnetin eşiğindeki adam bile istim atıp kısa sürede sürüye geri karışabilir.

Mустаине amcanın özlü söyleşisinden "Peace sells but who's buying?" diyerek devam edeyim sevgili okurlar. BloodRayne 2, adından da anlaşılabileceği gibi kan, kan ve daha fazla kan (Khorne Berzerkers?) isteyen oyunculara eğlendirmeye yönelik bir oyun. Aynı zamanda kızıl saçlılardan hoşlanırsanız sizin için bıçılıkla kaftan demektir. İlk BloodRayne'yi 100. sayıyla birlikte, 12 seneyi aşmış olarak tekrar bir BloodRayne hediyeye edebilmek çok güzel.

Kollarında bıçakları ile kızıl saçlı bir afet olan karakterimiz, "Seks sattırır!" tabirinin ne kadar doğru olduğunu kanıtlıyor. Nitelik oyunun grafikleri, öyle çağının ötesinde, müthiş, inanılmaz, deli gibi filan değil ama gayet güzel. Bu oyunu bedava verdik diye yalan söyleyecek halimiz yok

değerli okurlar. Yine de her oyunda olmayan bir şeye sahip: İyi bir tarz! Biliyoruz ki bir türlü yenileyemediğiniz bilgisayarınızda canavar gibi çalışacak ve grafikler sizi tatmin edecek. Biz sevdik, oynarken oldukça eğlendik... Pek derin düşünce gerektirmeyen bir oyun olduğundan kafa dağıtmak için birebir.

Hikaye?> İlk oyunda Dhampir denilen (Vampire Hunter D: Bloodlust?!) yarı vampir Nazileri türlü şekillerde parçalayarak intikam alıyordu. İkinci oyunda ise gökyüzü kararıyor ve vampirler gündüz vakti sokaklara dökülüyordu. İlk oyundan Rayne'in yarı kardeşlerinin bir araya gelmesi ve "The Shroud" denilen bunaneyi yaratması yeni sorunumuz. Babamızın kurduğu Brimstone Society'yi ve babamızı avlıyoruz.

Akrobatik yetenekleri ve kollarındaki bıçakları ile Rayne'i kontrol ediyoruz. Ctrl, Space, yön tuşları ve mouse'un üç tuşu ile bütün hareketleri yapmak mümkün. Ortaya çıkan adam doğrultusunda animasyonları ise harika. Rayne'in replikleri de yerinde ama repliklerden ziyade, gözler Rayne'in kendisine takılıyor.

İlk oyunda sahip olduğumuz bıçaklar, düşmanı balık gibi avlayıp yakına çekmeye yaranın zipkin, ilk oyunda olmayan bir menzilli silah mevcut ve mermi kapasitesi her bölümde artıyor. Vampirik bir silah bu; mermisi bitince Rayne'in sağlığından celikeyecek.

İnsanın bazı düşmanlara daha sıkı sarılışı geliyor



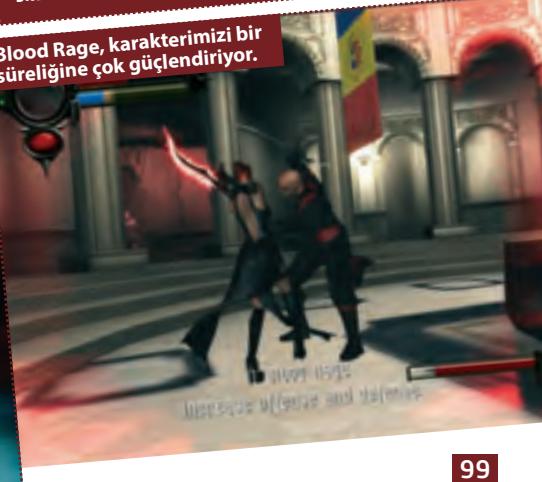
kerek ateş etmeye devam edebiliyor ancak pek güçlü olduğu söylememez. Siz en iyi bıçaklarınızdan şaşmayın. Bu silahı, kan emerken sağ mouse tuşuna tıklayarak doldurabiliyorsunuz. Ve böylece oyunun en önemli kısmı olan beslenmeye geliyoruz.

Vampirler diyet yapmaz? Düşmandan beslenmek için onu silahsız hale getirmeniz gerekiyor. Sonra tutup kanını içerek sağlık barını dolduruyorsunuz. İşiniz bitince bir kenara atabileceğiniz gibi güzel bir infaz animasyonu izleyerek de olayı bitirebilirsiniz. Daha fazla atraksiyon animasyonu ve düşman ölümü görmek isterSENİZ oyundaki direklerden kayarken bıçaklarınızı yanlara açabilirsiniz. Düşmandan yana bir sıkıntınız olmayacağı ve oyuncuya inanılmaz sayıda düşman öldürreksiniz. Arada canınızı sıkabilecek olan atlama - sıçramalı birkaç bulmaca da olacaktır. Böyle durumlarda tırmanacağınız ya da kayakacığınız direkler arayın, etrafında illa bir şeyler bulursunuz. Bu tip yerlerden, mesela yüksek bir direğin üzerinden düşmanları vurmak da avantajlı ancak kontrol zorluğu sebebiyle yakın dönüş ve combo'lar kadar eğlenceli değil. Direkt yaklaşımı benimseyin, dostlarınıza sıkı düşmanlarınıza daha sıkı sarılış ve kendinize iyi bakın. ☺

HİLELER

Verilen kodları girerek hile yapabilirsiniz.
infaz animasyonu izleyerek de olayı bitirebilirsiniz. Daha fazla atraksiyon animasyonu ve düşman ölümü görmek isterSENİZ oyundaki direklerden kayarken bıçaklarınızı yanlara açabilirsiniz. Düşmandan yana bir sıkıntınız olmayacağı ve oyuncuya inanılmaz sayıda düşman öldürreksiniz. Arada canınızı sıkabilecek olan atlama - sıçramalı birkaç bulmaca da olacaktır. Böyle durumlarda tırmanacağınız ya da kayakacığınız direkler arayın, etrafında illa bir şeyler bulursunuz. Bu tip yerlerden, mesela yüksek bir direğin üzerinden düşmanları vurmak da avantajlı ancak kontrol zorluğu sebebiyle yakın dönüş ve combo'lar kadar eğlenceli değil. Direkt yaklaşımı benimseyin, dostlarınıza sıkı düşmanlarınıza daha sıkı sarılış ve kendinize iyi bakın.

Blood Rage, karakterimizi bir süreliğine çok güçlendiriyor.



YAPIM HİKA YESİ



VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Güzellik yarışmalarındaki iddiasını uzun zaman önce yitirmiş bir Nosferatu musunuz, yoksa trafik levhalarıyla kavga eden bir Malkavian mı? Vampire: The Masquerade - Bloodlines, bunun gibi pek çok aykırı seçimi yapmanıza izin veren, gerçek bir RPG'ydı.

Tıpkı World of Darkness gibi, oyun sektörü de acımasız ve zaman zaman da insafsızdır. 2004 yılında, yayıncı baskısı yüzünden, yeterince test edilemeden piyasaya sürülen Bloodlines, söz konusu sakat haliyle oyun tarihinin en iyi RPG'lerinden biri olmayı başarmıştı. Ancak böylesine büyük bir proje için cebindeki tüm parasını harcayan Troika'nın daha fazla dayanacak gücü kalmamış ve yeterince bol sıfır içermeyen satış rakamları yüzünden, oyunun çıkışından kısa bir süre sonra kepenkleri indirmek zorunda kalmıştı. Oyuncularının sahip çıkarak, yamalarla güncellemeye devam ettikleri Bloodlines, halen hatırlanın ve özellikle Steam üzerinden yapılan satışıyla yapımcı Troika'ya olmasa da dağıtmacı Activision'a para kazandırmaya devam eden bir klasik.

Troika Games, 1998 yılında Fallout'a hayat veren yaratıcı zihinler ve parmaklar (Oyun tasarımları en gerekli ekipmanlardan biri de parmaklar.) tarafından kuruldu. Arcanum: Of Steamworks, Magick Obscura, The Temple of Elemental Evil (Yapımcı Leonard Boyarsky, oyunları için uzun isimleri tercih ettiklerini bizzat itiraf edecek.) gibi izometrik RPG oyunlarına imza atan Troika, Bloodlines

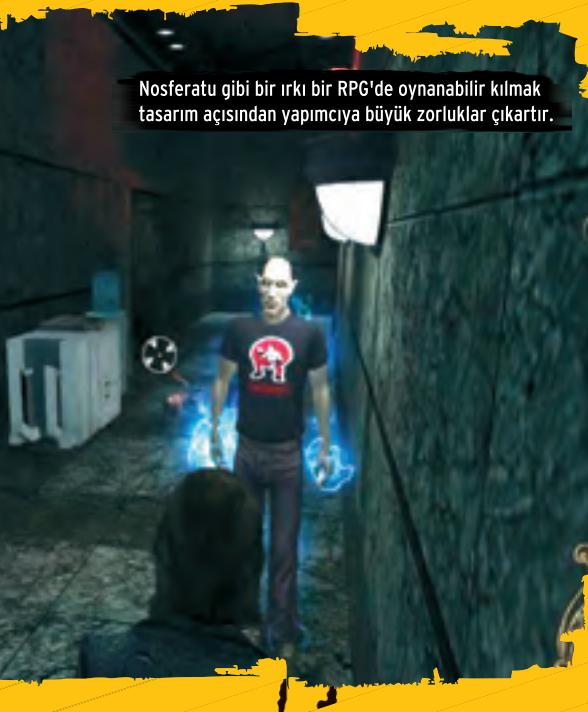
için kolları sıvadığında oldukça iddialıydı. Boyarsky konuya ilgili olarak; "Kendimizi zorlamak ve izometrik açılı RPG'lerin rahatlığını bir yana bırakarak yeni ve karmaşık bir şey denemek istiyorduk." diyor. Yaratıcılık aşkıyla tutuşan Troika, Valve ile iletişime geçerek, Source motorunun marifetyle, birinci kişi bakışını destekleyen bir RPG yapmaya karar verir. İşin içine sıvı köpek dişlerinin dahil edilmesi ise; Activision'in tavsiyesiyle gerçekleşecektir. Troika'nın yenilikçi fikirlerini değerlendiren Activision, White Wolf lisansına sahip bir World of Darkness teması yaratmalarını önerir. Bu önerinin ardından kendisini en yakın hobi dükkânına atan Boyarsky, World of Darkness'in yeni projeleri için harika bir zemin olacağına karar verir. Kısa süre sonra Vampire: the Masquerade - Bloodlines'in yapımına başlanır.

AD&D sistemine oldukça așina olan Troika ekibi için White Wolf'un oyunları yeni bir dünyadır. Bu yüzden de, yapım sürecinin başlarında ekip sık sık toplanarak masaüstü Vampire: The Masquerade oynar. Şirketin ortaklarından Jason Anderson; konu hakkında oldukça detaylı bir araştırmaya giriştiğini ve masaüstü oyunu oynayan oyuncularla iletişim kurduğunu belirtiyor. "Evet, World of Darkness etkileyici bir yer; ancak bu tek başına oyunu etkileyici yapmak için yeterli değildi." diyor kendisi. "Bizim oyunumuza taşımamız gereken öğe, rol yapabilme özgürlüğüydü. Oyunu bir masaüstü oyuncusunun gözünden görmeye çalıştık."

Troika ekibinin verdiği bir diğer önemli sınav ise; masaüstü oyun kurallarının bilgisayar oyununa aktarılmasıdır. Başlangıçta tüm sonuçları zarlarla belirlemeye çalışan Troika, bu yöntemin dijital bir oyun sisteminde bazı mantık hatalarına yol açtığını fark eder. Bunun için fizik hesaplamları ve yetenek kullanımı gibi alanlarda, masaüstü kurallara ihanet etmeyecek, ancak oyun dinamiklerinin de sorunsuz işlemesini sağlayacak yöntemler geliştirirler.

Troika'daki yapımcıların ellerinden geleni yapmalarına karşın, oyunun yapısına bağlı olarak gelişen bazı zorluklar da ortaya çıkacaktır. FPS, yakın dönüş, gizlilik gibi farklı temaları tamamen opsiyonel olarak sunmayı planlayan bir oyunda, söz konusu öğelerin hepsini sorunsuz hale getirmek oldukça zordur. Yazar Brian Mitsoda, oyunun çıkışından sonra, yaşanan aksiliklerden

Nosferatu gibi birırkı bir RPG'de oynanabilir kılınmak tasarım açısından yapımcıya büyük zorluklar çıkartır.



Oyunda vampirik güçler kadar ateşli silahları da kullanıyor.



WHITE WOLF

World of Darkness evreninin yaratıcısı olan White Wolf stüdyolarının tarihi 1986'ya uzanıyor. Wieck kardeşler, söz konusu tarihte küçük bütçeli bir yayınevi kurarlar. Bir süre sonra ekibe, yaratıcılığıyla dikkat çeken Mark Rein katılır. İlk masaüstü RPG setleri olan Ars Magica'yı yayımlarlar. Daha sonra Rein kendi şirketini kurar; ancak kardeşlerle olan iletişimini de koparmaz. 1991 yılında şirketleri birleştirerek White Wolf'u kurarlar. White Wolf, 2006 yılında Eve Online'in yapımcısı olan CCP Games ile birleşmiş ve World of Darkness Online projesinin temelleri atılmıştır.

yakınacak ve ekibin çektiği çileyi daha iyi anlamamızı sağlayacaktı. "Ben buna mutfağ batığı adını veriyordum," diyor Mitsoda. "Bir oyun birçok şeyi bir arada yürütmeye kalkarsa, muhtemelen bunların birçoğunda çuvallar. Hedefimiz fazla büyütü. Farklı oyun tarzları, farklı tepkiler ve kararlar veren bir yapay zeka geliştirmek gerekiyordu. Deneme-yanılma yöntemiyle farklı sistemler yaratmak ve bunların düzgün işlediğinden emin olmak gerekiyordu." Mitsoda, oyuncunun sonlara doğru aksiyon ağırlıklı bir çizgiye kaymasını ve oyundaki kimi öğelerin baştan savma görünmesini de dağıtımcı firmannın baskısına ve ekibin hatalarına bağlıyor. "Eğer oyuna eklemek istediğiniz öğeler, oyuncun çıkış tarihine kadar düzgün çalışır hale gelemeyecekse, bu öğeleri oyuncunuzdan tamamen çıkartmanız daha doğru olacaktır. Yapımcılar sizden oynanış süresi 50 ila 1.000.000 saat arasında değişen oyuncular yapmanızı istiyor. Böyle bir hedefiniz varken, her şeyi bir düzene sokmanız imkansız."

Bloodlines'i bir RPG olarak böylesine başarılı kılan en önemli öğelerden biri de şüphesiz karakterleri ve senaryosuydu. Mitsoda, oldukça akılda kalıcı ve canlı NPC'ler yaratmış olmanın haklı gururuna sahip. "Sizinle karşılaşlığı anda "Benim için şunu yap, ben de sana bunu vereyim." diyen NPC'lerden hoşlanmıyorum. Otomatik görev-matikleri andırıyorlar. Bütün yaşamları, oyuncunun karakteri kendileriyle konuştuğunda başlıyor ve konuşma bittiğinde ortadan kayboluyorlar. Ben kendilerine ait bir hayatları olan ve yaptıklarına tepki veren NPC'ler yaratmak istedim."

Bloodlines, içeriğindeki bug'lar ve kötü zamanlaması yüzünden istediği satış rakamlarına kısa vadede ulaşmadı. Ancak tüm kusurlarına rağmen bağırmızı bastığımız bir klasik olup çıktı. Eğer bir benzetme yapacak olursak; Bloodlines'i bizleri çığlınsa tırmalamasına rağmen sevmeye devam ettiğimiz vahşi kedilerimize benzetebiliriz. UFUK

6. YILDIZ KISA FILM FESTİVALİ

Kısa kesip çok şey anlatan filmler...

Uzun bir hazırlık evresinden sonra 6. Yıldız Kısa Film Festivali, görkemli gala gecesi, kısa film gösterimleri ve panelleri ile yine sinema severlerin, kısa film üretelerinin ve profesyonel sinemacıların etkileşimi bir hafta geçirmesini sağladı.

Festivalin ilk günü, gündüz gerçekleştirilen finalist filmlerin gösterimleri ve sonrasında bizleri kendine hayran bırakacak bir gala gecesi ile başladı. Gala gecesi, Yıldız Teknik Üniversitesi'nin odtitoryum salonunun hıncıahn dolduğu, Toprak Sergen'in sunuculuğunda, alışılmışın dışında neşeli bir ödül töreni ve ardından katılımcıların soğuk havaya aldırmadan doldurduğu Yıldız Bahçe'de Cansin Küçüktürk Trio grubunun canlı caz dinletisi eşliğinde keyifli bir kokteyl ile gerçekleşti.

Festivalin ikinci gününden itibaren her gün, 12:00 - 17:00 saatleri arasında festivalde katılan yerli ve yabancı filmler gösterildi. Festival boyunca Kerem Kurdoğlu ile "Sinemada Görsel Efekt ve Post-Prodüksiyon", Hilmi Etikan ve derece alan üç filmin yönetmeni ile "Neymiş Bu Kısa Film" ve Selim Evcı, Yamaç Okur, Orton Akıncı ile "Türkiye'deki Kısa Film Festivalllerine Bakış" adlı paneller, katılımcılara sinemaya ve kısa filme dair farklı bakış açıları kattı ve kısa film festivalleri hakkında bilgilendirici bir ortam sundu.

Bes gün süren bu festivalin hem kendine, hem festival ekibine, hem festivalde katılan film sahiplerine, hem de seyircilere büyük katkıları oldu. Bu sene uluslararası olma yolunda yurtdışındaki sinema okullarından ve festivallerden filmlerin seyirciyle buluşmasını sağlayarak ilk adımını atan Yıldız Kısa Film Festivali, gönüllü çalışan festival ekibini bir sonraki festivali gerçekleştireme konusunda motive etti ve deneyimlerine yenilerini kattı. Festival, katılan filmleri seyirciyle, finalist olma şansına erişenleri aynı zamanda jüri ile buluşturdu; kısa filme emek verenleri ve kısa film seyredenleri bir araya getirdi ve hem birbirleri, hem de profesyonel isimler ile ortak bir platformda düşüncelerini paylaşma ortamı yarattı.

Festival kapsamındaki yarışmada jürinin kararıyla ödül almaya hak kazanan -kurmaca, deneyim ve canlandırma olmak üzere üç kategoride toplam- dokuz film oldu. YTÜ Sinema Kulübü tarafından "Geleceğin Sinemacısı" özel ödülne ise festivale katılan en genç film yönetmenleri tarafından çekilen "Element Savaşları" filminin -biri 11, diğeri 12 yaşında olan- iki yönetmeni layık görüldü; Ege Çarkoğlu ve Alim Fırat Toprak. Ayrıca Dream TV Özel Ödülü, Tek Notalık Adam filmi ile Dağhan Celayir'e, DFA Özel Ödülü ise Yar filmi ile Mert Kızılıy'a verildi. **ASLI CEREN ÇİĞ**

KURMACA



1. SAPAK

Yönetmen: Fırat Mançuhan

Konu: Şiddetin nedensellini anlatan bir hikaye.

Süre: 15'00"



2. TEK NOTALIK ADAM

Yön: Dağhan Celayir

Konu: Tek Notalık Adam, bir senfoni orkestrasının hep en arkasında çalan, fark edilmeyen ve takdir görmeyen bir perküsyoncudur. Seyirciler arasından bir kadının dikkatini çekmek için, çift ziliyle çalacağı tek bir notası vardır.

Süre: 14'00"

3. HÜKÜM

Yön: L. Rezan Yeşilbaş

Konu: Salih, hapisten çıkar. Evden kaçan karısı Zeynep'i ve çocuğunu bulmak için yola düşer. Karısının ve birlikte gittiği adamın izini sürer. Onları İstanbul'un izbe bir mahallesinde bulur. Adam, kadın ve iki çocuk ile mutlu bir aile tablosu vardır karşısında...

Süre: 20'00"



CANLANDIRMA



1. YAR

Yön: Mert Kızılay

Konu: Herhangi bir sanayi ortamında, bir karakterin kadın yaratma girişimi...

Süre: 6'06"



2. WATT

Yön: Burak N. Kurt & Münire Bozdemir

Konu: Watt, karanlıktan korkan bir masa lambasıdır. Ve evet, hayalet diye bir şey de vardır.

Süre: 5'00"



3. GEMEINSCHAFT

Yön: Özlem Akın

Konu: Beş kişiydiler; altıncısını aralarına almaktan istemeler.

Süre: 3'48"

DENEYSEL



1. İZDÜŞÜMSEL FANTEZİLER

Yön: Burak Koçak

Konu: Her bir damla zerresinin izdüşümüydük, mahkumuyduk her birimiz.

Süre: 4'02"



2. UYUYAN GÜNAH DA İŞLEMEZ

Yön: Veysel Çelik

Konu: Her ne kadar insanoğlu bunun farkına varmış olsa bile, olaylar artık öbüne geçilemeyecek bir hal almıştır.

Süre: 12'00"

3. KARŞI

Yön: Mehmet Göksu

Konu: Zıtlık kavramına farklı bir açıdan bakış.

Süre: 3'47"

MAYIS SAYISI BAYİLERDE!



HERKESE 40 TL DEĞERİNDE FLASH EĞİTİMİ

PC net

bilgisayar ve internet dergisi
Mayıs 2009 • Yıllık 12 • Sayı 140 • Fiyat: 6,20 TL • www.PCnet.com.tr



DVD
DERGİNİZLE BEDAVA!

BLOG ÇAĞI

Güçlü bir blog kurmanın ve mevcut blog'unuzu iyileştirmenin araç, yöntem ve inceliklerini anlatıyoruz



Internet ajanları için 25 arama sırrı

Web'de aradığınızı daha hızlı, daha kolay ve daha eğlenceli bir yolla bulabilirsiniz

Evinizi PC'nizle koruyun

Evinizi ve işyerinizi bir veya daha fazla kameralı bilgisayar üzerinden koruyabilirsiniz



Windows'a makyaj

Bahar havasını bilgisayarlarınızın ekranına taşıyacak 15 harika tema

OLED teknolojisi



Ekran dünsayında devrim yaratan OLED hakkında her şey

Yazılım Türkçeleştirme

Arayüzü Türkçe olmayan yazılımlar artık sorun olmaktan çıkıyor



Bu eğitim sayesinde herkes Flash öğrenecek!
18 saat

TEST MERKEZİ

Test 1

KOMPAKT DİJİTAL FOTOĞRAF MAKİNELERİ



Test 2

KABLOSUZ KLAVYE VE FARE SETLERİ



PCnet MAYIS SAYISI RENKLİ İÇERİĞİ VE YARARLI EĞİTİMLERİYLE SİZLERLE

DVD

TOKI O KAKERU SHOJO - THE GIRL WHO LEAPT THROUGH TIME

Kaç kere gelmişir başımıza kim bilir. "Keşke öyle demeseydim, keşke öyle yapmasaydım," diye içimden geçirip o yaşadığımız anı geri getirmeye duyduğumuz isteğin zirve yaptığı anlar... kaç kere gelmişir başımıza kim bilir. Ama zaman kimseyi beklemez, akar sonsuza doğru. Peki ya zaman yolculuğu? Teorik olarak mümkün. Fakat pratikte ne gibi etkileri olabilir? Hayatımız boyunca yaptığımız seçimlerin -en küçüklerinin bile- sonuçları olabileceğini ve bu sonuçların bazen bizim istemediğimiz olayları yaratabileceğini düşünürsek pratikte böyle bir şeyin yanı zaman yolculuğunun korkunç etkileri olabilir. Kahramanımız 17 yaşındaki Makoto, bir gün sınıf laboratuvarından gelen bir ses üzerine laboratuvara giriyor ve her zamanki sakarlığı ile yere düşüyor, kafasını yere çarpmadan önce de zaman yolculuğunun sırrına eriyor. Oldukça komik gelse de Makoto bu yeteneğinin farkına vardığında zamanda atlamalar yapmaya başlıyor ve "ilginç" diye tabir edebileceğimiz ufak ayarlamalar yapıyor zamanda geriye gidip. Ama tabi en ufak bir ayarmanın bile etkileri hiç hesaba katmadığı sonuçlar yaratıyor. Makoto'nun zaman zaman komik zaman zaman da gözlerinizin dolmasına neden olan zamanda atlama yeteneğini izlerken zamanın nasıl aktığını anlamıyorsunuz. 2006 yapımı bu animenin DVD'sini en kısa zamanda edinin ve zamanın koridorlarında kaybolmaya hazır olun. MERİÇ

9



TÜRKİYE'DEKİ ADI Toki o Kakeru Shojo YAPIM Japonya SÜRE 98 dk YÖNETMEN Mamoru Hosoda

ALBÜM

JUNO REACTOR - GODS AND MONSTERS

Cögümüz bu grubu Mortal Kombat soundtrack'ine koymuş oldukları o樟izde Conga Fury isimli şarkıyla biliyoruz. Her ne kadar tekno pek sevmesem de Juno Reactor'ün bendeği yeri ayrıdır bu açıdan. Conga Fury öyle bir şarkıdır ki hatta elinize kılıcı kalkanı alıp, giyinip kuşanıp savaş meydanına atlayasınız gelir. 2008 yılında çıkardıkları Gods and Monsters



9

albumu buna benzer bir etki yaratması da yine hayal dünyasına dalıp kendinizi Ghost in the Shell atmosferine yakın bir atmosferde ellerinizi cebinize sokmuş ultra modern şehrin sokaklarında dolaşırken görmenizi sağlıyor. Albümde Inca Steppa, Tanta Pena gibi çeken şarkıdan; hatta Tanta Pena'yı dinlerken 02:53'ten itibaren duyacağınız sese dikkatinizi çekерim, çok hoşunuza gidecek eminim. MERİÇ

ALBÜM

DISTURBED - INDESTRUCTIBLE

Ben bu adamın sesini seviyorum arkadaş! David Draiman'dan bahsediyorum elbette. Gönlümde sesiyle taht kurmuş solistlerden biridir kendisi. Disturbed, 2005 yılında çatıldı Ten Thousand Fists albümünden sonra bir sessizliğe girmiştir. Sessizliğe girmesi de haklıydı belki de çünkü bu albüm çıktıında 7 şiddetinde bir deprem yaratmıştı başarısıyla. Transformers



8

filmi için yaptıkları şarkısı, This Moment'ı duydugumuzda bir heyecanlanmıştır. Ten Thousand Fists'den sonra, biz Disturbed hayranlarına çok uzun gelen 3 senenin geçmesinin ardından Disturbed, Indestructible ile geri döndü ve yine günollerimizdeki ve kulaklarımızdaki güzide yerini sağlamıştı. MERİÇ

ALBÜM

UNDERWORLD: RISE OF LYCANS

SOUNDTRACK

Film genel atmosferine kapılıp da bu albümün de ortaçağ müzükleriyle dolu olacağını düşünmek en büyük hata olur. Albüm son derece modern ve teknoloji ses tonları ile donatılmış birbirinden güzel remix'lerden oluşuyor. The Cure, Deftones,



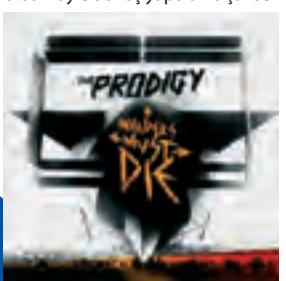
8

Puscifer gibi isimlerin yer aldığı albümü dinlerken, filmin atmosferinden uzaklaşmak söyle dursun, can alıcı sahneler yine gözünüzü önüne getiriyor ve çok güzel bir müzik ziyafeti sunuyor kulaklarınıza. MERİÇ

ALBÜM

THE PRODIGY - INVADERS MUST DIE

"Breathe" ne kadar da ünlenmemişti zamanında. Resmen tüm gençliği etkisi altına almıştı ve Breathe'i bilmeyen, The Prodigy ismini duymamış olmayan "ortamda" alınmıyordu. Zamanla The Prodigy eski nefesini, kadrosunu kaybetti, ortaya elektronik müzik icra eden binbir türlü grup çıktı. Bir süre ortadan kaybolan The Prodigy, "Always Outnumbered Never Outgunned" albümüyle dönüş yaptı ama şahsen bu albümde aradığımı bulamadım. Ne



8

Breathe, ne Voodoo People, ne de başka bir The Prodigy parçasının atmosferinden eser yoktu. "Bu grup bitmiş hocam!" dediğim andan ise Invaders Must Die albümü ortaya çıktı. Her ne kadar eski albümler kadar iyi olmasa da kesinlikle kendini dinlettiren bir albüm hazırlamayı başarmış The Prodigy. İlk dinleyişte isinmak çok mümkün olmasa da birkaç kez dinledikten sonra mutlaka beğeneciksiz. TUNA

Nisan ayında birlikte 150 milyar tane anime yayına girdi ve benim de beynim resmi olarak döndü. Yaptığım araştırmalar neticesinde takip edilesi animelerin bir listesini çıkardım ve sizinle paylaşmaktan onur duyuyorum. Fantastik bir dünyaya ve süper güçlere meraklı

kesim, Pandora Hearts, Asura Cryin' ve Guin Saga isimlerini listelerine eklesinler. Basketbolun Mecha'larla birleştiği Basquash!, eğlenceli bir anime olma yolunda hızla ilerliyor. Yine ilgimi çeken ama şu an için pek fazla beğenilmemiş olan Slap Up Party: Arad Senki, komedi türündeki animelerden

hoşlananlara tavsiye edilebilir. Ve bombalar... Full Metal Alchemist 2, Nisan ayında yayına girdi ve bir yıl boyunca bizimle birlikte olacak! Tengen Toppa Gurren Lagann ve Eureka 7'in filmlerinin bu sıralar gösterime girmiş olacağını söyleyerek bol animeli günler diliyorum hepинize. TUNA

Toprak kavgasının en fantastik hali

SENGOKU BASARA (DEVIL KINGS)

Son saniyeye kadar burada Sengoku Basara'ya yer vermemi düşünmüyordum ama izlediğim bölümlerinden bu seriden sizin de haberiniz olması gerektiğine kanaat getirdim. Hayır, Sengoku Basara dünyanın en eğlenceli veya görsel kalitesi en iyi animesi değil ama eğlenceli ve "gaz"; hatta öylesine gaz ki Bleach'in zirvedeki dövüş sahnelerini her bölümde görebileceğiniz bir yapıda.

Japoniya'nın "Sengoku" dönemini, ufak eyaletlerin birbirleriyle olan savaşlarını konu alan Sengoku Basara, kendini "Devil King" olarak nitelendiren Oda Nobunaga'ya karşı koyan iki karakterin hikayesine odaklıyor. "Tek gözlü ejderha" lakabıyla ün salmış olan Date Masamune, altı adet kılıçını pençe olarak kullanıyor ve öylesine güçlü ki bu özgüveni her haline yansımış. Sanada Yukimura ise biraz Naruto'ya benzebileceğimiz, yerinde duramayan ve savaş alanında kırmızı bir ışık hızında hareket eden bir başka güçlü karakter. Yukimura kırmızı renkte, Masamune ise mavi renkte elbiselere sahip. Şimdi hatırlayın bakalım; kırmızı ve mavi renkte bir ikili vardı pek çok sevdigimiz. Evet, Sengoku Basara'nın kahramanları, bir hayli Samurai Champloo'nun Mugen ve Jin'in andırıyor. Animenin genel havası ise bir Ninja Scroll, bir Bleach havası hakim.

Son zamanlarda liseli çocukların birbirleriyle olan ilişkilerinden veya okuldan çıkış Mecha'lara atılmalarından sıkıldınızsan, Sengoku Basara size ilaç gibi gelecektir. (Bana geldi, oradan biliyorum.) TUNA



"Perdenin ötesinde, gece yarısında, bekleyen her intikam alınacaktır..."

JIGOKU SHOUJO (HELL GIRL)

"İntikam, soğuk yenen bir yemektir." derler ama bazıları için öyle dayanılmazdır ki yaşananlar, haksızlıklar öyle ayıka gitmiştir ki o anda sicağı sicağına intikam alınması da gerekebilir; yani en azından bu haksızlığı yaşayan insana göre öylesi daha iyidir. O acıya katlanmaktadır kendisine acı çektireni lanetlemek insan ruhunun en sağlam, en basit ve en olağan tepkilerinden biridir. Kimileri planlar ve intikamını ince uygular, kimileri ise yukarıdaki bir üst mercie havale eder. İntikam alındıktan sonrası ise bilinmezliktr. Koca bir boşluk bırakır ardından bu olay. Jigoku Shoujo'da sırıf bu intikam işini üstlerine almış garip bir grup var. Kendisine "Cehennem Kızı" adı verilen bir ufaklık ve etrafındaki üç birbirinden garip tip, alınması gereken intikamları alıp, toplayıp acı çekenlerin ruhlarını bir süreliğine de olsa huzura kavuşturuyorlar. Başka bir boyutta yaşamalarını sürdürmen bu dörtlünün bu dünyadaki insanlara ulaşma yolu ise sadece gece yarısında online olan bir web sitesi. İntikam isteyenler gece yarısında o siteye giriyor ve kendilerine acı çektiren kişinin adını siteye yazıyorlar. Ardından bizim Cehennem Kızı, alevli arabasına biniyor ve istek sahibinin yanına gelip diyor ki; "İntikamını alabilirim senin adına, sana acı çektirenomun ruhunu şu anda cehenneme götürürebilirim ama bir şartımız var. Öldükten sonra cehenneme gidecek ruhun." Garip bir teklif değil mi? Ama anime boyunca yaşanan olaylara bakınca, çoğu durumda insan ruhunun ne kadar kolayca bu tuzak teklife düşüğe şahit oluyorsunuz. Evet, intikamları alınıyor ama sonrasında biliyorlar ki artık işaretlenmiş ruhları, ölüdükten sonra bekler cehennemin kapıları...

Garip konusuyla bir anda sizi kendine çeken ve bölümler ilerleyip gittikçe ilginçleşen bu animenin ilk sezonu 26 bölümünden oluşuyor ve sonrasında iki sezonu daha var. Bir bakın derim, beğeneceksiniz bence. MERİC





Fırat AKyıldız, Elif AKça, Şefik AKkoç. Hepsinin soyadının AK'la başlıyor olması sizce de garip değil mi? Tesadüf olduğuna inanmak istemediğim bu durumu farkettiğimde şaşırın oti ciònemiş gibi bir garip oldum. Aylık, haftalık birçok dergiyi takip ediyorum ama hiçbirinde böyle bir benzerliğe denk gelmedi.

Neyse bir 15 dakika kadar şaşırıktan sonra Fırat'ı aradım anlattım durumu. Dedim böyle böyle, sizin soyadlarında bir LOST gizemi var. Bir de işleri gereği yurt dışında düzenlenen çeşitli oyun fuarlarına katılıyor bu ekip. Sakın ola dedim uçakla gitmeyin, bir parlaştı bir işe olur adaya düşersiniz, Black Smoke, Benjamin Linus uğraşı durursunuz sonra, dedim... Ben şimdiden uyarımı yapayım da LEVEL'siz kalmayalım ilerki dönemlerde.



Bundan 2 ay önce LEVEL Online'da bir haber gördüm. LittleBigPlanet'teki Sackboy'ları popüler oyun karakterlerine uyarlamaya başlamışlar..

MGS'den Solid Snake, GOW'dan Kratos, Heavenly Sword'den Nariko, SF'dan Ryu, Chun Li, Zangief ve Guile diye uzayıp giden bu uyarlamaları görünce o kadar beşendim ki hayran otu ciònemiş gibi bir garip oldum... Resident Evil 5' de o sira yeni bittişim. Acaba dedim Chris Redfield ve Jill Valentine'in Sackboy versiyonlarını da yaparlar mı?... Beklemeyi de sevmem hiç. RE5'1 de 2 sene bekledim, hiç te umduğum gibi çıkmadı. Sackboy versiyonları da kötü olur mu diye tribe girdim; dedim ban ben tasarlayayım da içim rahat etsin. Oturdum çizim masasına Chris ve Jill'i çizdim. Sonra hızımı alamadım Iori Yagami'yi çizdim. Haydi bir de Terminator'u çizeyim, Cammy'1 de çizeyim derken kendimi kaybettim. Dedim tamam 5 tane yeter... Renkledim bir güzel bunları, sonra DeviantART sayfama ekledim. Meğer benim gibi ne çok seveni varmış bu karakterlerin. Galerideki onca çalışma arasında en çok hit alan, övgü alan çalışmalar bunlar oldu.

Teşekkürler herkeze...

Youtube'dan izledim geçenlerde; LBP için RE5'i konu alan özel bir bölüm hazırlamışlar.

Tasarımı kötüydü, oynayış süresi çok kısaydı belki ama işte üzerinde "Resident Evil" yazan her ürün gibi bunun da hastası oldum... RE5'i de böyle sevdim işte. RE4'le adeta devrim yaratın seri RE5'le duraklama dönemine girip kan kaybettim ama yine de oturup oynadım, bağıma bastım o oyunu...

Bakalım RE6 nasıl olacak? RE4'te olduğu gibi bizi devrimsel yeniliklerle şaşırtacak mı yoksa RE5 gibi bir önceki oyunun karbon kopyası mı olacak. Bekleyip göreceğiz...

Ama dedim ya, beklemeyi sevmiyorum ben. Kapanırmı eve çıkmam hiç, çizerim bütün oyunu. Hacıvat Karagöz oynatır gibi oynanır evde kendi kendime, yine de görmem kötü olduğunu...

<http://sadeceKAAN.deviantart.com/>



işgal

Geldi Nisan - Mayıs ayları, gevşedi gönül yayları! Çok çalışkandım,
biraz tembellesişim artık! Biraz çayırda çimende uzanıp, müzik
dinler, kitap okurum. Yazın konserler de başlıyor, mis... Ama
yazıyı günü gününe yazıcam Fırat kişişi... Bak söz...
gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



MY DYING BRIDE For Lies I Sire

Yaz geldi, yine yeşillendi fındık dalları ve My Dying Bride albüm
çıkardı. Tebrik ediyorum! Güney yarımküre için mi albüm çıkarıyor
bu adamlar, anlamadım ki arkadaş! Albümü yazacağım diye ter
içinde kaldım. Adam kulağının dibinde ağlıyor, bakıyorum dışarıda
sincaplar, tavşanları kovalıyor.

Neyse sapıkça seveni ve dinleyeni vardır illa ki... Ben konserde geldiklerinde
gitmiştim, süper bir performansla konserden önce 10 bira içerekten,
konserden tek şarkı hatırlamayarakta, seke seke eve gelerekten finali
yapmıştım! Sanırım ben ağlamaktan sıkıldım, daha neşeli şeyleրe yöneldim.

Albüme gelirsek, albüm aynı My Dying Bride... Devam yani, bir değişiklik
yok. Şiir dinletisi arasında öksürüyor Harun abil Valla ne diyeyim ki...
Seveni sever, sevmeyenine de şu güzel günlerini bu albümle karartmaması
dileklerimi sunarım.

SAMAEL Above

Bu ayın şoku Samael'den geldi. Adamlar Black Metal albüm çıkarmışlar! Hangi yıldız, neredeyiz, Saylorlar geri mi döndü, noluyo lan! 1995 senesinde komaya girseydiniz ve bugün uyanıp bu albümü dinleyiniz şaşırımayacaktınız büyük olasılıkla. (Lan manyak misiniz, komadan kalkıp Samael mi dinliyorsunuz? İnsan bi takar Guns N'Roses filan dinler, ayı gibi hemen Samael...) Çünkü 90-95 yılları arasında Black / Death tarzı yapan, bunu da gayet güzel bir şekilde kotaran grup, 96'da çıkardığı Passage ile metal ortamlarında yeni bir çığır açmıştır. Çoğu grupta ben elektronik denemeler geri tepse de, Samael fanları katlayarak çoğaltmayı başarmıştı. Daha sonra da o tarzda yollarına devam ettiler. Hatta bir süre unutmuşum ben, yeni albüm çıkışında da bir bakam demedim. Albümü takınca kulaklarına inanamadım. Biraz araştırınca aydınlığa kavuştum. Adamların dediğine göre, grubun 20 yıllık geçmişinden sonra son nokta olarak Solar Soul albümüne ulaşmışlar. Ve eski Samael'İ hatırlatmanın tam zamanı diye düşünümseler. Değişimden önceki albümleri Ceremony of Opposites ile elektronik altyapılı Passage arasında bir şey yapmak istediklerini söylüyorlar.

Beni mutlu etti bu albüm, biraz sıkılmışım antin kuntinlikten sanırım. Samael gibi kaliteli bir gruptan, bu devirde böyle kaliteli Black Metal şarkılar dinlemek güzel. Tabii Black Metal diyorum da Gorgoroth gibi değil, melodik ve yine inceden elektronik öğeler içeriyor. Özellikle şu sırı Melodik Black Metal dinleyenleriniz albümü kesinlikle seversiniz. Eski Samael fanları da bir tadına baksın diyorum.



EMPEROR Live Inferno

Bu sıcakta My Dying Bride dinlenmez diye artistik yaptık ama döşedik Black Metalleri. Ama ikisi de apayı güzel albümler, n'apalim. Samael'e o kadar Black Metal dedik,



Emperor'dan bahsetmezsek taş oluruz! Bana göre gelmiş geçmiş en iyi Black Metal grubu Emperor'dur. (Empirir diye okumayınız, beton gibi okunacak!)

1991-2001 Yılları arasında muhteşem albümlerle, çok farklı ve şairane şarkılarla Black Metal tahtının imparatoru oldular. İsim çok iddiyalı ve fakat hakikaten boru değil! Grubun kurucusu Ihsahn (Vegard Sverre Tveitan) Fazıl Say yarısı, dokuz yaşıdan beri piyano çalan, albümlerde gitarın, vokalın yanında bas ve klavyeyi de üstlenen, saygı duyulası bir bestekar müzisyen. Bu adam Black Metal değil de daha popüler bir müzik dalıyla uğraşsaydı, şu anda anneler, babalar tanırı bu adam!

İlk albümü saymazsa, (Tabii hastası onu da sever) asıl bomba 1994'teki In the Nightside Eclipse albümüdür. Bu albümden çıkan Cosmic Keys To My Creations & Times, I Am The Black Wizards ve Inno A Satana, birer Black Metal şaheserleri. Daha sonraki albümleri olan Anthems to the Welkin at Dusk, daha da muhteşem bir albümdür. Bu albümde Ye Entrancocktemperium, Thus Spake The Nightspirit ve The Loss And Curse Of Reverence şarkıları öne plana çıkar. Bir de iki albüm arasında Reverence EP'si vardır ki, burada da Inno a Satana'nın orkestral versiyonu yapılmıştır: Opus a Satana. O da muhteşem bir şarkıdır. Daha sonra iki albüm daha yaptılar ve noktayı koyup bırakırlar grubu. Ihsahn karşı ve kayınçosuya Peccatum'u kurdu, biraz daha melodik ve gotik takıldı. Diğer gitarist Samoth ve davulcu Tyrim Zyklon, Arcturus gibi projelerini sürdürdüler. Sonra takımı yeniden topladılar. Henüz albüm yok, ama bir süredir konserlere çıkarıyorlar.

Bu da bir konser albümü ve aslında iki konser albümü... Hemen hemen aynı Playlist ile iki farklı konseri sunmuşlar. Inferno ve Wacken'deki iki ayrı konseri, iki ayrı CD'de kaydetmişler. Wacken olanının videosu da var. En iyi şarkıları ikisinde de mevcut; 12 şarkı ortak, sıraları bile neredeyse aynı.

Öyle Black Metal niyetine Children of Bodom filan dinliyorsanız, muhteşem bir Black Metal ziyafeti için kaçırılmayacak bir konser albümü.



ROLEPLAY

Black Templar gemileri gezegene inmeye başladığında, gezegenin soylu valisi Agustus Kittel sarayının terasında kendisinin iki katı büyülüğündeki Kaos büyüğüsüne hesap vermektedi:

- Sana daha fazla asker iste demiştim. Space Marine değil.
- Efendim zaten Segmentum Komuta Merkezi'ndekiler, bana Imperial Guard birlikleri yollayacaklarını söylemiştiler. Space Marine birlikleri nereden çıktı bilmiyorum.
- Sakın açık vereyim deme, unutma ki böyle bir seçeneğin yok.
- Farkındayım efendim. Şanslıyız ki gelenler engizisyondan bile daha kalın kafalılar, eğer onları da engizisyonu kandırduğum gibi...
- Black Templarlar hata affetmez! Şimdilik askerlerimi geri çekiyorum ama geri döneceğim. O zamana kadar plana uygun devam et ve sakın unutma:

Kaos Tanrıları beceriksiz kullarını sevmez...

Geçen ayki yazının devamı ile karşınızdayım. Warhammer masaüstü savaş hobisine yeni birilerini katma çabam her zaman devam ettiği için bana bu konuda çekinmeden ulaşabilirsiniz. - ÇAĞLAR

NURGLE

Dört ana Kaos Tanısı'ndan ikincisi; hastalık,

yıkım, çürüme ve umutsuzluk tanısı

Nurgley'dir. Nurgley için hayat, önemi abartılmış bir kavramdır ve ölüm ile sonlanan kısa bir süreçtir. Asıl gerçek ise sonsuza kadar sürecek olan yıkım ve çürümedir.

İnsanlar ölümün kaçınılmaz olduğunu bilerek, acıdan ve hastalıktan korkarak yaşırlar. Ölüm anları yaklaştıkça, genelde büyük bir umutsuzluğa kapıılırlar. İşte bu duyguya ve düşünceler Warp üzerinde birikerek Nurgley'i oluşturur ve ona güç verirler.



Nurgley insanlara kaçınılmaz gerçek karşısında farklı bir çıkış yolu sunar: Korkular ile yüzleşmek ve onları benimsemek. Nurgley'e kendini adamayı seçen biri, korkunç hastalıklar ve büyük acılar ile ödüllendirilir. Hastalık, acı ve ölüm, bir Nurgley takipçisi için önemiz kavramlar haline gelir, çünkü kişi artık bu kavramların kendisi haline gelmiştir. Nurgley takipçileri pastan görünmez hale gelmiş silah ve zırhlarının içinde hastalıkları yüzünden korkunç yaratıklara dönüşmüştürler. Gittikleri her yere yüzlerce farklı hastalığı götürür ve Nurgley'a yeni hizmetkarlar kazandırırlar. Acı nedir bilmeyen Nurgley şeytanlarını ve takipçilerini öldürmek için genelde çok fazla fiziksel hasar vermek gereklidir. Bu da onları inanılmaz ölçülerde dayanıklı kılar.

Nurgley takipçilerini ve şeytanlarını bir baba gibi sever ve yok edilmelerine çok üzülür. Emrindeki şeytanlar genelde her tarafı hastalık ve çürüme yüzünden kabarmış et yiğinlarına benzer. Nurgley, Kaos Tanrıları arasından Khorne ile iyi anlaşır, karşıtı olan Tzeentch'ten nefret eder ve yöntemlerini garipsediği Slaanesh'e şüphe ile bakar.

TZEENTCH

Üçüncü Kaos Tanısı olan Tzeentch; gizli planların, değişimin, büyünün ve umudun tanrısidir. Karşıtı olan durağanlığı, umutsuzluğu ve yok oluşu simgeleyen Nurgley'in aksine, Tzeentch değişimi ve yaratımı temsil eder. Tzeentch, takipçilerine ve düşmanlarına sürekli farklı şekillerde görünürlü. Onu iki farklı zamanda aynı şekilde görmek doğasına aykırıdır.

İnsanlar her zaman gelecekleri için planlar yapar, güç ve servete ulaşmayı isterler. Tzeentch bu duyguya ve düşüncelerin yanı sıra insanların amaçlarına ulaşmak için yaptıkları şeyler ve bu amaçlarına ulaşma umutları ile de güç kazanır. Tarihi değiştiren büyük planları



GÜNLÜKLER

Çağlar'la Warhammer 40K Evreni ve Kaos üzerine
sohbetlerimizle başlayan konu bu ay da onun kaleminden
devam ediyor. Ruhlarınızı dikkat edin... - ALİ

sahiplerinin ruhları ile güçlenen Tzeentch hiçbir ölümlünün anlayamayacağı kendi "büyük planı" için hiç durmaksızın çalışır. Takipçilerinin inanışına göre herkes ve her şey Tzeentch'in büyük planı içerisindeidir. O her türlü varlığın kaderi ile oynayarak planını devam ettirir ve takipçilere "değşim"in en belirgin yolu olan büyü yeteneğini verir. Bunun dışında Kaos takipçilerindeki en ilginç mutasyonlar Tzeentch takipçilerinde görülür. Tzeentch'in emrindeki şeytanların tamamı büyü yapma yeteneğine sahip, korkunç görünüşü ve sürekli renk değiştiren yaratıklardır. Bu yaratıkların belki de en ilginci uçan bir vatoza benzeyen "Screamer"dir. Screamerlar gerçek dünyada uçmak için Warp'tan çekikleri gücü kullanırlar. Tzeentch genelde dört büyük tanrıının beraberce iş yapması gerektiğiinde arabulucu olan tanrıdır. Tanrılar ve takipçileri aynı amaç için birleştiğinde, bu olay büyük ihtimalle onun büyük planına yarayacaktır. Karşıtı olan Nurgle ile büyük bir mücadele içinde olan değişim tanısı, diğer tanrılarla dikkatli bir mesafede ilişkilerini yürütür.

SLAANESH

Son ve en genç Kaos Tanrıları olan Slaanesh; yozlaşmış güzelliklerin, hazırların, aşırılığın ve kendini beğenmişliğin tanrısidir. Diğer tanrıların aksine, onun var olmasına ve güçlenmesine sebep olan insanırı değil, Eldar ırkıdır. 30.000 yılı civarında Eldar bütün galaksinin tartışmasız hakimi olan, bilim ve teknolojide çok ileri bir ırktır. Kendilerinden aşağı gördükleri İnsan ve Ork gibi ırklarla uğraşmak yerine kendini sanata ve dünyevi hazırlara veren Eldar toplumunun kendilerini felakete götürecek büyük bir zayıflığı vardı. Eldar vücutu ve ruhu bütün dünyevi hazırları (yemek, cinsellik, estetik, fetiş vb...) İnsanlara göre kat kat fazla alıyor ve



zaman içerisinde bu hazırlara ulaşmak için çok daha kuvvetli uyarulara ihtiyaç duyuyordu.

Hayattaki tüm diğer amaçlarını tüketmiş olan ve sıradan aktivitelerinden haz alamayan Eldar toplumu, kısa bir zaman içerisinde korkunç bir yozlaşmanın içine girdi. Kurdukları tarikatlar içerisinde en sapık şeyleri deneyen tatminsiz bireyler, zaman içerisinde sırf öldürmenin hazzını yaşayabilmek için önce diğer ırklardan köleleri, sonra da bizzat kendi arkadaşlarını öldürmeye başlıdilar. Gidişatın kötü olduğunu gören az sayıda Eldar, arzularını dizginledikleri tarikatlar kurdular ve "Craftworld" denilen büyük gemilerde yaşamaya başladılar. Kalan çoğunluk büyük bir psikopatlamada yok oldu ve onların doyumsuz ruhlarından Slaanesh doğdu. Bu doğumun izi olarak, Eldar imparatorluğunun iç bölgesi olan kısımında Warp ve fiziksel evren birbirine geçti; böylece "Eye of Terror" adlı bölge oluştu.

Kaçanlar ve hayatı kalmayı başaranlar güvende değildi; çünkü Slaanesh onların da ruhlarını düzenli olarak emmekteydi. Buna karşı "Craftworld" sakinleri özel psikopat koruma kalkanları oluştururken, Dark Eldar olarak anılan gürüh, kendilerinden emilen ruh gücünün yerine başka canlıların ruh gücünü koymayı seçti.

Karanlık Prens olarak da anılan Slaanesh, yozlaşmış bir güzelliğe sahiptir. Takipçileri dünyevi hazırlara önem veren ve bu konuda deneyim olmayı seven kibirli kişilerdir. Slaanesh, kuvvetli düşmanlarını etkileyerek kendi tarafına çekmeye çalışırken, zayıf düşmanlarının onun adına kurban edilmesini ister. Khorne'un aksine onurlu dövüşü sevmez ve bu yüzden onunla iyi anlaşamaz.

Slaanesh şeytanları genelde dişil veya çift cinsiyetlidir ve resimlerine bakarsanız oldukça çırkinlerdir. Asıl güçleri karşısındakinin gözüne isterlerse çok güzel gözüküp onu etkileyebilmelerinde yatar.

"Deamonette" denilen şeytanlar, savaş alanında dans ederek ilerler ve dansları sırasında büyülü bir biçimde etkilenmiş olan düşmanlarını bıçak şeklindeki kolları ile doğralar.

Bu aylık bu kadar ama Chaos Undivided ve Malal ile devamı gelecek...

METUCON, ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ VE DAHA FAZLASI

Sevgili LEVEL okurları, siz bu satırları okurken LEVEL RPG tayfasından ben, İlker, Ertuğrul, Ozan ve umarım Çağlar, METUCON'a gitmiş, gelmiş ve devrilmiş, uyuyor olacağız... Oradaydık ve şimdi buradayız!

FüçürPastPiresintKontiniyus Tens'te yazılmış bir yazıya hazırlanın. Evet, benim de kafam karıştı ama çok eğlenceli bulduğum için bu yazımı yazmaya devam ediyorum.

Dergi matbaaya METUCON başlamadan gideceği için sizinle beraber bir zaman yolculuğu yaparak Convention başı, devamı ve sonrası üzerine akıl bulandırın bir sohbet yapacağız.

24 Nisan geceşi trenle çıkacağımız bu yolculukta İstanbul, Sabancı, Yıldız Teknik, İstanbul Ticaret ve Haliç Üniversitesi'lerinden FRP'ci tayfayla beraber, 36 kişilik bir kafileyle Ankara'ya gideceğiz. ODTÜ'nün güzide kampüsüne, bir öğrenci kentine adım atmanın keyfini yaşayacağız, Çatı Restoran'dan ucuza kiloya yemek yiyeceğiz (İkişer tabak METUCON mantısı da yiyelim Ali! - İlker) ve çimenlere uzanacağız. Çimen kısmı yalan, kuyruğa girip oyuncu kayıtları olayını halledeceğiz ve harala gürele bir kalabalıkta 100'lere öğrenciyle makara yapıp eğleneceğiz ki devamı gelsin...

MASAÜSTÜ'NDE HOBGOBLIN, VUR BELİNE BALTAYI

Geçen seneki tecrübelерden yola çıkararak daha daha neler olacak, pardon olmuştu derseniz (Deyin.); masaüstü oyunlar, LARP'lar, atölye çalışmaları ve D&D Battleground çarpışmaları demek ister deli gönül. Basın sponsoru olarak LEVEL standı, katılımcılara ücretsiz olarak dağıtabileceğimiz dergiler ve daha fazla muhabbet... FRP'ci değilseniz

zaten orada dönen muhabbeti kafanız kaldırmaz. Sadece LEVEL standı da olmayacak; dostum Ozan Thozan'ın Succubuswear'da, orada el emeği göz nuru (Asya'ya buradan selamlar.) gotik giysiler, deri zırhlar ve bilumum atraksiyon kostümlü parti akşusu satacak. Arkadaşım diye demiyorum, fiyatlar çok uygun! Akşama kostümlü parti ve eğlence, sonra bir gün daha oyun ve İstanbul'a geri dönüş. En azından bizim için, biliyorum ki geçen sene olduğu gibi Convention'da çok çalışan, beli bükülen ODTÜ'lüler ellerde içeceklerle yeşilliklere bünyeleri salacaklar ve yorgunluğun bir kısmını atmaya çalışacaklar. METUCON'a katılan herkes dönüş yolculuğunda, çimenlerde, hatta döner dönmez MSN'de ve feysbuk'ta konuşmaya devam edecek. Bir kısım insan hasta olacak, basacak antibiyotiği bünyeye...

UFO: AFTERMATH

Ha peki bundan sonra neler olacak? İTİCON için hazırlıklar devam edecek. Kendini zaten sağda görebilirsiniz; o yüzden burada detaylı girişimiyorum. Roleplay Günlükleri köşesinde sizleri haberdar etmeye devam edeceğiz. Derginin matbaaya yetişmesi gereken tarihlerle çakışan olayları hemen LEVEL Online'a girerek atlamayacağız. METUCON sonrasında zibilyon fotoğraf çekmiş olacağım, insanlar da bir o kadar fotoyu feys'e yükleyeceğinden, toplayıp dev bir galeri yapارım sevgili okurlar. Tabii ki bünyeyi toplamak biraz vakit alacak; trenle giderken uyumadan "geek" muhabbeti yapacağım için dönüşte azıcık kestirsem de ben de muhtemelen haşat olacağım. O esnada siz sonraki sayfada yer alan İTİCON röportajı ile yeni bir Convention için iştahınızı bileyleyin. (Veya baltanızı "Baruk Kha-zad!" Akabinde Çağlar'ın geçen aydan devam eden "Warhammer 40K" evreninde Kaos nedir, nasıldır?" yazısına akın. Farklı evrenlerin arka plan hikayelerine vakıf olun. Hem eğlencelidir, hem yaratıcılığınıza körukler.

CONVENTION BİTSE DE BİZ DEVAM EDİYORUZ

Ve yazılımı kapatıp kepenkleri indirmeden önce son aktivite planlarından sizleri haberdar edeyim. Özellikle Cumartesi ve Pazar günleri, vakit ayırbilidikçe Kadıköy'deki Oyun Mühendisi kafeye uğrayıp genç padawanlar'a RPG öğretmeyi planlıyoruz. En azından nereden, nasıl başlanır, daha bir yüz yüze yol yordam göstermek... Planescape için bana, Dragonlance SAGA için Ertuğrul'a (Sensin saga! Dragonlance ile ilgili her şey için beklerim. - Ertuğrul), Cybergunk için İlker'e (Technology is Peace! - İlker); ama şu sıralar çok yoğun olduğundan ve bu konuda konuşmadığımdan Warhammer için Çağlar'a



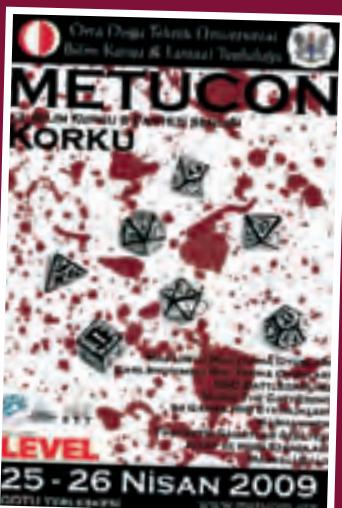
METUCON LIVE

Bu arada, bu satırları yazarken, kesinleşmiş olmasa da www.livewarcraft.com adresindeki NERD programını düzenleyen arkadaşlar sayesinde, insanlar METUCON'u canlı yayına internet üzerinden izleyebilmiş olacaklar. Ha, diyelim ki böyle bir şey gerçekleşmedi; "kismet seneye" diyeceğiz. Ama olur bence ya, niye olmasın ki? Neysse, LEVEL Online'dan takip ediniz...

diyemiyorum... (Masaüstü Warhammer Fantasy için beklerim. - Ertuğrul) Bugüne kadar pek çok kişiye yardımcı olmuştur. Ozan'la da konuşacağız, yer bulup Thozan'ın maceralarına yer veremedik, bunu da inşallah tez vakitte telafi edeceğiz. Şunu da belirtiyim ki bu liste esas liste değildir; her ay insanlar bana "Hocam, ayıp ettin yahu, benden alla World of Darkness bilen, anlatacak, alemlerde eski adam var mı!" veya "Çok bilmiyorum ama paylaştıkça coğalır, mutluluk duyarım!" dedikçe güncellenecektir. Gelin siz de bir Setting'i, birkaç FRP'ciyi kardeş edin! Magic the Gathering alemlerinin ülkemizdeki Lord'u Yusuf da orada Draft'lar, turnuvalar düzenlemektedir. (Selam! Gene ben. Magic ile ilgili olarak da Yusuf kadar olmasa da elimden geldiği kadariyla yardım edeceğimdir. - Ertuğrul) Kendisini de rahatsız edin ki biz kis kis gülelim, eğlenelim. Velhasıl kelim, bizim kadro orada sık sık takılmaktadır; size yol gösteririz, olmadı yol gösterecek birilerini ayarlıyoruz. Rahat olun, kendinize iyi bakın ve mail atın! Gelecek aya görüşmek üzere.... - Ali

RPG SENİ İSTİYOR!

METUCON'u kaçırır, kaçırıcı, kaçıracak, eaaah! Kaçırdıysanız, geçen saydaki röportajı, sitede tepeye gözünüzün önüne koyduğumuz haberi görmediniz demektir. Kabahat sizindir valla! Üzerine bir de dergiyi yeterince dikkatli takip etmediğiniz için benden azar yersiniz. Ya da dur bir saniye, İTİCON var yakında, sen ona gel, orada bir konuşalım bu konuyu...



İTİCON III

16 - 17 Mayıs'ta Küçükkyalı'da
Mitoloji'yle tanışın! Detaylar
için LEVEL Online'ı ve
www.bilim-kurgu.org'u
ziyaret edin.

A

ilenizin LEVEL - RPG yazarı
İlker Karaş, İstanbul İl
sınırinin biraz içerisindeinden
bildiriyor.

Sıcakların yavaş yavaş
arttığı ilkbahar aylarını
geride bıraktığımız bu günlerde, her ay
bir Convention'a gider olduk. Geçen ay
METUCON'u ziyaret eden LEVEL-RPG ekibi,
mayıs ayında LEVEL'in basın sponsorluğunu
üstlendiği İTİCON etkinliğine katılacak. Bu
sene üçüncü İTİCON'u düzenleyecek olan
ve bu nedenle duyurularını İTİCON III olarak
yapan İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim
Kurgu Kulübü'nden (İTİCU BK) kulüp başkanı
Göksun Bayrak'ı METUCON sonrası tenhâda
feci sıkıştırdık.

Razorblades: İyi akşamlar Göksun Bey.
Nasilsınız efendim? İyisinizdir inşallah,
muhtemelen röportajımız sonunda siz pekette
iyi göremeyeceğiz, nihehehe!

Göksun: İyi diyalim iyi olağım Razor'cuğum,
sen nasilsın iyisin mi? Nedir bu elinde
tomarla kağıt gelmişin soru mu onlar eyvah!
(Run to the hills!)

R: Birinci etkinlik heves dedik, ikinci etkinlik
inattı geßer dedik, ne oldu anlamadık üçüncü
etkinlige girişmişsiniz? Hayırdır Göksun
Bey? Sizden detayları alabilir miyiz kulübün
başkanı olarak?

G: Valla kendimizi kaybettik bir gazdır
gidiyoruz biri bizi durdurmalı bence. Şaka bir
yana bu sene tasarım ve konsept açısından
yine herkesin begeneceği bir şeyler yaratma
peşindeyiz. Genel olarak mitolojik bir alan
konsepti tasarımlı yaratma çabasındayız.
Bunun için yemedik yedirdik, içmedik içirdik,
çoğu geceler battaniye diye hali serdik
üstümüze çok acı çektiğim Razor'um, ama
sonunda başarılı yani sanırım. İnsanları
Pegasus üzerinde İstanbul turu yapmaya
davet ediyoruz.

R: İlk İTİCON'un efsanesi Büyükkada LARP'ını
anlatır mısın biraz bize?

G: Tabi öncelikle bu Live'ın hazırlanmasında
Bimen Zartar'ın katkıları çok büyük olmuştur
bize. Büyükkada'da bulunan köşküń açarak,

bu güzel Con'a en güzel
renk katan, Büyükkada
vampire LARP'ını hayatı
geçirmemize yardımcı
olan kendilerinin,
buradan göbeğini
okşuyorum. Bunun yanı
sıra Büyükkada LARP'ının
en önemli özelliği ilk
defa Con alanı dışında
Live hazırlanmasıydı.
İnsanların adaya giderken
yüzlerindeki "Nasıl
lan! Büyükkada lan!?"
tepkilerini görmek
bile bize apayı bir
haz vermişti. Osmanlı
vampirlerinin ön plana
çıktığı, gizli toplantı
modunda oynamaya
başladığımız oyun, gece
başladı ve sabah 6.30 sularında bitti.
Hiçbir vampirimiz ölmeli; ki bu vampire
LARP'larında pek rastlanan bir durum
değildir. Tabi gönül isterdi ki hiç bitmesin
oynayalım. Gün ola hayrola diyen vampirler,
her zaman ölmeye mahkumdur. Bkz. Güneş.

R: Bu sene katılımcıları ne gibi imkanlar
bekliyor? Ulaşım, konaklama ve diğer
destekleyici çalışmalarınız nelerdir?

G: Bu sene katılımcılarımızın hepsine
Huriler ve Nuriler dağıtabileceğiz, hepsi
puf yastıklarda uyuyacak sedirlerde
profesyonel masörlerimiz eşliğinde
FRP'lerini oynayacaklar. Katılımcılarımızı
yine birbirinden güzel masaüstü rol yapma
oyunlarından tutun da, canlı rol yapma
oyunlarına, oradan da masaüstü board
game'lere kadar uzanan geniş bir eğlence
yelpazesi bekliyor. İstedikleri hapi, pardon
yolu seçeberler. Bunlarla birlikte bazı güzel
surpriz-vari oyunlarımız da olacak, tabi
hediyeşimiz de var. Ulaşımı Kadıköy'den
otobüsler aracılığıyla sağlayabildiğimiz
gibi sabahın belirli saatlerinde size özel
kaçırdığımız... Eöhmzz, kiraladığımız İTİCON
minibüsüyle sağlayacağız. Konaklama
açısından evlerimizi alabildiğince FRP
müptelalarıyla dolduracağız. Baktık ki yerde
yürünecek yer kalmamış; kütvette yatan
insanlar var, size daha önce anlaştığımız Con
alanına yakın bir pansiona yerlestireceğiz.
Hem de bizden, yani beleş. Bunların yanı
sıra herhangi bir sorunu olan arkadaşlar
için 7/24 koşturacak kafeinden olmuşu
arkadaşlarımız olacak. Bu arkadaşların
cep numaralarını sitemizden bulabilirsiniz.
Adresimiz: www.bilim-kurgu.org

R: Geliyoruz en kazık sorumuza. Malum bu
soruya istisnasız bütün röportaj yaptığımız
kişilere sorduk, sıra sende. İTİCU BK'nın
siyahi başkanı olarak, kendini Obama'ya
rakip görüyor musun?



G: Evet, şahsen Obama'yı FRP
masasına çağrıyorum ve kendisini D20
düellosına davet ediyorum. Cidden o
masada kendisini bolca değiştirebileceğimi
düşünüyorum. Yes, we can change!

R: Mr. President... Öhmz pardon Göksun Bey,
verdiğiniz samimi cevaplar için LEVEL olarak
saygıyla selamlıyor, İTİCON III'de görüşmek
üzeres esen kalınız diyoruz.

G: Ben de destekleriyle birlikte bu güzel
bölmü yaratmalarından dolayı bütün
LEVEL camiasına sevgilerimi ve saygılarımı
sunuyorum. İyi ki varsın "Levıl!"



90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFADA

Oyun oynamak ucuz bir şey değil...

Warren Spector, iş dünyasında Walt Disney'e ait Junction Point Studios'taki yöneticilik görevi ile tanınıyor. Oyuncular için ise Spector ismi Deus Ex'in yaratıcı olması açısından daha büyük önem taşıyor. Uzun zamandır oyun sektöründe yer alan Spector, geçenlerde pek çok oyuncunun sık sık akılдан geçen bir düşüncayı yüksek sesle söyleyen ender profesyonellerden biri oldu. "Cebimde 20 dolar varsa bir kitabı alabilirim, sinemaya gidebilirim, bir müzik CD'si alabilirim ve üzerine param artar. Ama bu parayla gidip bir oyun alamıyorum!" diyen Spector oyunların çok pahalı olduğunu söylüyor.

GTA CİNAYETİ



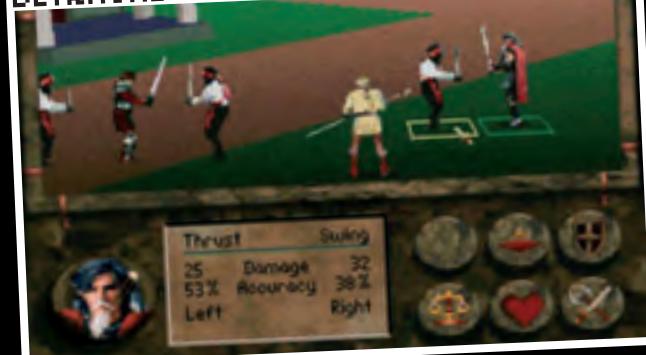
GTA'da oyundaki karakterleri öldürmek çok ciddi bir sorun değil. Fakat GTA yüzünden gerçek hayatı adam öldürmek biraz daha farklı. 10 yaşındaki oğulları için aldığı PlayStation'a bağımlı hale gelen 46 yaşındaki anne, sabahlara kadar GTA oynuyordu. 62 yaşındaki kocası ile bu yüzden tartışan kadın, artık sabrı taşan kocasının gazabından kurtulmadı. Oyunların zararlı olduğunu iddia edeceklerle katılan oyuncu değil, kocası olduğunu hatırlatalım.

AYARI

Gerçekten de oyunlar, benzer diğer eğlence ürünlerine göre hep daha pahalı oldu. Ülkemizde kopya oyun çok yaygın olduğu için oyuncular bu yüksek fiyatlarla karşılaşmadılar. Hatta muhtemelen yillardır oyun oynamasına rağmen, orijinal bir oyunun fiyatını bilmeyenler bile vardır. Aslında hiç kimse kopya oyunu, orijinal oyuna tercih etmez. Eğer fiyatlar Spector'un istediği gibi daha ucuz olsaydı, oyuncular kopyaya yönelmez ve orijinal oyunun keyfine varabilirlerdi. Bakalım Spector'un sözleri doğru yerlere ulaşabilecek mi?

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

BETRAYAL AT KRONDOR



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Mayıs ayı yazın habercisidir. Yaz deyince de ilk olarak akla tatil geliyor. Tatil ise deniz, güneş, kum ve tabi ki oyunları hatırlatıyor. Eğer bu yazın tadını (benim gibi) takoz bilgisayarınızla geçirmeyi düşünüyorsanız, aşağıda özel olarak seçilmiş zamanının en iyi oyunları ilginizi çekebilir.

BETRAYAL AT KRONDOR

YIL 1993

TÜR RPG

YAPIM Dynamix

DAGITIM Sierra On-Line

İşte zamanında değerini bilmediğim bir başka oyun... Pug gibi ilginç bir adı olan ve bu ada rağmen bunalıma girmeyip, büyütülerin büyüğüsü olmaya karar vermiş bir gencin maceralarına, ben ancak geçen yıl dahil olabildim.

Yine Dynamix tarafından geliştirilen ve tabii ki yine Sierra Entertainment tarafından piyasaya sürülen bu oyun, ikilinin başarıları sayesinde unutulmazlara arasına girmekte zorlanmadı. Bunda oyunun geçtiği Midkemia dünyasının yaratıcısı olan, ABD'li fantastik kurgu ustası Raymond E. Feist'in hayal gücünün

de çok büyük payı var.

Bu zamanı için son derece başarılı olan oyunun, türe kattığı en orijinal özelliklerden biri de şüphesiz ki o kilitli sandıklardır. Her birinin kilidini açmak için üzerlerindeki harfleri doğru şekilde sıralamak gerekiyor. Bu sandıkları açmak için gerekli olan ipuçları da sandıkların üzerindeki bulmacalarla gizli. Haliyle, içinde birbirinden değerli şeyler saklanmış olan bu sandıkları açabilmek için öncelikle partinizde Moredhel dilini okuyup yazabilen bir karakter olması şart. Eğer ekibinizdeki hiç kimse bu dili okuyup yazamıysa, ipucu karşınıza İngilizce'ye tercüme edilmemiş haliyle, yanı orijinal Moredhel dilinde geliyor. Eğer çok şanslısanız birkaç rastgele deneme ile siz de şifreyi tutturabilirsiniz.

CIRCLE OF BLOOD

YIL 1996

TÜR Adventure

YAPIM Revolution Software

DAGITIM Virgin

Ünlü Broken Sword serisinin ilk oyunu olan Circle of Blood, 1996 yılının en iyi oyularından biriydi. Aradan geçen onca yıldan sonra hala hafızalarda sağlam bir yere sahip olmasının ise pek çok sebebi var. Öncelikle o zamanlar oyunu oynayanlar, inanılmaz grafiklerle adeta büyülünemıştı. Her bir karesi tek tek elle çizilmiş ve renklendirilmiş olan grafikler ve animasyonlar, sadece o günlerde muhteşem olmakla kalmıyor, günümüzde bile hala kendini beğendirebiliyor. Büyük başarısının diğer bir sırrı da, oldukça geniş bir öyküye sahip olmasıdır. Her şey Paris'te başlasa da, beş farklı ülkeye yayılan macera, pek çok keyifli karakter var ve 11 bölüm boyunca devam ediyor. Paris'teki ABD'li bir turist olan

George Stobbard bir kafede sakince kahvesini içeren patlayan bomba, rolune büründürdüğünüz bu zavallı turistin tatilinin sakin geçmeyeceğinin ilk işaretiydi. Ustalıkla hazırlanmış öykü, oyun boyunca sizi bir dakika bile sıkımıyor ve beklenmedik sürprizlerle son ana dek büyük bir heyecan ve eğlence sunuyor. Circle of Blood, "Artık doğru düzgün adventure yapmıyorlar diyenler" için çöldeki bir vaha gibi.

CRUSADER: NO REMORSE

YIL 1995

TÜR Aksiyon

YAPIM Origin Systems

DAGITIM Electronic Arts

Origin'den, zamanın çok ötesinde bir oyun Crusader: No Remorse. Bugün bile hala sevilecek oynamasının sebebi de kuşkusuz budur. Pek çok önemli oyuna imza atmış olan Origin, 1995



ID SOFTWARE'İN GİZLİ FİLMİ



Özellikle eski oyuncular için id Software'ın çok özel bir yeri vardır. Commander Keen, Quake, Wolfenstein 3D ve tabii ki Doom gibi efsaneleşmiş oyunlara imza atmış id Software'ın 16 yıl önce çekilmiş bir filmi ilk kez ortaya çıktı. 1993 yılında henüz Doom geliştirilme aşamasındayken çekilmiş bu film, şirketin ofis ortamını detaylı bir şekilde gösteriyor. Filmi CHIP Online video sayfalarında izleyebilirsiniz. www.chip.com.tr/konu/id-Software-in-16-yil-gizli-kalan-filmi_12075.html



yılında piyasa çıkardığı bu oyunda zama-nına göre çok başarılı grafikleri, etkileyici kontrol sistemi, oyuna getirdiği yenilikçi özellikler ve tabii ki çok başarılı öykü ile kolay kolay unutulmayacaktır.

Aslında bir aksiyon oyunu olarak bilinmesine rağmen Crusader: No Remorse'un bulmacaları ve akıl yürütmenizi gerektiren öğeleri mevcuttur; haliye sadece bir aksiyon oyunu deyip geçmek mümkün değil. Elinizdeki silahları geliştirmek için sadece öldürdüğünüz düşmanlarınızın üzerinden neler çıktıığını incelemekle kalmayıorsunuz. Para kazanıp, bölüm aralarında ası üssünde gezinip, yeni silahlar satın alma imkanı, oyundaki karakterinizin gelişimini ve karakteriniz ile aranızda bu anlamda bir bağ kurulmasını sağlıyor.

FREELANCER

YIL 2003

TÜR Simülasyon

YAPIM Digital Anvil

DAGITIM Microsoft Game Studios

Hangi çağdan kalmış olduğuna da bağlı olarak, bazlımızın takoz bilgisayarı

için Freelancer biraz ağır kaçabilir. Doğrusu uzun zamandır bu köşede Pentium III isteyen bir oyundan bahsetmemiştir. Günümüzde çift çekirdekli ve 1 GB bellek kullanan bilgisayarların hakimiyetini kesinleştirdiğini düşünücek olursak, artık biraz daha yakın tarihlü bir oyundan bahsetmeye sakınca görmüyorum.

Freelancer 2003 yapımı bir oyun ve pek çok açıdan Elite'yi anımsatıyor. Aralarından 18 yıl yaş farkı olsa da, bu iki oyunu kısa aralıklarla oynayınca, teknolojinin nişmelerinin yarattığı farkları dışında aslında fikirlerin o kadar da farklı olmadığını siz de görebilirsiniz. Bir uzay simülasyonu ve ticaret oyunu olan Freelancer, piyasa çıktığında beklentiği kadar iyi eleştiriler almadi. Bunun sebebi, temel olarak 1999 yılında duyurulmuş ve dört yıl boyunca oyuncuları bekletek, beklenitleri arttırmış olmasydı. Eğer takoz bilgisayarınız el verirse bir göz atmanızda fayda var.

DEUS EX

YIL 2000

TÜR Aksiyon, RPG

YAPIM Ion Storm Inc.

DAGITIM Eidos Interactive

İşte insanı paranojak yapmaya ant içmiş oyunlardan biri. Bu oyunu oynamken kendimi hiç olmadığı kadar farklı hissediyorum. Sanki bütün dünya bana karşıymiş gibi hissediyorum. Sanki hepsi bir araya gelmiş, işlerini güçlerini bırakmışlar da oyunda biraz daha ilerlememi engellemeye çalışıyorlarmış gibi... Bu klasik bilim kurgu RPG oyununun atmosferini en iyi bu duyguya özetliyor. Komplolar, teknoloji ve karanlık bir gelecek ile enes bir klasik Deus Ex.

Evet, aslında oyunda karşıma çıkan düşmanlardan bahsediyorum; ama benim için bununla da sınırlı değil. Kaderin garip bir cilvesi olsa gerek, ne zaman Deus Ex oynamaya hevesensem, ya telefon, ya da kapı çalar veya çok önemli bir iş çıkar... Aylardır sorunsuz çalışan bilgisayarın canı restart ister mesela... Ama azmin elinden hiçbir şey kurtulmaz; az sonra bu yazıyı teslim edip içimi bitireceğim, telefonu kapatıp, kapıyı kitleyip bir kez daha deneyeceğim!

GRIM FANDANGO

YIL 1999

TÜR Adventure

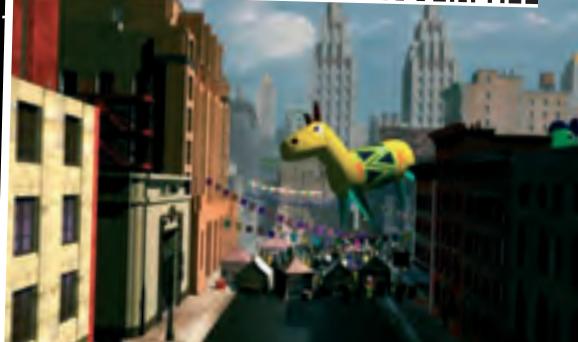
YAPIM LucasArts

DAGITIM LucasArts

Hiç Meksika'da bulundunuz mu? Grim Fandango'yú oynamış olanlar buna "Neredeysel!" cevabını verebilirler. Bu kadar eğlenceli, bu kadar keyifli ve bu kadar güzel görünen bir oyunun, aynı zamanda bu derecede eğitici olabileceğini tahmin etmek çok da kolay değil. Pek çok oyun için eğiticiliği kesinlikle önceliklerden biri değildir; ama Grim Fandango'yú oynamken Meksika kültürü hakkında bir şeyler öğrenmememek neredeyse imkansız.

Grafikleri ve öykü yapısı mükemmel olmasına rağmen, belki de LucasArts'in en kötü pazarlama stratejilerini kullandığı ve bir türlü duyurmadığı bu oyun, oynamamış olanlar için gerçekten önemli bir kayıp.

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL



KAFA AYARI



→ OYUNLARIN TARİHİ 6

Geçtiğimiz ay Nolan Bushnell ve Atari'nın doğuşu ve yükselişine şahit olmuşduk. Bu ay Atari'nın yükselişi devam ediyor...

Pong patlaması

Bushnell'in başlarda hiç dikkate alınmadığı Pong, ABD'de bir anda çığlığını haline geldi. 1973 yılında ise, daha sonrasında oyun sektöründe çok sık karşılaşacağımız bir kavram gücünü tam anlamıyla sergileyerek ortaya çıktı; kopyalaması... Pong kelimenin tam anlamıyla peynir ekmek gibi satarken, bu büyük başarayı fark eden diğer iş adamları da aynı gemicide yer almak için can atar hale geldiler. Hemen bulabildikleri bilgisayar programcılardan yüksek ücretlerle işe alarak, Pong benzeri oyunlar üretmelerini istediler. Böylece ortalık bir anda Pong benzerleri ile doldu. Kısa sürede 20'den fazla Pong benzeri ortaya çıktı ve bunlardan birinin üreticisi, Bushnell'in çok yakından tanıdığı bir isimdi; Nutting Associates, yani Bushnell'in eski iş vereni!

Piyasaya dolduran Pong benzerleri de oyun severler tarafından büyük

bir ilgiyle karşılandı. Neredeyse her gün yeni bir Pong türevi piyasaya çıkar hale gelmişti. Bu gelişme Pong satışlarını yavaşlatmış, oyuncuların yeni alternatiflere göz dikmesine yol açmıştı. Bushnell bu büyük pazarda hızla kaybetmeyeceğini gördü ve o da aynı taktiği benimsemeye karar verdi. Atari kısa sürede dokuz farklı Pong türevi piyasaya çıkarttı.

Her ne kadar Atari açık ara pazar lideri olsa da, özellikle Kee Games gibi rakip firmalar olmuştu ve altı haneli kazançlar elde eder duruma gelmişlerdi. Kee Games'in niyeti sadece Pong benzeri oyunlar üretmek değildi. Paraya kıydı ve yeni oyunlar geliştirebilmek için bazı Atari çalışanlarını yüksek ücretlerle transfer etti. 1974 yılında Kee Games'in çıkarttığı Tank adlı oyun, özellikle grafik açısından Pong'dan çok daha üstündü ve böylece tahminlerin ötesinde bir ilgi gördü. Tank, 1974 yılında damgasını vuran oyun oldu. Kee Games'in bu büyük başarısını fark eden Bushnell, Atari ve Kee Games'in birlikte çalışarak

çok daha büyük işlere imza atabileceğini düşünüyordu. Bunun sonucunda iki firma işbirliğine gitmeye karar verdi. Atari ve Kee Games ortaklılarından tam 15 oyun ortaya çıktı ve hemen hepsi kayda değer başarılar elde ettiler. Fakat bu 15 oyunun neredeyse yarısının Tank'ın devam oyunları olması, oyun benzerleri konusunun kolay kolay kapanmayacağına sağlam bir işaretiydi.

Televizyona bağlı Atari

1974 yılında Atari'de görevli Bob Brown ve Harold Lee, Pong'un ayrı bir cihaz olarak satılmasının dışında, doğrudan televizyonlara bağlanabilecek bir oyun cihazı üretmeyi önerdiler. Önlereindeki en büyük engel, bir önceki deneme olan Odyssey'in kısa süren başarısıydı. Buna rağmen çalışmalar devam etti ve sonunda ünlü mağaza zinciri Sears'tan bu yeni televizyon oyun ünitesine sipariş almaya başardılar. O zamanlar Tele-Games adı verilen bu sistemden Sears tam 150.000

adet sipariş verdi. Bushnell bu büyük teklifi reddedecek değildi. Fakat diğer yandan bu kadar büyük bir üretimi gerçekleştirebilecek imkanı da yoktu. Mecburen 10 milyon dolarlık kredi aldı ve üretimi imkanlarını genişleterek siparişi teslim etti. 100 dolara satılan Tele-Games, Sears'in çok satan ürünlerinden biri oldu.

Atari 1975 yılında 40 milyon dolar ciro yapan bir firma haline gelmişti. Bu büyük potansiyeli fark eden Warner Communications, Bushnell'e reddedilmesi zor bir teklif yaptı. 1976 yılında Bushnell ve Warner arasındaki görüşmeler tamamlandı ve Atari 28 milyon dolara satıldı. Bushnell ve Kee Games'in kurucusu Joe Kenan, bu anlaşmadan 16 milyon dolar kar ve yeni Atari'de yöneticilik unvanı elde ettiler.

Bu dev anlaşma artık oyun sektörünün, dünyanın en büyük endüstrilerinden biri haline gelmekte olduğunu ispatladı. Ve o günden sonra hem oyunlar, hem de oyun firmaları sürekli gelişmeye devam ettiler ve günümüzdeki hallerini aldılar. **SON**

FILEFRONT DİREKTEN DÖNDÜ



Oyuncuların vazgeçemedikleri sitelerden biri olan FileFront neredeyse kapandı. Uzun zamandır faaliyet gösteren FileFront, oyuncular için hem dosya, hem de fikir alışverişi konusunda önemli bir kaynak. Fakat devam eden küresel ekonomik kriz nedeniyle artık masrafları karşılayamayan FileFront, kepenkleri indirme kararı verdi. Neysse ki sitenin ilk kurucularından biri FileFront'u

satin alacağını açıkladı ve oyuncuların sevdigi site direkten döndü...

FANLI MOUSE



Oyun meraklıları için mouse'un her zaman özel bir yeri vardır. Bazan saatlerce ellerinden bırakmadıkları mouse'un rahat ve kullanışlı olması oyuncular için çok önemlidir. Her ne kadar yeni oyunlar için çok teferruatlı mouse'lar yapılsa da, eski oyunlar için o özelliklerin çoğu gereksiz. Fakat önmür yaz; saatlerce eliminden düşmeyecek mouse'un fanlı olması, sanıyorum hepimizin hoşuna gider.



StarCraft



ÖLMEYEN OYUNLAR

Her yıl yüzlerce yeni oyun piyasaya çıkıyor; fakat bunların çok azı birkaç yıl sonra hala gündemde kalmayı başarıyor. Hatta büyük kısmı piyasaya çıktıktan sadece birkaç hafta sonra unutulup gidiyor. Bizi ilgilendirenler daha kalıcı oyunlar. Haftalar veya aylara değil, yıllara meydan okuyanlar...

Hemen her açıdan bakıldığından hala oynanabilir olan bu geçmişin unutulmaz oyunları, günümüzde artık birer klasik olarak anılıyorlar. Eski klasiklerle ilgili en büyük sorun ise bunların bazlarının yapıldıkları dönemin teknik şartlarına sıkı sıkıya bağlı olmaları. Bu bağılılık, kimlerinin yeni nesil sistemler ve bilgisayarlarında oynamasını çok zor ve hatta imkansız kılmaktır. Eski sistemlerden birine sahip olmanız ya da DosBox gibi yardımcı programlar kullanmanız gerekebilir.

Fakat biz size hem klasik olan, hem de günümüzün sistemlerinde büyük oranda sorunsuz çalışan oyunlardan bazlarını seçtiğimiz. Burada yer alan oyunlar Vista'da, hatta 64 bit sistemlerde bile size sorun çıkartmayacaktır. Bu ay için sizler için unutulmaz firma Blizzard'in oyun dünyasınaarmağanı olan, ölmeyen klasiklerden sorunsuz çalışanları seçtiğimiz...

Diablo II

YAPIM Blizzard Entertainment

DAGİTİM Blizzard Entertainment

Diablo'yu tanımayan yoktur. İlkinin büyük başarısı üzerine ikincisi yapılan Diablo'nun

devam oyununda, oyunculara oynanabilir beş farklı karakter sunuluyor. Oyunun en büyük özelliklerinden biri son derece basit bir oynanış sahip olmasıdır. Karşınızdaki düşmana saldırmak için tek yapmanız gereken, fare ile üzerine gelip titlamak; işte hepsi bu. Her ne kadar işin büyü kımı biraz daha karışık olsa da, yine de her oyuncu için kısa sürede alıslabilecek seviyede bir oyun.

Diablo II sadece ilk çıktıktan zamanlarda büyük bir ilgi görmekte kalmadı; aradan geçen yıllarda oyunun meraklıları Diablo II'yi daha da geliştirecek farklı mod'lar ve yamalar hazırladılar. Her biri oyun keyfini daha da attıran bu mod ve yamalara ulaşmak için Google'da kısa bir arma yapmanız yeterli olacaktır.

Diablo II, aradan geçen yıllara rağmen hala eskimimedi. Hatta Diablo III bile, serinin ikinci oyununu unutturamayacak gibi görünüyor.

StarCraft

YAPIM Blizzard Entertainment

DAGİTİM Blizzard Entertainment

StarCraft, bu kelimenin üzerine çok da bir şey söylemeye gerek yok aslında. Gerçek zamanlı strateji türünün adeta baştan yaratılan, bilim kurgu temali StarCraft, daha sonra çıkan Brood War genişleme paketiyle başarısını daha da ilerletmeyi başardı. Piyasaya çıktıktan sonra yıllarca en saygın oyun turnuvalarının değişmez parçası haline gelen StarCraft, bugün dahi milyonlarca oyuncuya meşgul edebilmeye başarıyor.

StarCraft'ın inanılmaz başarısı üzerine sayısız firma benzerlerini yapmaya çalıştı; ama aralarından hiç birinin geliştirdiği oyun, StarCraft'a yetişmedi.

Warcraft III

YAPIM Blizzard Entertainment

DAGİTİM Blizzard Entertainment

Command and Conquer ve Red Alert

gibi oyunların hüküm sürdükleri bir dönemde piyasaya çıkan Warcraft III, tanklar ve tüfeklerin yerine baltalar ve oklar koydu. Gerçek zamanlı strateji türünde fantastik dünyasının en başarılı uyarlaması olarak kabul edilen Warcraft III, pek çok kişi tarafından Blizzard'in Warcraft serisinin de en başarılı oyunu kabul ediliyor.

Bugüne kadar sayısız oyuncunun, toplamda milyonlarca saatini harcamasına neden olan Warcraft III, halen vazgeçilmez oyunlar arasında haklı bir yere sahip. Üstelik Battle.net üzerinde oyunun sayısız haritası, modu mevcut. Hatta bu modlardan DotA gibi bazları kendi başlarına üne ve hayran kitlesinde sahip...

Oyun 64 bit Vista'larda bile çalışıyor fakat bazı sistemlerde, sebebini tam tespit edemediğimiz sebeplerden dolayı sorun çıkartabiliyor. Eğer böyle bir sorunla karşılaşacağ olursanız, sistem uyumluluğu tercihlerini değiştirip tekrar denemeniz gerekebilir.



Fallout 3, Mass Effect 2 ve DLC'ler üzerine



RPG sevenlerin en büyük sorunlarından birine deşinmek istiyorum değerli okurlar: Oyun bitmesi! Oyunun atmosferi ve evreninde mutlu mesut vakit geçirirken, gün gelir oyun bitiverir ve insan ne yapacağını şaşırır. Oynamamış pek çok süper oyunun kenarda beklemesi bir anlam ifade etmez, insanın canı başka bir oyunu kurup da oynamak istemez. Depresif bir ruh halidir ve her zaman bir devam oyunu ya da en azından görev paketi çıkmaz. Zaten bekleme süresi de uzundur.

Adam gibi RPG yapan firma sayısı azdır; Black Isle geleneğini sürdürün, buna yakışır oyun yapan firma ise daha da azdır.

Nedir DLC?"Downloadable Content Pack" anlamına gelir ve aslında bir görev paketidir DLC; daha küçük, daha ucuz ve internet üzerinden hızla edinilebilecek bir görev paketidir

Adam gibi RPG yapan firma sayısı azdır; Black Isle geleneğini sürdürün, buna yakışır oyun yapan firma ise daha da azdır

hem de.

Aslında bunu Fallout 3: The Pitt yazısında anlatmak ile kapsamlı bir dosya konusu haline getirmek arasında kararsız kalmıştım. Sonuçta ne tez, ne antitez oldu, sentez yapıp köşemde yazmaya karar verdim. Neyi diyeceksiniz; Mass Effect 2'nin DLC'sini mi? Hayır, Fallout 3'ten girerek bu yeni konsept üzerine konuşmak istiyorum; sunduğu, sunabileceği imkanları anlatmak... Ama arada konu Fallout'a girince biraz laflamaktan da kendimi alamıyorum.

"Fallout 3, kiyamet sonrasında geçen bir Morrowind değil," demekten dilmimde tüy bitti. Gönül daha iyi grafikler isterdi elbette ki, oyunun kendi motoru olsun isterdi belki ama içeriği dolu dolu olunca, bu da kafi. Mesela Fallout: New Vegas geliyor şimdî; üstelik Obsidian'daki orijinal Fallout'un yapımcılarından! Oyun motoru Fallout 3 ile aynı olacak. Bu motor çok daha kaliteli animasyon ve kaplamaları kaldırabilen çok güclü bir motor ve bu yüzden eleştirileri kısmen hak etmiyor. Oyuna hala şiddetle karşı olan, Oblivion motoru yüzünden önyargılarını sürdürün oyuncular mevcut. Ancak her türlü argümana karşın bence oyunun karşısında keyifle geçirdiğim süre yeterli bir karşılık. Bitirdim ancak oyna-

mayı bırakmadım; benim için Baldur's Gate gibi tekrar tekrar oynanan bir oyun oldu. Oyunun atmosferinden kopmak istemiyorum. Gelen iki DLC'yi, yani Operation Anchorage ve The Pitt'i bitirdikten sonra da hala daha fazlasını istiyorum. Depresyona girmedim çünkü üçüncü bir DLC, Broken Steel geliyor ve oyun gelişmeye devam ediyor.

Bu indirilebilir içerik paketlerinin ortalama 10 Dolar'lık fiyatları ile beş - altı saatlik oyun sürelerini kıyaslaysak, aslında ga-yet pahalı olduklarını söyleyebiliriz. Yine de eskiden beş - altı saatlik oyun süresi için atarı salonlarında jetona harcadığımız paraya bakarsak, orantılı olarak karlı olduğumuza görürüz.

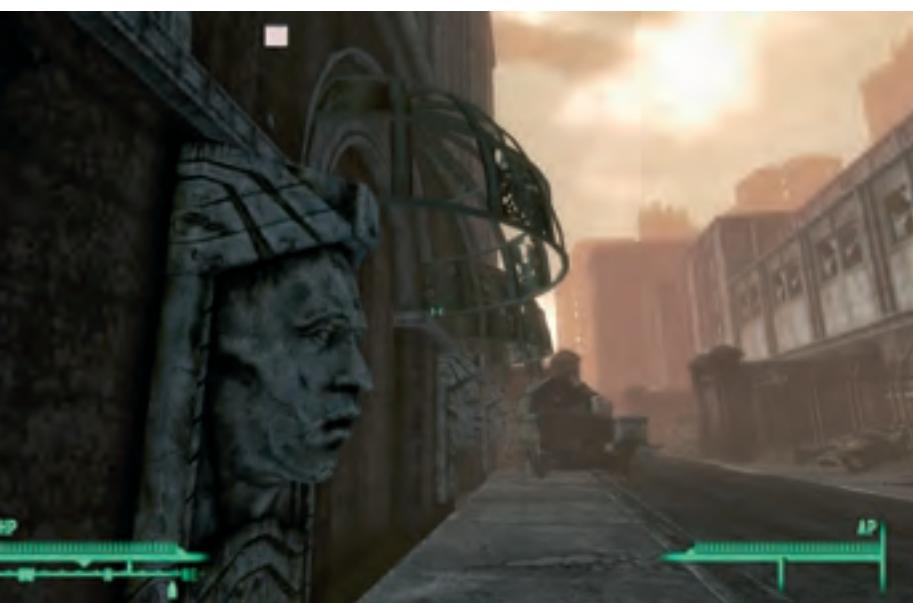
Elbette ki ikisini kıyaslamak abesle iştigal etmek olur. Bu yüzden yurt dışında 40 Dolar'a, ülkemizde ise üzerine binen vergiler ve masraflar ile 100 Lira'ya satılan ve 30 saatlik oyun süresi sunan bir oyunla kıyaslayalım. Eh, fiyat şimdî fena durmuyor.

Bu ek içerik olayı, fiyat performanstan daha önemli bir amaca hizmet ediyor ve bizleri çok uzun süre görev paketi beklemekten kurtarıyor. Oyunu hayatı ve eğlenceli tutuyor, yamalar tıkır tıkır çıkıyor. Yani bir MMO gibi devamlı elden geçen bir oyun haline gelmiyor ama oyunun hayranlarının yaptığı modlardan ve eklentilerden daha profesyonel ve sorunsuz oluyor. "Hangisini kursam acaba?" diye kafanızda soru işaretleri kalıyor, neyi hangi sırayla kuracağınızı, hangi yamaların birbiriley uyumsuz olduğunu nette saatlerce arayıp durmuyorsunuz. Bunu çok dert etmemeniz bile daha fazla içerik göz çıkarmaz; olan modlar ile birleşince aynı oyun, oyna oyna bitmeyen, sizi şasırın dev bir eğlence paketi haline geliyor. Böylece benim gibi tek kişilik RPG oynamayı seven oyuncular bayram ediyor.

Bu DLC'leri satın alarak hem yeni bir hikaye ile birkaç saatlik ek oyun süresine ilaveten yepyeni eşyalara da konmuş oluyoruz, hem de oyunun yapımcılarına oyunu hayatı tutmak için kaynak sağlıyoruz. MMO yapan firmalar, biz oyuncuları güzelce "farm'lıyor" diyebiliriz. Yani devamlı ve düzenli olarak firmaya para kazandırıyoruz, değil mi? Bu durumda tek kişilik RPG oyunlarının satış getirişiyle aradaki uçurum büyüyor ve fark büyütükçe tek kişilik RPG yapmak için harcanan para göze batar hale geliyor. Tek kişilik RPG'ler, gittikçe maliyetini güçlükle karşılayan zayıf yapımlara dönüşüyor. Ekonomik olmaktan, karlı olmaktan çekilmeye başlıyor ve biz daha sık, daha kötü RPG oyunlarıyla daha sık karşılaşıyoruz.

Sadece aylık ücret üzerinden beslenen World of Warcraft, Warhammer Online ve Age of Conan gibi popüler MMO'ların büyük gelirleri bir yana, "Micro Transaction", yani küçük ödemeler sistemiyle ek eşyalar ve oyun içi para satarak güzel para kazanan pek çok ücretsiz online oyun var. Geçtiğimiz ay larda oyuna para harcamak istemeyenler için "Ücretsiz Online Oyunlar" dosya konusu hazırlamıştım. Oyun ücretsiz, ek içerik ücretli; yani sen bir oyna bakalım, beğenirsen ve daha fazlasını istersen küçük bir meblağ karşılığında istediğine kavuşabilirsin. Çok güzel bir sistem; tek kişilik RPG'lerde de uygulanabilir mi, birileri dener mi, göreceğiz. O vakite kadar umarım DLC'ler başarılı olur, hem firmalar para kazanır, hem de oyuncular mutlu olur. Bu sayede kaliteli tek kişilik RPG'ler oynayabiliriz. ☺

agungor@level.com.tr



Ben



Olmayan bir hayatı yaşadım. Var olmayan bir hayatı... Başka bir hayatı... Bana ait olmayan... New York'ta, beşinci caddede, küçük bir dairede yaşadım bir süre. İşsizdim. Her sabah, menülerinde sadece kahvenin ve kahvaltinın olduğu restoranlarda kahvaltı ederdim. Her sabah, o aynı restoranta gider ve sipariş almaya gelen, beyaz önlüklü garson kızı "Aynısından" derdim. O da gülümseyip gider, sonra, elinde; cam - kahve sürahisiyle, yumurtayla, kreple döner, kahvemi doldurur, tabakları bırakır, tekrar giderdi.

Kahvaltı ederken jaluzinin arasından şehri incelerdim, dikkatle. Karnım doyduktan sonra, cebimden çıkardığım bozuklukları masanın üstüne bırakır

Dengesizdim ama hayatım avuçlarının arasındaydı. Kayıp gitmedi hiçbir zaman; hiçbir zaman bırakmadı beni. Ben de onu...

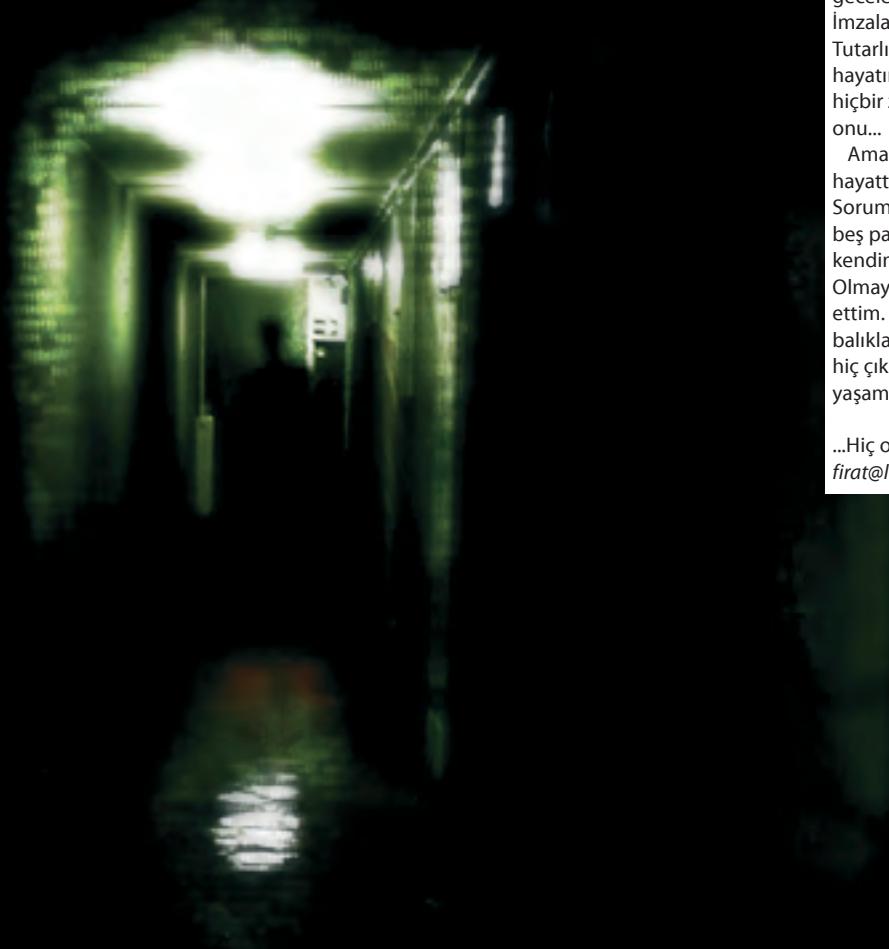
ve gökdelenlerin gölgésinde kaybolurdum. Umudum yoktu ama umursamazdım. "Ben böyleyim" derdim, Rugby maçlarına beraber gittiğim, her daim kör kütük sarhoş olan dostuma. Ben "öyle"ydim çünkü; sorumsuz, umutsuz, sonraki adımı hesaplamayan, Tanrı'nın belası bir aylaktım. Kendimi sorgulamadım hiçbir zaman. Gereksiz şeyleri kafama takmadım. Birçoğunun gerektiğini bilsen de... Yaptıklarımın ya da yapmadıklarımın sonuçlarını düşünmedim. Nedeni hesap verecek kimsemem olmamasıydı belki de. Bir ailemin, bir müdürümin, bir kız arkadaşımın... Hayatımı bir tamircide çalışarak kazanıyor, daha doğrusu, harciyordum. Para sadece anlık bir aracı benim için. Anlık ve degersiz... İçgündülerimi geçici olarak dizginleyen...

Sonra, kutuplara gittim. Ren geyiği, balina ve balık avladım. Avladığım hayvanları çığ çığ yerdim. Oradaki herkes gibi... 50'şer tonluk balinalar avlardık arkadaşlarla. İçerdik. Kalın kürklerimizle iglo'lara kapanıp... Sabaha dek... Altı ayı siyah, altı ayıya beyaz olan sabaha... Yapacak başka bir şey yoktu čunkü. Bazı geceler çıldıracak gibi olurdum karanlıktan; ölüm gibiydi. Her yer simsiyahı her zaman ama delirmekten korkmazdım; huzurluydım. Hiçbir şey düşünmezdim. Hiçbir şey hissetmezdim. Soğuğu bile... Bir an olsun. Ortasına delik açıp balık tuttuğum buz parçası kadar donuktu beynim; düşüncelerimi kirip, döker, parampaça ederdi ama dedim ya, bundan şikayetçi olmazdım.

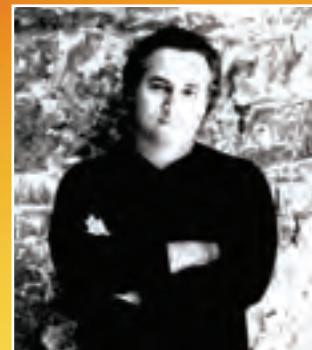
Sonra... Kanada'ya taşındım. Gitar çalmayı öğrendim. Yıllarca tek başına çaldım. Ardından, gazeteye bir ilan verip, bir grup kurdum. Önce küçük barlarda sahne alındı; sonra görkemli ve devasa sahnelerde... Binlerce kişiye karşı çaldık. Bizi seven binlerce kişiye... Konserlarında gitarlarımı parçaladım. Var gücümle sahnemin zeminine vurarak... Limuzinlerde gezdim. Benzin istasyonlarının kaldırımları aydınlatıldığı karanlık gecelerde... Albümler çíkarıldı. Milyonlarca satan... İmzalar dağıtılmış. Her defasında farklı imzalar attım. Tutarlılık aramadım hiçbir zaman. Dengesizdim ama hayatım avuçlarının arasındaydı. Kayıp gitmedi hiçbir zaman; hiçbir zaman bırakmadı beni. Ben de onu...

Ama dedim ya, bu hayatı yaşamadım; başka bir hayatı yaşadığım. Bana ait olmayan bir hayatı... Sorumluluklarla, beynimi kemiren düşüncelerle, beş para etmez - gerizekali insanlarla, bir an bile kendime, hatta, gözyaşlarına izin vermeyerek... Olmayan bir restorantha, olmayan bir kahvaltıyı ettim. Olmayan bir buz parçasını delip, cansız balıkları avladım. Ve olmayan gitarlarımı parçaladım hiç çıkmadığım sahnelerde. Ben, bu hayatı yaşamadım. Ben...

...Hiç olmadım.  firat@level.com.tr



Zengin ve Güzel Uzaylı Dilberlere Selam Ederim



Dünya'nın kendini beğenmiş, ukala, çok bilmış ve çirkin kızlarından umudu tam kesmişken, Amerika'dan müthiş bir haber geldi: Uzaylılar gerçekmiş!

Nisan ayının sonunda haber ajansları şok bir haberle sarsıldı, bilmem duyduğunuz mu? Aya iniş yapmış ABD'li astronotlardan biri, Edgar Mitchell, ABD'deki önemli bir UFO konferansına katıldı, artık yaşılandığını ve ölümeden önce halka gerçekleri açıklama arzusunu duyduğunu, ABD'nin uzaylılarla iletişim içinde olduğunu ve bunu dünyadan sakladığını açıkladı. Üstelik uzaylıların düşman olmadığını, düşman

Ya bu uzaylıların arasında zengin ve güzel hanımyevrükelerimiz de varsa?

olmaları halinde, dünyanın çoktan yok olmuş bulunacağının da altını çizdi.

Şimdi bu okuduklarınıza inanamayabilirsiniz, ama bir de şunu dinleyin. Birkaç yıl önce, adını hatırlamadığım bir Kanada Savunma Bakanı, basının karşısına çıkip çok önemli bir açıklama yaptı. Basının, medyanın görmezden geldiği, herkesi şok eden bu basın toplantılarının tek konusu, uzaylılarla işbirliği yapan ABD'liler ve bu işbirliğinin dünyaya açıklanmamasından büyük rahatsızlık duyan Kanada Savunma Bakanlığı'nın görüşleriydi. Şaka gibi geliyor değil mi size? YouTube'u bir açın da Kanada Savunma Bakanı diye bir aratın, bakalım neler bulacaksınız?

Neyseciğime, uzayı kardeşevrükelerimizin var olduğuna her zaman inanmış biri olarak tüm bunlar beni hiç şaşırtmadı. Ama tam da insan yavrusu hanımyevrükelerimizin kendini beğenmiş, ukala, çok bilmış, mızmız, şımarık hallerinden bıkmışken, birden yepeni bir umutla kaplandı içim. Ya bu uzaylıların arasında zengin ve güzel hanımyevrükelerimiz de varsa? Evet, bir düşünün, kocası araba almazsa, şurada evinden çıkip da iki sokak öteye gitmeye korkan, basiretsiz kızların karşısında, zengin ve güzel uzayı dilberlerin var olduğunu düşünün... Her türlü tabu, dogma, cehalet ve oturmamış kişilik problemlerinden arınmış şekilde, bırakın iki sokak ötedeki marketi, uzayın derinliklerinden dünyaya gelecek kadar karizmatik bir kız gördüğüm anda ben aşık olurum arkadaşım.

Dolayısıyla, buradan zengin ve güzel uzayı hanımyevrükelerimize seslenmek istiyorum. Güzel dilberler, canlarım, tatlı dudaklarından dökülecek alev alev öpücüklerin hasretiyle yandığım kıvrı kıvrı uzayı güzeller, benim evin çatısı UFO'yla inmeye müsait, lütfen çekinmeden gelin; kapım, evim, hayatım, yatağım ve gönlüm, size sonuna dek açık. ☺
cemsanci@level.com.tr



Alev Alev uzayı dilberlerin arasında zevkten ve havadan dört köşe olacağımız daha güzel bir dünya çok da uzak değil. Umutumuzu kaybetmeyeşim ve bizim şu şımarık, kezban hanımkızıevrükelerimize teslim olmayıalım.

Çevrimiçi Miyiz Arkadaşım?

Üniversite'nin arkaik yıllarda, birkaç arkadaşımın gençliğinin hebamasına sebep olan Ultima Online'ı hepiniz hatırlarsınız. Bu bedbaht oyun 1997 - 2007 yılları arasında piyasaya sürülen dokuz paketi ile çok canlar yaktı.

Artık online oyun dünyasında çağ atlama yapıyoruz. Age of Conan'lar, World of Warcraft'lar piyasayı domine etmiş durumda. Kurulan alliance'in girilen dungeon'ın haddi hesabı yok. Ciddi bir miktarda insan, bu dünyaya boş vakitlerinin büyük bir kısmını

Artık online oyun dünyasında çağ atlama yapıyoruz. Age of Conan'lar, World of Warcraft'lar piyasayı domine etmiş durumda

ayırmaktan çekinmiyor. İki bir ileri seviyeye taşıyıp, kız arkadaşı ile bu sanal dünyalarda güneşin doğuşunu izlemeye gidenlerde bile haberdarım. Gelişmeleri esefle takip ediyorum.

Bu online dünyanın verdiği sanal mutluluk halini doğru düzgün bir şekilde araştıran inceleyen kurumlar olmasa da Belçika - Hollanda yapımı Ben X filmi ve önceki haliyle romanı, MMORPG mesesini önce kitaptan senaryoya oradan da pelikülün üstüne aktarıp mercek altına yatırıyor.

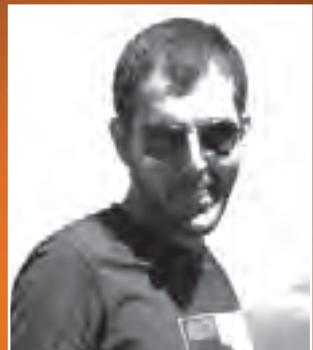
Belçikalı Yönetmen Nic Balthazar'ın aynı adlı kitabından uyarlanan film hem yazarı hem yönetmeni aynı kişi olan ender filmlerden. Filmde yer alan online oyun Archlord, hayatı bir oyun olsa da klasik MMORPG özellikleri harfi harfine taşımaktır. Ben X, otistik özelliklerini olan bir gencin oyunda yakaladığı mutluluğu ve gerçek hayatı yaşadığı eziyeti zıtlıkları kullanarak gözümüzün önüne seriyor.

Dünyanın her tarafında olduğu gibi Belçika taraflarında da lise eğitimi görmeyen biraz farklı bir genç için ne kadar zor olduğunu görüyoruz. Yarım otistik arkadaşımız Ben, her türlü lise zorbalığına

maruz kalıyor ama pasifist algısı yüzünden pek karşılık veremiyor. Tepkisini ise Archlord dünyasındaki 80 level karakteri Ben X (Ben hicliğim hesabı.) ile ortaya koyuyor. Online dünyada elde edilen arkadaşlıkların verdiği keyif, yalnızlığın yarattığı yanışmalar ve çocuklarına bir türlü yardımcı olmayan, onların yok olmasını izleyen ebeveynler filmi gerçekçi ve izlenilir kılmıyor.

Filmin karakterinin otizm olgusu filmin tek eksisi onun dışında, oyunculuk, senaryo ve sanat yönetimi tatmin edici seviyede. Sonuç olarak bu orta - kuzey batı Avrupa ülkesinden çıkan film emsallerinden biraz daha fazla işin felsefesine eğiliyor. Fakat otizm gibi derin bir konuya yüzeysel bakarak hayal kırıklığı yaratıyor.

Filmi hala izlememiş olanlar için orta derecede bir şækinklik yaratayan sonunu bu sayfada belirtmiyorum. Her ne olursa olsun giderek daha ciddi bir hal alan online oyun bağımlılığının daha ciddi bir şekilde değerlendirileceği platformların ortaya çıkışmasını umut ediyorum. Alcoholics Anonymous (Adsız Alkolikler) kurulu gibi alkol bağımlıları için oluşturulmuş Derneği size hatırlatıp pek yakın bir gelecekte bu online oyun bağımlıları buna benzer bir derneğin kurulacağı tahmin ediyorum. Artık AA toplantılarında "İki yıl, üç ay ve bir haftadır ayığım" diyen tipler yerine OA (Online Addicted) toplantılarında "İki aydır offline'ım" diyen insanları göreceğiz, duyacağız, hissedeceğiz. yepta@level.com.tr



Monolog...



Olması gereken bu mu... Kapı çalıyor ve ayağa kalkıyorum. Tedirginim... Şu andan itibaren hiçbir hükmün esemesi yok... Sanki bir salıncak, sanki bir korku tüneli... Kimin geldiğini biliyorum ya da bilmiyorum, önemi yok... Huzurluyum ya da kaygılıyım, nefes alıyorum ya da almıyorum, uyuyorum ya da uyumuyorum, gülümsemiyorum ya da gülmüşüm, küfür ediyorum ya da dua ediyorum... Kapı çalıyor; açmıyorum, açmayacağım...

Ey misafir! Çalmayasın artık bu kapıyi... Beni dinleyesin; arkamı dön ve git! İvedi uzaklaş buradan, önünde durduğun kapıdan

Hayat misin, yok oluş mu... Yem misin, yemleyen mi, aç olan mı... Kimsin, nesin... Hayır misin, şer misin... Korku musun, huzur mu. El misin, can mı. Uyku musun, uykusuzluk mu. Ben misin, değil misin... Yok musun, var misin...



Ey misafir! Çalmayasın artık bu kapıyi... Beni dinleyesin; arkamı dön ve git! İvedi uzaklaş buradan, önünde durduğun kapıdan... Sana da yük olur bu görev. Yok say sana verilen görevi. Bu kadar acıyi yüklenme sırtına... Bu kez, bir kez ya da son kez istifa et şu ahlaklı görevinden... Gelme hadi, git hadi...

Ne var ki "kutsal misyon"unu ifa etmeyeceksin. "Açmayıacağım kapıyi" dediyeşek alınmamasın; halden de anlarız... Sana verilmiş bir buyruk var, hissedebiliyorum. Elçisin sen de... Kimsin, nesin bilemem lakin yüreklişin. Kendinden eminsin, deneyimlisin... Onu da anladık!

Peki, adını neden buyurmuyorsun bize... Yoksa "sükut ikardan" mı demektesin bu vakur halinde... Bir isim ver bana... Fısılda... Konuş... Sesini duyayım...

Yok... Hiç niyetin yok konuşmaya... Tamam... Peki kapıya neden vurmaktasın hala... "Açmayıacağım." dedik ya! "Açmayıacağım." dedim ya! Hadi başka kapıya...

İnatsın ama aptal değilsin. Sen de biliyorsun geri dönemeyeceğini, bir adım dahi olsa kımıldayamayacağını, ayak direyeceğini... Bir çıkar yol yok mu ziyareti... Rüşvet de almazsan değil mi sen...

Sana bir parada kursak, denkleştirsek... Bir diyagram çizsem sana... Bir parametre versem sana, düşünsem, bir parametre versen bana, düşünsem. Bütüne dair, yarıma dair, ceyreğe dair... Yine de olmaz mı... Bana "bir varmış" desen, "bir yokmuş" demesen...

Uyusak, uysansak... Bir kez de ben senin kapınızı çalsam, açmasan, bana kızsan, ben sana kızmasam olmaz mı... Ödemiş oluruz böylece... Hadi be misafir; erteleyelim bu ziyareti... Belki bir iade-i ziyaret yaparız biz de. Ben ve kardeşim, kapını çalarız. Vefalıyzırdır, inan bana...

Dakikalarıdır, saatlerdir, günlerdir, aylardır kapımızda misin be Azrail... Ne diyeyim ki ben sana... Israrcısan... Velev ki elçiye zeval olmaz, sen de haklısun... Buyur gir hadi, kapı açık artık...

Yolun açık ola Azrail, emanetimize iyi bakasın... Gözümüz arkada kalmasın...

Senden son bir ricam var; zaman geldiğinde, vade dolduğunda ve beni almaya geldiğinde zili çalma, kapıya vurma... İslık çal yeter Melek-ül-mevt*... Dua ile... doruk@level.com.tr

*Ölüm meleği, Azrail.



Korsanlar Ne İster?

Son zamanlarda ortalık bir torrent paylaşım sitesi olan The Pirate Bay davası nedeniyle çalkalanıyor. Takip etmemişler olanlar için kısaca özetleyecek olursak; İsveç kökenli The Pirate Bay (Korsan limanı anlamına geliyor.) sitesi, telif hakları savunucuları tarafından, telifli içeriğin dağıtılmamasını sağlamakla suçlanıyordu. Bu şikayet üzerine İsveç polisi, 2006 yılında The Pirate Bay (TPB) sunucularına el koydu ve iki yıllık araştırma sonucunda nihayet dava başlıdı. Her ne kadar sunucularda fiziksel olarak telifli hiçbir esere (Yazılım, film, müzik vs.) rastlanamasa da, mahkeme TPB'yi yine de suçu buldu ve iştenelere hapis ve para cezası verdi.

Bunun üzerine özellikle İsveç'te ellerinde korsan bayrakları olan gruplar, mahkeme kararını protesto etmek için sokaklara döküldüler. Her gün dünyanın pek çok yerinde, farklı sebeplerle siteler kapanıyor veya engelleniyor. Ama kaç kişi sokaklara dökülüyor? Bu korsan bayrakları sallayan göstericiler ne istiyor? Korsanlar ne istiyor?

Her şeyden önce, var olan yasalar kapsamında TPB'nin mahkum edilmemiş olması gerekiyordu. TPB fiziksel olarak hiç bir telifli içerik barındırıyor (P2P'in

güzel yanı). İsveç hükümeti, özellikle ABD merkezli baskınlar yüzünden, bütün dünyanın gözleri önünde korsandan yana görünmek istemedi. Ülkedeki "Piratpartiet"

yani Korsan Partisi adlı yasal oluşuma desteği vermeleri, zaten fazlasıyla eleştirilmişti. Bu yüzden var olan yasalarda, TPB'yi mahkum edecek düzenlemeleri yapmayı bekleden, tartışılabilcek bir karara imza attılar.

Korsanların itirazlarının dayanak noktasında bu hukuki sorun olsa da, aslında korsanların dertleri temelde var olan dünya düzeni. Çok sert bir tanım gibi gelebilir ama korsanların birincil dertleri gerçekten de her şeye bedava sahip olmak değil. İşte bu yüzden dava ile ilgili yorum yapan Korsan Partisi yöneticisi Rickard Flakvinge: "Kuruluş ve politikacılar tüm kuşağımıza savaş ilan ettiler" dedi.

Telifli eserlerde günümüz şartlarında daha fazla kar elde etmek, insanlara bir şey sunmanın hazzının çok ötesine geçti.

Tabii ki tek derdi her şeyi bedavaya getirmek olanlar da var ama onlar o sokaklarda değildi. Onlar karar açıklanırken bile bilgisayarları başında download peşindeydi. Gerçek korsanlar, var olan telif yasalarına muhalifler, çok pahaliya satılan eserlere karşılar. Mesela bunu Deus Ex'in yaratıcısı Warren Spector da söylüyor. Zaten bu yüzden Nine Inch Nails da şarkılarını, kendi torrent tracker'ları ile ücretsiz dağıtıyor.

Var olan telif sisteminin koruyucuları, asıl amaçlarından o kadar sapmış durumda ve her şeyi o kadar maddiyat temelli görüyorkar ki, YouTube'u yeni sanatçıların kendilerini tanıtmaya ve seslerini duyurma aracı olarak kullanmak yerine, siteyle kırın kırana pazarlığa giriyorlar. İstedikleri parayı alamayınca da tüm bir ülkenin sanatçılarını bu ücretsiz ve son derece etkili tanıtım aracından mahrum etmeyi göze alabiliyorlar. Önce İngiltere, ardından Almanya'daki yeni sanatçılar, kendi haklarını savunduguunu iddia eden kuruluşlar yüzünden YouTube'da yer almıyorlar.

Radyo ilk çıktığında albüm satışlarına zarar vereceğini düşünün, televizyon ilk çıktığında film endüstrisini öldürecekine inanan zihniyet, şimdi interneti var olan tüm telif sisteminin altındaki bir dinamit gibi görüyor. Fakat elbette ki bir süre sonra bu zihniyete sahip olanlar da interneti olduğu gibi, kendi koşullarıyla kabul edecekler. Şu anda yaşadığımız süreç ise aslında bir geçiş sancısından başka bir şey değil.

Gözleri dolar işaretini halinde ortalıkta dolaşan ve sineğin yağını ziyan etmek istemeyen telif hakları savunucuları, büyük stüdyolar, yapımcılar, hatta hükümetler dosya paylaşımını kökten reddettikleri için korsanlar sokaklara çıkıyorlar. Bugün savaş açıkları neslin, eskiden olduğu gibi bizim mahalle diye bilenleri sokaklar yok ama internetti var. Internetin doğasındaki paylaşıcı ve özgürlük yapıyla barışmaya çalışanlara, reddedenlere karşı tepki göstermeleri ise anlaşılmayacak bir şey değil.

Büyük şirketler ne zaman dosya paylaşımını bir düşman değil, alternatif bir dağıtım kanalı olarak görürse, o zaman korsanlarla barışıp, korsanı yenebilirler.

Zaten gerçek korsanların istediği bundan başka bir şey değil... 
uoncel@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör**Mr. Brown:** Ümit Öncel**Eddie:** Elif Akça**Joe:** Fırat Akyıldız**Mr. Pink:** Tuna Şentürk**Mr. Orange:** Şefik Akkoç**Mr. White:** Cem Şancı

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

ONE MINUTE

LEVEL ailesine selamlar ve saygılar.

Mr. White: Merhaba canım.

Bu kadar iyi bir dergi çıkarttığınız için siz tebrik ediyor ve sorularıma geçiyorum.

1. Resident Evil 6 sizce korku oyunu mu olur, yoksa aksiyon oyunu mu?

Joe: Onlar halka değil, fil.

Mr. Pink: Platform oyunu olur.

Platform-müzik oyunuhatta.

Mr. Blonde: Uçuş simülasyonu olacak.

Mr. Brown: Müzikal olacak diye tahmin ediyorum.

Mr. Orange: Beşinci oyundan sonra zerre ilgileneceğim.

Eddie: Filmini izlemeye tercih ederim.

2. Testerinin oyunu ne zaman çıkar?

Nasıl bir oyun olur? Hangi konsollara çıkacak?

Mr. Blonde: 2009 sonuna doğru çıkacak, detayları LEVEL Online'da bulabilirsin.

3. Cem Abi kendisine Xbox 360 alabile-

cek bir kız arkadaş bulabildi mi?

Mr. White: Kız çöktük makineyi aldı. Hatta o kızı terk ettim, yeni sevgililerimle o cihazda oyun oynuyoruz şimdi. Çapkan ve sorumsuz, sadakatsız bir hayatı sürüyor olduğum için pişman mıymı, tabii ki hayır.

4. PS2 galiba açık platform olmuş. Bu haber biz PS2 kullanıcılarını nasıl etkiler?

Mr. Blonde: Yel eser, ferah olur.

5. Bana PSP'de üç - beş zombili oyun söyler misiniz?

Mr. Pink: Üç beş değil de bir tane söyleyeyim:

Infected.

Mr. Brown: Zombiyle oyun olmaz.

Neyse, sorular bu kadardı. Kalın sağlıcakla.

Batuhan Yargı

MERHABA LEVEL SAKİNLERİ

Salam. Dergiyi son birkaç aydır takip etmeye başladım ve etmeye devam ediyorum. Öncelikle derginizi çok beğendim. Yeni okurunuza kırmayıp sorularımı yanıtlayacağınızızi umarak başlayayım.

Mr. White: Teşekkür ederiz. Biz de 15 yıla yaklaşan LEVEL maceramızda, daima yeni okurlarla karşılaşmanın heyecanını, sanki ilk

günüümüzdeymişcesine yaşıyoruz.

Mr. Brown: Mr. White bu konuşmayı Pulitzer töreni için hazırlamıştı ama sana kısmetmiş. Değerini bil...

Joe: Biraz emri evdeki getirmişsin Görkem ama neyse; geç bu seferlik.

1. Prince of Persia: Prodigy almayı düşünüyorum. Oyunun incelemelerine baktığında farklı atmosferi filan çok beğendim ve videolarına da hayran kaldım ancak oyunu oynayan herkes anlaşmış gibi oyun çok berbat diyor? Acaba ben oyuncuların zevkine güvenip başka oyuncular aramaya başlasam mı, yoksa bana resim ve videolarдан çok güzel görünen oyuna parayı verip denesem mi?

Mr. Blonde: Dene, içinde kalmasın, beğenmezsen grubun dışında kalmaz, sen de keyifle kötulersin.

Mr. Orange: "Herhangi bir oyun" olarak değerlendirirsen oynamanda bir sakınca yok ancak Prince of Persia serisinin geçişini göz önüne alırsan içerik ve sunum tarzı açısından kötü bir oyun. Konuya biraz daha netlestirmiş oldum sanırım.

2. Bir diğer konu CoD: WaW. Sizce de CoD oyunları kabak tadı vermeye başlamadı mı? Dünya Savaşı oyunlarından bıktık artık. CoD4 çıktığında modern savaş olduğu ve dünya savaşından sonunda kurtulduğum için çok sevin-

miştım ve oyunu alıp iki günde büyük bir hevesle bitirmiştüm ama CoD: WaW beni tam bir hayal kırıklığına uğrattı. Sizce de modern savaşa devam etmeleri daha iyi olmaz mı?

Mr. Pink: Call of Duty: Modern Warfare 2'nin açıklandığından haberin olmadığını anladım ben.

Mr. Blonde: Modern Warfare 2'yi GDC 09 dosya konusunu açıp okuyorsun. Sayfa: 68.

Mr. Orange: İkinci Dünya Savaşından bıkmak bilmeyen benim gibi oyuncular olduğunu da göz önüne alıyor yapımcılar ancak sonunda seriyi tam anlımlıyla ikiye ayırmadan zamanı geldiğine de karar verdiler; böylece Call of Duty markası geçmişe, Modern Warfare ise günümüze ve geleceğe dair savaşları konu alacak gibi.

3. Nedense GTA IV'ün grafik hataları bir tek bana gözükmüyor? Oyunu 1280 x 1024 çözünürlükte oynuyorum ancak biraz uzaktaki bir aracın, binanın çözünürlüğü çok düşük gibi geliyor. Örneğin, bir binanın eğik bir kısmı kare kare görünmüyorum mu? Yoksa bana mi öyle geliyor? Grafik hataları çok gözüme çarptığı için oyunu bir türlü oynamıyorum. Bu hataları sadece ben mi görüyorum?!

Mr. Blonde: Hatasız kul olmaz.

Mr. Orange: Rockstar'ın hazırladığı yamaları kurunca oyunda ufak bir hata kalıyor; test ettim, onayladım.

Eddie: Sen sus; GTA IV fanatığı seniiii!

Joe: Sorma Eddie... Muhasebeden çıkışını alalım şu arkadaşın.

4. Eski bilgisayırımla hiçbir oyunu doğru düzgün oynayamadığım için oyular bana çok mükemmel görünüyor ama bilgisayarımlı yenilediğimden beri hiçbir oyundan zevk alamıyorum. Bir oyunu yükleyip üç gün sonra siliyorum. (Örnek: GTA IV, Assassin's Creed, CoD5, Mirror's Edge vs.) Bana hiç sıklımadan başında sabahlayabileceğim bir oyun önerebilir misiniz? Oyunun türü hiç fark etmez; her türlü oyunu oynarım.

Mr. Pink: World of Warcraft.

Mr. Blonde: Heroes of Might and Magic III.

Mr. Orange: Mirror's Edge'i de harcadıysan aklına bir şey gelmiyor maalesef.

Mr. Brown: Fallout olur

eskilerden. "Sevmem" dersen Fallout II de var. "HoM & Milli" demiş bak o da güzel.

Hepinize iyi çalışmalar.

Not: LEVEL Cehennemi her sayıda olsa çok iyi olur.

Görkem Ayyıldız

LEVEL BAĞIMLISI

Selamlar ey yüce LEVEL Dergisi çalışanları. Bu süper dergiyi 14 sayıdır takip ediyorum. (Keşke daha önceden takip edebilseydim.) Her sayınızı kaçırmadan alıyo, hayatma renk katıyorum. Biraz uzattıktan sonra önnüzde saygıyla eğilerek geleneksel olarak sorulara geçiyorum.

1. Sizce Türk oyun sektörü ne zaman gelecek? Ne zaman rahat, ucuz bir şekilde uygun fiyatta orijinal oyun alabileceğiz?

Mr. Pink: Aslina bakarsan PC oyunlarının fiyatları çok da kötü sayılmaz. Konsol oyunları apayı bir telden çalışıyor; o konuda haklısun. Düzelmeye olasılığı da pek görmüyorum açıkçası.

Mr. Blonde: Türk oyun dünyasında bunun üzerine çalışıyoruz.

Mr. Orange: PC oyunlarının mevcut fiyatları konusunda ben de iyimserim aslında.

Mr. Brown: Bunu etkileyen o kadar çok kriter var ki. Türk oyun sektörü geç başlıdı ama bu konuda yetenekli çok insan var. Eğer öncü olanlar kendimi kurtarayım olayına girmez, diğerlerine destek verirlerse tahminlerden çok önce, çok ilginç gelişmeler olabilir.

Joe: Zor dostum bu işler, zor...

Eddie: Türkiye'de bırak oyun sektörünü hiçbir sektör ilerlemeyecek. Pardon; tüketim konusunda her türlü sektör gelişir Türkiye'de. Kredi kartı kullanımı, cep telefonu sayısı,

MSN kullanıcı sayısı... Bunlar artar, gelişir, coşar. Onun dışında herhangi bir sektörden hayır beklemek boş bir hayal kurmaktan farksız.

2. Acaba bu Xbox 360, Türkiye piyasasına ne zaman girer? Ve fiyatı PS3'e göre nasıl olur?

Mr. Orange: Merakla ve sabırsızlıkla bekliyoruz. Girdiğindeye konsolun fiyatı ne olur, bilemem ama yurtdışında PS3 ve Xbox 360 oyunlarının fiyatlarının hemen hemen aynı olduğunu göz önüne alırsak, oyunları ucuza bulmak mümkün olmayacak gibi.

Joe: Daha zamanı var. Belirsiz şu anda. Bir de kriz varken bu konuda adım atmazlar.

3. Kimler evinde evcil hayvan besliyor? Benim bir kuşum var da merakımdan soruyorum.

Mr. Pink: Evcil tanımını hangi hayvanlarla kısıtlıyorsun? Mesela yavru Panda'yı kabul eder miydin?

Mr. Blonde: Termit besliyorum, canım termitlerim.

Mr. Orange: Geçtiğimiz Sonbahar aylarına kadar 14 yaşına gelmiş bir köpeğimiz vardı ama...

Eddie: Mr. Orange'ın köpeğinin aynısından benim de 15 yaşında bir köpeğim var. Ama ilişkimi koparalı çok oldu. Annem bakiyor yillardır.

4. Cem Abi, yazdığım "Gönül Manifestosu" gerçekten güzeldi; devamını bekliyoruz.

Mr. White: Teşekkür ederim canım. O manifesto sayesinde kaç afet-ül dilberin kollarına koşup, şartlarını kabul ediyorum. "Senin olmak istiyorum, al beni" diye kapımda yattığını duysan şarırsın eminim.

5. Windows XP'de DirectX

10 olduğu doğru mu? (Hatta geçenlerde Ali abi yazmış Vista ve Oyunlar başlığı altında.) Eğer varsa nasıl halledebilirim?

Mr. Blonde: DirectX 10 kılığına sokulmuş DirectX 10 var. İlle çalışmam diyen oyunları kandırıyor ama özelliklerini açmıyor. Bir buçuk sene direndim ama Vista'ya geçtim, 1 GB bellek ekle PC'ne sen de geç uğraşma bunlarla. "Yok, bana ille bu lazım" dersen "DirectX 10 for XP" şeklinde Google'la derim.

6. Son olarak, bilgisayarında 9600GT marka ekran kartı var ama ben, mesela CoD: Word at War oynarken çözümürlüğü 1280 x 1024 yapıp AA'yı 4x yapmama rağmen AA desteğini alamıyorum. (Kare kare yanı.) Acaba ekran kartı sürücümdeki hangi ayarları açarsam sorun düzeler?

Mr. Blonde: Masaüstünde sağ alta NVidia kontrol merkezinin bağlantısı olacak. Onu açıp AA'yı "Application Controlled" yap.

Sorularım bu kadardı. Kendinize iyi bakın, sakın hastalanmayın. LEVEL'sız hayat olmaz, yaşamaz. Alkan Oral

10 SORU 40 DAKİKA; SINAV BAŞLADI!

Merhaba sevgili LEVEL yazarları, Sizinle tanışmam Mr. Pink'in Star Wars: The Force Unleashed incelemesini bir arkadaşım elinde okumamla oldu. Sonrasında da gidip kendime bir adet LEVEL almıştım, çok taze bir okurum anlayacağınız. Sizi seviyor ve hayatımonotonluktan çıkarın az sayıda materyalden biri olarak görüyorum. Kısa keserek sorularıma geçiyorum.

1. İlk olarak Intel Gamex veya benzer bir projenin İstanbul dışına çıķıp diğer şehirlerde de boy



ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Hayır, oynamayacak!"

2. "Kahve ister misin hacı?"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Senin deee, Hugo'nun daaa..."

LEVEL Ligi'nde Hugo oynarken herkes fark atan Elif'in Fırat'a yenilince söyledi -sansüre uğramış- cümle.

2. "Bak masanı düzenlerim, üzülürsün."

Üç dünen hastası Fırat'ın, Şefik'in ve Ali'nin arasında kalan Elif'e Ali'nin savurduğu tehdit.

NOT: Geçen ayki sorularımıza doğru cevap veren okurumuz maalesef olmadı. Bu sizlerden daha iyi tahminler bekliyoruz.

⇒ göstermesi gibi bir ihtimal var mı? (Mesela İzmir'de.)

Mr. Orange: Keşke... Ama bu tıpkı büyük organizasyonların düzenlenmesi aşamasında birçok faktörün aynı anda harekete geçmesi gerekiyor.

2. İmza günü gibi bir etkinliğiniz var mı? Kitap fuarlarında mesela. Sizi kucaklayıp, alnımıza imza attırmak için bir fırsat?

Mr. Pink: Bizi yemeğe davet eden, dışarı çıkartıp gönlümüzü hoş eden herkese açıız!

Mr. Blonde: Zaman zaman üniversite etkinliklerinde bana rastlayabilirsin.

Mr. Orange: Hmm...

Mr. Brown: Alın imza tutmaz...

3. Bir ofis belgeseli hazırlamayı hiç düşündünüz mü? LEVEL Online'a koyarsınız. ("Şefik'e yaklaşıyoruz, aman Tanrımlı saldırıyor" gibisin-den.)

Mr. Blonde: Çok yakında LEVEL Online'da! Din din din!

Mr. Orange: Güzel fikir ama üzerinde biraz düşünmek lazımlı... Fırat?

Eddie: Mr. Orange saldıracağsa çekmeyeelim. Zor olur bizim için. 4. Sizce PS2 "üvey evlat" mı oldu artık? En son PS2'ye çıkan güzel oyunlar sadece Star Wars: The Force Unleashed ve Call of Duty: World at War'du bana göre. Sony bizi sevmiyor mu? PS3'e çıkan oyunları PS2'ye de uyarlamak bu kadar zor mu?

Mr. Blonde: Donanım belli be güzelim.

Mr. Orange: En son fiyat indirimine gittiler ama oyun konusunda bir üvey evlat muamelesi var gerçekten.

Ancak 2009 yılının geriye kalan bölümünde piyasaya sürülecek sağlam oyunlar var: Guitar Hero: Metallica, Harry Potter

and the Half-Blood Prince, X-Men Origins: Wolverine, Indiana Jones and the Staff Kings, Ghostbusters; The Video Game, Transformers: Revenge of the Fallen, Guitar Hero Smash Hits, MotorStorm: Arctic Edge, Pro Evolution Soccer 2010, Silent Hill: Shattered Memories...

Eddie: LEVEL Online ayaklı database'i...

5. Türkiye'de oyunların çok pahalı olduğunu söylüyorlar. (Doğru da söylüyorlar.) Bu fiyat farkını başka bir ülkeyle kıyaslayınca gerçekten dağlar kadar fark var mı, yoksa abartılıyor mu? Bir örnek vererek açıklayınız? Örnek veremiyorsanız da canınız sağ olsun.

Mr. Pink: PC oyunları değil de konsol oyunları gerçekten gereğinden fazla pahalı.

Normalde 90TL olması gereken bir konsol oyunu 180TL gibi ucuk bir fiyattan satılabiliyor.

6. Türkiye'de konsol oyunu olarak çoğunlukla futbol oyunları re�at, peki LEVEL dergisinde bu olay "Barbarlar!" diyerek yadırıgınıyor mu yoksa "Arkasındayız!" mı deniyor? (Ben yadırıyorum.)

Mr. Pink: PS3 = PES gibi bir denklem var Türkiye'de ve ben de bu konuda bayağı rahatsızım.

Mr. Orange: Türkiye'de sadece futbol izlenirken "Spor kültürümüz var" dediği müddetçe bu durum da devam edecektir sanırım.

Eddie: Biz bu konuda dengeliyiz. Ne sürekli futbol, ne hiç futbol...

7. Hiç korkup da "İlerleyemeyeceğim" dediğiniz bir oyun / bölüm var mı?

Mr. Blonde: Gece yarısı balkondaki yapraklar rüzgarla dans ederken ve kuru ağaçların

dallarından düşen gölgelerin parmakları pencelerde gezinirken, Call of Cthulhu oynamayı bırakmıştır.

Mr. Orange: Ne yalan söyleyeyim, F.E.A.R. 2 oynarken kendimi öylesine moda sokmuşum ki bir an oyunu kapatıp ışığı açma ihtiyacı duydum.

Mr. Brown: Ben ilk gördüğümde Lemmings'ten bir tırsıtmışım ama genetik o zamanlar...

Joe: Katılıyorum Mr. Brown; ben de Colgate'in platform oyundan tırsıtmışım. O neydi öyle be... Koşan dişler falan...

Eddie: İlk Tomb Raider'ı abim gece herkes yattıktan sonra oynar, ben de gizlice kalkıp izlerdim. O bile arada geriliyordu. Abimin arkadaşında kaldığı bir gece, onsu oyunu oynamaya başladım. Sonra fark ettim ki oturdugum sandalye terden sırlısklam olmuş. (Altıma yapmadım; gerçekten terdi.)

8. Sizce küçük (11 - 16 yaş arası) Pek küçük yașlar değil, evet.) oyuncuların hala bıkmadan usanmadan, "Kantır (Evet, Kantır) oynayalım oğlum, haydi internet kafeye" diyerek Counter Strike'tan vazgeçmemelerinin nedeni bir alışkanlık midir, yoksa kendilerini oyun kıtlığında mı hissediyorlar? ("Daha güzel var" diyorum anlıyorlar.) Bu "kantır" vakası bılgesel bir şey değil hem de; birçok yerde örneğini gördüm.

Mr. Blonde: Valla Kadıköy'deyken arkadaşlarla birden gaza gelip hala bir kafeye akabnılıyor, keyifle oynayabiliyoruz. E süper oyun.

Mr. Orange: Ne desem yanlış anlaşılabacak; bu yüzden yorum yapmayıam.

Mr. Brown: Çok kişinin bir şekilde bulaştığı, hepsini iyi kötü kıvırıldığı, toplu olarak eğlenebildikleri, yaygın bir oyun. Bence dokunmamak lazımlı. Bırakın oynasınlar, herkes ne seviyorsa onunla eğlensin...

Eddie: Counter'ı o yaştaki gençlerin oynaması doğal. Yaşı geçmiş insanların sabah - akşam oynaması anormal bence.

9. Sizce "hayat değiştiren" oyun var mıdır?

Joe: Durduk yere iş çıkarma şimdidi...

Mr. Blonde: İlk oynadığınız oyun...

Mr. Orange: Bu oyular yüzünden Max Payne'in hayatı mahvoldu be!

Mr. White: Bizim CHIP'in online editörlerinden Selçuk İslamoğlu vardır, bildin mi?. Şimdi bi gün ofiste oturuyordum. Selçuk içeri girdi, "Abi, gittim üniversitede kaydımı sildirdim" dedi.

Peki dedim ben de. "Neden yaptığımı sormayacak mısın?" diye üsteledi. "Yoo" dedim.

"Hayatta herkesin üniversitede bırakma özgürlüğü olabileceğini. Açıklama yapmana gerek yok". Ama Selçuk inatçı çıktı ve açıkladı: "Çünkü MMORPG oynayarak mutlu olduğumu ve hayatta başka bir iş yapmak istemediğimi fark ettim, okula zaman ayırmak için MMORPG oynayamıyorum" dedi ve tepki bekler gibi yüzüme bakmaya devam etti. Ben de "Peki"

dedim.

Mr. Brown: Fallout çıktığında benim hayatım değişmişti valla... Sonra da pek bir düzene giremedi.

Eddie: Hangi oyun olduğunu hatırlıyorum ama bir oyunun başında 50 saat, ara vermeden oturan Uzak Doğulu bir arkadaşımız olmuş. Yanı hayatı epey değişmiş bu oyun sayesinde; hatta bir başka deyişle "Hayat değiştirmiş" diyebiliriz.

10. Son olarak; Mr. White, bahsettiği genç kızları şeytani cazibesiyle ağına düşürdükten sonra nerede saklıyor. Tanrı misafiri kabul ederler mi? (Her ne kadar Tanrı misafirinin aklını Şeytan çalmış olsa da...)

Mr. White: Ah o güzel afet-ül dilberler. Her birine ayrı ayrı aşığım. Birinin azgın denizlerde kabaran şiddetli dalgalar kadar hırçın gözleri, diğerinin alev alev yanın bir orman kadar sıcak ve kontrol edilemez dudakları, ötekinin kuzeý rüzgarlarında salınan başak tarlaları kadar sari saçları... Kimseyle paylaşmak istemiyorum onları. Hepsini benim, hepsine aşığım.

Kaan Beylen

SEVGİLİ LEVEL

Merhaba değerli LEVEL dergisi ve çalışanları, İlk olarak adım dolayısıyla yanılışa düşmemeniz için erkek olduğumu belirtmek isterim.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KÜTÜ

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak şan, şöhret, hayat ve memat 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' iyí Türkçe, o ka' köfte!



(Biliyorum, sizi biraz hayal kırıklığına uğrattım.) Derginizi 139. sayınızdan beri takip ediyorum ve herkese tavrısize ediyorum. Sözü fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. SBS sınavından sonra bir PS3 almayı düşünüyorum ("Xbox360" diyeceğiniz tahmin ediyorum ama onun zahmetine girebileceği sanmıyorum.) ve bir PS3 sahibi olduğumda ilk almadam gereken oyun sizce hangisi olmalı? (Şahsen Fallout 3 olduğunu düşünüyorum.)

Mr. Pink: Metal Gear Solid 4 al bari.

Mr. Orange: LittleBigPlanet.

Mr. Brown: Biri "Fallout" mu dedi?

2. Türkiye'de çoğu oyuncunun Metin2, Knight Online ve Silkroad Online gibi oyunlara yöneldiği açık bir gerçek. Ben bu oyunları PC'ım kaldırımadığı için oynayamıyorum ama RuneScape adında çok sevdiğim bir MMORPG var ki insanlar oynanışına bakmaksızın grafiklerinden yola çıkararak sürekli eleştiriyor. Sizin bu oyun hakkındaki görüşünüzü merak ediyorum.

Mr. Blonde: İlginç bir oyun, bana çekici gelmişti ama hiç vakit ayıramadım.

Mr. Brown: Bünyem MMORPG kaldırıyor. Küçükken kazanıma düşmüştüm, beni oynatmıyorlar.

3. WoW evreni pek alaklı olduğunu söyleyemem zira önceden belirttiğim gibi PC'm o kadar iyi değil. (Elbette onu da bir ara halledeceğim.) WoW "Boşver diğer oyunları, bu oyun olsun sende yeter!" dedirtecek türden bir oyun mu?

Mr. Pink: Maalesef öyle.

Başka bir MMORPG oynamak istemesin WoW oynadıktan sonra...

Mr. Orange: Bir kez bulaşan ve kendini kaptıran, sosyal hayattan tamamen kopuyor; işte öyle bir oyun...

4. Ben FPS oyunlarını çok seviyorum. (PS2'de elbette.) Bana tavrısize edebileceğiniz PS3 için değişik, online modu olan bir FPS var mı?

Mr. Orange: Killzone 2!

Eddie: Resistance 2!

5. Ben büyük bir Star Wars hayranıymış ve Star Wars: TFU'yu heyecanla bekledim, heyecanla aldım ama beni hayal kırıklığına uğratan bir oyun oldu. Oyunun PS3

versiyonunu Mr. Orange incelemiştir sanırım; oyunun diğer versiyonlarını bilmiyorum ama PS2 versiyonunda iki farklı son vardı. (Darth Sidious iyi son, Darth Vader kötü son.) ben ilk olarak Sidious'u öldürdüm ama oyna tekrar başlayıp iki farklı sonu da gördüm. İlk olarak siz hangi sonu seçtiniz?

6. Ofiste çok çalışmaktan bunalım geçirdiğinizde ne yapıyorsunuz?

Mr. Pink: Kılıçlarınızı çıkartıp savaşıyoruz!

Mr. Blonde: Üç M: Mola, makara, muhabbet.

Mr. Orange: Aklıma yapacak bir şey gelmiyor ve daha çok bunalıyorum!

Joe: Valla ben herkesi bunalıma sokuyorum.

Eddie: Çok basit; eve gidiyoruz ve sonra tekrar ofise geliyoruz. Bu döngü durmaksızın devam ediyor.

7. Elif abla saçını bence turuncuya boyatsın. (Yakışır.)

Mr. Orange: Siyaha boyadı bile!

Mr. Brown: Boyama olayı yok sanırım. Bükalemün usulü doğal bir yetenek. Renk kendiliğinden değişiyor. İşığa tutunca da parlıyor mesela.

Eddie: Her yılın altı ayı sarı, altı ayı siyah saçsa sahip olmaya karar verdim.

Joe: Ah be evladım, ah be çocuğum, boyatmayın.

8. Aranızda Rage Against the Machine'i dinleyen var mı? Varsa en sevdigi şarki hangisi? (Benim Maggie's Farm.)

Mr. Pink: Şefik çok sever. (Şaka şaka; o sadece Oasis dinliyor.)

Mr. Orange: Ne alakası var ya! The Matrix'in soundtrack'ı aracılığıyla bir dönem bulaşmıştım ama söyleyeceğim şarkı, muhtemelen grubun en "piyasa" şarkısı olacaktır.

Mr. Blonde: Klasik Killing in the Name of...

Mr. Brown: Rage güzeldir. Her mevsim dinlenir.

Eddie: Lisede dinlerdim. Bulls on Parade'ı severdim.

Sorularım bu kadar. Mail'im yayınlanması çok mutlu olurum ve cevaplarınız benim için önemlidir! Hepinize iyi geceler, iyi çalışmalar! Güç sizinle olsun.

Ada Yankı Taşbaşı

INBOX İÇİN...

Selam LEVEL sülälesi. Ben 13 yaşında, hard rock dinleyen, uysal bir Türk genciyim. Size bu satırları yazarken LEVEL'a olan aşkımlı da belirtmek

isterim ama Word'e siğmaz. Sizden birkaç tane ricam olacak; sorularım da var tabii ki.

Mr. Blonde: Hard rock seveni severiz, sor bakalım.

1. Siz Sandfall isimli full bir oyun vermişiniz ama oyunda konuşmalar görünülmüşdür. Onu sorunsuz bir şekilde, tekrar vermeniz mümkün mü?

2. Tam sürüm oyun olarak first person kamerası olmayan, düşük ekran kartı isteyen, tatlı bir RPG oyunu verebilir misiniz?

Mr. Pink: Verdik verdik.

Arcanum'u verdik. Süper oyundur.

Eddie: Evet, resmen Arcanum'u tarif etmişsin.

3. Star Wars'un yeni oyunu çıkacak mı?ablama ben Star Wars fanıyz, hele ben manyağım. Acil Star Wars oyunu lazımdır.

Mr. Pink: The Old Republic çakacak 106 yıl sonra ama o da zaten MMORPG olacak.

Mr. Blonde: Bana da lazım,

damardan Star Wars oyunu istiyorum!

Ohhh... Yazınca rahatladım yemin ediyorum. Elif Abla; biz Beşiktaş İlköğretim Okulu, 7/A'dan üç - beş tane hayranınız senin, LEVEL'la beraber yillardır seni de takip ediyoruz. Ve biz saçını eski haline getirmeni çok istiyoruz. N'olur düzelt o saç, korkunç görünüyor.

Eddie: Valla kisayıdı uzadı. Daha iyi göründüğünü düşünüyorum; siz dert etmeyin. Ben hallederim.

Bir de dergide siyah, garip bir sayfa var. Uzun saçlı bir abi yazıyor orayı, onu da çok seviyoruz.

Eddie: O abinin adı Korcan. Biz de onu çok seviyoruz.

Mr. Brown: Gorcan diye biliyodum ben onun adını...

Joe: Gorcan olma ihtimali üzerinde duruyorum ben de Mr. Brown.

Neyse, benim ablama gitmem lazımdır. Daha yazardım ama zamanım yok. Bu mail'i yayımlamazsanız gözüm açık giderim ablama. Tehlikeli ama olsun, lütfen yayınlayın! Sevgiler, saygılar efem. Kerem Uğur Koruyucu

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Sevgili Level Camiamız; Eve Online bağlanamıyorum arabaya bağlanıyorum =) Gerçi arabada 5 evde 15 dk da bağlıyorum ama =) Zaten online bağlanamıyorum 9line bağlanıyo xd Bağlanınca da üzüm veriyor =) sevgilerimle Orcun Yılmaz

Online'a, arabaya gerek yok. Sen sadece eve bağlan. Oradan çıkmak.

Naber levilcilar dün bir ishal olmuşum... Görmnz grk.Tuvlete bi girdm. Çıktımda her trf pislik olmustu.Nese sie 2-3 sorum olacak.

1-Playstation 2 ne zaman türkiyeye gelcek?

2-Gelcek ay residen evil 8 versenz gzl olr.

3-Plastation 1 var bende bir oyn almsm..Üffff..Tavşye edrim.

4-Haydi noktasına dokunmaca oynyalım! &/+^%(&+DFCHdYTDKTOM-RD837620465396%+%(/%+ Derman Ooğlu

Evet, bu sefer gerçekten noktasına dokunduk. Dayanamadık, kırtık bu saçılığı.

selam level çalışmaları nbr lan hepniye nasılsınız bende iyiyim siz sorarsınız diyo düşünüyüm size sorularım var öncelikle diablo rüyalarıma girip duruyo uyuyamıyorum lan söyleyen artık ne zaman çıkacak olmadı atın tarihi birde world of warcraft oynayacak param yok egonomik kriz var ayrıca benim dnamanda parayla oyun oynamak yok kodum bozuk bunun ücretsiz serverlerine nasi girerim rehber verin birde postalda yayımlanmazsanız olay çıkarırı :D

Berkay Vatansever

Sırf P.O.S.T.A.L.'da yayımlansın diye çok arttı bu zorlama mail'lar. Biz doğal Türkçe'si bozukları arıyoruz. Her şeyin doğal güzel.

Sevgili LEVEL kitlesi ve ailesi bir şey sorucam ödüllü editör yarışmasını kazananlar Eddie yerine mi geçi yor

Berke Kayhan

Ödül kazanıp mutlu olmak Eddie yerine geçmekse, evet.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Kart Sahibinin imzası: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

65 TL

Bu form 31 Mayıs 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışak ilk sayıdan itibaren
uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

İNCELEME

VELVET ASSASSIN

Violette ile buluşmaya hazır misiniz?



SONRAKİ LEVEL

**1 HAZİRAN'DA
BAYİLERDE**

TERMINATOR SALVATION
VIRTUA TENNIS 2009
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

CENK & ERDEM

MÜEBBET MUHABBET

CENK - ERDEM ATALARIMIZIN SÖZLERİ

- Çevir sesi gelmesin: O telefonu bir daha kullanırsan başına büyük işler açılabilir, mutluluğu ararken zor durumda kalabilsin anlamında kontörlü bir söylemdeirdir.
- Sinek küçütür ama besleyicidir: Bir özelliğini beğenmediğiniz kişi, başka bazı özellikleriyle aklınızı başınızdan alabilir. Çeşitli kararlar almadan önce iyice düşünmek gereklidir.



- Gülü seven dikenine saplanır: Büyük güzelliklerin büyük sorunları olur. Siz siz olun, orta karar gidin.
- Her kapının bir handikapı vardır: Önünüüz açacak gibi gözüken her avantajın, her fırsatın sakat bir tarafı vardır. Kimseye güvenmeyin, izleniyorsunuzdur.
- Her maça şimşir tarak: Hangi maça vukuat çıkacağını bilemezsiniz. İçeri pala sokamayacağınız durumlar için şimşir gibi güçlü bir ağaçtan yapılmış tarak en yakın dostunuz, en gizli silahınız olacaktır.
- Anca gidersin kanca gidersin: Şimdi gidip beni terk edeceğini söylüyorsun ama kanca misali biraz gidip, sonra C'cızıp bana döneceksin. Tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkü dükkânıdır adlı saçma lafin delikanlı olanı.
- Araba dediğin nedir ki gelip geçer: Çok istedığın bir şeyi elde ettikten sonra sıkılır, başka ve daha yeni bir modeliyle değiştirirsins. Pert olana kadar aynı şeye binilir mi?
- Hatasız sollama olmaz: Hatasız sollama bile, aslında sıfır hata ile yapılmış bir sollamadır. Hata yapmak istemiyorsak sollama da yapmamalıyız. Elbet önumüzdeki adam bir yerde kenara çekip duracak ya da başka bir yola sapacaktır.
- Top yan ağlar da ben ağlamaz mıym: Yuvarlak olan ve bu nedenle yan durması mümkün olmayan, hatta bir yanı dahi olmayan top bile yan ağlamayı başarıyor

- da biz insanlar mı ağlayamayacağız! Üstelik yan da ağlarız, düz de. O halde ne duruyorsunuz? Zırlayın!



- Yamuluyorsam düzeltin: Bizi en iyi karşımızdaki muhababımız görebilir. Dolayısıyla kusurlarımızı da en iyi görüp düzeltebilecek olan onlardır. Bizim bir şey yapmamıza gerek yoktur.

- Bana bir tahteravallı verin saatlerce sallanım: Adının ne olduğunu bile tam olarak emin olamadığımız bazı cihazlar bizi uzun süre oyalamayı başarır. Ancak netçede elimize koca bir hiç dışında bir şey geçmez.

- Birlikte güneş doğar: Geceleri arkadaş, eş, dost, ahhabiye ile birlikte muhabbete dalarsak vaktin bir anda geçip sabah olduğunu fark ederiz. Bu nedenle bu olay çok sık tekrar etmemeli, geceleri efendi gibi uymalıyız.

- Aslan hemen belli olur: Gayet güçlü bir hayvan olarak bilinen aslan, aslında bu özelliği ile hemen tanınır ve hiçbir zaman kendi özel hayatını yaşayamaz. Zavallı hayvan.

- New kids, new kidinin de on the block kids: insan, yeni yetme tifil çağlarında ne de saçma şeyler dinler.

- Ben greyderi aldım, Leonardo da vinci; bir bastık sahilde, ben oldum birinci: Ne kadar tanınmış ya da dahi olursa olsun kimse yenilmez değildir. Kazanmayı kafasına koymuş biri için bir greyder bile yeter.

- Koşturanı herkes sever: Biz yan gelip yatarken işimizi başkalarının halletmesi kadar güzel bir şey olamaz. Boş duranı kimse sevmez adlı nemrut negatif söylemin pozitif olanı.

- Boş geçmeyelim muhterem dersler: Her ders bizlere bir şeyler öğretir, geçerken üç beş bir şeyler atar önlümüze. Boş geçmelerinin suçunu kendimizde aramalıyızdır.

- Cana geleceğine damacana gelsin: Bir yerimize bir zarar geleceğine bol bol su içelim daha iyi.

- Serdar Cebe gelsin: Sevdigimiz bir ünlü hep daha yakından tanımak isteriz, gelsin cebimize girsin isteriz. İsteriz de isteriz anlamında.

- Mithat Berekettir: Bazı insanlar bulundukları ortama güneş gibi doğarlar. Tenha bir dükkana gireler içerişi müşteri dolar. Örn: Eee Mithat berekettir.

- Müjdat gezenin Müjdat kalfası: Kişinin kendisi ne ise etrafındakiler de aynısı olur.

- You are Just in Timberlake: Ünlü biri olmana rağmen tam zamanında geldin, hiç kapris yapmadın, aferin anlamında kullanılır.



- Angeline jôle vurmak: Bazı kişilere hiç istemesek de çok sık rastlarız. Bu bizi hiç memnun etmez. Örn: Şu padısin angeline jôle vurmak istiyorum.

- İsmail tell me the Türüt: Kim olursa olsun; ünlü, padışah, sultan fark etmez hep doğruya söylemelidir. Hiç yalan söylememelidir.

- Ben sana büyük adam olamazsan demedim; Büyükkada olamazsan dedim

- Alan da razi Veranda

- Hayat çok garip, vapurlar filan

- Pamuk helvalar cebe

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE EĞİTİM ALMANIN **TAM ZAMANI!**



EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARIYER EĞİTİMLERİ

- » Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- » Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- » Web ve Grafik Tasarımı
- » Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- » Microsoft Office
- » İngilizce
- » Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- » AutoCAD, 3DS Max, VRay, Revit, Archicad, Inventor ve Rhino

%50'ye
varan
indirimler!

444 33 30

www.bilgeadam.com

Bilge Adam

Microsoft
AUTHORIZED TRAINING CENTER
Partner

Bakırköy
TOWN CENTER
AUTHORIZED TRAINING CENTER

Authorized
Training Center

Symantec

AUTHORIZED
Training Center
Adobe

Authorized
Training Center
Apple

Autodesk
AUTHORIZED TRAINING CENTER
Autodesk

Google

LOGO

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altıyol | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay



WORLD IN CONFFLICT®

★ COMPLETE EDITION ★

III. DÜNYA SAVAŞINDAKİ
YERİNİZİ ALIN!

SOVIET ASSAULT
EKLENTİ PAKETİNİ DE
İÇERMEKTEDİR!

ŞİMDİ PC'DE!

tiglon

PC DVD-ROM

© 2004 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. U.A.E., Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries. "A" - PLAYSTATION, PS2, and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

UBISOFT