



F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Kayıboldun sanmıştık...

H.A.W.X. (RÖPORTAJ) • FINAL FANTASY XIII • WARHAMMER 40K: DOWII • EMPIRE:
TOTAL WAR • RESIDENT EVIL 5 • FALLOUT 3: OA • LEVEL CEHENNEMİ • OYUNDAYIZ •
OTOSTOPÇUNUN OVERCLOCK REHBERİ • GEARS OF WAR 2 (REHBER)
SİNAN TUZCU (RÖPORTAJ) VE FAZLASI

GOD OF WAR
YAKIN PLAN



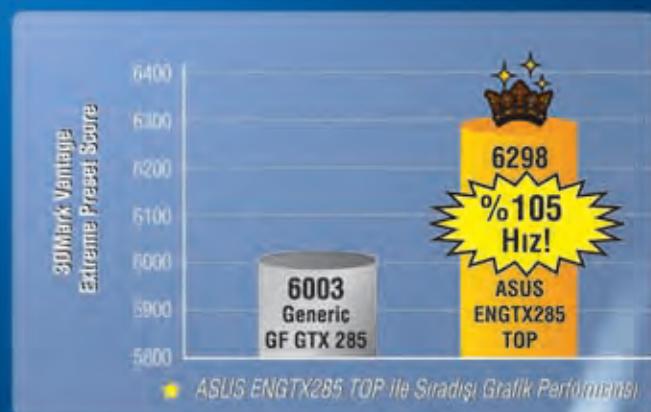
ASUS ENGTX285 TOP

Aklınızı Başınızdan Alacak Oyunlar İçin **105%** Hız!

Sıradışı performans rakamlarıyla, "dünyanın en hızlı GPU grafik kartı": yeni ASUS ENGTX285 TOP! NVIDIA GPU'nun son nesil GeForce™ GTX 285 chipsetini içeren bu güç-paketli donanım parçası, referans anakartlarla karşılaştırıldığında, oyun performansında %5 oranında önemli bir artış sağlıyor.

Yüksek Oyun Başarısı İçin %105'lik Hız!

Sırasıyla 648MHz'den 670MHz'e, 1476MHz'den 1550MHz'e ve 2484MHz'den 2600MHz'e yükseltilen çekirdek, gölgelendirici ve bellek saatleri performanslarıyla ENGTX285 TOP, 6003'ten 6298'e çıkan bir 3DMark Vantage Extreme Preset skoru sağlayan sıradışı performans artışı sunuyor (herhangi bir referans anakartla karşılaştırıldığında hızda %5 artış). Bu kadar büyük bir performans artışı, kullanıcılar için geriye tek bir şey bırakıyor: Daha önce hiç yaşamadıkları kadar adrenalin dolu bir oyun deneyimine hazır olmak!



Anında ve Güçlü Overclock İçin Özel ASUS Teknolojisi

ASUS ENGTX285 TOP ayrıca ASUS GamerOSD ve SmartDoctor özellikleriyle birlikte geliyor. GamerOSD ile oyuncular, oyun sırasında gerçek zamanlı performans artısına ihtiyaç duyduklarında kolaylıkla GPU Overclocking yapabiliyor ya da canlı oyun kaydı yaparak internet üzerinden paylaşabiliyorlar. SmartDoctor, yeniden başlatma ya da BIOS'larını yeniden yüklemeye derdi olmadan büyüleyici bir performans artışı yaratarak, GPU üzerindeki Shader Clock ve Engine Clock için bağımsız overclock sağlıyor.

Graphics Plus™ ile Gelişmiş Grafikler

ASUS ENGTX285 TOP aynı zamanda, sadece dünya çapında oyun deneyimi sunmakla kalmayıp yeni Graphics Plus™ araç ve demolarından oluşan paketi de destekleyen CUDA™ teknolojisile donatılmıştır. Hızlandırılmış GPU sayesinde, bu yeni NVIDIA teknolojisiyle kullanıcılar, hayret uyandırıcı PhysX™ oyun efektleri, Stereoscopic 3D ve ışık hızında video ve görsel işlemiyle tanışacaklar. ASUS ENGTX285 TOP grafik kartı ile kullanıcılar gerçekçi fiziksel hareketlerin ve dev patlamaların olduğu yeni dünyaları yaşıyor, GeForce 3D Vision™ gözlükle gerçek Stereoscopic 3D oyunun tadını çıkarıyor, HD videolarını video oynatıcılarında izleyebilmek için birkaç dakika içinde başka koda çevirebiliyor ya da Adobe CS4 ile dijital görsellerini hızla edit edebiliyorlar.



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Burak Külliç bkilic@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Çansez doruk@level.com.tr

Erdem Uygar erdemcen@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gorsanabi@level.com.tr

Legioel Odaburda lodaburda@level.com.tr

Merit 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 Baltasar recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçebé 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 55 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

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

Yonetim 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 Ç 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

yayınlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı

yatılabilir.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@dognburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@dognburda.com

www.dognburda.com

Pazar haric her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet

verilmektedir.

LEVEL Sunar: Yıldız Kısa Film Festivali



LEVEL'İN salt bir oyun dergisi olmadığını, bu yüzden -oyunla ilgili içeriği sekteye uğratmadan- yer buldukça, kültür & sanatla ilgili her şeye yer verdigimizi biliyoruz. Ek olarak; SUCON, İzmirCON ve BaşkentCON gibi birçok oluşuma / etkinliğe destek veriyoruz. Yıldız Teknik Üniversitesi tarafından her yıl düzenlenen Yıldız Kısa Film Festivali, desteklediğimiz oluşumların sonuncusu.

13 - 17 Nisan 2009 tarihleri arasında altıncısı düzenlenecek olan Yıldız Kısa Film Festivali, bu yıl ilk olarak uluslararası alanda kendini gösterecek. Yarışmacılar, festivale; kurmaca, canlandırma, belgesel ve deneysel dallarında eserlerle katılabiliyorlar. Son katılım tarihi ise 13 Mart 2009. Eğer sizin de bir kısa filminiz varsa ya da kısa film yapmayı düşünüyorsanız, açılımları oldukça fazla olan bu yarışmayı kaçırmayın. Unutmadan, son katılım tarihi 13 Mart 2009... Detaylı bilgi ise www.yildizkisafilm.org ve www.level.com.tr adreslerinde.

Ve LEVEL... Her zamanki gibi yemedik, içmedik; sizin için güzel bir yayın hazırladık. İncelemeler, ilk bakışlar, dosya konuları, röportajlar derken yine dopdolu oldu LEVEL. Bu arada, Şubat ayının uzatılmasını talep ediyorum yetkililerden zira çok sıkışıyoruz. Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden selamlar...

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

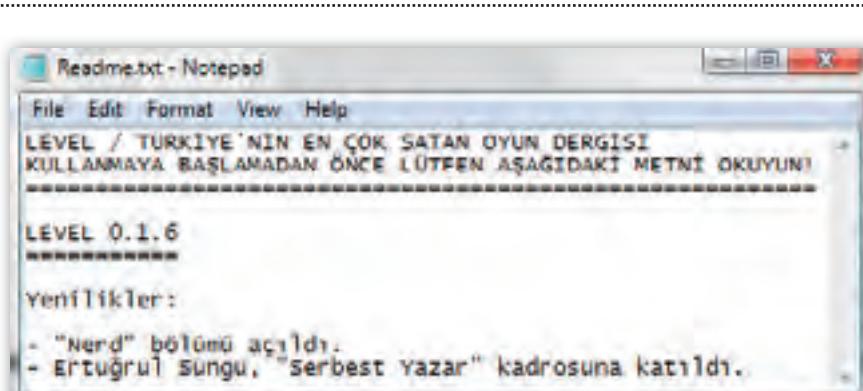
firat@level.com.tr



LEVEL 0.1.6

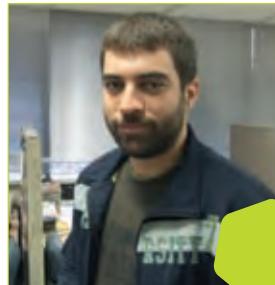
Yerlilikler:

- "Nerd" bölümü açıldı.
- Ertuğrul Sungu, "Serbest Yazar" kadrosuna katıldı.



👉 Küçükken, "Büyükünce ne olacaksın?" sorusuna ne cevap verirdin?

👉 Özel araç mı, toplu taşıma mı?

**Şefik Akkoç**

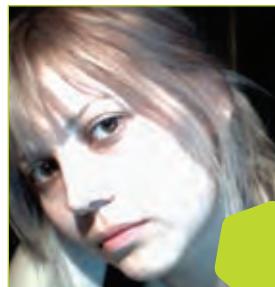
👉 Her zaman olduğu gibi çocukken de bir "hedefsizlik" problemim vardı. Bugün bile "lleride ne yapmayı planlıyorsun?" dediklerinde cevap veremezken çocukluk yıllarında nasıl cümle kurabilirdim ki...
👉 Özel otomobilim olduğu gün katil olacağımı öngördüğüm için asla ehliyet almayı düşünmedim. Eh, şoförüm de olmadığına göre cevap veriyorum: Toplu taşıma. (Espiriye de açık ayrıca.)

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.

**Cem Şancı**

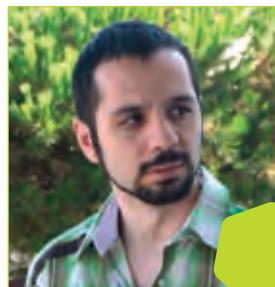
👉 "Sana ne!" derdim hep. Daha o yaştan ev geçindirme meselesi gererdi beni. "Şurada ekmeğinden su gölden yaşarken ne bozuyorsunuz neşemi?!" diye kızardım sorana, apışıp kalındı öyle.
👉 Şimdi herkes "özel uçak", "özel helikopter" veya "özel konforlu otobüs" diye cevap vermiştir bu soruya ama benim hayalimde hep, benim hiçbir yere gitmediğim, bütün dünyanın benim ayağıma geldiği bir hayatvardı. Artık nasıl geliyorsa gelsinler; beni ilgilendirmez.

**Elif Akça**

👉 İki - 15 yaş arası "Gazeteci", 15 - 16 yaş arası "Psikiyatrist", 16 - 17 yaş arası "Cerrah", 17 - 18 yaş arası "Reklamcı" diye cevapladım ve gidip Psikoloji ve Reklamcılık bitirdim. Demek ki saç regimini sürekli değiştirmiştin...
👉 Benim net olarak bir isim verilememiş bir rahatsızlığım var ve bu rahatsızlık nedeniyle yüksekliği ve mesafeyi algılayamıyorum. Haliyle herhangi bir aracı kullanmam, intihar etmem demek. Forever taksi, forever toplu taşıma...

**Ali Güngör**

👉 "İtfaiyeci" ile "başbakan" arasında kararsızdım. Ama oturma odasındaki divanın üzerine çırakat attığım nutuklar, bol bol "Atata" dan bahsetmem (Atata: Atatürk) ikincisine daha yatkın olduğumu gösteriyor.
👉 Tabanvay, gelecekte sibernetik implant'ı sayesinde her yere koşarak gidebileceğimiz günlerin hayaliyle yaşıyorum.

**Tuna Şentuna**

👉 Gülpü geçerdim. Derdim ki "Hey dostum, başka derdin mi yok ha?". Şaşırırları büyülerim. Ama bilmezlerdi ki ben çoktan büyüp adam olmuşum...
👉 Özel araç. Ama öyle böyle özel değil. Misal uçan bir araba olabilir. Veya Transformers gibi dönüşün, bir şeyler olsun. Öyle kuru arabaya özel araç demem ben!

**Burak Akmenek**

👉 "Asker" derdim tabii ki. Asker adamın oğlundan başka ne olabilir? Sonra bir gün babamla tartışık ve asker olmaktan vazgeçtim. Şimdi buradayım işte...
👉 Yerine göre değişir. Mesela eğer gideceğim yer yakın mesafedeysse toplu taşımayı kullanırım. Ama uzun mesafelere, hele de cici bici giyinip gitmem gereken yerlere arabamla giderim.

LEVEL Ödülleri**Altın**

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

**Gümüş**

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

**Bronz**

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

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

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

Bir Bakışta 145. Sayı PUAN**9,6 *Mirror's Edge***

Bunda Sunbundu, Mirror's Edge'in konsol versiyonunu inceledi ve hayal kırıklığına uğradığını belirtti. Ancak bu görüşlerine katılan başka biri çıktı çevrede. Haliyle oyunun PC versiyonu epey yüksek bir puan aldı Elif'ten.

9,5 *Street Fighter IV*

Street Fighter ismi, yeni nesil ancak bu kadar yakışır bir şekilde sunulabildi. Street Fighter profesörümüz Kaan da aynı fikirde olacak ki oyuna notunu esirgemedi.

9 *Call of Duty: World at War*

PC versiyonunun başından kalkmayan ve oyuna gözü kapaklı 9,5'ü veren Şefik geçen ay PS3 versiyonunun başındaydı. Ancak verdiği puana bakılırsa PS3 gamepad'ı Şefik'e zor anlar yaşattı.

9 *Shin Megami Tensei: Persona 4*

PS2'nin rafa kaldırılmaması için Persona 4 çok iyi bir nedendi. Böyle oyular -iki - üç ayda bir olsa da- piyasaya çıkarsa PS2'nin ömrü epey uzar.

8,7 *Naruto: Ultimate Ninja Storm*

Anime dünyasından oyun dünyasına geçiş yapan ve başarısını bu alanda da devam ettiren Naruto serisi, PS3'te firtına gibi esti.

ÜNİTE 3

A. DODİ SENDROMUNA GİRİŞ

1. Dodi sendromu nedir?

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



2. Dodisi gelene tek çözüm.

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



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

Daha geniş bilgi için:

www.dodisigelenedido.com

**DVD İLE İLGİLİ NOTLAR**

1. "Galactic Civilizations II'nin kurulumu sırasında, seri numarası girmeden kurulumu devam edebilirsiniz.
2. "F.E.A.R. 2: Project Origin" için "kur" ikonuna bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
3. "Grand Ages: Rome" için "kur" ikonuna bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.

GALACTIC CIVILIZATIONS II

MİNİMUM SİSTEM: 800 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

TAM SÜRÜM | REHBER: 93

Geçmiş ve günümüz konu alan strateji oyunlarından sıkıldınız mı? O halde sizi Galactic Civilization II'nin derin mi derin, detaylı mı detaylı dünyasına alalım. İki 2003 yılında piyasaya sürülen Galactic Civilization II, zengin ve detaylı içeriği ile bilimkurgu ve strateji oyunu meraklılarının bayram etmesini sağlamıştı. Uzay gemilerini isteklerimiz doğrultusunda dizayn edebildiğimiz, birbirinden farklı 26 gezegen ve 11 ırk içeren, ayrıca grafikleri, çizgisel olmayan görevleri ve savaş sistemi ile de dikkat çeken GCI, bu ay tüm LEVEL okurlarına hediye.

Not: Galactic Civilizations II'nin kurulumu sırasında seri numarası girmeden kurulumu devam edebilirsiniz.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

İNCELEME: 44

Ali'nın ilk önce multiplayer beta'sı ile üstüne çörekendiği ve her ırk ile birer zafer kazanana kadar başından kalkmadığı Dawn of War II, tam sürümüyle de Ali'yi kendine hapsedmiş görünüyor. Warhammer dünyasının en iyi strateji uyarlamalarından biriyle karşı karşıyayız.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Amelie's Cafe
Crayon Physics Deluxe
Dead Wake
Doofus Longears
F.E.A.R. 2: Project Origin
Grand Ages: Rome
NecroVision
Puzzle Quest: Galactrix
Walkie Tonky

BEDAVA OYUNLAR

Chak's Temple
Closure
Meatboy
The Manipulator

GOD OF WAR III

YAKIN PLAN: 24

Tam bir son dakika golü oldu God of War III. Bir anda yayınlanan ekran görüntüleri, videolar ve bilgiler başımıza döndürdü. PlayStation 3'ün en önemli silahlarından biri olan GoW hakkında yepyeni bilgiler ve ekran görüntülerini, Tuna'nın o enfes anlatımıyla LEVEL'da. (Bu nasıl bir sunum!)

**EKSTRALAR**

Resident Evil 5 (Wallpaper Paketi)
Star Wars: The Old Republic (Wallpaper Paketi)
StarCraft II (Wallpaper Paketi)
World of Goo (Soundtrack)

VIDEOLAR

Burnout Paradise: The Ultimate Box
Fuel
Grand Ages: Rome
Hazen
LocoRoco 2



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

İLK BAKIŞ: 18

Aramızda X-Men serisinden haz etmeyenler olabilir ama bu, X-Men oyunlarını görmezden geleceğimiz anlamına gelmiyor. Bakalım bu yeni X-Men oyununun geleceği parlak mı, yoksa haz etmeyenlerimizi sevindirecek kadar karanlık mı...

LEVEL 146

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

İLK BAKIŞ

- 12 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- 14 Section 8
- 16 Tom Clancy's H.A.W.X.
- 17 FUEL
- 18 X-Men Origins: Wolverine
- 20 Ride to Hell



FINAL FANTASY XIII

YAKIN PLAN: 30

Final Fantasy'ye haksızlık mı ettik bugüne kadar? Eğer böyle düşünüyorsanız bu yakın plan ile kendimizi affettirmek istiyoruz. Üstelik Final Fantasy'den daha Final Fantasy olan Kadir'in bilgi birikimi eşliğinde...

Machinarium
Mafia II
Nerd (Program kayıtları)
Project Aftermath
Resistance Retribution
Section 8
Skate 2
Star Ocean: The Last Hope
The Godfather II
Tom Clancy's H.A.W.X.



LEVEL CEHENNEMİ

DOSYA KONUSU: 34

Şu sıralar elimizde birbirinden sağlam oyunlar var ve zamanımızın tümünü bu oyunlara ayıryoruz. Ancak yıllar içinde piyasaya çıkan ve bizi depresyona sokan bir sürü oyunla karşılaştık, bunlara katlanmak zorunda kaldık. Artık bu oyunları LEVEL Cehennemi'nde yakma zamanı geldi!

22 Heroes over Europe

YAKIN PLAN

- 24 God of War III
- 30 Final Fantasy XIII

DOSYA KONUSU

- 34 LEVEL Cehennemi
- 68 Oyundayız
- 95 80'ler

PC İNCELEME

- 39 F.E.A.R. 2: Project Origin
- 44 Warhammer 40.000: Dawn of War II
- 48 Burnout Paradise: The Ultimate Box
- 49 ShellShock 2: Blood Trails
- 50 Empire: Total War
- 51 Fallout 3: Operation Anchorage



RESIDENT EVIL 5

İNCELEME: 56

Kaan'ın kendisini kaybetmesi sonucu bir türlü başından kalkmadığı ve bu nedenle de bizimle irtibatının kesilmesine neden olan RE5 için bu kez de Ahmet'i görevlendirdik. Neyse ki duygularına hakim olabildi ve bize oyun hakkında gerekli değerlendirmeleri yaptı.



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

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 39 DEMO: DVD

Korkunun ecele faydası yok arkadaşlar; kaderinize razi olun ve Alma'yla birlikte yaşamayı öğrenin. Aksi takdirde ne hayatı kalabilir, ne de bu oyunun sonunu getirebilirsiniz. Bakın, Şefik dayandı, korkusunu yendi ve yaşadığı o anları bir yazıya döküverdi.

54 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 56 Resident Evil 5
- 60 50 Cent: Blood on the Sand
- 61 SEGA Mega Drive Ultimate Collection
- 62 Tomb Raider: Underworld
- 63 Samurai Shodown Anthology
- 63 LocoRoco 2

64 KISA KISA

74 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

88 HİLE

90 REHBER

98 OYUN ATÖLYESİ



EMPIRE: TOTAL WAR

İNCELEME: 50

Total War serisini baştan beri takip edenler, serinin gelişimine tanıklık etmişlerdir zaten. Şimdiye çitra bir basamak daha yukarı çıkıyor ve Empire: Total War ile muhteşem deniz savaşlarını yaşama şansını yakalıyoruz.



OYUNDAYIZ

DOSYA KONUSU: 68

Onlar yemekteyse biz de oyundayız arkadaşım! Ali, Elif, Fırat ve Şefik; birbirlerinin evlerine konuk oldular, önlere konulan oyunları oynadılar ve objektif (!) bir şekilde yaptıkları yorumlarla puanlarını dağıttılar. Bakın bakalım, en iyi menüyü kim hazırlamış.

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

ve fazlası

YAMALAR

Gears of War

FİLM FRAGMANLARI

- Angels and Demons
- Transformers: Revenge of the Fallen
- X-Men Origins: Wolverine

SÜRÜCÜLER

- ATI v8.11
- DirectX v9.0c
- DivX v6.8
- Gordian Knot Codec Pack v1.9
- Media Player Classic v6.4.9.0
- Microsoft .NET Framework v3.0
- NVIDIA v178.24
- Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

- VobSub v2.23
- Xvid v1.1.3

SERVİS

- ACDSee Photo Manager v10.0.219
- Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
- Adobe Reader v8.1.1
- AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503
- BenchEmAll v2.648
- BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0
- CCleaner v2.01.507
- Daemon Tools Lite
- DOSBox v0.72
- FlashGet v1.9.6
- Fraps v2.9.2
- Google Desktop v5.1.709.19590
- HyperSnap v6.12.02
- ICQ v6.0
- Kaspersky Internet Security v7.0.0.125
- Maxthon Browser v2.0.4.5799
- mIRC v6.3
- Motherboard Monitor v5.3.7.0
- Password Agent v2.5.1
- QuickTime v7.2
- RealPlayer v11

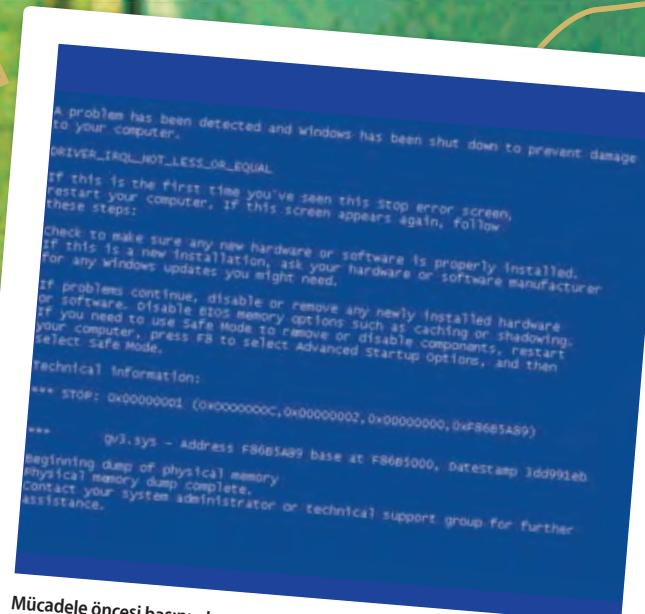
3. HAFTA

BU HAFTA: GRAND THEFT AUTO 2

LEVEL Ligi'nin yeni sezonu tüm heyecanıyla devam ediyor! İlk iki haftanın ardından oldukça yakın puanlara sahip oyuncular (Sanki yabancılar da...), üçüncü haftaya girerken de fazlasıyla iddialılar. Herkes sadece LEVEL Ligi'ni kazanmayı değil, LEVEL PAF Ligi'ni de kazanmayı amaçlıyor; çünkü o beş puanın da ne kadar değerli olduğunu biliyor.

LEVEL Ligi'nin üçüncü haftasında yine nostalji rüzgarları estirmek istedim ve 10 yıl öncesinin klasiklerinden Grand Theft Auto 2'yi herkesin bilgisayarına kurdum bir çırıpta. Madem oyun ücretsiz dağıtılmıyor, madem herkes bu serinin hastası, madem oyunu multiplayer oynamaya şansımız var; o halde şerefe inelim ve katliamın en büyüğünü yapana 10 puan vermek için mücadeleye başlayalım.

Bu arada kendime ait olan bu alanda sesimi duyurmak istiyorum ki ben Grand Theft Auto IV'ü oldukça beğenmişim! Tamam, belki San Andreas'in derinliğiyle yarışmaz ama güzel bir senaryo, yüksek teknik beceri ve hastası olduğu otomobil kullanımı... Şu Grand Theft Auto IV: Driving Simulator da bir türlü çıkmadı ki! (Hay Allah; kim yapmış o siteyi yahu?)



Mücadele öncesi basının karşısına çıkan ve serinin ikinci oyununu ilk oyuna tercih ettiğini açıklayan Fırat, birkaç bağlantı probleminin ardından oyuna girmeyi başardı ancak bu sefer de teknik problemler yakasını bırakmadı. Süreklik olarak mavi ekran verdiği için günlerce dolapta kilitli kalma cezası verdiği laptop, anlaşılan cezadan da anlayamıyor ve daha sert tedbirler alınması için Fırat'ı tahrif etti.

OYUNCULAR

ALİ

Bu ay Grand Theft Auto 2'yi oynamayı kararlaştırdım ama herkesin serinin bu oyununu sevip sevmediginden emin değildim. Bu nedenle mini bir anket düzenledim. LEVEL Online'da da seriley ilgili bir anket düzenlemişiğen mikrofonlarını ilk olarak Ali'ye uzatıyoruz; evet Ali, senin seride en sevdığın oyun hangisi: "Grand Theft Auto 2".

"BİRİLERİ KAZANMAMI İSTEMEDİ." - ŞEFİK



ELİF

Aylar önce PC versiyonun çıkışıyla son dönemde bol bol Grand Theft Auto IV değerlendirmesi yaptık ofiste. Elif'le de bu konuya konuştuğumda her zaman San Andreas'ı ön plana çıkarmıştı. Nedenini sorduğumda aldığım yanıtta verdiği özgürlük hissiyat olmuştu. Öte yandan Elif'in diğer favorisi ise kendisine yaşattığı keyif açısından ilk oyunmuş; öyle diyor.



Serinin ilk oyununu ikincisine göre daha çok sevmem, beceri ve başarı oranımı da bu paralelle etkiliyor olmalı ki oyunun ilk dakikalarında fazlasıyla bilişsizce hareket ediyordum. Hele ki ilk ölümünden sonra bir tanecik silah ya da araç bulamamış olmam, zaman açısından ezeli rakiplerim ile aramda fark olmasına neden oluyordu. 30 saniye boyunca tek bir silah ya da araç çikmaz mı insanın karşısına ya!

LEVEL PAF LİGİ



Elif, oyunun ilk dakikalarında stres içindeydi ya da bize öyle bir izlenim bırakmak isted. Çünkü onu her ezişimizde masaya vuruyor, bağıriyor ve bizi ürkütüyordu. Biz de onu yalnız bırakıp kendi içimize bakmaya ve kendi katliamımızı yapıp puan toplamaya koymadık. Ama o da ne! Elif, bizim kendisini yalnız bırakmadan faydalanan binlerce puan toplamış! Yetiş Ali, yetiş!



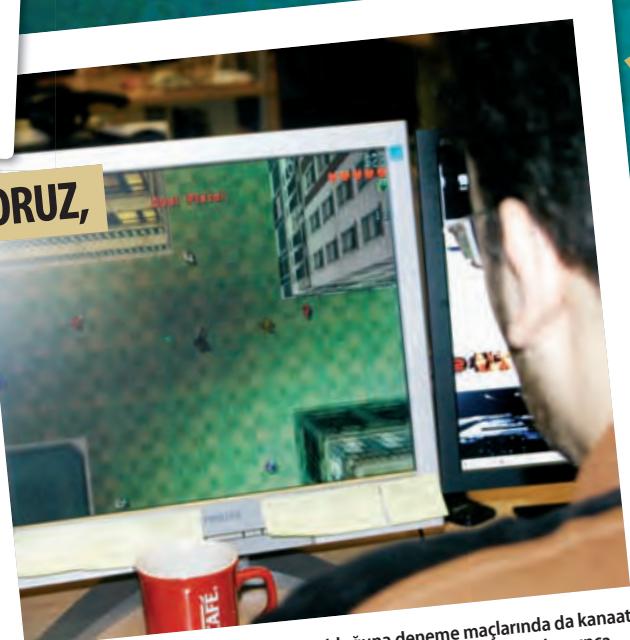
Bu ay PAF Ligi mücadelesi bir gün ertelenerek LEVEL Ligi'nden sonraki gün yapıldı. Yine hangi oyunu oynayacağımız konusunda düşüşümüz belirsizlik, beni internete girip oyun aramaya itti. Tam da bu sırada mini oyuncuların olduğu bir klasörümüz varlığını hatırladım. Bu klasörde neler yok ki... Listeye söyle bir baktım ve direkt olarak Porraستurvatı seçtim. Daha önce duydumadın? Şöyledir bir adet adam ve düşülebilecek çok sayıda merdiven basamağı mevcut. Adamın istediğişim bir yerini seçip istediğimiz güçle ittiriyoruz ve çıktıığı her açıdan puan kazanıyor!

Oyunu ilk olarak -bilgisayarında kurulu olduğu için- Elif oynadı ve kısa bir antrenman sürecinden sonra üç hakkını kullandı: 89612, 110177, 109723. Yaptığı en yüksek puanı bilmek benim için avantaj olsa da Elif'i geçemedim maalesef: 89251, 107006, 72931. Son olarak oyunu hiç oynamamış olan Ali'yi oturttuğum bilgisayar başına. Ali'nin bu tecrübesizliği Elif'i fazla sıvındırmıştı ancak daha ilk hakkında 121215 yapması, Elif'in beş puan hayalini suya düşürdü. Aferin Ali; böyle devam!

**"YAZIYA BİR KEZ DAHA ONUYORUZ,
TURAYSA BU SAYILIYOR." - ELİF**

PUAN DURUMU

İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ALİ	10+5	33
ŞEFİK	6	29
ELİF	8	24
FIRAT	5	16
BURAK	0	5
MURAT	0	3
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0



Ali'nin bu oyunda yeterince tecrübeli olduğunu deneme maçlarında da kanaat getirmiştim zaten. Özellikle kendisini ezmeye çalıştığım bir dakika boyunca sürekli olarak zıplaması ve otomobilimin altında kalmama çabası görülmeye değerdi. En sonunda kendisini güverte hissedebileceğim bir araç buldu ve ezilmekten kurtuldu. Son hamlesiyle Elif'i ezmek oldu ki...

HAFTANIN GALİBİ

ALİ THE THIEF

10 PUAN

Mücadelenin belli bir kısmından sonra herkesin kendi kendine takıldığı bir anda Elif'in zafere koşusunu fark eden Ali, son anda Elif'i ezerek haftanın galibi oldu.



FIRAT

Aynı şekilde Fırat'la da birkaç kez serinin gidişatı ve son oyun hakkında değerlendirme yaptığımız oldu ve o her zaman GTA IV'ü zayıf bulduğunu söyledi; ben de oyunu savunmaya çalıştım ama... Kaldı öyle. Fırat'ın serideki favorisiye -Elif gibi- San Andreas oldu. Bunun nedeni ise oyunun "sonsuz" olmasına bağlıdı. Cevabı aldığıma göre yaziya devam edebilirim.



ŞEFİK

Grand Theft Auto serisini ilk oyunundan itibaren takip eden ve bir an olsun olumsuz bir değerlendirme yapmayan şahsim, serinin en zengin oyunu olarak San Andreas'ı, göze en çok hitap eden oyunu olarak da IV'ü seviyor. San Andreas'ın "zenci kültürü" de oyunun atmosferine katkı sağlayan bir durumdu ama Niko'yu da sevdim, Niko'yu da bağırma bastırmı.

TAM EKRAN HAZIRLAYAN ELİF AKÇA

TEKKEN 6

YAPIM Namco Bandai

DAĞITIM Namco Bandai

TÜR Dövüş

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği

WEB www.tekken-official.jp/tk6ac





1994 yılında arcade makinelerine, 95'te de PSOne'a ismi Türkçe'de "tek ken" olarak okunan ve bu yüzden "Aaa bir tek Ken varmış" gibi esprilerin doğmasına neden olan bir oyun geldi. İşte o gün bugündür Paul'üydü (Guile'in daha çok saç spreyi kullananı.). Nina'sıydı geçinip gidiyoruz. Altıncı oyun konsollara geliyor; az kaldı. Hoş arcade makinelerinde insanlar oynuyor çatır çatır ama evde oynamak için bekliyoruz işte. Hem bu işin yeni karakterleri var: Leo, Bob, Miguel (Bu isimde arkadaşım vardı benim.) ve Zafina... Ancak Namco daha onları bu şekilde görcüye çıkarmadı; ufak tefek görselleri mevcut sadece. Olsun; biz şimdilik bu yepyeni ekran görüntüsüyle yetinebiliriz. Hwoarang hayranları, bu karakterin Bryan'dan dayak yemesine ne der; onu bilemiyorum yalnız.

YAPIM Atari
DAGITIM Starbreeze
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox360
ÇIKIS TARIHI 2009'un ilk çeyreği
WEB atari.com/riddick

BİR KEZ DAHA RIDDICK

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Yıl 2004; Doom 3 ile kafayı yemiş, Far Cry ile şaşkınlık durumdayız. Grafikler tavanda, ekran kartları ağlıyor. (Sırf bu sebepten dolayı GF6600 üretilmiştir.) Görsel şöyleden oyunların diğer özelliklerine bakınca mazdurumdayız. Akıllarda izlenmiş bir film var, ismi Riddick, öncesinde Pitch Black izlemiş ve fazlasıyla karanlığın içerisinde bulmuştu kendimizi. Bu kadar yoğun bir yenilemeye durumunda olan oyun sektörü, Riddick'i hiç bu kadar sert bir şekilde beklemiyordu.

Çıkış duyulduğunda, "Filmin oyunu ne kadar iyi olabilir ki?" Gibi tepkiler almasına rağmen, ilk Xbox için üretilen bu oyun, çıkışını takip eden yıldada tam bir milyon kopya

RIDDICK ANİMESİ



Eminim birçoğunuza biliyor musunuz ama gene de hatırlatmamakta fayda var. Riddick filmlerinin bir de animesi var. İlk filimdeki Jack karakterinin nasıl Kyra'ya dönüştüğünü anlatan bu anime, aynı zamanda iki film arasında bir köprü görevindedir. Kaçırmanızı tavrıya ediyorum.

satarak dikkatleri üzerine çekmeyi başaramıştı. Bu kadar çok satmasını sağlayan tabii ki dönemindeki yüksek grafik kalitesini aratmayan görselliği, birebir dövüşleri, gizlilik, adventure içeriği ve harika bir FPS olmuştu. Hali hazırda zaten kaliteli olan senaryosu da oyuna eklenince, geriye yüksek bir not almaktan başka bir şey kalmamıştı.

Karanlık Athena....> Oyunumuz, Riddick ve Kelle Avcısı John ile birlikte uzaya çalışıyor. Gitmektede oldukları özel bir alanda ise saldıryla uğrayan ikiinden Riddick kaçıp kurtulurken, (iyi ki görünmezlik var.) John ise esir alınıyor. Riddick ise bu esnada saklanarak peşlerinden ilerliyor ve hikaye bu noktada bizim kontrolümüz altına geçiyor. Güzide bir eklenti olarak; tutorial bölümünü ana hikayedeki farklı olarak, karakterinizin gördüğü rüyalar esnasında oynayacağız. Hikayeyi bilinen genel hatlarıyla geçtiğten sonra biraz detaya girmekte fayda görüyorum.

İlk dikkat çeken ve beni, gördüğüm gün çok mutlu olacağım eklenti; silahları cesetlerden alamasak da, cesetleri kullanarak silahlarını ateşleyebilecek olmamız. Tipki aksiyon filmlerindeki gibi... Her ne kadar cesetleri kullanmak çok heyecan verici ve değişik bir aksiyon olsa da, başlarda bol bol bulmaca çözme için kullanacağınız. Günümüzdeki oyunlarda çok popüler olan "Köşeden sadece silahı çıkar, görünmeden mermi saç" isimli hareket bu oyunda da mevcut olacak. İlk oyuna nazaran Dark Athena silahı savaş sahnelerine daha çok yüklenenecek. Araya sıkıştırma fayda var, bir rivayette göre oyunda kullanabileceğimiz "Mech'ler" söz konusu. Karşımıza çıkacak şeyler arasında ise arkadaşımızı kaçıran gemi tarafından ele geçirilen ve Drone yapılım üzere ele geçirilen

AYDINLIK TARAF

- ✖ Riddick efsanesi geri dönüyor
- ✖ Bolca multiplayer
- ✖ Kaliteli atmosfer
- ✖ Karizmatik bir kahramana ihtiyacımız vardı

KARANLIK TARAF

- ✖ İlk oyunun gölgelerinde kalabilir
- ✖ "Büyüklerle hitap" kısmının suyu çıkarılabilir

büyüler mevcut. Bu Drone'lar oyunda kullanacağımız görünmezlik (stealth) mod'unun korkuları rüyaları olacak gibiler. Yani özellikle etrafında birileri var mı diye dolanacaklar. En ilgi çekici şeylelerden birisi "NanoMed" diye tabir edilen, yani sağlık kutusu bul işleyiş sistemi kullanılacak olması. Günümüzdeki oyunlarda "kendi kendine işleyiş" sistemi yoğun bir şekilde kullanılırken, eskilerde kalmış olan bir sağlık doldurma sisteminin kullanılmış olması, oyuncunun zorluk seviyesini yükseltecek.

Oyunun %80'inin Dark Athena'da geçeceği açıklanmış durumda fakat kalan %20'lik pay için yapımcıların ilginç fikirlerini olduğu dışında bir bilgimiz yok. Dark Athena ise pek de içinde bulunmak istemeyeceğimiz cinsten bir yer olarak karşımıza çıkacak. Yere tüküreninden tutundu, porno dergiye bakana kadar her şey mevcut olacak. Tabii ki oyuncun -tipki ilk oyundan gibi- yetişkinler için olduğunu hızla ekleyelim. Oyunun ilerleyen bölgelerinde varacağımız bir hücrede ise, oyuncunun nasıl her cinsten insan tipini kullandığını

Kaldığı yerden karizma...





göreceğiz. Kadın bir karakter rahatlıkla biz başka bir işe meşgulen bizi nasıl öldüreceğini söyleyken, bir başka karakter ölmüş olan karısının ardından ağırlar yakacak. Bazı karakterler ise bize ziyadesiyle yardımcı olacaklar. Bakınız bir karakter bize kilitli yerlerin anahtarını sağlayacak; bir diğeri, içinde bulunduğuuzun geometriyi hack'lememize yardımcı olacak. Diyoruz ve dörüyoruz multiplayer mod seçeneklerine...

Multi yaşam istiyoruz> Birçok oyun aslında alması gereken notu sırif multiplayer modlarındaki eksikler yüzünden alamaz. Dark Athena'da ise durum farklı olacak gibi duruyor. Yapımı Atari, her şeyin farkında zira oyunun multiplayer modunu olabildiğince kapsamlı hazırlıyor. Öncelikle yapı olarak, Quake'ı ve Unreal Tournament'u aratmayacak. Hiz olsun, manevralar olsun; aynı hissi vermenin peşindeler. Şu ana kadar üretilmiş haritalar 12 kişinin online olarak oynamasına olanak tanıyor. Multiplayer haritalarda, önce çelimsiz bir silahla başlayarak etrafa saldırıyoruz. Çevrede alışık olduğumuz makineli tüfek, bomba atar ya da sniper tüfeği gibi silahları bulmak mümkün. Buna ek olarak ise Riddick dünyası kendine has silahlara da sahip olacak. Bilinen ilk örnek "SCAR gun". Bu silah etrafı yapışkan bomba atabilecek ve istenildiği zaman patlatılabilir. (TF2 oynayanlarınız bu silahın bir Demomen silahı olduğunu fark ettiğini düşünüyorum.) Diğer örneklerinden farklı olarak, atılan bu mermiler düşmanınızın üzerine

-Nereyeeeeeee???
-Dışarıyaaaaaaaaaa

yapışabilecek ve ne zaman istenirse patlatılabilcek. (Bz. Düşman üstüne nasıl canlı bomba gönderilir.) Haritalar ise genel olarak "yeterince" büyük olacak. Oyun yapısı gereki karanlık olsa bile, multiplayer moduna açık alanlar eklemeyi unutmadı. Sniper ve bomba atarın hastası olan insanlar mutlu olacak; sırı bu iki silah için yapılmış haritalar da kabası.

Oyun esnasında ise "gardianlar, suçlulara karşı" sistemi hakim olacak. Tabii ki bayrak kapma modu (capture the flag) da oyundaki yerini alacak. Normalden farklı olarak, iki yerine üç takım olacak ve amaç: bir güç ünitesini ele geçirip kendi üssümüzdeki yerinde, beş saniye içinde şarj etmek olacak. Ölürseniz o turluk yeniden oyuna giremeyeceksiniz. Öldürdükçe kazandığınız paralarla ise, bir sonraki tur için yeni silah ve zırh alabileceksiniz. En çok ilgimi çeken ve sizinle rahatlıkla ilgi ve merak menzilinize gireceğini düşündüğüm, aynı zamanda ilk filminde ismi olan Pitch Black modu. Şöyledi ki, altı kişi asker rolü oynuyor, bir kişi ise Riddick. ("Büyük kavga çıkar" diyeyim.) Asker olarak tüfek ve makineli silahlar kullanabiliyorken, Riddick olarak sadece Janti (Ulak Blades) bıçaklarımız var. Askerler önce iyice silahlana bilcekleri bir odadan başlayarak, daha karanlık olan bir başka odaya doğru ilerliyorlar. Bu odada ise askerlerimiz aydınlatıcı eşyalar kullanamadan göremeyorken, Riddick karanlıkta rahatça görevinen gözleriyle korku saçıyor. Bir nevi Alien vs. Predator edası var ama görmeden kesin bir şey söylemek çok güç.

Umutla bakan parlak gözler>> Dark Athena şu anda "bug testing" yani varsa ya da kaldıysa hataları arırmada aşamasında. Eklenen yenilikler göz doldurur durumda. Dönemin FPS yapısına eski bir soluk getireceğe benziyor. Multiplayer seçenekleri ise hali hazırda bulunan oyuncuları titretecek gibi gözükmüyor.

Eğer her şey yolunda giderse Atari, Riddick ismini Vin Diesel'in götürdüğü noktanın ilerisine taşıyacak.

"Önceki hayatımda
ütücüydüm. Ne var?"



STARCRAFT ||||| Bu dersi ekmek istemezsınız...

Üniversitede, oyun oynamak için derse girmedinizin dönemler elbette olmuştu ama University of California / Berkeley'de okuyor ve StarCraft seçmeli dersini aldısanız bu durum farklı bir boyuta taşımıştır; oyun oynamak için derse girersiniz.

Alan Feng (Soyadına dikkat; ancak bir Uzak Doğu'lu söyle bir işe girişir zaten.), Berkeley'de 14 hafta süren bir ders programı oluşturmuş ve ders programının içeriği savaş alanındaki teorik konulardan calculus ve denklemler ile yapılan işlem analizlerine kadar varıyor. "Konular karmaşık gibi gözükse de oyunda zaten yapmakta olduğumuz hareketlerin iç dünyasına indiği için oyun zevkiniz katlanıyor." diyor Alan Feng ve ekliyor: "Bu derste öğretenler gerçek hayatı da işinize yarayabilecek bilgiler içeriyor fakat nihayetinde StarCraft'ta başarılı olmanın yollarını öğreniyorsunuz."

Berkeley'de StarCraft dersleri süredursun, Blizzard da Terrans: Wings of Liberty, Zerg: Heart of the Swarm ve Protoss: Legacy of the Void adındaki StarCraft II ülkesiyle uğraşmakta. Terran bölümünün bu yıl içerisinde piyasada olmasına umut ediyoruz.



UNREAL TOURNAMENT III |||||

Devasa yama yolda

Ülkemizde pek fazla rağbet görmediğine inandığımız Unreal Tournament III için büyük bir yama hazırlığından Epic Games. Bu yama belki UT3 dünyasına yeni oyuncular çekmeyecek ama hali hazırda oyuncuları bayağı sevindirecek.

Detaylı bilgileri www.beyondunreal.com adresinden bulabileceğiniz yamada öncelikli olarak Server Browser (Sunucu Tarayıcısı) geliştiriliyor. Artık favori sunucularınızı IP adreslerinden de belirleyeceğiniz bu yamada kullanıcı arayüzü de tamamıyla yenileniyor. Diğer yenilikler arasında daha gelişmiş yapay zeka (Özellikle araç kullanırken.), oyuncuların oyunlarını demo olarak kaydedebilmesi, daha iyi ağ bağlantısı performansı, oyuncular arasında harita, oyun tipi ve mutator oylaması yapılabilmesi, daha gelişmiş mod desteği ve Steam achievement'larının kazanılabilmesi gibi özellikler bulunuyor. Oyunu Steam'den indirenlerin tam 57 farklı achievement'a ulaşabilmesi, oyunda bazı şeyleleri başarmak için daha fazla uğraşılacağı anlamına da geliyor.

Yamanın ne zaman yayına gireceği bilinmiyor fakat bu yıl içerisinde olacağı kesin. (Bayağı geniş bir zaman dilimi; tembel yapımcılar iste.) Yamanın konsol versiyonlarına uygulanıp uygulanmayacağı konusunda ise henüz bir bilgi yok.



VALVE'DEN HABER VAR |||||

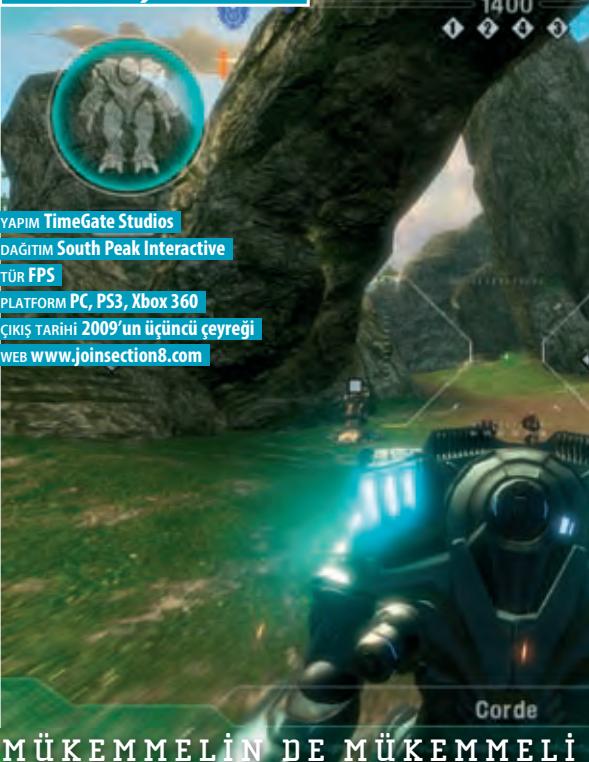
"Korsanlar birer kurban..."

Bilgisayar oyunlarının korsan kopyalarına rağbet eden kitleyi "yanlış anlaşılan müşteriler" olarak nitelendiren Valve, özellikle Rusya'da bolca görülen bu oyuncu grubunun birer kurban olduğunu söylüyor. "Televizyonda bir oyuncu veya oyuncu reklamını gören oyuncu, bu oyunu oynamak istiyor ama mağazaya gittiğinde yayıcının bu oyunu ancak altı ya sonra ülkelerine getireceğini öğreniyor." diyor



Valve yetkilisi Jason Holtman. Bu soruna degenip bu bölgede oyunları tüm dünyaya aynı anda piyasaya sürdüklерinde, korsan kopya kullanımında gözle görülür bir azalma oluşturduğunu belirten Holtman, oyunlara ekstra içerik sağlayarak da oyuncuları orijinal oyun kullanmaya yönlendirebildiklerini söylüyor.

DRM gibi oyuncu düşmanı koruma sistemlerinden Steam gibi, daha geniş bir oyuncu kitlesinə ulaşabildikleri, daha oyuncu dostu sistemlerle uzaklaştıklarını da belirten Holtman, korsan oyunlarla mücadelelerine son hız devam edeceklerini vurguluyor.



YAPIM TimeGate Studios

DAGITIM South Peak Interactive

TÜRKİYE

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği

WEB www.joinsection8.com

AYNI ZAMANDA SECTION 8...



Section 8, ilk kez bu oyun için uydurulan biri isim değil. DC Comics fanatiklerinin direkt olarak hatırlayabileceğini Section 8, Hitman çizgi romanının 18. sayısında boy göstermeye başlayan ve sekiz kişiden oluşan bir takım. Kadrosunu Captain Sixpack, Bueno Excelente, The Defenestrator, Dog Welder, Friendly Fire, Jean de Baton-Baton, Flemgem ve Shakes adlı karakterlerin oluşturduğu takım, Gotham City'de ikamet ediyor.



MÜKEMMELİN DE MÜKEMMELİ VARDIR...

Section 8

Her şey -uzaktan güzel gibi görünse de aslında yoğun bir tempo içerisinde geçeceğin olan- sömestr tatilinin ilk gününde, birkaç gün sonrasına teslim etmem gereken ilk bakişların önemine inat, kasamın arızalanmasıyla başlamıştı. Ama panik yapmama gerek yoktu; sonuçta metropolüyü ve güzellikini bir yana, cennet vatan Türkiye'nin başkenti Ankara'da oturuyordum ve çevremde bu problemi çözebilecek belki de yüzlerce insan vardı. Bu yüzden ortalığı velyeleye vermeden seçenekleri gözden geçirmeye başladım. Kızılıy' a gidemedim, arabaya kullanmayı bilmiyordum ve toplu taşıma sistemlerinden metroyu tercih etsem bile gidiş - geliş en aşağı iki saatimi alacaktı; üstelik bu süre zarfında konsantrasyon bozulması, eve geldiğimde ebeveynlerimin "Hadi artık, biraz da ders çalı" önerisini veto etmem ve hemen akabinde de zılgıtlı yemem kuvvetle muhtemel olduğu için (Bir OSS öğrencisiyim.) evimez en yakın ve belki de dünyanın en tembel, en keyfine düşkün elemanlarını barındıran teknik servise görmeye karar verdim kasamı. Ve bu noktadan sonra işler ciddi anlamda sarpa sarmaya başladı... Tam da kasamı zorunlu olarak birkaç gününü geçireceği mekana götürmek amacıyla sırtlayıp bina sınırları dışına ilk adımımı attım ki "bardaktan boşanıcasına" diye tabir edilen bir yağmur yağmaya, gözümün önünde kaza, hatta kazalar yaşanmaya başladı. LEVEL Online'ın haber servisinden aksatmadan mütevelli etürme okunan lanetin yavaş yavaş etkisini gösterdiğine emindim. (Ben okumadım! Ben okumadım! - Şefik) Eh, söyle kadm ve büyük bir güçle başa çıkamayacağımı göre -çaresiz- arkadaşta yazacaktım yazısı.

Aradan kaç zaman geçti kim bilir? Arkaadaşlar, sonra şasırmanın diye peşin peşin söyleyorum: Bu oyun 2009'un en iyi oyunlarından biri olabilir! Öyle ki bana ilk paragraftaki eziyeti yaşadığım için direkt önyargıyla başlamayı düşündüğüm bu ilk bakiş tüm gidişatını değiştirmeyi başardı. Şimdilik aramızdaki tek sorun, piyasadaki ağabeylerinin aksine raflardaki yerini almadan önce tüm bilgilerini basınla paylaşmıyor ve



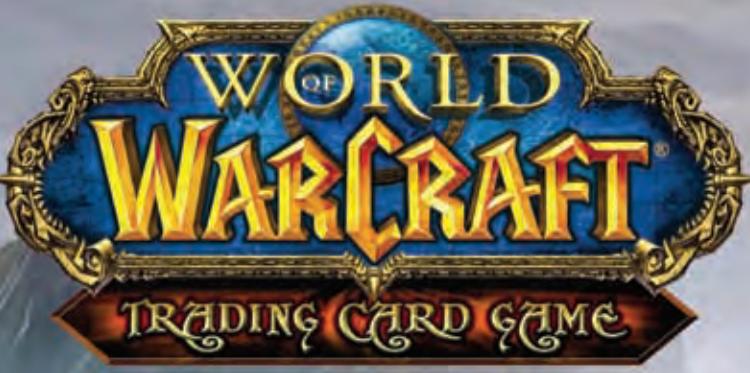
yaratıldığı sir perdesinin ardında gizlenmeye tercih ediyor oluydu.

Yapımcı TimeGate Studios tam olarak bir tarih vermesse de Section 8, günümüzden 100 - 150 yıl sonrası konu alıyor. İlerleyen teknoloji hem insanoğlunun -en büyük rüyasının peşinden giderek- uzayın derinliklerinde yol almasına, hem de keşfettiği yeni galaksi ve yıldız sistemlerinde koloniler kurmasına ön ayak olmuştu. Ancak gelecekte insanoğlu yine ağızlılığıne yenik düşer ve sayıları giderek artan koloniler artık başa çıkmaz hale gelir. Vur kaş şeklindeki saldırıların tetiklediği isyanlar, merkezden giderek uzaklaşan uç kolonileri ve insanın sonsuz uzay üzerindeki mutlak hakimiyetini yok etmeye başlar. İşte tam bu noktada, ABD son çare olarak Section 8 programını devreye sokar. Artık hem insanoğlunun geleceği, hem de savaşın kaderi bu özel timin ellерindedir.

Peki, tam olarak nedir bu Section 8? Biraz da ondan dem vuralım. Section 8, galaksinin dört bir yanından seçilerek eğitilmiş, zihinsel ve fiziksel olarak güçlendirilmiş, en ileri düzey mühendislik ürünü zırhları giyen ve savaşta yapılması son derece tehlikeli olan pis işleri üstlenen bir timin kod adı. Amaçlarıysa insanoğlunun -önüne geçilemeyecek- ilerleyişini karşısında yükselen her türlü tehdit unsuru yok etmek. Section 8 hakkında daha fazla konuşmayı isterdim ama maalesef üstatlar bu konuda ser verip sır vermeyecek, bu neredeyse makineleşmiş insanların arasındaki sir perdesinin ancak oyun piyasaya çıktıktan aralanacağını belirtiyorlar.

Vallahı ne yalan söyleyeyim, Section 8 şu ana kadar bana son derece bitmiş bir oyun gibi göründü. Senaryosu hoş, Unreal 3 Engine imzası taşıyan grafikleri ise muazzam. Ancak TimeGate Studios, bu oyunu PC ile birlikte PS3 ve Xbox 360 için de hazırlıyor ve bu nedenle ortaya çıkması muhtemel bir kontrol problemi şimdiden uykularımı kaçırımıya yetiyor. Ama yeniden söyleyorum ve biraz önce salyalı - dediklerini yaparlar ve bahsettiğim muhtemel kontrol sorununa meydan vermezlerse Section 8, bugüne kadar konsollarda gördüğümüz gelmiş geçmiş en iyi FPS olabilir. Sonra demedi demeyin!

TimeGate, birbirinden kötü F.E.A.R. ek paketleri nedeniyle sabıkalı olabilir ancak üzerinden bu kötüünü atacak ve kariyerine yepyeni bir sayfa açacak gibi görünüyor; belki de 2009'un en büyük sürprizlerinden birine imza atabilir.



2. POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!

4 TANESİ
XXL
BOYUTTA

10 FANTASTİK
POSTER

SADECE
1,90 TL



XXL



XXL



XXL



XXL



MART AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!

PANINI

www.paniniturkiye.com



İT DALAŞINA HAZIR OLUN!

Tom Clancy's H.A.W.X.

Tom Clancy's H.A.W.X. ile ilgili her şeyi merak ediyor-
sanız buyurun, sizi oyunun yapıcısı Emil Gheorghe
ile yaptığımız özel röportajımıza alalım!

Ali Güngör: Türk oyunculardan selamlar.

Emil Gheorghe: Merhabalar.

AG: Hikayede özel bir askeri şirketin çok fazla güç sahibi olarak Amerika Birleşik Devletleri'ne saldırdığını biliyoruz. Peki bu hikayenin ilham kaynağı Irak'ta yaşanan olaylar, özel güvenlik şirketlerinin yaygın kullanımı mıydı? Bize hikayeyle ilgili daha önce duyulmamış bazı detaylar verebilir misiniz?

EG: H.A.W.X. konseptini oluştururken modern bir hava savaşы oyunu yapmak istedik; gerçek bir dünya, gerçek uçaklar ve gerçek olaylarla inandırıcı bir hikaye olmaliydi. 2014 yılları civarında, özel askeri şirketlerin ağır silah satın almasının yasallaşacağına inanıyoruz. Aslında bu gerçek ordular haline gelmelerinde ve geleneksel ordularla alternatif oluşturmalarda önemli bir rol olacak. Standart orduların donatması ve genel masrafları oldukça pahalı; bunun yanında kendinize ait olmayanavaşlarda adamlarınızı kaybetme sorunu var. Açıka görünüyor ki verimli ÖAŞ'ler dünya barışını sağlamak pratik araçlar; bu tabii ki onlara bu kadar büyük bir güç vermenin tehlikeli olup olmadığı sorusunu doğuruyor. Siz bu uzmanlardan biri olarak güçlü ÖAŞ'lerden birine katılarak hava güçlerini

kuvvetlendiriyorsunuz. Bu yeni devirde savaşarak bu gelişmelerin dünyayı nereye götürdüğünü göreceksiniz.

AG: H.A.W.X.'ta nasıl bir oyun motoru kullandınız?

EG: Yeni nesil bir tecrübe sunabilmek için motoru kendimiz hazırladık. Çok işlemci mimari üzerine kurulmuş ve güçlü özel efektlerimizi desteklemek için tasarlandı. Yüksek detay ve çok sayıda parçacık pek çok oyun motorunda CPU'ya aşır yük bindiriyor; kendi oyun motorumuzu yapma sebeplerimizden biri de buydu.

AG: F-35 Lightning II gibi hava muharebelerinde pek test edilmemiş uçakları oyuna nasıl yansıtmayı düşünüyorsunuz? Oyunun çok sert ve gerçekçi bir simülasyon olmayacağıını biliyoruz bu yüzden detay sorular yenine sunu soralım, uçaklar arasında ne kadar fark olacak?

EG: Her uçağın kendine has bir davranış modeli, uçağın gerçek kabiliyetleri fizik motoruya desteklenerek yansıtılacak. Pilotun yeteneği ile uçağın güçlü yanları performansı bir arada belirleyecek. Biz oyunu belirli bir kitleye kısıtlamak istemiyoruz, tamamen simülasyon yapmaya yönelseydik bu olurdu. Bu yüzden bazı fizik parametrelerini daha geniş kitlelerin hava muharebelerinden keyif alabileceğि şekilde değiştirdik. Hava savaşlarının kendine özgü doğasına saygı olacak ve gerçekçi bir tecrübe sunacağız.

Uçakların manevra kabiliyetine gelince, H.A.W.X.'ı geliştirirken çok ilginç bir şeyle karşılaştık. Yeni nesil uçaklarda aerodinamik ve vektörel hızlanma üzerinde çalışılırken, pilotlara it dalaşını kazanmak için pek çok teknik geliştirmek istiyordu. Basitçe anlatmak gerekirse, vektörel hızlanma bir uçağa yüksek saldırı açısı alma imkanı sunuyor. Bu neredeyse ters yöne dönmek demek, takip edilirken uçağı çevirirseniz büyük miktarda hız kaybedersiniz. Hemen gaz vererek durumu kurtarmaya çalışır ama bu esnada ateş etme imkanı bulursunuz. Bu iki saniyelik bir olaydır. Oyuncu, Kobra veya Kulbit gibi göstərişlerinde gelişmiş askeri uçaklarla sergilenen uç noktada manevraları gerçekleştirebilecekler.

AG: Kontroller nasıl olacak, oyunu klavye mouse ikişiliye, joystick veya gamepad'le oynarken neler bekleyebiliriz? Tasarım hedefiniz neydi? Siz hangi kontrolü tavsiye eder ve şahsen yeğlersiniz?

EG: Oyunun farklı zorluk seviyeleri mevcut; bu zorluklarda normal, ileri veya uzman oyunculara yönelik farklı kontrol şemaları bulunuyor. Oyuncular kontrolleri özmenin çok kolay ve hızlı olduğunu fark edecekler. Oyunculara Thrustmaster Afterburner II, Saitek X52, and Logitech Extreme 3D PRO gibi uçuş simülasyonlarına yönelik joystickleri daha sağlam



bir oyun tecrübesi sunacağından tavsiye ediyoruz. H.A.W.X., PS3 ve Xbox 360 uçuş joystick'lerini de destekleyecek. PS3 kontrolü farklı olarak Sixaxis destekleyecek; bu sayede yardım açık da kapalı da olsa uçağın bütün hareketleri kontrol edilebilecek. Seçeneklerden ayarlanırsa kontrol kolu sallanarak Flare atmak mümkün olacak ve hem füzelerden kaçma kabiliyeti artacak, hem de oyun tecrübesi oldukça farklı olacak.

AG: Tecrübe puanı sistemi nasıl çalışacak? Görevlerde yan görev amaçları var mı? Varsa bunları yapmak bize XP verecek mi?

EG: XP sistemi benzerlerine yakın olacak. Basitçe yapılan bazı hareketlere XP verilecek ve birikip belli bir seviyeye ulaşınca level atlayacak ve bu da bir şeyle açacak. Önemli olan nokta bu sistemin birleşik işlemesi, tek kişilik senaryo da Team Deathmatch de aynı havuzu XP katacak ve kazanılanlar oyunun her yerinde işe yarayacak. Öldürdüğünüz düşmanlar devamlı tecrübe kazandırırken "20 hava hedefini basit füzelerle öldürmek" gibi başarılar bir defa ligine belli bir miktar XP kazandıracak. Level'lar rütbe şeklinde olacak; teğmenden tutun da hava kuvvetleri generaline kadar...

Rütbeleri yeni uçaklar, belli uçaklar için silahlar ve uçaklar için kaplamlar açıyor. Her görevden sonra ne aşmadı olduğumuzu görüyoruz. Görevler esnasında da achievement açtıysak bu bize bildiriliyor. Ayrıca neyi açmak için ne yapmak gereklili bunu da görebiliyoruz.

AG: Kanat adamlarımızla koordinasyonu nasıl sağlıyoruz? Ya dost atesi?

EG: Kanat adamlarınıza taktik emirler vererek bir düşmana saldırılmasını ya da dostu savunmalarını sağlayabiliyoruz. Bu her zaman uçak olmuyor, gemiler ve havaya karşı yer silahları da olabilir. Dost atesi yok çünkü sistemlerinde ne zamana nerede olduğunu görüyorlar.

AG: Sorularımızı cevapladığınız için teşekkür ederim. Oyunu heyecanla bekliyoruz; kolay gelsin!

EG: Rica ederim. ☺





BU OYUNA BENZİN YETECEK Mİ?

Fuel

Sevgili LEVEL okurları; eğer izin verirseniz çevremdeki insanlar tarafından "tuhaf" olarak addedilen bir huyumu paylaşmak istiyorum sizlerle: Nükleer felaket sonrası dünyanın harap olduğu, binlerce yıldıruruşu ve düşünceleri ile varolan medeniyetlerin silihlesi, sokakların, caddelerin, hatta tüm galaksinin, sessizliğinin sesi, boşluğun kütlesiyle dolduğu bir zamanda, Jotun'un o eşsiz melodileri eşliğinde sokaklarda dolandığımı hayal ederim zaman zaman... Gölgelerde gizlenmenin, hiçbir şey düşünmeden ve hiçbir yere ait olmadan yaşamınan, insanların hastalıkla gelişimine ilk andan itibaren tanıklık etmenin neye benzediğini düşünür, kendimde doğru tahminler yapmaya çalışırı. Bu yüzden yukarıda bahsettiğim konsepti fon olarak kullanan oyunları da ayrı bir severim. En son Fallout 3'te bu duyguya çok keskin bir şekilde yaşamış, sahil vuran radyoaktif dalgaların buharlaşmasını izlerken mest olmuşum; görünen o ki olmaya da devam edeceğim...

Codemasters'ın, yarı oyularına ait tüm tabuları yıkmak ve türü, görülmemiş yenilikler getirerek yeniden tanımlamak amacıyla çalışmalarına başladığı bir yarı oyunu Fuel. Kendisini diğer yarı oyularından ayıran en önemli etmense sıra dışı senaryosu kuşkusuz. Şöyle ki; günümüzün de en büyük problemi haline gelen küresel ısınma Codemasters'ın yarattığı alternatif gelecekte bambaşa boyutlara ulaşmış, yerküreyi çevreleyen tüm sınırları ortadan kaldırarak nüfusu günbegün azalan insan popülasyonunu tek bir ütopya halinde toplamayı başarmıştır. Devletler yıkılmış,

YAPIM Asobo Studio

DAĞITIM Codemasters

TÜRK YARIŞ

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ikinci çeyreği

WEB www.codemasters.com/games**AYDINLIK TARAF**

- ✓ Grafikler, senaryo, konsept
- ✓ Araç ve pist çeşitliliği
- ✓ Gece - gündüz döngüsü

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapay zekanın kötü olma ihtimali

ŞİMDİ DE HAVA DURUMU

Fuel, zaten başı başına alternatif bir evrende / gelecekte geçtiği için yapımcı Codemasters da hava olayları konusuna oldukça maceraperest yaklaşmış. Öyle ki tam bir hortumdan kurtulmuşken kum fırtinasına yakalanabilir, her şeyi atlattığınızı düşündüğünüz bir anda da tepenize yıldırımı yiyebilirsiniz! Aman dikkat!

okyanusların büyük bir bölümü kurumuş ve binlerce yıllık kültürel birikim hiç olmuştur. Böyle bir durumda insanların bir kısmı, hayatı olan diğer insanları da bularak her şeye sıfırdan başlamak gibi bir hedefi kendilerine destur edinirken, bir diğer kesim de (Uyuşturucu ve adrenalini bağımlısı olanlar,) bu kaotik ortamı fırsat bilerek kendi ekstrem sporlarını yaratır. Devasa bir alanda, hiçbir kural olmadan ölümüne yarış; kazanan petrolü alır (Fiyatları el yakıyor!) ve daha çok yarışır! (Hakikaten adrenalini bağımlılığı böyle bir şey olsa gereklidir)

Fuel'in, yarı severlerin ilgisini çekeceğini düşündüğüm başka bir özelliği de size rota belirlemek konusunda herhangi bir kısıtlama gitmemeyecek olması; yani Codemasters, ölümün ve belanın kol gevliği yaklaşık 14 km²'lik devasa bir alanda oyuncuya maceraya çağırıyor ve bitiş çizgisini nereden ve nasıl göğüsleyeceğimizi de tamamen bizim inisiyatífimize bırakıyor. Ancak bu noktada durup Fuel'de bitiş çizgisini görmenin o kadar da kolay olmayacağıni belirtmeliyim. Literatüre geçmesi gereken devasalıkta alanlar, iyi yazılmış bir yapay zeka ve çöl sıcaklarının yanında kum fırtınaları, hortumlar, tipiler ve yıldırımlar troposferdeki yerini alacak ve bir yandan bize monitör başında ecel terleri döktürürken bir yandan da seyrine doym olmayan manzaralar yaratacak. Hiç kuşku yok ki Fuel, şimdide kadar bir yarı oyunda gördüğümüz en güzel renk paletini barındırıyor.

Codemasters, her şeyle son yılların en yaratıcı oyularından birine imza atmak üzere. Merak uyandırıcı senaryosu, harika görselleri ve konseptiyle Fuel, yarı oyunu sevenlerin kaçırmasının gereken bir şaheser olacak gibi. Şimdilik tek sorun, çöl sığlığında buharlaşip atmosfere karışmak için birkaç ay daha bekleyeceğimizdir. ☺



Grafikler iyi, güzel de o ağaç gölgesi ne öyle?!



Manzara takılıp yarıştan kopmayalım.



Arkasında Codemasters gibi bir dev varken Fuel'in başarılı olması kuvvetle muhtemel gibi görünüyor. Alınacak, oynanacak, övülecek bir yarı oyundan nasıl olması gerekiği konusunda diğer firmalara ders verecek! (Yok artık! - Şefik)



YAPIM Raven Software
DAĞITIM Activision
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS
ÇIKIŞ TARİHİ Mayıs 2009
WEB www.uncaged.com

PENCELERİM VE BEN...

X-Men Origins: Wolverine

G host Rider kadar karizmatik bir kahraman varsa beri gelsin. (Geldiniz mi?) Wolverine diyorsunuz belki şu an. Kiminiz "Spawn" diyebilir ki aslında o kahraman sınıfında değil. Çeşitli örnekler buraya serpiştirilecektir; lakin en karizmatik süper kahraman bile acımasız oyun yapımcılarının elinde bir düdükle dönüsebiliyor. Şimdi sormayın "Hangi oyunda?" diye, birçok kez, ünlü cizerlerin elinde şahesere dönüşen isimleri sanal ortamda enkaz olarak gördük. Ghost Rider'ından Hulk'ına, Spawn'undan Wolverine'ine kadar birçoğu yitip gitti program kodları arasında. Bu üzücü duruma dur diyecek bir firma yok mudur diye düşünüyordum ki Raven Software imdadıma yetti.

Üstelik bir film oyunu olmasına aldırmadan, Wolverine'ı tüm ihtişimi ve doğasıyla bir oyuna yedirmeye ant içerek yaptı bunu.

Biraz kan, biraz vahşet: Daha oyuncun açılış fragmanında, bir askerin kafasının Wolverine'ın pençelerine esir düşüşüne tanık oluyoruz. Üstelik Wolverine bunu, zavallı asker kulagini bir duvara, duvarınalarındaki sesi duymak için dayadığında yapıyor. X-Men çizgi romanlarında gibi sadece robotları parçalara ayırmaya odaklı olmuş bir Wolverine'den çok daha ötesi, çok daha doğalının yer aldığı bir oyun X-Men Origins: Wolverine. İğidürlüreli hareket eden bir adam Logan ve onu durdurmayla odaklı olmuş herkesi ikiye bölmekten zevk alacak kadar da vahşi.

Fragmanda askerin kafasını delen Wolverine, ilk bölümün başında

Wolverine'in özel hareketlerinden bir tanesi. Çevresindeki herkesin ligme ligme olacağını anlamışınızdır sanırım.



da düşmana tavrı belli ediyor. Vurulan helikopterden atlayan kahramanımız, kurtuluşunu bir düşmanın bedenini yer mideri olarak kullanarak sağlıyor. Hemen ardından da bu düştüğü ormanda, makineli tüfekle koşturulan özel askerlerde farklı hareketlerle cevap veriyor. Mesela ne yapıyor? Tüfeğin döpçüyle saldıryor, Wolverine usta bir hamleyle sıyrılıyor, düşmanın arkasına geçiyor ve pençelerini sırtına geçiriyor. Bir başka örnekte de yere düşürüldüğü düşmanını yerden kaldırıyor ve böğürüne böğürüne çalışıyor. Kah düşmanın kafasını bedeninden ayı-



ARAYASIN Kİ BULASIN

İçinde gizli objeler, toplanması gereken eşyalar bulunmayan oyuna oyun demem. Siz de demelisiniz zira bunlar olmasayı, o bölümün en ücra köşelerini araştırmak istemeyecek ve yapımcılar oyuna bitiği sürenin çok daha altınca oyunu tamamlayacaktır.

Bu düşünceyle hareket eden Raven Software da oyuna birçok gizli eşya serpiştiriyor. Mutagen'ler bunlar arasında en önemlisi çünkü bunlar sayesinde Wolverine "Healing Factor", "Inner Rage" gibi özelliklerini geliştirebiliyor. Düşmanlardan düşen küçüler achievement'lara varmanza yarıyor ve en gizli köşelerden bulacağımız ufak karakter modelleri, Wolverine'ın yeni kostümlere (Sarı-mavi olan da buna dahil) ulaşmasına olanak tanıyor. Bu tip nesnelerin hepsi ulaşılması zor yerlerde olacağı için Wolverine'ye özel bir güç de tâhsis edilmiş. "Feral Sense" adındaki görüş özelliği ile Wolverine her şeyi siyah beyaz görmeye başlıyor ama gizli bölgelere ulaşmasına yarayacak olan öğeler parl parlıyor.



Dolce&Gabbana marka atletini mahfeden askere hesabını soran Wolverine, alacağı cevabı bekleyecek gibi durmuyor.

AYDINLIK TARAF

- ✖ Wolverine başrolde!
- ✖ Film oyunu deyip kolaya kaçılıyor.
- ✖ Wolverine'in farklı yetenekleri ve seviye atlayabilmesi heyecan uyandırıcı.



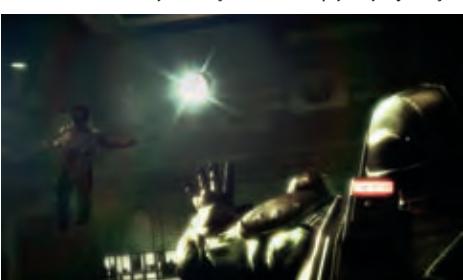
KARANLIK TARAF

- ✖ Vaat edilenler çok iyi olmasına rağmen oynanış kötü olursa yandık.

riyor, kah kollarını kopartıp kendi kanında boğulmasına neden oluyor. Tüm bu olan biten de elbette müthiş bir görsellikte karşımıza geliyor; tam anlamıyla kan gövdeyi götürüyor. Oyunca +18 değil, +25 basacaklar; o derece.

Adamantium> Wolverine'ı tanıdığı-nizi düşünerek, direkt olaya giriş yapım; umarım bozulan kırılan olmamıştır. X-Men ekipinin bir üyesi olan Wolverine, Adamantium adında bir metalden oluşan iskelete sahip olduğu için kırlırmaz, bükülmeye veya eğilmeyecektir. Diyalim ki bir şey oldu da yaralandı; hızlı iyileşme yeteneği sayesinde iyileşmesi en fazla beş dakika sürer. Tüm iskeleti Adamantium'dan oluştugu için, ellişinin üzerindeki pençe kıvamındaki silahları da her türlü metali (Sentinel'leri ne güzel deserde) parçalayabilecektir.

Oyunda Wolverine'ın tüm bu yeteneklerini göreceğimizden emin olabilirsiniz. Hafif ve ağır saldırular, kontra-ataklar ve fırlatma hareketleriyle donatılmış olan kahramanınızın aynı zamanda Quick Kill adında bir hareketi de bulunacak. Combo saldırılar sırasında, ekran kısa bir süre parıldığında ilgili tuşa basmayı başarısız, Wolverine düşmanını tek bir hamlede öldürebilecektir. Düşmanın göğsünde sapladığı pençeleriyle onu ikiye ayıracak, boğazına sapladığı pençeleriyle etrafi kana bulayacak. (Şu ana kadar piyasaya çıkmış



en kanlı oyun olmaya aday gibi gözükü bana.)

Peki Wolverine hiç yaralanmayacak mı? Elbette yaralanacak, yoksa "God Mode" açılmış bir oyundan farkı kalmazdı oyunun. Düşmanlarınız tarafından hırpalandıkça enerji çizgisi azalmaya başlayacak ve en sonunda her taraf yanıp sönmeye başlayınca, bir hamlede yere ineceğinizinizi anlayacaksınız. İyileşmek için düşman gözünden uzak, kuytu bir yerlerde iyileşmesi gereken Wolverine'ın ne kadar kötü durumda olduğu giysilerine de yansıyacak. Raven Software bu konuda da bayağı emek harcadığını vurguluyor. Wolverine'ın önce giysisinin parçalanması, ardından iç organları gözükünceye dek yara alabilmesi oyunun detay seviyesinin yükseltildiğinden bir göstergesi.

Şimdilik soracaksınız, "O zaman oyunun birkaç dakikasından sonra Wolverine'ın kıyafeti falan kalmayacak ve hep öyle dolaşacak?". Bir noktaya kadar haklısınız fakat Raven bunu da düşünmüştür. Wolverine'ın kıyafetlerinin yenilenmesini seviye atlama sistemiyle çözmem. Her seviye atladığında tekrar eski görüntüsüne dönüyor Wolverine ve açıkçası bu seviye atlama hadisesi de bayağı heyecan verici bir durum. Çoklu aksiyon oyunda seviye falan olmaz; ancak oyunun size belirli aşamalarda sunduğu çeşitli özelliklerle durumu idare edersiniz. X-Men Origins'de durum farklı ve siz oyunda bir amacınız olduğuna inanıyor. Umuyorum ki bu özellik oyuna iyi yedirilir.

Bilmece> Oyunun %670'nin aksiyon, %30'unun hafif zorlukta bulmacalarдан oluşacağını bilirken Raven, şu aşamada bile bir film oyundan ötesini yapmaya çalışıklarını kanıtlıyor. Eğer bir noktada sıkılık işleri sermeye başlamadırsa, beklenmedik derecede kaliteli bir oyuna kavuşabiliriz. Heyecan doruktur! ☺

Marvel çizgi romanlarının takipçilerinden tanındığı Wolverine, Mayıs ayında beyaz perdede olması beklenen X-Men Origins: Wolverine adlı filmin oyunuyla, oyuncularla buluşacak. Yapımcı firma iddialı, biz de keyifliyiz.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

David Robert Joseph Beckham; İngiliz futbolunun yetiştirdiği en önemli futbolcularından biri. 2 Mayıs 1975 yılında dünyaya gelmiştir, henüz 17 yaşındayken FA Youth Cup'ta Crystal Palace'a ilk golünü atmıştır. A takım formasınıyla ilk kez bir Lig Kupası maçında Brighton & Hove Albion'a karşı giymiştir.

İlk başlarda, yükselen herhangi bir İngiliz futbolcusu gibi görünürken kısa sürede yıldız olacağını fark etmiştir. 1994 yılında, Şampiyonlar Ligi'ndeki Galatasaray karşılaşmasında A takım adına ilk golünü kaydetmiştir. Tamamını Manchester United'da geçirdiği sanılan İngiltere kariyerinde, 1994 - 1995 sezonunu bir kısmını Preston North End'de geçirdiğini bilmez bir çok kişi. Sonrasında Manchester United'a geri döner ve yıldız olma yolundaki adımlarını hızla atmaya başlar David.

David'ın 10 yıllık Old Trafford kariyeri 2003 yılında sona erer çünkü o dönemde gökteki tüm yıldızları kadrosuna katma hastalığına tutulan Real Madrid, gözünü bu İngiliz yıldızı da dikmiştir ve daha fazla gecikmeden transferi gerçekleştirir. David, artık bir yıldızlar topluluğunun parçası olmuştur. Zinedine Zidane, Luis Figo, Ronaldo, Roberto Carlos ve Raul gibi yıldızlar ile birlikte futbol tarihinin en önemli kadrolardan birinin parçası olan David, takımının bu ağırlığı kaldırılamaması sonucu takımıyla birlikte düşüşe geçen bir kariyere sahip olur. Sonunda Real Madrid bu ağırlıktan kurtulmak ister ve diğer yıldızlarıyla birlikte David'i de satışa çıkarır. David'in bir sonraki durağı, popülerite peşindeki Major League Soccer takımlarından Los Angeles Galaxy'dir. Kendisine sunulan astronomik teklifi geri çevirememeyen David, belki de bir pop yıldızı gibi değerlendirileceği Los Angeles'a doğru uçaşa geçer. Ancak bu ücret, bu pop yıldızı atmosferi ve yapacağı kontrat yüzünden pişman olacağını hiç düşünmemiştir.

Günümüze geldiğimizdeseye David'in birkaç aylığında olsa Milan takımına kırıldığını görüyoruz. MLS'de beklediği ortamı bulamayan David, Milan'da geçirdiği kısa süre içinde yeniden doğar ve kariyeri için önemli adımlar atmayı başlar. Yeni takımına öylesine alışır ki ilk maçından itibaren yeteneklerini sergiler ve Milano sahineri tarafından kabul görür. Kendisi de atmosferden hoşnut kalır ancak sırtında büyük bir kambur vardır. Geçtiğimiz haftalarda Milan'da kalmak istediği söyleyen David, LA Galaxy ile yaptığı kontratın ve takımının kendisi üzerine yaptığı yatırımların farkında değildir anlaşılan. Milan kulübü LA Galaxy'ye teklife bulunur ancak David'i alırken astronomik bir ücret ödeyen ve kulübe büyük bir gelir kaynağı olarak konumlandırdığı oyuncusunu satmak istemeyen LA Galaxy, teklifi anında geri çevirir.

Özetleyecek olursam durum şu: Bir tarafta alacağım astronomik fiyatın peşinden giderek popüleritesi sıfır olan bir lige transfer olan, sonrasında yeniden Avrupa'ya dönmek ve milli takımda oynamak isteyen David; diğer tarafta ise tüm denegesini bir futbolcu üzerine kuran ve bu sayede popüleritesini zirveye taşımak isteyen bir takım. İki tarafın da kendine göre haklı tarafları var ancak bu haklılıklardan sadece biri sonu ulaşacaktır. Ben de her futbolsever gibi David'i daha çok izleyebilmek ve onun daha mutlu olabileceğii bir takımda oynamasını dilerim ancak o transferi yapmayacak, o kontratı imzalamayacaktır...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



BİRİNCİ DİCEM

Umarım motosikletimizden uzaklarda de kullanabileceğimiz pek çok farklı araç olur.

**AYDINLIK TARAF**

- Devasa harita
- Üretim ve modifikasyon seçenekleri
- Etkileyici karakterler ve öykü
- Etkileyici atmosfer

KARANLIK TARAF

- ✖ Vetersiz online seçenekleri
- ✖ Tekrar eden bir oynanış içermeye imkâlı

CHOPPER'LAR İÇİN CEHENNEM SÜRÜŞÜ

Ride to Hell

Kendimi bildim bileli, bir arabanın ön koltuğunu iki teker üzerinde yapılan yolculuğa tercih etmişimdir. Öte yandan motosikletlerin, biz "dört teker insanları"nın asla anlayamayacağı bir büyüsünün olduğunu görüyorum. Tüm dogmaları arasında bırakarak modern yaşamın kafesinden sıkı bir chopper veya V motorlu, haybetli bir cruiser'in üzerinde uzlaşmak benim asla cesaret

YAPIM Deep Silver

DAĞITIM Deep Silver

TÜRK Aksiyon / Yarış

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 30 Haziran 2009

WEB ridetohell.deepsilver.com

edemeyeceğim bir şey. Bu yüzden özgürlüğü motor selesiinde ve ufkı delip geçen yollarda bulabilenlere saygıyla karışık bir merakla yaklaşmaktan kendimi alamıyorum. Neyse ki Deep Silver'in bu aykırı ve özgün dünyayı monitörlerimize getirmek için bir planı var.

Eğer oyun dünyasıyla çay ve şeker kadar içli dışlı bir hale gelmişseniz ilginizi çeken bir oyun tanıtımının ardından dikkat ettiğiniz ilk şey yapımıçı firma oluyor. Hevesle reklamı yapılan bir oyunun fos çıkacağını, yapımıçısının karnesine söyle bir bakarak anlayabiliyoruz. Dolayısıyla Ride to Hell'in altında Deep Silver imzasını görecek olmak sizi bir parça tedirgin edebilir. Ancak merak etmeyeiniz sevgili dostlar; Deep Silver, Rockstar Vienna ofisinden ayrılan yapımcılar tarafından kurulan ve oldukça parlak fikirleri olan bir firma.

Born to be wild...> Ride to Hell'i (RtH) kısaca tanıtabilirsek, kendisinin chopper'a binmiş bir Grand Theft Auto olduğunu söyleyebiliriz.

(analiz)

Motorlar ve karakterler oldukça temiz, RtH'nin grafikleri gezer seviyede görünüyor.

Çetemizle yol alırken görüntülediğimiz bu resimdeki kompozisyon oldukça başarılı.

Sürücünün saçlarının rüzgarдан etkilenmemesi düşündürücü.

EASY RIDER

Yapımıçı Martin Gazzari, Ride to Hell'in yapım süresinde, 1969 yılında izleyicilerle buluşan kültür film Easy Rider'dan oldukça etkilendiklerini itiraf ediyor.

Kültürel devrimlerle yakın tarihe damgasını vuran 60'lı yılları kendisine mekan seçen RtH, söz konusu dönemin kültürel öğelerinden, ideolojilerinden ve kara mizahından afiyetle besleniyor. Kısacası elimizdeki; Vietnam gazileri, çiçekçileri ve "Sex, Drugs and Rock 'n' Roll" felsefesinin bayrağını taşıyan karakterleri ile son derece sert mizaçlı bir yapım. 60'ların asıl alt kültürünü irdelemek RtH'nin tek numarası değil elbette. 95 km²'lik devasa bir haritaya sahip olan RtH, hem iki tekerlek, hem de iki ayak üzerinde iştirak edeceğimiz serüvenler içeren açık uçlu bir aksiyon / yarış oyunu.

Oyundaki karakterimiz, Vietnam'dan dönüldükten sonra topluma uyum sağlamaktan zorlanan eski bir asker olacak. Toplum değerlerinin karşısında duran karşı kültür akımlarından etkilenen karakterimiz, kendisini bir motosiklet çetesinin içerisinde bulacak ve elbette çeteyle katılmak için altı adet vesikalıktan önce bir motosiklete ihtiyacımız olacak. İşte bu noktada, Deep Silver'in oyundaki chopper tasarımını konusundaki iddialarını sizlerle paylaşabilirim. Yapımıçı Martin Gazzari ve ekibi, RtH için 60'lara ait olan binlerce motosiklet parçasını oyuna aktarmış. Bu parçaları, mantık ve teknoloji sınırları dahilinde birleştirerek tamamen kendimize ait ve benzersiz bir motosiklet elde edebileceğiz. Burada söz konusu olan,

ZEN VE MOTOSİKLET BAKIM SANATI



Robert Pirsig tarafından kaleme alınan ve 1974 yılında raflara tesrif eden Zen ve Motosiklet Bakım Sanatı, yer yer otobiyografik öğeler içeren, roman karakterinin, oğlu ve iki dostu ile birlikte motosikletlerine atlayarak uzun bir seyahate çekmalarını anlatan etkileyici bir kurgu-felsefe eseri. Pirsig, motosiklet ve yol teması üzerinden varoluşu, insan yaşamını ve insan - teknoloji ilişkisini sorgular. Türkçe'ye 1995 yılında kazandırılan bu kitabı okumadan uzun motor seyahatlerine çıkmazınızı tavsiye etmiyoruz.

bir cruiser alıp modifiye etmekten çok daha fazlasıaslın. Chopper'lar, montajı elde yapılan benzersiz araçlar oldukları için atölyemize kapanıp hayal gücümüzü zorlayan tasarımlar yaratmak mümkün olacak.

Motosiklet yapımı ve kullanımı, RtH'nin içeriğindeki tek malzeme değil. Motosiklet dışında farklı araçlar kullanmak ve motordan inerek belta bulaşmak mümkün olacak. Devil's Hand çetesinin henüz motorunun çamurluğu dahi tozlanmamış, çiceği burnunda yeni elemanı olarak başlayacağımız yolculuk, bizi her yanı keşfetmeyecek detaylar ve aksiyonla dolu bir dünya götürecek. Bazen bir kurye olarak zamana karşı yarışacak, bazen motosikletimizin üzerinde kavga edecek, bazen ateşli silahlarla ortaklı karıştıracak, bazen de yalnızca sevgilimizle baş başa kalmak için sakin bir yer arayacağız. RtH'nin haritası, Kaliforniya'nın uyuş görüntüleri baz alınarak hazırlanmış ancak bunu yaparken herhangi bir manzara içermeyen, sıkıcı ve "kuru manzaralı" yollar makaslanmış. Gazzari, yolumuzun düşüğü

Çeteeye katılmak için altı adet vesikalıktan önce bir motosiklete ihtiyacımız olacak

her yerde izlemeye değer bir manzara ile karşılaşacağımızı iddia ediyor.

Online seçeneklerini merak ediyorsanız umutlarınızı toprağa göremebilirsiniz. RtH yalnızca, tasarladığımız araçları ve aldığımız ekran görüntülerini internet üzerinden sergilememize izin verecek.

Oyunlarındaki izlenimlerimiz şimdilik elimizdeki bilgilerle sınırlı. Eğer Deep Silver, 95 km²'lik haritayı tamam edici bir içerikle doldurabilse uzun süre parmaklarını aşındıracak, 60'lар lezzetinde sıkı bir macera olabilir. Ancak birbirinden hiçbir farkı olmayan sıkıcı yollarda, sıkıcı işler yaptığımdır bir oyuna dönüşürse Deep Silver'in karnesine yıldızlı bir zayıf vereceğimizden şüpheniz olmasın. (Bu oyundan çok fazla şey bekliyorum; umarım hayal kırıklığına uğramam. - Şefik)

Açık uçlu oynanış, kendi motosikletinizi tasarıma imkanı ve vaat ettiği aksiyonla umut veren, etkileyici bir 60'lар macerası.

BİŞİ DİCEM

Keşke motorumuzu temizliğinden yağ ayarına kadar her seviyle ilgilenebilsek.



YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Level: The Quest for the Golden Primate isimli oyunun "exclusive" ekran görüntüsü; oyundaki karakterlerden Firat'ın genelğini anlatan "Origins" adlı ek paket de dergimizin hediyesi aynı zamanda...

Küçük yalanlar aslında benim dünyamın en büyük parçası, hatta şu aralar gerçek bir çobana döndüm. Google Signs diye bir hizmetle insanları kandırınca, Google Fight'in doğruluğuna inanıramayacak hale gelirim hatta; yapımcılar bana bir ilaç önersin, onlar iyi biliyor bu işi... - DORUK C.

Varan 1:

The Tale of the Despereaux

Ne dediler? "Boyle şirin bir filmi her yaştan oyuncuya hitap edecek hale getirmek için uğraşacak, Prince of Persia serisini aratmayan hareket ve bulmacalar ile süsleyeceğiz; hiç görmediğiniz bir sinema uyarlaması geliyor karşınıza."

Ne oldu? Bir kez daha bir film oyunu imdadımıza yetişti, Pop'tan arak hareketlerin başarısızlığı odun gibi kamera açılarıyla birleşti; (Dikkat Spoiler geliyor!) "Despero" olarak Türkçe'mize kazandırılmış fareyi de bir kedi yedi, bitti.

Varan 2:

LEVEL: The Quest for the Golden Flute of the Sheppard

Ne dediler? "Her ay bin bir dertle uğraşıyoruz; bunun projesi, planı, reklamı, organizasyonu var. Üstüne bir gidim para da bize kalyorsa çobanız vallahı; Adriana Lima ve Vin Diesel gibi isimlerle çikan dedikodularımız yalın! Tamamen iş bilinci içinde ve resmi bir dergi disiplinindeyiz."

Ne oldu? Basına sizdirilen dosya konusu sonucu hepsinin maskesi düştü, tek yaptıkları işin oyun oynamak olduğu anlaşıldı; hatta bazlarının oyun bile oynamadığı, cibizesini kullanarak genç oyuncuları ağına düşürüdüğü cesura anlatıldı. Nerede o vaatler, iddialar, nerede gerçekler sevgili okur...

Varan 3:

The Lord of the Rings: Conquest

Ne dediler? "Battlefront serisiyle sizi Star Wars evrenine sokmakla kalmadık, bugüne kadar yapılmış belki de en detaylı LotR projesiyle de karşınızda geliyoruz. Yeni oynanış sistemimiz, karakter sınıflarımız ve filmden oyuna aktardıklarımız ile müthiş bir yapımız!"

Ne oldu? Oyunun en güçlü olması gereken multiplayer kısmı, vasat kaldı, seslendirmeler gerçek oyuncular olmadan yapıldı ve Orta Dünya'nın havası tam anlamıyla kıritledi; Tolkien'in mezar taşının ikiye çatladığı fark edilirken Conquest sıfırı kaldı ve masal bitti...

Varacak 1:

Elemental: War of Magic

Ne dediler? "Fantastik evremizde sizi bir kez daha büyüler dolu bir maceraya sürüklüyoruz. Hadi, bizi kırmayı da şu ülkenin kontrolünü alıp aynı şeyler birkaç milyon kez daha yapın; yiyorsunuz nasıl her seferinde."

Ne olacak? "Laf olsun, fantastik olsun" mantığını hiçbir yere bırakmayan yapımcılar bir kez daha iş başında. Strateji oyunu dediğiniz şey böyle baştan savma yapılmaz Stardock stüdyosu çalışanları!

Varacak 2:

Culpa Innata 2: Chaos Rising

Ne dediler? "İlk oyunumuzda sunduğumuz derin senaryo ve başarılı söylemle mimik animasyonlarımız ile mütevazı bir kitleyi etrafımızda topladık; bu sefer kontrol edilebilecek iki karakter ve farklı sonlar sunarak daha farklı bir hissiyat vermeye de umuyoruz."

Ne olacak? Hayır efendim, yeterli değil bu dediklerin! İlk oyunu, arkadaşından ödünç laptop almak pahasına bitirmiş biri olarak diyebilirim ki bu oyun kendisinden az bahsetse bile bu aslında çobanlığın başka bir türü oluyor. 2009 yılında bile başarılı macera oyalarını çöküleceğini gösterecek bir yapıp olacak Culpa Innata 2; "Anatoly" isimli karakteri de cabası.

Varacak 3:

Metal God

Ne dediler? "Pek de diyecek bir şey yok aslında. Judas Priest'in efsanevi vokalisti Rob Halford olarak oyun sektörünün tadına bakan ben, Brütal Legends'tan sonra kendi oyunumu da yaptinghamaya karar verdim; iyi para var bu işte galiba."

Ne olacak? Rob Halford'ın kendi ismiyle çıkaracağı oyunun tam olarak ne üstüne olduğu bile belli değil ancak ben ya vasat bir aksiyon / platform oyunu ya da bir adet Guitar Hero klonu bekliyorum; isterde Painkiller diye bir FPS çarkımkı isterse isim hakkının daha önce aldığından da fark edecek bir belki Rob...

RAKAMLAR

Oyunda 40'tan fazla uçak ve 20'den fazla görev olağrı söyleyeniyor.

YAPIM Transmission Games

DAGITIM Atari

TUR Simülasyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARIHI İlkbahar 2009

WEB www.atari.com/heroesovereurope

İSTİKBAL GÖKLERDEDİR!

Heroes over Europe

Merhabalar efendim. LEVEL Online için gecimi gündüzüme katmışken elbette oyunlardan da kopmuyor ve karşınıza yepenyi bir oyunla çıkyorum. Heroes over Europe; belki ismi tanık gelmiştir size ama bu tanınmışlığı geçmeden önce bahsetmek istedim因为 başka bir konu var.

Yıllarca Hava Harp Okulu'nun yanında oturmuş biri olarak konuya fazlasıyla yakındım ancak hiçbir zaman ilgilenmedim. Konumuz, Heroes over Europe'un da içerik sağladığı havacılık ve savaş uçakları. HHO'nun yanında oturuyor olmam, önemli günlerde savaş uçaklarının gösterilerine tanıklık etmemeye vesile oldu. Özellikle 30 Ağustos'tan birkaç gün önce başlayan provalar sayesinde iliklerime kadar titreme maruz kaldığımı belirtmeliyim. Öyle ki üst katta oturan komşularımızdan birçok kez çeşitli kırılma efektleri duymuşumdur. Neysse; annem de bu provalar ve gösteriler sırasında her seferinde duygulanır ve eminim ki beni de o uçakların içinde hayal ederdi. Aradan geçen yıllar bu hayallerini törpülemiştir diye tahmin ediyorum ama gerçekleştirebilmek için sanal alternatiflerim olduğunu da göz ardı edemem. İşte bu alternatiflerden biri, çoğunluğun gözü ardi ettiği "uçus simülasyonu" türünün yeni üyesi.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Heyecanlı it dalaşı sahneleri bekliyorum
- ✓ İlk oyundan var olan referans
- ✓ Yeni nesle geçiş

KARANLIK TARAF

- ✗ Uçus simülasyonlarına karşı ilgisizlik
- ✗ Ekran görüntüleri pek iç açıcı gelmedi

Ecran görüntüleri çok fazla açımadı beni nedense...



B-17 FLYING FORTRESS



Biraz İngilizce bilenlerin adından da anlayacağı gibi, "uçan kale" olarak adlandırılan bu uçak, Heroes over Europe'un uçak yelpazesinde yer alan klasiklerden sadece biri. Dört motorlu bulunan bu ağır bombardıman uçağı, Amerikan Ordusu'nun İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa üzerinde hakimiyet kurmasını sağlayıp en önemli aktörlerden biriydi. Biz de bu hantallama etkili uçağı Heroes over Europe'da kullanıp gücünü test edebiliriz. Oyunda yer alan diğer klasiklerden bazılırsa Havilland Mosquito, Mustang ve Spitfire.



Hemen hemen tüm uçuş simülasyonlarının üzerinde durduğu it dalaşları boyunca bir yandan önlümüze gelen düşmanları indirmemiz, bir yandan da arkamızı kollamamız gerekecek. Bu tip oyunları heyecanlı kılan şey de bu zaten; önlümüze bakarken her arkamızda bir düşman uçağının, hatta füzesinin bulunma ihtimali.

Uçus simülasyonlarına bir hayli uzak olan ancak oynanışı -diğerlerine nazaran- kolay hiçbir oyunu da kaçırmayan biri olarak Heroes over Europe'u merakla beklediğimi söyleyebilirim. Yeni nesil sınıfına geçen bir oyun olduğunu da göz önüne alarak muhteşem bir manzaraya karşılaşacağımı umuyorum. (Sadece ummaka kalmam umarım.) (Yine umdum.) Peşinden gelin! ☺

Uçus simülasyonlarıyla arasındaki meşafe birçok kişiye göre daha az olan biri olarak, Heroes over Europe'un, içeriği ve oynanışı ile oyuncuya içine çekebilecek bir yapıp olacağını sanıyorum.



Manzara konusunda beklentimi arttıran görüntülerden biri.



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC			
MART			
Anno 1404	Strateji	Ubisoft	
BattleForge	Strateji	EA Phenomic	
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Aksiyon	Starbreeze Studios	
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising	Strateji	EA Games	
Company of Heroes: Tales of Valor	Strateji	Relic Studios	
Damnation	FPS	Codemasters	
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios	
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly	
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont	
Grey's Anatomy	Simülasyon	Ubisoft	
Heist	Aksiyon	Codemasters	
Jumpgate Evolution	MMORPG	Nefdevil	
Martial Arts: Master Capoeira Skill of Tuna	Dövüş	Level Interactive	
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox	
Professor Heinz Wolff's Gravity	Bulmaca	Deep Silver	
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Kheops Studios	
Secret Files 2: Puritans Cordis	Adventure	Fusionsphere Systems	
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Frogwares	
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis	
Stormrise	Strateji	Creative Assembly	
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft	
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios	
Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	Grin	
World in Conflict: Soviet Assault	Strateji	Ubisoft	
NİSAN			
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Game Studios	
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios	
Hysteria Hospital: Emergency Ward	Eğlence	Gameinvent	
The Godfather II	Aksiyon	EA	
MAYIS			
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios	
Virtua Tennis 2009	Spor	SEGA	
HAZİRAN			
ArmA 2	Taktiksel FPS	Bohemia Interactive Studio	
Ghostsbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality	
Huxley	MMOFPS	Webzen	
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios	
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltion	
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom	
The Sims 3	Simülasyon	Maxis	
PS2			
MART			
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force	
King of Fighters '98 Ultimate Match	Dövüş	SNK Playmore	
MGMs Adventure	Adventure	Destination Software	
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games	
Martial Arts: Master Capoeira Skill of Tuna	Dövüş	Level Interactive	
MLB '09: The Show	Spor	Sony	
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox	
Naruto: Ultimate Ninja 4	Dövüş	Namco Bandai	
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore	

SingStar Queen	Müzik	Sony	
Trivial Pursuit	Eğlence	EA	
NİSAN			
Dance Party Pop Hits	Eğlence	Nordic Games	
MAYIS			
Up	Adventure	THQ	
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment	
HAZİRAN			
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality	
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltion	
PS3			
MART			
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Starbreeze Studios	
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA Games	
Damnation	Aksiyon	Blue Omega	
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force	
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle	
Major League Baseball 2K9	Spor	Visual Concepts	
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox	
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron	
SingStar Queen	Müzik	Sony	
Stormrise	Strateji	Creative Assembly	
To End All Wars	FPS	Kuju Entertainment	
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft	
Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	Grin	
World in Conflict: Soviet Assault	Strateji	Ubisoft	
NİSAN			
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Game Studios	
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios	
Hysteria Hospital: Emergency Ward	Eğlence	Gameinvent	
The Godfather II	Aksiyon	EA	
MAYIS			
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios	
Virtua Tennis 2009	Spor	SEGA	
HAZİRAN			
ArmA 2	Taktiksel FPS	Bohemia Interactive Studio	
Ghostsbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality	
Huxley	MMOFPS	Webzen	
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios	
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltion	
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom	
The Sims 3	Simülasyon	Maxis	
PS2			
MART			
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive	
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force	
King of Fighters '98 Ultimate Match	Dövüş	SNK Playmore	
MGMs Adventure	Adventure	Destination Software	
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games	
Martial Arts: Master Capoeira Skill of Tuna	Dövüş	Level Interactive	
MLB '09: The Show	Spor	Sony	
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox	
Naruto: Ultimate Ninja 4	Dövüş	Namco Bandai	
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore	
NİSAN			
SingStar Queen	Müzik	Sony	
Trivial Pursuit	Eğlence	EA	
MAYIS			
Dance Party Pop Hits	Eğlence	Nordic Games	
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle	
Major League Baseball 2K9	Spor	Visual Concepts	
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox	
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron	
SingStar Queen	Müzik	Sony	
Stormrise	Strateji	Creative Assembly	
To End All Wars	FPS	Kuju Entertainment	
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft	
Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	Grin	
World in Conflict: Soviet Assault	Strateji	Ubisoft	
HAZİRAN			
ArmA 2	Taktiksel FPS	Bohemia Interactive Studio	
Ghostsbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality	
Huxley	MMOFPS	Webzen	
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios	
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltion	
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom	
The Sims 3	Simülasyon	Maxis	
XBOX 360			
MART			
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	FPS	Starbreeze Studios	
Damnation	Aksiyon	Blue Omega	
Deer Hunter Tournament	Spor	Atari	
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios	
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force	
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle	
Halo Wars	Strateji	Ensemble Studios	
Major League Baseball 2K9	Spor	Visual Concepts	
HAZİRAN			
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games	
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality	
Red Faction: Guerrilla	FPS	Voltion	
PS3			
MART			
Air Conflicts: Aces of World War II	Uçuş	Graffiti Entertainment	
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon	Collision Studios	
DT Carnage	Yarış	Axis Entertainment	
Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega Force	
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games	
Mania Khemia: Student Alliance	RPG	Gust	
Martial Arts: Capoeira	Dövüş	Twelve Interactive	
MLB '09: The Show	Spor	Sony	
Petz Saddle Club	Simülasyon	Digital Kids	
Phantasy Star Portable	RPG	Alfa System	
Resistance: Retribution	MMOFPS	Sony Bend	
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore	
Scrabble	Eğlence	EA	
NİSAN			
Class of Heroes	RPG	Zero Div	
Dragon Ball: Evolution	Dövüş	Dimps	
Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega Force	
Guilty Gear XX Accent Core Plus	Dövüş	ARC System Works	
Hammerin' Hero	Platform	Irem Software	
MAYIS			
Patapon 2	Platform	Pyramid/Interlink	
Up	Adventure	THQ	
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment	
HAZİRAN			
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	Tiburon	
Unbound Saga	Aksiyon	Vogster Entertainment	

TRON

HABER FAZLASI

2011'de (Yuh!) sinemalara gelmesi beklenen, Jeff Bridges, Garret Hedlund ve Olivia Wilde gibi isimleri beyazperdeye taşıyan TR2N'in oyunu yapım aşamasında. Oyunu Disney Interactive hazırlıyor ve eğer daha önceki Tron oyunları gibi olursa özellikle Tron hayranlarının beğeneceğinden kuşkumuz yok.

GEARS OF WAR

"Uzun zamandır oynamıyorum şu oyunu; bir bakıym tekrar..." diyerek PC'nizde Gears of War' u çalıştır - mayrı deneyip de, ""You cannot run the game with modified executable code. Please reinstall the game." mesajını alıysanız LEVEL DVD'sindeki "Yamalar" bölümünde yer alan yamayı kurun ve sorunu ortadan kaldırın.

BLIZZARD MMO

World of Warcraft'ın baş tasarımcısı ve Wrath of the Lich King'ın yönetmeni Jeff Kaplan, WoW sevalarından uzaklaştığını açıkladı. Bunun nedeni ise uzun süredir hakkında bir haber almak için tırmaldığı -ımız yeni Blizzard MMO'su. World of StarCraft müdir, World of Diablo mudur, artık ne olacaksa bir an önce ortaya çıksın; sabırsızlığımız tavan yaptı!

GOD OF WAR

Kratos yeryüzüne indiğinde,
tüm ölümlüler titredi.
Lanetinden korktular onun.
Oysa lanetli değildi; sadece
aldatılmıştı...





Görsellik mi? Mükemmel...

AYDINLIK TARAF

- PS3'ün grafik kalitesine uygun görsellikte bir dünya
- Titanlar'ın sırtında süren macera nedeniyle, aynen Shadow of the Colossus'taki gibi devasa bir dünyada hareket edeceğiz
- Yeni hareketler ve silahlar oyumu daha da dinamik yapacak

KARANLIK TARAF

- Çıkış tarihi çok uzak (Sayılı gün de çabuk geçmiyor!)

Nereden başlasam, nasıl anlatısam... Büylesine büyük bir oyunu nasıl tasvir etsem, betimlerken nelere dikkat kesilsem, kesilirsem kendimi bir kez olsun kaybetmesem...

Konumuz God of War III, konumuz eğlence, konumuz kan, konumuz aksiyon. God of War'u oynamamış olan bir kitle biliyorum -ki bu yazıyı okuyorsunuz şu an, bunu da biliyorum- (Benden mi bahsediyorsun Tuna? - Şefik) ve o kitleye anlam veremiyorum. Belki şansızsınız, bir konsola sahip olup da God of War'la tanışmadınız. (PS2'm de var aslında ama... - Şefik) Veya seçicisiniz ve seçerken şurunuzu yitirip bu oyunu es geçtiniz. En kötü ihtimalle de "Ay o ne öyle, kafalar kopuyor, ellerinde zincirli baltalar olan kelin teki koşturup duruyor, iyyy!" dediniz ve God of War'u gördüğünüz yerde kafanızı



çevirdiniz. (O kadar da değil! - Şefik) Her ne düşünüyorsunuz olun, sizi seviyorum ve SCE damgalı bir God of War fanatığı olarak sizi God of War III ve PS3 sevgisi ile aşılamaya ant içiyorum. İştim. (Yarasın.)

GAIA'NIN TEKLİFİ

Üzücü bir haber vermek üzere "God of War ile aşk" temali yayımıma ara vermek durumundayım. Hani biraz önce bahsettim ya, "God of War'la tanışmamış olan insan öbeği" adlı bir topluluk var diye; işte onlar şimdi biraz daha fazla üzülecek zira bu oyuna göz dikmeleri durumunda senaryodan biraz kopuk hareket etmek durumunda kalacaklar.

GoW'u bu oyun ile sonlandırmayı düşünen SCE, ilk iki oyundaki olayları bu oyunda bağlamayı hedefliyor ve bu da demek oluyor ki önceki iki oyunu oynamayanlar, bu oyundaki birçok detaydan ve genel olarak senaryodan uzak kalacak. Fakat endişeye mahal yok; hem oyunu sonlandırıyor olmaları, hem de oyuncun satış ve puan rekorları kırmasından ötürü, God of War'u ve God of War II'yi yeni oyuna birlikte paketleyip satışa sunabilirler. Yani en azından ben öyle yapardım. Eğer bu fantezim gerçekleşmezse de size ya PS2 yollarm, ya da



PS2 oyunlarını oynatabilen bir PS3 yolu gözükmüyor.

God of War II'yi bitirenlerse hikayenin tam kaldığı yerden, -SPOILER geliyor- Kratos'un, babasının Zeus olduğunu öğrenmesi ve Titanlar'a katılıp tanrılarım evine doğru yola çıkışından devam ettigini bilmeliler.

Gaia'nın sırtında yavaş yavaş hedefine yaklaşlığını hissededen Kratos, bu macerasını God of War III'te bizimle paylaşacak.

SAVAŞ GELİYORUM DEMEZ!

Gaia'nın sırtından bahsedip duruyorum. Bildiğiniz üzere Gaia, dev bir Titan. Titanlar zaten devasa olmalarıyla ünlü yaratıklar ve bu "devasa"lık gözünüzde canlanınsa diye bir betimleme yapacağım. Misal, ODTÜ arazisini alm veya Taksim'i; Dolapdere de olur. Sonra bu alanı yeşillendirin, Amazon Ormanları kıvamı verin ve ona iki ayak, iki kol, bir adet de kafa monte edin. Alın size son model bir Titan.

Titanlar o denli büyük ki -GoW III fragmanında da görebileceğiniz üzere- Kratos, bu uçsuz bucaksız arazide at koşturabiliyor. Tabii Kratos'un yanında birçok >





> cehennem zebanisi de bu toprakları işgal etmiş durumda fakat bunlar Kratos için sadece birer sinek vizitüsü.

Eski de düşmanlarını pek fazla zorlanmadan ortadan kaldırabilen Kratos, kazandığı yeni hareketlerle bu defa işini daha da ustaca yapıyor. Düşmanını Daire tuşyla tutuyor Kratos, ardından eğer Daire tuşuna bir kez daha basarsanız elindeki adamı tekme tokat dövmeye başlıyor kahramanımız. Üçgene basarsanız ikiye bölüyor, X'e basarsanız düşmanını fırlatıyor. Peki ya Kare tuşu? İşte Kratos'un kalabalık güruhlar için çözümü olan "koç kafası projesi". Elinde tutmakta olduğu düşmanını bir kalkan, bir koç kafası olarak kullanan Kratos, düşmanını kendine siper edip koşmaya başlıyor ve kalabahçı yarıyor. Bir başka örnekte de bu hareketi daha büyük bir yaratıkla sağladığını görüyoruz. Daha önce tek gözlü dostlarımız Cyclopslar'ı gözlerinden "open" Kratos, bu defa onlara daha ilginç ilişkilere giriyor. Boğazlarına sapladığı bıçaklarla deliye dönen Cyclopslar -ve muhitemelen başka büyük yaratıklar- kontrolden çıkış onlere gelen her türlü yaratığı ezip geçiriyor. Bu hareketi de yine kalabalık grupları dağıtmak için kullanabileceğimizi anlıyoruz.

DAHA DINAMİK, DAHA HIZLI

Kratos her zaman güçlüydi ama hızlı mıydı sizce? Bence değildi. Zaten bugünler de geride kalmak üzere zira Kratos, GoW III ile birlikte hız da kazanıyor.

GÖRSEL ANLAMDA



PS3. Güzel alet mi? Belki de... Kratos. Güzel bir insan mı? Kim bilir... PS3 ve Kratos yan yana gelince ortaya ne çıktıyor peki? Gerçekin ta kendisi!

Şöyledi ki PS2 zamanında bile cihazın gücünü sonuna kadar kullanan, amiyane bir tabirle "aletin suyunu çeken" SCE Santa Monica, GoW III ile de aynı tutumu sergileme peşinde. "PS3'in tüm gücünü kullanacağız!" diyor yapımcılar ve bunu bölüm tasarımlarından Kratos'un detaylarına kadar her yönde göstermeye çalışıyorlar.

PS2 zamanında toplam 5.000 poligondan oluşan Kratos, PS3'de tam 20.000 poligondan oluşuyor! Yani her türlü kas hareketini, kaplama detayı rahatça görebileceğiz.

Efektler konusunda zaten hiçbir sıkıntısı olmayan SCE Santa Monica, devasa alanlar yaratarak, ekranda -PS2'de olduğu gibi- 12 yerine tam 50 düşman barındırarak, ışıklandırma ve kaplamaları en iyi şekilde oyuna yedirerek hazırlıyor. GoW III'te ve son yayımlanan fragman da bu konuda iddialı olduklarını rahatça görebiliyoruz.

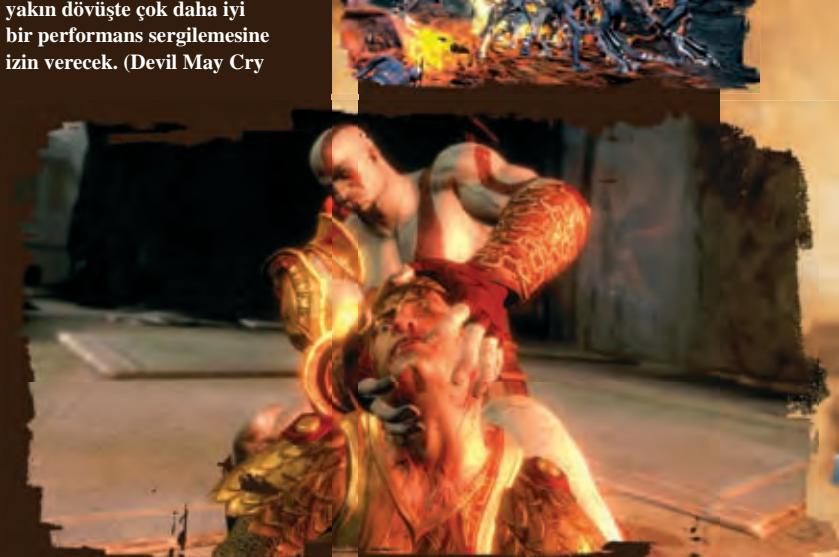


En önemli hareketlerinden bir tanesi duvarlarda koşabilmek olacak olan Kratos'un, bu özelliğle birlikte daha farklı kombolara ve çevre elemanlarıyla daha iyi etkileşime geçebileceğini düşünmektediyim. Belki bir Prince gibi boşlukları aşıp ardından borulara tutunmak için kullanmayacağına inanıyorum. Lakin yer yer bu harekete başvuracağız.

Bu önemli özelliğin yanında silahlar konusunda da yapımçıların bir çift sözü bulunuyor. "Önceki oyunlarda Kratos'a ne kadar fazla silah verirsek verelim, herkes standart, zincirli bıçaklarla oyunu götürmeye seçti. Nerede yanlış yaptığımızı pek anlayamamış olsak da yeni oyunda bu sorunu da çözeceğiz." diyor SCE Santa Monica ekibi. Bu bağlamda da oyuna Cestus adında yeni bir silah ekliyor. Kratos'un ellerine dev birer eldiven olarak oturan aslan ağızlı bu silahlar, yakın dövüşte çok daha iyi bir performans sergilemesine izin verecek. (Devil May Cry

4'ten Gilgamesh'i hatırlayanlarla görüşmek isterim.) Daha da güzel, Kratos farklı silahlarla eskisine oranla daha güçlü kombolar yapabilecek. Böylece hem tek bir silaha saplanıp kalmayacağız, hem de farklı silah kombolarının nimetlerinden faydalanaibileceğiz.

Cestus'a geri dönecek olursak... Bu silah, dedigim gibi yakını dövüşte etkili olacak ve Dante'nin Gilgamesh'inden (Çok benziyorlar konsept olarak; benzetmeden duramıyorum.) farklı olarak Kratos'u daha da hızlı hale getirecek. Bununla da kalmayacak, vuruşları şok dalgaları oluşturacak, aslanların ağızından çıkan zincirlere bağlı güllelerle uzağa da -incirli





Bazı düşmanları öldürmeden önce, etinden ve sütünden faydalananak, sırtına binip idare ederek kapıları kırmak için kullanacağız.

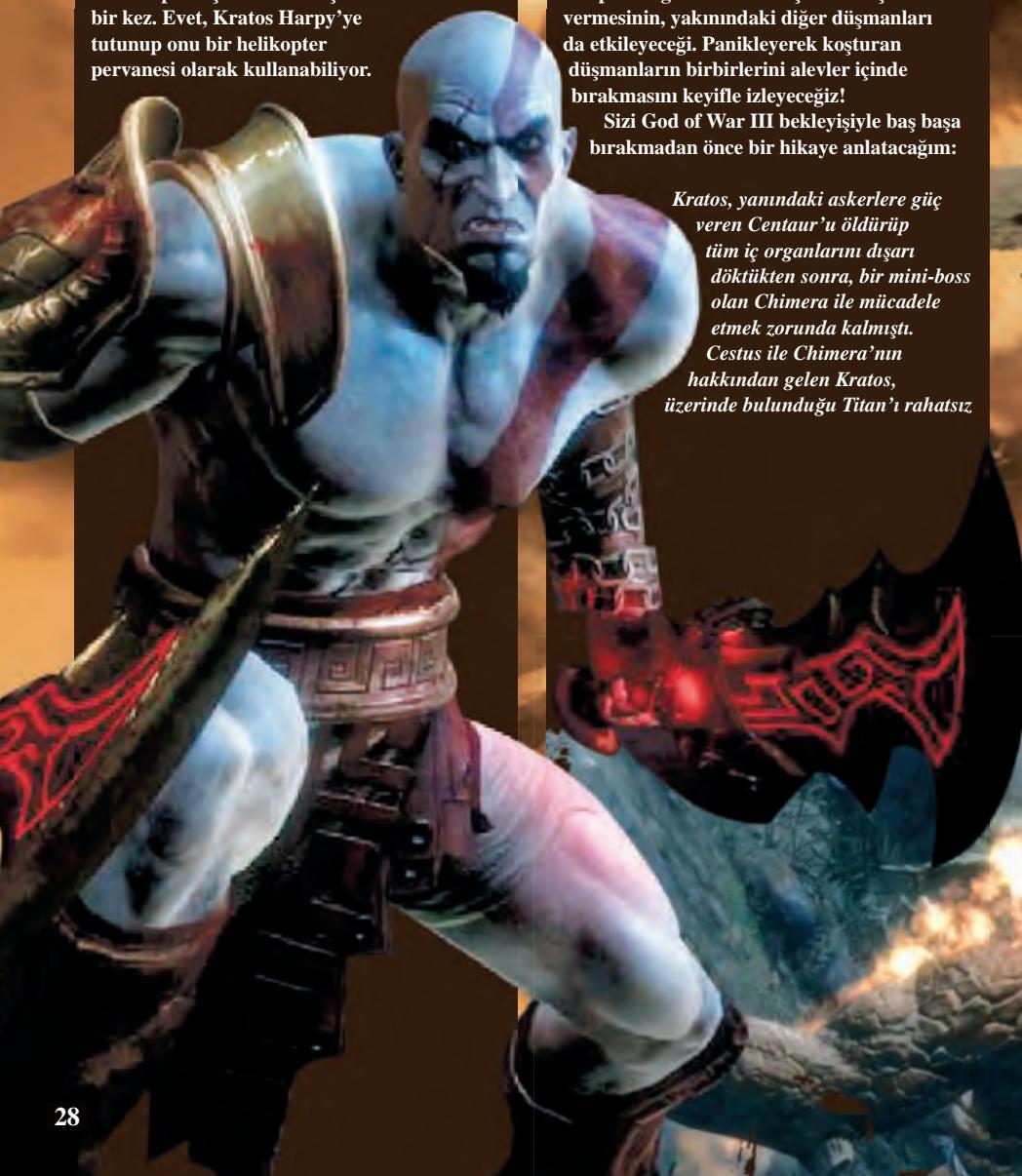
bıçaklar kadar uzaga olmasa da- saldırabilecek. Ayrıca fragmandan anladığım kadarıyla bazı bölgeler için bazı silahları kullanmak gerekecek; çünkü artık sadece 10-15 düşmanla değil 50 kadar düşmanla aynı anda savaşmamız, onları uzakta tutmamız gerekecek. Sonu gelmeyen Undead sürüleriyle çarpışırken yiğinlar altında gömüldüğüümüz de olacak ve çıkmak için stick'i sağa sola sallamamız gerekecek. Bazen komutan rolü oynayan yaratıkları önce haklamamız gerekecek. Anlayacağımız yepyeni savaş koşullarıyla karşılaşacağız. Karşılaşacağımız boss sayısında ilk oyunla ikinci oyunun arasında bir sayıda >



> olacak gibi görünüyor. Tonla karakter var ancak boss savaşlarının sayısı God of War II'deki kadar çok olmayacağı, God of War'dan ise çok daha fazla olacak.

UÇUR BENİ!

Az önce bahsettiğim üzere Cyclopslar'ın tepesine binip onları birer binek hayvani gibi kullanabileceğiz. Peki ya şu hemen tepenizde vizyondamakta olan Harpy ile ilgili ne düşünüyorsunuz? Bir zıplayın bakalım. Hazır zıplamışken Daire tuşuna da basın bir kez. Evet, Kratos Harpy'ye tutunup onu bir helikopter pervanesi olarak kullanıyor.



Tabii Harpy bu eziyete fazla dayanamayıp yer çekimine kendini teslim edecekler ama bu süre zarfında gitmek istediğiniz yere de ulaşabileceksiniz. (Gizli bölgeleri keşfetmek, bazı bulmacaları çözmek için bu gibi durumlarla karşılaşacağımıza inanmaktayım.)

Silahlar tamam, yeni hareketler tamam. Peki ya büyüler? SCE Santa Monica, bu konuda henüz bir açıklama yapmış değil ve fragmandan da pek bir şey yakalayamadık. Tek bildiğimiz, Kratos'un bir ateş büyüsünde sahip olacağı ve bir tek düşmanı ateşe vermesinin, yakınındaki diğer düşmanları da etkileyeceği. Panikleyerek koşturulan düşmanların birbirlerini alevler içinde bırakmasını keyifle izleyeceğiz!

Sizi God of War III bekleyişle baş başa bırakmadan önce bir hikaye anlatacağım:

Kratos, yanındaki askerlere güç veren Centaur'u öldürüp tüm iç organlarını dışarı döktükten sonra, bir mini-boss olan Chimera ile mücadele etmek zorunda kalmıştı. Cestus ile Chimera'nın hakkından gelen Kratos, üzerinde bulunduğu Titan'ı rahatsız

(analiz)

Gördüğünüz birkaç düşman sizi yanıtmasın. Yeri gelecek 50 düşmanın aynı anda savaşmak zorunda kalacaksınız.



eden güneş tanrıları Helios'un (Helius) hakkından gelmek üzere bir mancının kontrolüne geçti. Mancık ile Helios'un arabasını patlatmayı başarmıştı Kratos ve Helios, Titan'ın eline düşmüştü. (Her anlamda.) Helios'u bir hamlede ezen Titan, yaralı tanrıyı sırtına fırlatmış ve Kratos'un insafına bırakmıştı. Kratos bu, tanrıların en büyük düşmanı ve kesinlikle ayrıcalık tanyacak durumda değildi. Helios'un kafasını elli arasına alan Kratos, aynen Gorgonlar'a yaptığı gibi Helios'un kafasını yerinden söktü





ve envanterine bir silah olarak ekledi. Artık gizli kapıları ortaya çıkarabiliyordu Kratos. Ayrıca güneş tanrısunun gücü de yanındaydı; karanlıkla mücadele etmek zorunda değildi. Dilediği zaman yolunu Helios'un gücüyle aydınlatabilen Kratos, bu gücü bir başka iş için de kullanabileceğini keşfetmişti. Düşmanlarının gözlerine ışık patlatabiliyordu acımasız kahramanımız ve bu sayede düşmanlarını savunmasız yakalayabiliyordu.

Icarus'un kanatlarını kullanarak Titan'ın sırtında yoluna devam etti Kratos ve geçmişini de yanına aldı. O geçmiş ki Kratos'u Sparta'nın hayaleti yapan, o geçmiş ki benliğimi sorgulatan. Ne olursa olsun o güclüdü ve tanrılardan ötürüne alacaktı! ×

Bir hayatı yaşamak gibidir God of War oynamak: Olan biten sizi o kadar etkiler ki gerçekliğinden şüphe edersiniz. 120 sayfalık senaryosu ve ardmndaki başarılı ekiple, GoW III de ilk iki oyundan kadar etkileyici olacak; bundan şüpheniz olmasın.

KRATOS'U TASARLARKEN...

Yapımcılar Kratos'u tasarlarken, aldılar ellerine mitoloji sözlüklerini, Antik Yunan profesörlerini (Annemi de çağrırdılar mı ki?) ve başlıdilar kağıtlara çizmeye. Amaç "vahşi" bir karakter yaratmaktı. Tabii bu karakterin Yunan Mitolojisine ve Yunan halkına da uygun olması gözetilmeliydi.

Yapılan ilk çalışmalarda ("Yapılan ilk kazılar" gibi oldu. Antik falan deyince arkeoloji geldi aklma, ondan galiba.) Kratos maskeli bir adam olarak resmedildi. Baktılar ki maskeli adamlar biraz "ruhsuz", bu tasarımdan hemen vazgeçildi. Karakterin "vahşi" özelliğinin ön plana çıkarılması için klasik bir zırh giymemesi de daha uygun göründü. Çeşitli Yunan zırhları denense de daha sonra anlaşıldı ki bunlar da Kratos'a ruh katamıyor.

Kendini kaybeden bazı tasarımcıların Kratos'un sırtına bir adet insan yavrusu sıkıştırması, tasarımcıların iyiden iyiye akıl sağlıklarını yitirmeye başladıklarını gösterdi ve sonunda Kratos'ı anki halini aldı. Kratos'un saçının olmamasının, Çinliler gibi sağından - solandan bir şeyler sarkmamasının sebebi de kompleks hareketler sırasında bu tip öğelerin modellemesinin zorluğundan başkası değil.



FINAL FANTASY XIII

Fantastik ve benzersiz bir dünyaya açılan kapı! ファイナルファンタジーXIII

YAPIM Square Enix
DAGITIM Square Enix
TUR RPG
PLATFORM PS3, Xbox 360
CIKIS TARIHI 2010
WEB www.finalfantasy13game.com



Tüm dünyada 85 milyonu aşan rekor satış rakamıyla, bildiğiniz pek çok RPG'nin rüyasında bile göremeyeceği bir başarı elde eden Final Fantasy serisi, yoluna hız kesmeden 13. devasa oyunuyla devam ediyor. Seriye yeni başlayacakları ismin sonundaki 13 rakamı korkutmasın, kurtarıcı hatırlatmamızı yapalım: her FF'nin过去的 dünya, karakterleri ve senaryosu diğerlerinden farklıdır. Hayran kitlesinin katlanarak artmasındaki önemli sebeplerden biri de bu olsa gerek. Eğer daha önce FF oynamadıysanız, siz de on üçüncü oyunla birlikte bu kitlenin bir parçası olabilirsiniz. Japonya'nın en yetenekli yapımcıları, her defasında sizlere hiç yabancılık çekmeyeceğiniz büyülüyeli bir dünya hazırlıyor. Sanat yönetmeninden mekan tasarımcısına kadar tüm ekip, önceki işlerinde kendilerini kanıtlamış, saygınlıklarından dolayı itibaren içinden çıkmaz bir dünya yaratma konusunda uzmanlar. Kendine apayrı bir oyun kategorisi açıracak kadar geniş ve özgün, karakterleri ilk bakışta fark edilecek kadar benzersiz, dünyası herkesi anında içine çekecektir. Kadar büyülüyeli olan serinin son halkası Final Fantasy XIII'e hoş geldiniz!

YENİ BİR DÜNYA

Hayranları iyi bilir; bir FF oyunu beklemeye ve oynamaya olarak iki döneme ayrılır. Bekleme döneminde büyük umutlarla gün sayılır, yayımlanan her ekran görüntüsü ve video üzerine günlerce tartışılır, çıkış tarihi defalarca ertelenir. FF beklemenin bu değişmez klasikleri bile zevklidir aslında. FFXIII'ü bekleme döneminin 2006 yılında sürpriz bir duyuru videosu ile görmüşük. Square Enix, milyonlarca FF hayranını zgına çevirecek bir video ile FFXIII'ü duyurmuştu. Muazzam binalar, ileri teknoloji ürünü robotlar, her saniyesi aksiyon dolu bir dünya, ağızları açık bırakılan savaş sahneleri ve güçlü bir dişi karakter; her şeyden önemlisi Final Fantasy XIII logosu ilk video, kısa bir sürede milyonlarca kişi tarafından izlenerek rekor kırdı. Fakat aradan üç yıl geçmesine rağmen maalesef oyun hakkında açıklanmış bilgiler tahmin ettiğiniz kadar çok değil. Firma her yıl sadece bir tane video yayılmasa da, her video birbirinden müthişti. Anlaşılan o ki Square Enix, yavaş iletleyen yapıp süreci boyunca çok fazla materyal göstererek oyuncuları sıkılmak istemiyor. Elimizdeki az da olsa, konuşacak çok şey var!

YAPIM AŞAMASINDAN GÖRÜLENLER

Bir oyunun ne kadar kaliteli olacağını yapım aşamasından tahmin edebilirsiniz. FFXIII için ilk merak edilenlerden biri yapımcı kadrosuydu; çünkü FF'lerdeki o klasik hava, 11 ve 12'nci oyunlarda ekip farklılığından dolayı yoktu. Savaş sistemi de son FF'lerde sürekli değişikliğe uğruyor. FFXIII'ün yapımcı ekibi hemen hemen FFVII, FFVIII ve FFX'unkiye aynı. Bu üç oyun, FF serisinin en çok satılan üç oyunudur. Emin olabilirsiniz ki, FFXIII güvenli ellere teslim edildi ve yapımcılar kesinlikle işlerinin hakkını verecekler. Square Enix, ilk olarak 13'te kullanmak için ürettiği "Crystal Tools" ismindeki oyun motoruyla görsel ve teknik açıdan işi oldukça sıkı tutuyor. Motor, özellikle savaş sahnelerindeki gerçek zamanlı görüntülerin son kalitede olması için özenle hazırlandı. Silahlar, kostümler, uçan gemiler ve yaratıklar FFX'dakileri andıracak. En bilindik FF karakterlerinin tasarımcısı Tetsuya Nomura, seride 13'le dönüşüyor. Yapımcı Yoshinori Kitase ve senarist Nojima da FFX'da bıraktığı bayrağı yeniden aldı. Umutlanmak için pek çok sebebimiz var!

Belirtilene göre PlayStation 3'ün gücü sonuna kadar kullanılacak. Final Fantasy oyunları, her zaman döneminin en iyi grafiklerini yansıtmayı başarmıştır. Square, görsel açıdan kusursuzulaşmak için can atan bir firma. FF'de önemli bir yer kaplayan duyguların aktarımı konusunda artık sıkıntı olmayacak; çünkü gelişmiş grafiklerle net yüz ifadeleri her şeyi anlatacak. Bir diğer can alıcı nokta, yapımcıların ürettiklerinin sürekli değişim içinde olması. Örneğin modellenen bir karakterin üzerinden defalarca geçiliyor. 13'teki dişi karakterimiz Lightning'in ilk yayımlanan resmi ile son yayımlanan bir resmini karşılaştırıldığınızda çeşitli farklar görebilirsiniz. Aynı durum ara sahneler ve oynanış için de geçerli. Oyunun son hali elimize ulaştıktan sonra ilk tanıtım videolarından farklı olduğunu görebileceğiz. İnce eleşip sık dokuyan Square Enix, bunu tabii ki bizlere mükemmel bir oyun sunmak için yapıyor!

2008 yılının en büyük sürprizi PS3'e özel FFXIII'ün, Xbox 360'a da duyurulmasıydı. Yapımcılar şu an oyunun PlayStation 3 versiyonu üzerinde yoğunlaşıyor. Maalesef Xbox 360'a aktarım süreci oyunun çıkış tarihini kötü yönde etkileyebilir. Oyunun senaryosu hazır, hatta seslendirme süreci bile tamamlanmış olabilir. Ya- >



FABULA NOVA CRYSTALLIS İLE TANIŞIN!

Biz bir FFXIII bekledik fakat Square Enix bize tam altı tane FFXIII getiriyor! Fabula Nova Crystallis başlığı altında toplanan ve dünyaları, senaryoları ve karakterleri diğerlerinden bağımsız olan diğer FFXIII oyunlarına kısa göz atalım.

Final Fantasy Versus XIII: Sadece PlayStation 3'e çıkarılacak olan FF Versus XIII, FFXIII'ten daha karantık bir oyun olacak ve ekip Kingdom Hearts serisinin yapımcılarından oluşuyor.

Final Fantasy Agito XIII: Sadece PSP'ye çıkarılacak olan FF Agito XIII de Versus gibi farklı bir senaryo, farklı bir dünya ve farklı karakterler sunacak.

Final Fantasy Iläresis XIII: Bu oyunun sadece isim hakkı alındı ve medya sağladı. Hangi konsolara çıkarılacağı belirsiz. Kim bilir? Belki Advent Children gibi bir film olarak da karşımıza çıkabilir.

Önümüzdeki yıllarda daha fazla FFXIII oyunu duyurulacak ve biz Final Fantasy'ye dayacağız! Ya da o kadar iyi olacaklar ki, doyamayacağız.



AYDINLIK TARAF

- + Sevilen savaş sistemi ATB'ye dönüş yapılması ve ona pek çok yeniliğin getirilmesi
- + FFVII, FFVIII ve FFX ile kendimi kanıtlamus yapımcıların yeniden bir araya gelmesi
- + Daha fazla aksiyon, daha fazla gerçekçilik
- + PlayStation 3 ve Xbox 360'ın gücünün sonuna kadar kullanılacak olması
- + Tahmin edebileceğinizden daha geniş bir dünya

KARANLIK TARAF

- Geçtiğen yılilikler Final Fantasy'nin öz ruhunu bozabilir mi?
- Çok fazla hareket serinin sakinleştirici havasını etkiler mi?





KARAKTERLER



LIGHTNING

İlk defa bir Final Fantasy oyununda dişi karakter ön planda. Güçlü kasları, sert bacakları ve ciddi tavırlarıyla fazla kadının durdurduğunu söyleymeyiz. Herkes onun FFXIII'ye ana karakter olduğunu düşünse de yapımcılar ola FFVII'deki gibi bakıyor. Yani her karakterin dünyası aynı oranda büyük olacak. Gerçek isminin belli olmadığı ve Lightning'in onun kod adı olduğunu hatırlatalım; kristalın kendisi, dünyanın sonunu getirecek bir düşman sıfatıyla sevmış olması, akıllara ikinci bir kişilik sorusunu getiriyor. FFVIII'deki Squall'dan bildiğimiz Gunblade'i silah olarak kullanıyor ve yerçekimine meydan okuyabiliyor.



SNOW VILLIERS

İlk defa bir Final Fantasy oyununda dişi karakter ön planda. Güçlü kasları, sert bacakları ve ciddi tavırlarıyla fazla kadının durdurduğunu söyleymeyiz. Herkes onun FFXIII'ye ana karakter olduğunu düşünse de yapımcılar ola FFVII'deki gibi bakıyor. Yani her karakterin dünyası aynı oranda büyük olacak. Gerçek isminin belli olmadığı ve Lightning'in onun kod adı olduğunu hatırlatalım; kristalın kendisi, dünyanın sonunu getirecek bir düşman sıfatıyla sevmış olması, akıllara ikinci bir kişilik sorusunu getiriyor. FFVIII'deki Squall'dan bildiğimiz Gunblade'i silah olarak kullanıyor ve yerçekimine meydan okuyabiliyor.



ERBA DIA VANILLE

Kızıl saçları ve savaşa tarzı giyimle dikkat çeken ikinci güzelimiz Vanille. Pulse halkından ve Cocoon'a karşı savaşan Lightning ile Snow'un yanına mutlaka. Bir disk yardımına Carbünde çağırılıyor. Silah olarak yayını kullanıyor. Son yayılanan tamut videosundan görüldüğü kadaryla, tutuklu kalan Vanille'nin yanına Snow ve Lightning yetişiyor. Karakterlerle olan bağıntısı henuz belli değil. Bazi kaynaklarda ismi "Serah" diye geçiyor; fakat bunun bir karışıklık ibareti olduğunu belirtmemenizde yarar var.



SAZH KATZROY

FF dünasının Barret'ten sonra ikinci önemli sıyahı karakteri olarak duyurulan Sazh, afro tarzı saçlarıyla dikkat çekiyor. Ota yaşı ve zırh bir görünümü sabip Sazh, bizlere Final Fantasy XIII'teki ilk Chocobo'yu gösteriyor. Bir civciv anduran bu ulak Chocobo nun Sazh'in afro saçları içinde yaşadığı dedikodular arasında. Sazh oyunda grubuna erken katılıyor ve silah olarak çift tabanca kullanıyor. Yoluna zorla da olsa Lightning ile devam ediyor ve karşısındaki bayanın ask suratı ve ciddi tavırları karşısında tüm nازaklığını korumayı başarıyor.



> pımcı Kitase, 2009 yılının her zamankinden daha yoğun geceğini belirtti. Kısacası FFXIII'le yatıp FFXIII'le kalkıyorlar. "Kalite ayrıca gizlidir" sözünü doğrulayan bir şekilde çalışıyorlar.

BİZİ NASIL BİR DÜNYA BEKLİYOR?

Mitolojik unsurlar bir yana, genel olarak ileri teknoloji sahip bir dünyadan devasa şehirleri, robotları, uçan gemileri ve silahları kusursuz bir ahenk ile parlayacak. Büyüler ve yerinde duramayan yaratıklar gibi fantastik görüntüler son teknolojinin ışığı altında daha sık karşımıza çıkacak. Oyunda Pulse ve Cocoon ismindeki iki farklı gezegen bulunuyor. FFXIII'ün asıl gececeği dünya olan Pulse, insanlar için oldukça tehlikeli ve pek çok devasa yaratığın istilasına uğramış. İlahi güç sahip kristaller, masum sivilleri muhafazada tutmak için Cocoon isminden, semada yılan ayrı bir gezegen inşa ediyor. Fakat bir cennet gibi hayal edilen Cocoon'daki halk, Pulse gezegeninde yaşayan insanların tehlikeli olduğunu düşünüyor ve kendi gezegenlerini yok edecekinden korkuyor. Bir vakit geldiğinde Cocoon Hükümeti, Pulse ile ilişkisi olanların karantinaya alınacağı ve sürgüne gönderileceğine dair bir ferman yayılıyor. Cocoon'da yayılan bir kehanet, dünyanın sonunun geleceğini gösterirken, kutsal kristaller tarafından seçilen Lightning, insanlığı yok edecek bir düşman vasfıyla Cocoon'a isyan ediyor. Tanıtım videoları ve yapımcıların verdiği bilgiler doğrultusunda şimdilik açıklayabileceğimiz genel olarak bunlarla sınırlı.

OYNANIŞ SİSTEMİNDE DEVRİM Mİ?

FFXIII'ün yönetmeni Motomu Toriyama'nın iddialı şu sözlerine dikkat edin, diyor ki; "Açık olmak gereklidir, geleneksel RPG anlayışı sabittir. Şehre girersiniz, insanlarla konuşursunuz, şehirden çıkışınız ve savaşlara girersiniz. Bu anlayışta devrim yaratmak istiyoruz. Öyle bir devrim yaratacağımız kişi, insanlar getirdiğimiz bu yeniliklerin bir Final Fantasy oyunundan geldiğini keşfedecekler. Bu oyunun sıra dışı yenilikler getireceğini düşünüyorum." Nasıl ama? Fazlasıyla iddialı değil mi? Sadece yeni bir oyun gelmiyor, Square Enix onun yanında devrimi de getiriyor.

Savaşlar, dördüncü oyunдан dokuzuncuna kadar kullanılan "Active Time Battle" (ATB) sistemini kullanacak. Fakat kesinlikle eski haline benzemecek ve son derece hareketli olacak. Eğer Final Fantasy VII: Advent Children'i izlediyseniz oradaki savaş sahnelerine hayran kalmışsınızdır. Yapımcılar, FFXIII'teki savaşların, tipki Advent Children'daki gibi gerçekçi ve görsel açıdan tatmin edici olması için çalışıyorlar. Savaş sistemi yönetmeni Tsuchida oyununda çok fazla "Random Battle" yani rastgele savaş ekranı çıkışmasını istemiyor ve oyuncuların savaş içinde daha aktif olmasını istiyor. Koşullar tamamen bizim seçimlerimize bağlı olacak ve savaşa eskisinden daha fazla yön vereceğiz. Bir önceki oyun olan FFXII'nin savaş sisteminde daha farklı işleyeceğiz. Önceki FF'lerdeki savaşlar genel olarak senaryodan bağımsızdı, fakat FFXIII'te karşılaşduğumuz tüm yaratıklar ve düşmanlar doğrudan oyunun hikayesiyle bağlantılı olacak. Bu sefer, savaşlardan kaçmak için kullanışlı seçeneklerimiz de olacak.

Yapımcılar ATB sistemine seviye atlıyor. Artık her çeşitli atak için belirli bir ATB puanımız olacak. Yaptığımız her ataktan sonra ATB çubuğu üzerinden, atağın türune göre belirli sayıda puanlar düşecek ve çubuk yeniden dolmaya başlayacak. Ayrıca combo gösterilerinde de bulunabileceğiz. Zincirleme saldırular yaparken de ATB puanlarımız düşecek. Örnük vermek gereksiz; üç normal atak (her biri 10 puan olsun), iki silah atışı (her biri 20 puan), üç tane de büyüğ (her biri 40 puan) art arda sıralansın istiyoruz. Bunun için toplam $(3 \times 10) + (2 \times 20) + (3 \times 40) = 190$ ATB puanına ihtiyacımız olacak. Bu saldırıları sıralı bir şekilde yapıp da, puanlar sağ alt köşedeki mavi çubuktan düşecek ve seviyemize göre hızla yeniden dolacak. Çubuk sıfırı geldiğinde saldırı yapamayıp dolmasını bekleyeceğiz. Karakterinizin ATB çubuğunun sıfır gelmesi sizin endişelendirmesin; çünkü sıfırlanan karakterin ATB'si dolana dek grubunuzdaki diğer karakterlerle düşmanı aynı şekilde combo (sıralı atak) saldırıyla boğmayı devam edebilirsiniz. Oyunun başlangıcında bir karaktere en fazla üç combo şansı verebiliyoruz. "Büyü, saldır, büyü" veya "saldırı, saldır, büyü" şeklinde örneklenebilir. ATB'nin dışında sağ üst köşeden takip edebileceğimiz yeni savaş sistemleri de bizi bekliyor olacak. İlk videolarda dairesel saat şeklinde görünüp, son videolarda yerini mavi çubuk yüzdesine birakan sistemin, önceki FF oyunlarındaki "Limit Break" tarzı, savaşta işimizi kolaylaştıracak fırsatları sunacağını belirtebiliriz.

FFXIII'te grubumuzda olmayan karakterlerin eş zamanlı olarak ekranın bir bölümünden görülebileceği de belirtilenler arasında. Fakat farklı yerlerde bulunan bu karakterleri değiştirmeli olarak yönetip yönetmeyece-



ğımız kesin değil. Bizi yine muhteşem büyü sahneleri bekliyor. Klasik FF'lerden bildiğimiz Fire, Thunder, Blizzard ve Cure gibi büyülerin yanı sıra FF'lerin vazgeçilmezi haline gelen klasik Summon yaratıklarıyla bağı bir hasır neşri olacak. Simdilik sadece dört Summon duyuruldu; Shiva (motora dönüßen Shiva!), Ifrit, Carbuncle ve Siren. Bu Summon'lar FFXII'de yoktu ve kendilerini gerçekten özletmişlerdi. Oyunda karakter nasıl kontrol edilecek, alanlarda gezinirken açı nasıl değişecek gibi soruların cevabı henüz kimsede yok. Evet, oyun duyurulalı neredeyse üç yıl oluyor fakat bu sorular hala cevapsız.

NİHAYET DEMO GELİYOR AMA...

FFXIII'ün oynanabilir demosu 16 Nisan'da Japonya'da Final Fantasy VII: Advent Children'in Blu-Ray sürümü ile birlikte çıkacak. Maalesef sadece Japonya'ya özgü olarak duyurulan demo'nun, İngilizce'si için can atıyoruz; fakat bazılarımız bilir, bir FF hayranı oyunu Japonca oynamak için bile kırk takla atar. İşin çarpıcı boyutuna geçelim; bu disklerin içinde bulunacağı özel PlayStation 3'ler üretildi. "Square Enix, bir demo için PlayStation 3 alırdıracak" dersek yanlış olmaz. Emin olabilirsiniz, 16 Nisan haftasında Japonya'daki PS3 satışlarında gözle görülebilir bir artış yaşanacak.

ORADA NELER OLUYOR?

Oyun hakkında taptaze haberler için gözümüz kulağımız Japonya'da. Square Enix ekran görüntüsü ve video yayılmasa konusunda oldukça cırmı davranıyor ve bizleri bazen aylarca bekletiyor fakat her sessizliğin sonrasında karşımıza muhteşem görüntü ve videolarla çıkışmayı başarıyor. Hazırladığı yeni tanıtım videolarını sadece bilet alan hayranlarına kaplı kapılarında gösteren ve medyaya videosundan hiçbir görüntü sizdirmayan tek firmanın Square Enix olduğunu biliyor muydunuz?

ÇIKIŞ TARİHİ BİLMECESİ

Şu an Final Fantasy XIII, Japonya için 2009 çıkış tarihli görünse de Amerika ve Avrupa versiyonunun 2010'a sarkacağı kaçınılmaz bir gerçek. Square Enix, oyunu Batı'da Xbox 360 ve PlayStation 3 versiyonu ile aynı anda çıkarmak istiyor. FF oyuncuları içi gecikmelere alışkin olduğumuz için beklemeye döneminin ve yayımlanan videoların tadını çıkarmaya baksak fena olmaz.

Önceki FF oyuncularına deneyimlerimize bakarak şu kesin yargıda bulunabiliyoruz: Son yılın en başarılı RPG'si geliyor. Konsol alıcıları güçteki bu oyun, yine satış rekorları kıracak. Hüsrان için bir sebep aramaya çalıştığımız ise koca bir hiçle karşılaşıyoruz. Güvenli ellere teslim edilmiş Final Fantasy XIII, şu an Japonya'nın en çok istenen PlayStation 3 ve Xbox 360 oyunu. O halde; beklemeye devam! x

Son Japon harikası Final Fantasy XIII, o özlediğimiz atmosferi bize doyasıya yaşatacak üstelik bu sefer daha gerçekçi, daha harekeli ve daha fazla bir dünya ile! Yapımcıların bizlere yaşatacagi fantastik RPG devrimini heyecanla bekliyoruz.

LEVEL CEHENNE

Her kötü oyun bir gün LEVEL
Cehennemi'nde yanacaktır!



Superman 64: The New Adventures

YAPIM Titus

DAĞITIM Titus

TÜR Aksiyon

PLATFORM N64

Şimdili, eğri oturup doğru konuşalım.

Adında Superman, Spider-Man, X-Men

gibi süper kahraman ismi barındıran

hiçbir oyundan çok yüksek performans

beklememek lazım zira film oyunları

gibi, süper kahraman oyunları da sırf

"yapılmış olsun" diye yapılıyor. Ancak

"çok yüksek performans beklememek"

demek, "vasat bir oyunla karşılaşmayı

beklemek" demektir. Superman, bırakın

vasatlığı, bırakın 1999'u, bırakın 10 yılı,

"gelmiş geçmiş en kötü oyunlar"dan

biri olarak karşımıza çıktı. Bunu nasıl mı,

başardı? Tam anlamıyla felaket kontrol sis-

temi, sayılması imkansız olan bug'ları, çıktığı

yıla göre çok geride kalan görselliği ve boşluktan

insanı depresyon'a sokan mekan tasarımları ile. ELIF

SON ZAMANLARIN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIKları

HELLGATE LONDON - PC

Son 10 yılda, Hellgate London kadar kadar abartılıp, bu kadar fos çıkan başka oyun yoktur herhalde. "RPG ile aksiyonu kavuşturalım" derken bir çuval inciri berbat eden Flagship Studios, EA'in de admını kara aldı.

FRACTURE - PS3, Xbox 360

Piyasaya çıkmadan önce geçen yıldı E3'te "En iyiler" ödüle lâyık görülen Fracture, E3'tekilerin de arada sırada şurularını kaybettiklerini gösterdi adeta. Bu oyuna katlananlara ödül versinler bize.

TOO HUMAN - Xbox 360

Hakkında neler neler dendi, ne övgüler yağırdı oyun daha piyasaya sürülmeye den... Ekran görüntüleri aslında insan şüpheye düşürüyor fakat yine de beklenenlerin çoktan tavanla aynı hızza gelmedi. Sığlıkta sınır tanımayan Too Human tavan hızmasını yer altına doğru kaydirmayı bildi.

PRINCE OF PERSIA - PC, PS3, Xbox 360

Kimse şimdi "Gak, guk" etmesin. Prince of Persia kesinlikle bir hayal kırıklığı; bu kadar tantanadan sonra bu denli ruhsuz bir oyunun karşımıza çıkışmasını biz kabul etmiyoruz. Kabul edenlerin de Prince of Persia serisini iyice özümsemeyi düşündürüyoruz.

Deep Raider

YAPIM InfoBank Technology Corp.

DAĞITIM Cyberscape Graphics

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC

Yıl 2000... Baldur's Gate II'ler, The Sims'ler, The Longest Journey'ler etrafta salına salına geziyor. Böyle bir ortamda orta seviye oyunlar olmayacağı mı? Olacak elbette ki. Fakat tek kelimeyle "rezalet" oyunların ne işi var böyle güzel meyveler veren bir yıldır? Deep Raider'in ne işi var? Jennifer da kim? Suyun altında X-118 adında ne gibi bir enzim bulunabilir? Hükümet için gizli görevler yürüten bir kız niye kaplumbağalarla, yunuslara konuşur? Deli midir, nedir? Ayrıca bu grafikler nasıl grafiklerdir? 2000 yılı değil, sanki 80'ler mübarek. Kisacası "senaryo" deseniz yok, "oynanış sistemi" deseniz evlere şenlik. Milenyuma böyle girilmemeliydi. ELIF

Mayday: Conflict Earth

YAPIM Boris Games

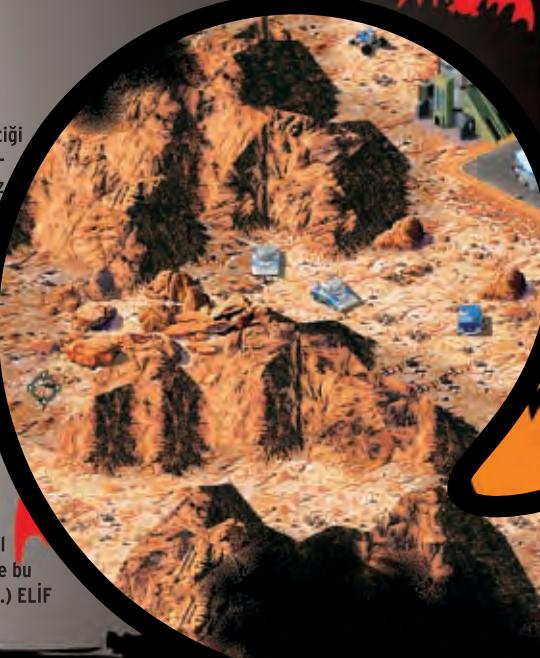
DAĞITIM JoWood Productions

TÜR Strateji

PLATFORM PC

RTS türü her zaman risklidir zira bu türün hitap ettiği dar kesim çok seccidir ve önyargılıdır. Bir yapımcısınız ve ortaya bir RTS çıkarmayı kafaya koyduysanız yapacağınız her ufak hatalın size 100 ile çarpılarak geri döneceğini göz önünde bulundurmalısınız. Ama Boris Games bunu es geçmiş olacak ki Mayday'de yapabildiği kadar hata yapmış. Bir sene önce Red Alert 2 ve üç sene önce Starcraft oynayıp hayatı başka gözlerle bakmaya başlamış olan strateji müptelaları bu pis grafikli, hantal oynanış sistemi ve uyduruk senaryolu oyunu ne yapabilirlerdi ki... "Ama oyun 1998'de Avrupa'da piyasaya çıkmış; Amerika'ya geç ulaşmış sadece" gibi birtakım defans cümleleri mevcut oyunlu ilgili. Kardeşim, oyun kötü işte; 1998'de Starcraft ile aynı yıl denk geliyor çıkışı. Ayrıca ne biçim bir akıldır sizinki?!

Böylesi bir oyunu daha fazla rezil olmak için mi üç yıl sonra Amerika'da piyasaya sürüyorsunuz? Nerede bu mantık, nerede bu insanlar?! (I miss Mr. Muhtar.) ELIF



**Bikini Karate Babes**

YAPIM Creative Edge Studios

Dağıtım Creative Edge Studios

Tür Dövüş

Platform PC

O nasıl bir oyun ismidir, o nasıl bir oyundur öyle?! Çok iyi hatırlıyorum; oyunu Fırat incelemiştir. Kısa Kısa sayfalarını renklendirdiği dönemde, sayfaları bikiniili kızlarla süslemek ve ilgi çekmek için müthiş bir fırsatı. Ama olaya "oyun" açısından bakınca hiçbir bikiniili kızın, oyunun kusurlarını örtmeye yetmeyeceğini biliyordum. (Bu cümleme güvenemedim pek.) Videoların oyun içine yerleştirildiği tuhaf bir yöntem kullanılmış, sonuçta anlamsız bir yapı ortaya çıkmış. Bu durumda daha güzellerinin gelmesini umarak kovuyorum kızları. (LEVEL Online'a ben daha güzellerini koyuyorum Şefo; sen merak etme.) Defolun! ŞEFO

**Big Rigs: Over the Road Racing**

YAPIM Stellar Stone

Dağıtım GameMill Publishing

Tür Yarış

Platform PC

Ne oyunlar oynadık zaten yoklardı... Evet, evet şiir yazılabilir bu oyuna çünkü Big Rigs: Over the Road Racing o kadar berbat bir oyun ki insanın tüyleri diken diken oluyor; ilham geliyor böyle soldan... "Bir yarış oyunu en fazla ne kadar kötü olabilir ki?" gibi soruları gerçekten sormamanızı öneriyorum zira bu tür sorular sizin son nefesinizde ağızınızdan çıkan, son cümleleriniz olabilir. Ekran görüntüsüne baktığınızda bile kalp çarpıntısı yaratıyor bu oyun. Bomboş, Spectrum tadında grafiklerle bezenmiş, "parkur" demeye bin şahit gerektiren bölümleriyle adeta insanı hipnotize ediyor Big Rigs. Güya yarışıyoruz; yapay zeka yok ki yanlışım. Güya tır kullanıyoruz; tırlar ile Everest Tepesi'ne tırmanabilmemizi bu oyunla öğreniyoruz. Daha çok sayıdırırdım bu oyunu ama midem bulandı. Gidiyorum. ELİF

**Miami Vice**

YAPIM Atomic Planet Ent.

Dağıtım Davilex

Tür TPS

Platform PC, PS2, Xbox

Bu listedeki hiçbir oyunun yapımcısı şaherlere imza atmadi. Ancak bu sefer öyle bir yapımcıyla karşı karşıyayız ki ortaya koyduğu en iyi oyun Miami Vice. Yani büyük bir felaket var öňümüzde. Miami Vice'i sevin, sevmeyin; bu çok önemli değil ancak 80'leri şurua açık bir şekilde geçiren biri Miami Vice'tan nefret etse bile bu oyunu görünce dizi için üzülür, belki de ağlar. 2004'te hangi oyundan bahsetsem size; Half-Life 2'den mi, GTA: San Andreas'tan mı yoksa The Sims 2'den mi... Yok ama biz oturup bu kontrol sistemi dökülen, görsel olarak insanın gözlerinin içine eden, flash oyun tadtındaki yapımdan bahsetmeliyiz. 80'lerin hattı ederken bu oyunu oynayan 80'lerden, hatta hayattan soğumalıyız. Eğer Miami Vice'in en azından sadece bir bölümü gözlerinizin önünde canlanıyorsa bu oyunu oynayıp travmatik anlara yolken aabilirsiniz. ELİF



Red Steel

YAPIM Ubisoft

DAĞITIM Ubisoft

TÜR FPS

PLATFORM Wii

Nintendo Wii'nin piyasaya çıkarken oyuncuların ilgisini çekmek için kullandığı en önemli yapımlardan biriydi Red Steel. Oyunun videolarında gösterilen kılıç kullanımı haddinden fazla etkileyiciydi. Videoları her izlediğimde "Yok canım, bu kadarı olmaz artık" şeklinde yorumlarda bulduğum oyun, oyunun karşısına geçtiğim andan itibaren beni haklı çıkarıcasına felaket bir kontrol sistemine sahipti. İzlediğim videolar da görünen ve sunulan o hassasiyet, o keyif vereceğine inandığım sahneler birer balon köpüğü gibi teker teker patlayıverdi.

Sonuçta ne oldu; Wii'nin önemli kalelerinden biri, kumandan yapılmışcasına yıkıldı. Üstelik ne su dökülmüş, ne de rüzgar esmişti... ŞEFO



LEVEL'IN KABUSLARI



ŞEFİK'İN KABUSU
Ratatouille



ALİ'NİN KABUSU
John Romero's DaiKatana



ELİF'İN KABUSU
Spider-Man: Friend of Foe



FIRAT'İN KABUSU
Saints Row

Anubis II

YAPIM Data Design

DAĞITIM Metro 3D

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS2, Wii

Bu oyun 2005'te PC ve PS2'ye çıkmış ve yerin dibine batmış arkadaşlar. Aslında hikaye böyle sonlanmadı daha hayırlı olurdu ve biz de burada nefes tüketmek zorunda kalmazdık. Ama Data Design, (Adamların Kawasaki Quad Bikes, Mini Desktop Racing gibi adından iğrençliği belli olan süper (!) yapımları mevcut.) -nasıl inat yaptıysa artık- iki yıl sonrasında oyunu Wii için piyasaya sürdü. Wii oyunları zaten genelde rezalet ama Anubis II, "rezalet" kelimesine yeni bir boyut getirdi. Hayvanlık boyutu... Renklerin iç içे geçtiği, hiçbir şeyi doğru düzgün seçemediğiniz mekan tasarımlarında, elindeki silahı şuursuzca sallayan bir tilki ve karşısına yine şuursuzca fırlayan, şekli şemali olmayan yaratıklar... Ne cesaretir, ne özgüvendir arkadaş; iki dakika oturup düşünmediniz mi "Rezil olur muyuz acaba?" diye... Üç yaşındaki çocuk oynamaz bu oyunu be!



Legendary

YAPIM Spark

DAĞITIM Atari

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

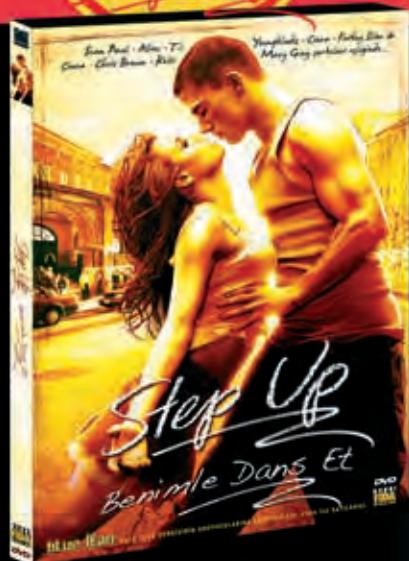
Fantastik dünyaları her zaman sevmişimdir. Bu yüzden Legendary, ilk yayımlanan screenshot'larıyla beni az da olsa heyecanlandırmıştı. Büyüük beklen-tiler içine girmediim, o kesin; hatta "Patlayabilir" diyordum arada sırada. Ancak bu kadar berbat olabileceğini gerçekten düşünmemiştüm. Elde bu kadar güzel malzeme varken, senaryo nasıl böyle batırılabilir?! "Senaryo" mu dedim; pardon, senaryo namına bir şey yok ki aslında oyunda. Al silahı, vur yaratıkları... Hadi senaryoyu geçtim, bu bölüm tasarımları ne halde böyle?! Zorlama zorlama bulmacalar, klişe görevler... Halbuki şehrin üzerinde uçan dev grifonlar ne kadar da ihtişamlıydı. Bu oyun resmen bende Nightwatch etkisi yaptı. O filmi beige-neceğimi düşünürken yanında salonu terk ettim.

Legendary'yi yarışlayamadım bile. Gerek de yok zaten; gül gibi Dead Space, Mirror's Edge, CoD: WaW dururken açıp Legendary mi oynayacağım...





HERKESE
DVD
Step Up



HERKESE
HEADBANG
ROCK
METAL DERGİSİ

20 BİLET

10 THE HAUNTED
10 POISONBLACK
KONSER BİLETİ

5 POSTER

EDWARD CULLEN (TWILIGHT)
FIRAT • OGÜN SANLISOY
AMY LEE • ALEXI LAIHO (C.O.B.)

**HEADBANG BU AY ÇIFT
KAPAKLI**



5 DEV POSTER FIRAT AMY LEE OGÜN SANLISOY EDWARD CULLEN C.O.B.

blue Ifan

MART 2009 SAYI 3 İZLEME Fİyat 4.00 TL

FARKLI GÖRÜNÜK DE
AYNI ŞEYLERİ YAZIYOR
VE ANLATIYORUZ...

YENİ BİR
NESİLİN
ÖNCÜSÜYÜZ!

İLK KEZ
BİR ARADA!

CEZA & HAYKO
MÜZİĞİN SÜPER KAHRAMANLARI

KARGO KOLERA BEYONCE SUITCASE MISSY ELLIOT NEW KIDS ON THE BLOCK
ÜZÜ ÜĞUR GÜRSOY ASFALE DÜNYA JOHN FRUSCIANTE BRUCE SPRINGSTEEN

ISBN 978-975-520-001-1

Dijital Dergi Aboneliği için;

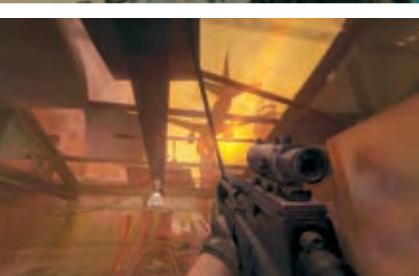
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

[Kayboldun sanmıştım... >](#)





Alma? Geri mi döndün?
Ama seni geride bıraktı
ğımı sanyordum. Seninle
ilgili tüm anılarımlı,
korkularımı, küçük kızlar
konusundaki önyargılarımlı kafamdan
silmiş, artık rahat ve huzurlu bir ha-
yat geçirmeye başlamışım. Şimdiye
yine karşısındasın, geri dönmüşsun
ve hayatımı kabusa çevirmek için
elinden geleni yapıyorsun. Üstelik
bunu yaparken kendini yormuyor,
sadece zihinsel güçlerini kullanıyor
sun. Bu haksızlık! Benim sadece iki
kolumn, iki bacağım ve bir düzine sila-
him var. Sense istedigin an bunların
tamamını kontrol edip kullanılmaz
hale getirebilirsin. Bu haksızlığı,
adaletsizliği kabul edemem. Yoksa
etmeli miyim? Kararlarımı da müda-
hale edebiliyor musun? Deneylem...

Alma ile süren diyalogumu burada
kesip başka bir açıdan yaklaşmak
istiyorum oyuna. Yillardır doğru
düzgün korku filmi yapılmadığını
söyler, bu konuda açılan sohbetlerde
dert yanar, dururum. Gerçek şu ki
“esaslı” korku filmlerinin neredeyse
tamamı yıllar önce yapılmış ve eldeki
malzeme tüketilmiş. (Acaba ben mi
büyüdüm de korkusuz biri haline gel-
dim?) Bugün yapılan ve “korku filmi”
türü altında vizyona sokulan filmlerse
daha çok “gerilim” türüne dahil olan
ya da iğrenç görüntülerden oluşan
yapımlar oluyor. (“İğrenç”
derken kötü

anlamda kullanmadım, yanlış anlaşılmasıın.) 2000'li yıllarda vizyona giren korku filmlerine baktığında da aynı düşünceleri paylaştığımı söyleyebilirim. Ancak bu süreçte vizyona giren bir film, hatta iki filmden oluşan bir seri var ki o da beni gerçekten korkuttu: The Ring (Halka). Orijinali Japon yapımı olan ve daha sonra Hollywood versiyonu sayesinde popüleritesi artan bu seri, küçük bir kızın çevresinde şekillendirilen senaryosu ve bazı sahneleri sayesinde fazlasıyla korkutucu bir yapıya sahipti. Orijinal versiyonu izlemeyen biri olarak Hollywood uyarlamasını gayet beğenmiş, hatta filmin ikincisinin hazırlandığını duyuncu bir o kadar sevdiğim. Maalesef ikinci film ilkini yanından beni hayal kırıklığına uğratmıştı. Bir de The Ring'den sobra vizyona giren The Grudge (Garez) serisi var ki o seriden de bahsedip konuyu iyioe uzatmak istemiyorum. (Kutularım da varken hazır.) O halde Samara'yı bir kenara bırakıp Alma'yla ilgilenmeye devam edebilirim; aksi halde beni korkutabilir, daha da kötüsü bana kötü şeyler yapabilir, yaptırabilir!

SANA ŞEKER VERECEĞİM!

Project Origin, tuhaf bir isim serüveninin ardından “F.E.A.R.” ismine kavuşunca daha çok dikkat çekti ve açıkçası beni de heyecanlandırdı. F.E.A.R. serisinin bu oyuna kadarki sahibi olan Vivendi, oyuncun ismini elinde tutmak için bir süre israr etse de Monolith'ı ve Warner Bros'u daha fazla kıramadı tabii. İşte “tuhaf” dediğim serüven de bu. (Yine araya konu aldım bakın; Alma çok kızacak!)

Artık sadede geleyim: Project Origin piyasaya sürüle-
ne kadar sürüyle ekran
görüntüsü ve video
sayesinde oyuncun
görselliği ve
atmosfe-

ALMA'NIN KARDEŞLERİ

THE RING

2002 yılında vizyona giren The Ring (Halka), son yıllarda beni gerebilen, hatta korkutabilen enler filmlerden biri oldu.

Orijinali olan Japon versiyonu da 1998 yılında vizyona giren filmin başrolünde Naomi Watts, küçük sevimli kızımız Samara rolündeyse Daveigh Chase oynuyordu; bilmek istersiniz diye...

THE GRUDGE

2004 yılında vizyona giren The Grunge da (Garez) yine bir Japon yapımı ve 2000 yılında video versiyonuyla film meraklılarının karşısına çıktı. 2003 yılında sinemaya da aktarılan film, popülerliği yine Hollywood uyarlamasıyla yakaladı. Bu filmin başrolündeyse Sarah Michel Gellar yer alıyordu.

ri konusunda fikir sahibi olmuşum. Ancak benim, daha doğrusu tüm oyuncular için esas bomba, 22 Ocak'ta yayınlanan demo oldu. Baştan sona korku ve gerilim içinde oynadığım demo, oyuncun tam sürüm konusunda bir hayli umutlandırmıştı beni. (Aslında son bölümdeki Mech sahnelerini sevmemiştim ya, neyse.) Oyunun piyasaya çıkış tarihi gelip de tam sürüm elime geçtiğindeyse... (Bu konunun sonunu ilerleyen



VISTA'DA F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Muhteşem grafikleri ve atmosferiyle bizi ekran karşısına kilitleyen F.E.A.R. 2'nin DirectX 9.0c ile çalışması, hala DirectX 10'a geçmemesi şaşırtıcı. F.E.A.R. 2 gerektirmese de siz en güncel teknoloji için Vista'da

oyun keyfini tercih edin. Vista'da normalde sorunsuz bir şekilde oynayabilirsiniz ancak oyunu çalıştırılamazsanız Vista'daki DirectX 10'u bozmadan, oyunun yanında gelen DirectX sürümünü de kurabilirsiniz. Düzgün

çalıştığınızdan emin olmak isterseniz de "Windows" tuşıyla "R" tuşuna beraber basın; ardından "dxdiag" yazarak DirectX test penceresine ulaşarak durumu kontrol edebilirsiniz.



paragraflarda getirmek istiyorum; "yazı içi heyecan" yaratmak amacılı.)

Kısaca konudan bahsetmek lazım: İlk oyundaki isimsiz ana karakterimizden sonra Project Origin'de Michael Becket adlı bir karakteri kontrol ediyoruz. Yine ilk oyunun bittiği noktanın biraz öncesinde başlayan yeni senaryoda Alma'nın nefretine karşı koymaya, Armacham'in projeleri sonucu ortaya çıkan klon ordusuyla başa çıkmaya ve...

KORKUSUZ KORKAK

Öncelikle oyunu henüz oynamadıysanız belirtmem gereklidir ki Project Origin'i oynamaya başlayacaksınız akşam saatlerini, yüksek sesi ve karanlığı bir araya getirmeniz gerekiyor. Benim yaptığım en büyük hata, demo'yu ofiste oynamaya başlamam oldu ki etraf kalabalıkta ve günlük güneşlikti. Neyse ki kısa sürede kendime hakim oldum ve demoya evde devam ettim. Bu tecrübe paralel olarak oyunu da sadece bu şartlarda oynadım, atmosferi yakalamaya çalıştım ve korktum! Gerçekten korktum Project Origin'i oynarken. Monolith'in de bu oyunu yaparkenki amacı bu değil mi zaten? Korkmamızı, tırır titrememizi, hatta abartıp bazı anlarında oyunu bırakıp gitmemizi istiyorlar. Amaçlanan bu, evet ama varılan sonuç bu olmadı maalesef. Özellikle demoyu oynadıktan sonra tam sürümü görүunce, beklediğim kadar korkmadım, korkmadım. Bu noktada sizi daha fazla bekletmeden son parantez içimi açıklayayım. Oyunun demosunda korku öğelerine o kadar fazla yer verilmiş ve oyunun bu yönde kabiliyeti öylesine çok sergilenmişti ki tam sürümde bu yoğunluğu görememek, hatta yanına dahi yaklaşamamak tam bir hayal kırıklığı oldu benim için. Üstelik bu konudaki tek problem demo değildi. Giriş bölümünde uzun uzun anlatıtmış gibi, küçük kız temali korku senaryosuna alıstırıldı bir şekilde. Özellikle üst üsté çekilen ve vizyonu giren filmler, küçük kızlardan korkmamız gerektiğini bize defalarca göstermişti ama aynı zamanda da bu temanın defalarca tekrar etmesi nedeniyle etkisini azaltmasına neden olmuştu. Aynı temada üç - beş film izlemiş, üstüne de F.E.A.R. serisinden birkaç oyun oynamış biri olarak tepkilerim azalmış, korkma seviyem de eskisine nazaran daha aşağıya çekilmişti. Bu durumda Monolith'in ve oyunun bana >

REHBER

İPUÇLARI

Project Origin'i oynarken çok fazla zorluk çekerdiğiniz, farklı farklı takımlar geliştirmek zorunda kalacağınızı sanmıyorum ama yine de bazı ipuçları vererek size yardımcı olmak isterim. Ne kadar iyiyim ya...

- Oyunun başında karşınıza çıkacak olan "ikinci seviye" düşmanlar, sırtlarındaki "yük" nedeniyle ağır hareket ediyorlar. Bu durumun bize sağladığı tek avantajsa ağır hareket ediyor olmaları değil, aynı zamanda kolayca öldürülmeleleri. Eğer sarjörünüzü fütursuzca boşaltmak yerine bu yüze ateş ederseniz oldukça kanlı ve sizi uğraştırmanın bir sahneyle karşılaşabileceğiniz.

- Dezavantaja sahip olanlar dışındaki düşmanları öldürmek için de çevreyi iyice analiz edin; mutlaka bir yerlerde, düşmanlarınızın size ateş ettiği alanlarda patlayıcı bir şeyler görevlili ve bunlara nişan alarak sizini kolayca görebilirsiniz. Olmadı, el bombası kullanmayı adet haline getirin.

- Zaman zaman karşınıza gelen düşman sayısı aniden artabiliyor ve labirent gibi koridorlarda kimin nereden geldiğini fark edemeyebiliyorsunuz. Bu tip durumlarda -her ne kadar olmeniz zor olsa da- biraz olsun geri adım atıp geldiğiniz yol üzerinde kendinizi sağlamlaştırabilirsiniz. Ayrıca oyunda yer alan "siper edinme" özelliği sayesinde çevredeki dolap ve benzeri objeleri siper almak için devirebiliyorsunuz. Ancak -yazda da belirttiğim gibi- bu pek ise yarar ya da zaman kaybına degecek bir "aksiyon" değil.

- Oyunda paldır küldür koşturup ileyeyim demeyin. Eğer etrafi

iyice araştırırsanız birçok silah, ekipman ve sağlık paketi dışında, bilgilendirici dosyalar da göreceksizez. Bu dosyalarda oyunun konusu, çevrenizde gelişen olaylar hakkında notlar, silahlar hakkında bilgiler ve ekip arkadaşlarınızın profil bilgileri yer alıyor.

- Son olarak, Alma'dan korkmayın, daha doğrusu kaçmaya çalışmayın. Ne yaparsanız yapın, nereye giderseniz gidin ondan kaçamazsınız; sizi istediği an ziyaret edebilir ve canınızı yakabilir.

LOADOUT

Oyunun multiplayer modlarında istediğiniz ekipmanları bir araya getirerek setler hazırlayabiliyorsunuz. Ancak her türün en iyi silah ya da ekipmanını almak gibi bir şansınız yok. Her bir silah ve ekipmana puanlar verilmiş ve belli mikardaki puanı bunlara dağıtarak üç set yapmanız gerekiyor. İşte puanlar:

Silahlar

- Pistol: 1 puan
- Combat Shotgun: 2 puan
- Submachine Gun: 3 puan
- Hammerhead: 4 puan
- Automatic Shotgun: 5 puan
- Semi Auto Rifle: 7 puan
- Assault Rifle: 8 puan
- Sniper Rifle: 9 puan

Ekipmanlar

- Shock Grenade: 1 puan
- Incendiary Grenade: 2 puan
- Frag Grenade: 3 puan
- MedKit: 3 puan
- Proximity Mine: 4 puan

Zırhlar

- Armor: 4 puan
- Heavy Armor: 8 puan

SERİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ

- # F.E.A.R. (2005 / PC)
- # F.E.A.R.: Extraction Point (2006 / PC)
- # F.E.A.R. (2006 / PS3)
- # F.E.A.R.: Perseus Mandate (2007 / PC)
- # F.E.A.R. Files (2007 / Xbox 360)
- # F.E.A.R. 2: Project Origin (2009 / PC, PS3, Xbox 360)

KARAKTERLER

F.E.A.R. 2: Project Origin'de senaryonun ön plana çıkardığı ve oyun boyunca etkileşime gireceğimiz karakterleri sıralayalım.

ALMA WADE

F.E.A.R. serisinin başrol oyuncusu, psikik güçleriyle oyuncuların üzerine kabus gibi çöken ve sürekli olarak korkunç sahnelerle tanık olmamızı sağlayan küçük kızımız.



MICHAEL BECKET

İlk oyundaki isimsiz kahramanımızdan sonra Project Origin'de kontrol ettiğimiz karakter. Delta Force timinin bir üyesi olan Becket, ilk oyundaki Point Man gibi üstün reflekslere sahip.



KEIRA STOKES

Üsteğmen rütbesine sahip Stokes, Delta Force'un başında yer alarak Genevieve Aristide'i tutuklamak için ekibini yönlendiriyor.



CEDRIC "TOP" GRIFFIN

Delta Force timinin çavuşu olan Cedric Griffin, emir aldığımız isimlerden sadece biri.



HAROLD KEEGAN

Ekinin kıdemli başçavusu olan Harold Keegan, tutuklama görevinde bizimle birlikte yer alıyor.



REDD JANKOWSKI

Çavuş Jankowski, yine aynı görev için bizimle birlikte ve Spen Jankowski'nin kardeşi olusu gibi bir detaya sahip. Spen, Dark Signal'in bir parçası olarak tüm F.E.A.R. oyunlarında boy gösteriyor.



> yaşamak istedikleri %100 başarıya ulaşmadı bünyemde. Ancak... (Burayı da bağlayacağım birazdan.)

Serinin ilk oyununda, oyun dünyası için ilk sayabilecek sahneler sayesinde fazlaıyla korkmuşum ama ne yazık ki çatışma sahnelerinin bolluğu ve bu konudaki detayların da oyuncunun gözüne sokulma çabası bir dengesizliğe yol açmış, korkutma mevzuunda zaman zaman hayal kırıklığı yaratmıştı. Project Origin'de ise oyuncunun sahip olduğu bu iki ana parça, yani çatışma ve korku sahneleri dengeli bir şekilde dağıtılmış ve bu sayede tadında bir korku atmosferi yaratılmış. Tabii ki korku sahneleri derken ha bire küçük kız silueti görmeyi beklemeyin. Zaman zaman göreceğiniz farklı görüntüler, gerçekten etkileyici bir tasarımla hazırlanan hayaletler, duvarda yürüyen tuhaf yaratıklar ve "Bir şey gördüm sanki." demenize neden olacak detaylar... Aslında ben çok korkutan ve tedirgin eden şey de bu cümleyi sarf etmemeye neden olan detaylardı. Görsel açıdan fazlaıyla başarılı bulduğum Project Origin, bu sayede detaylı bir sunumda da sahip; haliyle ekranın dört bir yanından fırlayan detaylar arasında birçok korkutucu unsur bulmak mümkün. İşte bu nedenledir ki detaylarca "Bir şey gördüm" hissine kapılıyorum insan. (Şimdi de bir önceki paragrafi bağlıyorum...) Kurduğum son cümleler neticesinde, Project Origin'in oynarken -demo'daki abartılı sunumun yarattığı hayal kırıklığına rağmen- birçok kez korkacağınızı, yerinden zıplamasanız bile tedirgin dakikalar geçireceğinize eminim. Project Origin'i oluşturan iki temel parçadan "korku" bölümlerinden yeteri kadar bahsettiğimi düşünüyorum ve şimdi de olayın silahlı, kanlı ve gürültülü olan kısmına geçiyorum.

BÖLÜM 2: ÇATIŞMALAR

Project Origin'in çatışma sahneleri, en az serinin önceki oyunları kadar göstergili ve kaotik. Az önce söylediğim gibi ilk oyuncun bir bölümünden sonra çatışma sahnelerine fazlaıyla kaptırıp Alma'dan uzaklaşıyordu. Yeni oyunda da çatışma sahneleri az değil ama tadını kaçırılmayaç seviyede diyebilirim. Oyunun ilk sahnesinden itibaren elimiz tetikte, karşımı-



za çıkan askerleri teker yere sermek için çaba sarf ediyoruz. Aslında çok fazla çaba sarf ettiğimi söyleyemem çünkü düşmanları öldürmek oldukça kolay. Bu konuda isimi kolaylaştırılan başlıca unsursa oyunun, daha doğrusu serinin sahip olduğu slow-mo seencegi. Ctrl tuşuna basarak aktif hale getirdiğimiz ve kullanımını sınırlı olan ağır çekim özelliğini, çatışma sahnelerini fazlasıyla kolaylaştırıyor. Slow-mo modundayken çatışmaların görsel zenginliği katbekat artıyor, kurşunların havada süzülüşünü ve düşmanlardan sıçrayan kanları, kopup giden uzuvaları izlemek mühîş bir hava katıyor oyuna. Özellikle oyunun başlangıcından kısa bir süre sonra karşılaştığımız ve önceliklere göre daha güçlü olan düşmanlar, taşındıkları ekipmanları vurdugumuz zaman parçalar olunca tüm parçalar etrafı saçılıyor. (Bu parçaları olay yerinde tek tek inceledim ve aynı kişiye ait olduğu tespit etmiş bulunuyorum.) Slow-mo'nun kattığı tüm güzellikle ve beni konudan koparmaya yetecek katısına rağmen oyunu kolaylaştırıyor olması üzücü. Bu noktada tercih size kılıyor; oyunu her dakika slow-mo kullanarak kolayca mı bitirmek istiyorsunuz yoksa slow-mo'yı bir kenara bırakıp zorlu basarmak mı... Ancak sunuda söylemeliyim ki slow-mo'ya bir kez alışın oyunun ilerleyen sahflarında karar değiştirirseniz çok daha karmaşık ve kaotik bir hal alacaktır oyun. Düşmanlar normalden daha hızlı geliyor, saldırıyor ve zorluyor gibi hissedebilirsiniz ama bu da hoşunuza gidebilir.

Oyunu kolaylaştırılan bir diğer unsursa metrekare başına düşen sağlık paketi, ekipman ve mühimmat oranı. Söyle abartıyma: Oyun boyunca -neredeysse- vurdugumuz her düşman başına bir sağlık paketi, silah, ekipman ya da mühimmat toplayabiliyoruz. Her





düşman akınınından sonra bu materyallerin yiğildiği bir kutu üstü, bir raf, bir köşe ile karşılaşmak mümkün. "Bitirilmesi için kasılan ve mühimmat tasarrufu yapılan FPS'leri sevmiyorum" diyen ve kolaya kaçmayı seven oyuncularダンsanız buyurun, tam size göre bir ortam. Ha, bir de siper olayı var bu çatışma sahnelerinde. Önümüze çıkan masa ve dolap gibi bazı objeleri, siper alabilmek için devirebiliriz ama bu konudan daha fazla bahsetmek istemiyorum ve bu şekilde geçistirmek istiyorum; çünkü bu aksiyon o kadar gereksiz ve etkisiz ki... Ancak ve ancak slow-mo ile süresi uzayan çatışma sahnelerinde siper almak için obje devirme işlemi hem oyunu yavaşlatıyor, hem de harcanan sürenin %1'i kadar bile katkı sağlamıyor. Daha fazla uzatmıyorum.

KORKUTMASANA ÇOCUĞI!

Korku dolu dakikalar ve ortamı kan golüne çeviren çatışma sahneleri; işte Project Origin'i oluşturan iki ana parça. Oyun, gayet iyi dengelendirdiğini düşündüğüm bu iki parçadan ibaret ve fazlasıyla tatminkar. (Bu kelimedede bir tuhaflik sezdim şu an; çeviriymiş gibi.) Ancak üçüncü bir parçadan daha bahsedebilirim ki o da multiplayer. Tabii ki Monolith, senaryonun bitişyle birlikte oyunu bir kenara fırlatıp atmamızı istemezdj; bu nedenle ilk oyunda bizi fazlaıyla eğlendiren multiplayer modunu yeni oyunda da hayatı tutmaya çalışmışlar. Bu noktada " hayatı tutmaya çalışmışlar" kalıbına dikkat çekmek istiyorum çünkü Project Origin'in multiplayer seçenekleri, önceki oyuna göre tartıda daha hafif kılıyor. En büyük eksiklik ise ilk oyundan multiplayer bölümünü renkli kılan slow-mo destekli modların yeni oyunda yer almaması. Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag gibi modları her oyunda görüyoruz zaten ama F.E.A.R.'ın multiplayerini bir adım öne taşıyan bu özelliğin kaldırılmış olması, online seçeneğinin çekiciliğini sıfır indirmiş hemen hemen. Yine de her takımdan bir oyuncunun Mech kullandığı ve diğer oyuncuların da kontrol noktalarını ele geçirmeyi calıştığı mod fena değil. Ayrıca altı modu ve dokuz haritayı birbirine çarpınca ulaştığımız "54" sayısı da günü kurtarıyor en azından.

Sonuç olarak multiplayer'ı pek çekici olmayan ama korkutucu sahneleri ve etkileyici çatışma sahneleri ile oldukça başarılı bir yapımlı Project Origin. Eğer o demoyu o şekilde doldurmamış ve

FORUMLARDAN ALINTILAR

Buradaki yorumların tamamı, GameSpot kullanıcılarının değerlendirmelerinden derlenmiştir.

"Alma'nın sürpriz etkisi kaybolmuş olabilir ama bu oyun iyi bir FPS." - MaDaStar

"Sağlam bir shooter. Alma'nın korkutucu yönünü daha fazla görmek isteyenler bu oyunu kesinlikle denemeli." MajinBuXL

"Multiplayer'in zayıflığı, yedi saatlik single player modu ve gölgé - ışık oyunlarının zayıflığı oyunun rafta kalmasına neden oluyor; 50 dolar cöpe gitti." Kenuty

"PC oyunculuğu biraz daha oldu bugün." PCbadger

"Serinin hayatı kalması için iyi bir deneme fakat tam anlamıyla bir devam oyunu sayılır." - Vividnightmare

"Eğer ilk oyun yapılmamış olsaydı bu oyun 9 ve 10 alındı." - r2d2c3p0

"Kötü değil ama çok da iyi değil... Serideki diğer iki oyuna göre geriye adım atılmış gibi." - NightLike

4

oyun

Oyunun isminde "2" yazdığını bakmayın; Project Origin, serinin dördüncü oyunu.

6

mod

Oyunun multiplayer bölümünde altı farklı mod yer mevcut.

9

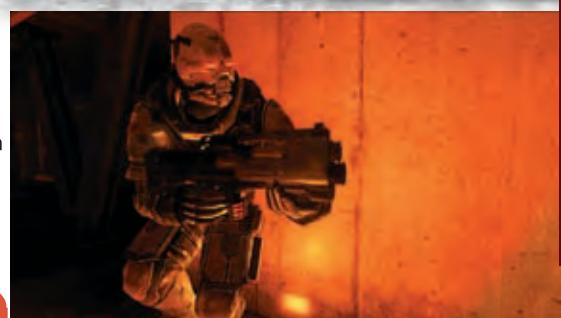
harita

Yine oyunun multiplayer bölümünde dokuz farklı harita yer alıyor.

82.4

puan

İncelemeyi bitirdiğim sirada oyuna verilen puanların ortalaması 82.4'tü ve daha aşağısını kabul edemem!



oyunun hemen hemen tüm yetenekleri bir anda gözler önüne sermemiş olsalardı, bu oyundan daha fazla etkilenебilir ve puan verirken kendimi daha çok kaybedebilirdim. x

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

ARTI Grafikler, atmosfer, oldukça başarılı olan slow-mo uygulaması, Alma

EKSİ Kirpilan multiplayer, zaman zaman saçmalayan yapay zeka, çizgisel ilerleyiş, ufak tefek bug'lar

YAPIM Monolith Productions
DAĞITIM Warner Bros Interactive

TÜR FPS
DIĞER PLATİFLRMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.whatisfear.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Project Origin, yavaş yavaş alışmaya başladığımız içeriği nedeniyle etkileyiciliğini bir nebze olsun yitirmiş olabilir ama yine de başarılı ve hala korkutucu bir yapımdır.

8,6

MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 12 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 1.5 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



Day 3

Brotherhood

Target: Gutrencha

Codenome



Sergeant Avitus, Devastator Squad

Avitus specializes in heavy weapons, and can unleash massive volleys of gunfire in a short period of time. His Devastator Squad rarely leaves any survivors in its wake.

A veteran of countless bloody battles, Avitus wields his mace for the enemy as his greatest weapon. Avitus's seething rage is barely contained while on the battlefield though, and his squad mates have been known to yank shit while they do not fear the enemy, they most certainly fear Avitus.

SEVGİLİ KARAKTERİM

Oyunda karakter gelişimi çok önemli bir yer tutuyor. Bütün yetenekleri birden almak imkansız; bu yüzden karakterlerinizi ne yönde geliştireceğinize baştan karar vermelisiniz.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Tepenin üzerinde altın varaklı ve üzerinde dualar yazılı kıpkırmızı zırhı içinde bir Space Marine, elinde Heavy Bolter ile kendisine koşan Orklar'ı bıçıyor... Komutan Davian Thule, Ölümüzsüz Tanrı İmparator'a ölümüne sadık bir asker!

İnsanoğlu düşmanlarını kusattığı yaşı ve karanlık bir evrene hoş geldiniz. Hoşgörünün olmadığı, yobaz, bağınaz ve ancak hayatı kalmak için böyle olmaya zorunlu bir insanırı söz konusu. Sayısız gezegene yayılmış trilyonlarca insan, milyarlarca askerden oluşan ordular, dev gotik katedralleri andıran uzay gemileri, bütün bir gezegeni tek başına fethedebilecek güçte dev savaş makinelerine karşın adım adım yenilen, çöken, kaybettiklerini asla yerine koyamayan bir İmparator-

luk. En büyük silah İmparator'un kendi genlerini taşıyan, genetik harikası, kadim teknolojik zırhlar ve silahlara donanmış Space Marineler. Her biri yürüyen bir tank ve biz bunların arasında umut vadeden bir kahraman olarak Calderis'teki Ork saldırısını durdurmak için Davian Thule'e yardımcı olmak için gönderiliyoruz.

Ara Gazı: Dawn of War ilk oyundaki gibi yine çok baba ara sahnelerle bezenmiş. İzlerken gerçekten gaza geliyor insan, özellikle Space Marineler ile Eldar'ın kışkırtma sahnesi öyle böyle değil. Blizzard'la kapışacak kalitede ara sahnelerde imza atıyor Relic. İlk ara sahnenin süresi gayet tatmin edici olsa da görev aralarındakiler oldukça kısıtlı. Demo'lardan sonra oyunun renkleri, tasarımı, atmosferi de bir Warhammer hastası olarak çok hoşuma gidiyor. Tek kişilik ana senaryoya başlatıyorum. Karakterim, Tarkus ve takımı kontrolümde ama şu an grafikleri inceliyorum. Her şey çok güzel, screenshot'lardan beklediğim gibi ama gözümü rahatsız eden bir şey var? Ne olduğunu biraža dikkatli bakınca anlıyorum, gölgeler pötibör gibi, kaplamalar screenshot'lardaki kadar parlak değil sanki? Grafik ayarları kökleyip oyunu tekrar açıyorum, kaplamalar çok iyi ama parçalanmış gibi duran, titreyen ve

Eldar'ın oyunu açığa çıkış durumda, Orklar'la atıp tutuyorlar.

alternatif



9,7

COMPANY OF HEROES

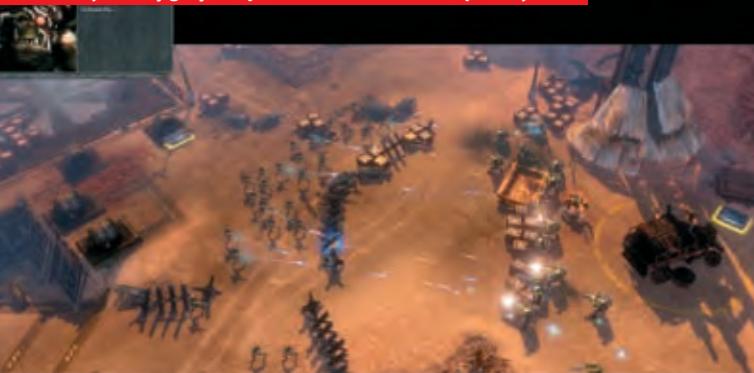
LEVEL puanı

Ünitelerin tecrübe kazandığı, üs kurmak yerine haritada stratejik nokta ele geçirmeye odaklıyoruzuz Company of Heroes oldukça iyi bir alternatif. Grafikleri hala taş gibi ancak görevleri DoWII'deki görevler kadar hızlı değil.

AJANDA



SAYI: 145
SAYFA: 26



SİPEER AAAL!

Yanmış bir tankın arkasında, bitki örtüsünde, kayaların arasında... her yerde siper alabilirsiniz ve almalısınız da!

Bölüm sonu boss dövüşleri oldukça eğlenceli geçiyor.



bit bit olan gölgeler hala orada. Sürücüler en son sürücüler ama var bir terslik, grafiklerin kalani enfes ya bana yeter! Tekrar başlayıp Ork kesmeye başlıyorum, Dawn of War'daki gibi dümdüz ilerleyip saldırmaya kalkınca bu işin böyle yürümediğini anlıyorum. Hoş laf aramızda bunu multiplayer Beta'sında acı bir şekilde keşfetmiştim. Hatta Beta oldukça dengesizdir ve menzilli saldırı yapan üniteler ortalığın canına okuyordu. Şimdi dengeler değişmiş ve ünitelerin sağlıklarını, hasarları, saklandıkları yerden aldıkları korunma miktarı oldukça dengele olmuş. Oyun olması gerektiği gibi olmuş, bunu hissediyorum. Komutanım elindeki elektrikli testedereden bozma kılıçla cayır cayır çalışıyor ama o bile bir yere kadar ateş altında ilerleyebiliyor. Baskı ateşiyle düşmanları sindiriyorum, komutanımıza eziyor, ünitelerin sağlığı azaldığında Stimulant Kit ile yakındakileri iyileştiriyorum. Düşmanlara farklı birimlerle kanatlardan saldırıyor, siperlerde akan sürüklere karşı direnen kardeş Space Marineler'i kurtarmının mutluluğunu yaşıyorum. Üzerine karşı saldırıyla biraz ilerliyor, dersimi almış olarak siperden siperde akarak savaşıyorum. Bir grup askerim bir kayanın arkasına koşarken geridekiler ateş etmeye devam ediyorlar. İlerleyenler yerleşip sıklıkla başladığında geridekiler koşup bir ileri mevziyi ele geçiriyor. Bu esnada binadan sikan düşman varsa oraya bir el bombası sallatıyorum pırıl pırıl oluyor. (Camda bir kiralık temiz daire ilanı belirliyor, girip yerleşebiliyoruz)

Yenilik> Oyunun ilk Dawn of War olmaktan çıķıp Company of Heroes'la harmanlanması büyük bir yenilik olmuş. Oynarken çok eğlениyorum; işin RPG kısmının detaylarına da biradan gireceğim ama sunu söylemek istiyorum ki bu kesinlikle harika bir sistem! Görevin heyecanı içerisinde bütün bu harekete, dehşet patlama efektlerine, yok edilebilen harita unsurlarına ve daha da önemlisi hikayeye kilitlenip haldır haldır oynuyorum ve görev bitiyor. Aslında birbirini ardına görevler bitiyor ve her defasında dur bir görev daha oynayayım diyyorum. Her neyse, ilk görev bitiş ekranında görev sonunda hangi eşya kazandığımızı görüyor ardından ikindi ekran'a geçiyoruz. Burada Fury, Resilience ve Speed ölçüliyor; haritadaki düşmanların yüzde kaçını öldürdü, ünitelerimiz ayakta kaldı mı, görevi ne kadar kısa sürede bitirdik bunları görüyor ve her birinde beş üzerinden puanlandırılıp bonus tecrübe puanı alıyoruz. Görece göre de gezegen üzerinde elde tuttuğumuz binalar için ödüllendiriliyor, toplam performansı köklere dayamayı başardıysak aynı gün içerisinde bir Bonus Deployment kazanıyoruz. Bu nedir ne değildir, ikmalden sonra!

İkmal> Nereden geliyor bu el bombaları, Stimulant Kit'ler ve benzerleri? Etraftaki ikmal sandıklarını bulup yağmalayarak tabii ki. Peki gruptan bir asker öldü veya bir kahraman bilincini kaybetti o zaman ne yapıyoruz? Bir başka birimle yanına gidip ayağa kaldırıyoruz ve ☺



PC İNCELEME



Kutsal mekanları ele geçirmek Space Marineler için oldukça önemli.



o savaşa devam ediyor komutan. Geri çekil komutuna tıklarsak kafasının üzerinde kocaman sarı bir ünlem ile en yakın stratejik noktaya koşuyor ve ölen askerlerinin yerini takviye kuvvetler getirerek dolduruyor. Eh haritada ilerlerken stratejik noktaları keşfetmek gerektiğini anlamışsınızdur. Bunlara ilaveten Shrine, Communication Array ve Manufactorum şeklinde üç tür bina var. Her haritada bu binalardan iki türden birer tane bulunuyor ve birini ele geçtikten sunduklarından faydalanyoruz. Bunlar hakkında bazı detaylar var ama bunlara birazdan değineceğim. Grafiklerin güzelliğine ara ara dönmemen edemiyorum. Haritaların derinliği var, yüksek tepelerden, yamaçlardan aşağıda antik kalıntılar veya

yerel şekiller, bitki örtüsü görünsünüz. Haritalar ve kaplamalar dolu dolu, adeta elle çizilmiş gibi güzel görünüyorlar. Karakterlerin haritaya ve düşmanlarla etkileşimi, ilk Dawn of War'dan alış olduğumuz "Sync-kill" denilen muhteşem savaş animasyonları inanılmaz. Hızzır diye kılıçlarla kesiyor, vurup deviriyor, tutup kafa kopartıyor yanı gerçekten birbirleriley etkileşime giriyorlar. Ekranı yaklaştırıp farklı açılardan keyifle izliyor insan.

Seçim: Parçalara ve görevlere bölünmüş Calderis gezegenini gördüğümde maziye döndü Dune 2 oynadığım günleri hatırlıyorum ve gayet mutlu oluyorum. Seçilebilir iki görev görüyorum ve zaman sınırlamları yok. Oyunun başlarında beceremeysek de sorun yok, bütün kahramanlarımız

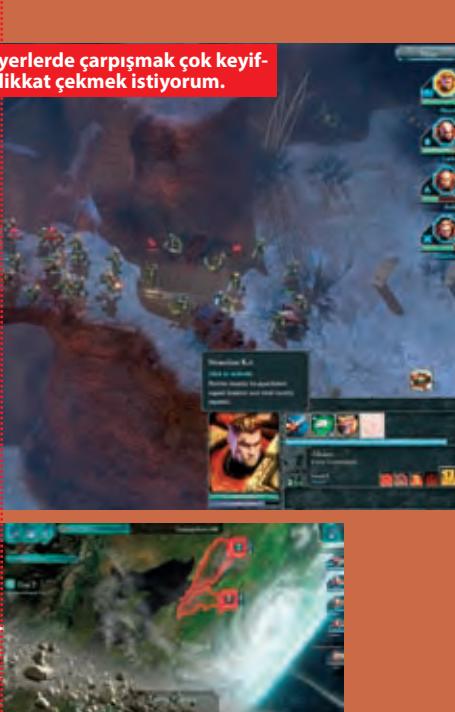


Haritalar derinlik sahibi, böyle yüksek yerlerde çarpışmak çok keyifli. Sol üstte sıkın Predator tankına da dikkat çekmek istiyorum.



düşerse kurtarıyorlar ve bir kez daha o görevi oynamayı bitirebiliyoruz. Hatta öldürdüğümüz düşmanlar ölü kılıyor. Ancak oyunun ilerleyen kısımlarında Tyranid istilası başladığında durum değişiyor. Her Campaign günü standart bir Deployment hakkımız var; ancak bazı görevler üç gün mevcut, sonra yapamıyorsunuz. Aynı anda altı görev birden varken ve bunların dördü, beşi üç günde limitliyken ne yapacaksınız? Görev kaçırırsanız değerli tecrübe puanları ve eşya kaybedeceğinizden görevleri jet hızıyla, kayıpsız ve bütün düşmanları öldürerek bitirmelisiniz.

Oyunun farklı tarafı bu, hırsızsınızuz. Karakterlerinizi geliştirip güçlü silahlarla ve zırhlarla donatıyorsunuz ki bu görev aralarını çok keyifli bir biçimde dolduruyor. Alınan özel yetenekler ve beş farklı takım içerisinde nasıl bir dörtlü gruptlama yapacağınız meselesi kafanızı kurcalıyor. Oyunu birkaç kez yeniden oynamak için yeterli sebebiniz var anlayacağınız. Neyse gelelim oyunun ilginç bir yanına, oyun görev sonlarında Save oluyor. Görevi başarınızınız başarınız, yarısında çıkışlarınız senaryoda gün ve Deployment kaybediyorsunuz. Save, load yapıp tekrar deneme şansınız yok, hoş aslında bunu gerektirecek pek bir şey de yok. Oyunu dikkatli ve kendinizi kaptırarak oynadığınız sürece sorun yok. Bu arada oyundan çok fazla ekran görüntüsü alıp (bir programı otomatik almaya ayıradım), sabit diskimde



kalan azıck yer (5 MB x 1536 = 7.5 GB) doldurduğum için ilk dokuz saatlik oyunumu kabettiğimi belirtiyem ki ihtimal düşük olsa da siz aynı hataya düşmeyin. Durumu fark edince oldukça sakin kalmam da içerde bir şeyin koptığına işaret ediyor olabilir...

Dost başa, düşman ayağa...> Yeşil derili, kaslı, güçlü ve kana susamış yaratıkları gördüğünüzde onların Ork olduğunu anlayabilirsiniz. Türülü oyundan tanıyor ve çok seviyoruz. Mantar gibi ürüler, satırlar, baltalar, ağır makineler ve hurdalıkta fırlama görünen savaş makineleriyle ortalığın tozunu atıyorlar. "Dakka dakka more dakka!" Diye üzernize sıkarak geliyor, arada da bir WAAAGH!!! Patlatıp ortalığı tarumar ediyorlar. Rokkit Boyz da sırtlarında roketlerle uçup tepenize biniyor.

Elfler'i andıran kadim bir uzayıirk olan Eldar, soyu tükenen birirk. Gizlilik, pusular, düşmanları yönlenderek birbirine kırdırma gibi metotlar



Orklar siper alacak kadar zekiler.

VISTA'DA WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

Vista'yla beraber yayılan ve yeni oyunlarda gittikçe önem kazanan Games For Windows Live'de bir hesap yaratıp oynadığınızda, Xbox 360'ın achievement'ları gibi puan toplayabiliyorsunuz. Games for Windows

Live, XP altında da çalışıyor tabii ki, DoWin de çalışıyor. Ancak oyun, Vista altında ve DirectX10 ile daha iyi görünüyor. Ince detaylarda fark var. DirectX10 optimizasyonları kendisini gösteriyor; ayrıca oyun, güncel olmayan ekran kartı

sürücüleriley yüksek ayarların açılmasına izin vermiyor. Ortalama bir donanımla oynayabilirsiniz ancak biraz daha güçlü bir donanım ve Vista ile oyunun gerçek grafik kalitesinin ve akıcı oynanış sisteminin tadını çıkartırsınız.



uyguluyorlar. Evreni ve haliyle kendilerini tehdit eden güçlere karşı bazen insan ırkıyla aynı tarafta savaşıyorlar ancak dost değiller. Kendi ırklarını kurtarmak için insanları harcamaktan çekinmiyorlar. Zihinsel güçleriyle sizi kızartma yapanın Warlock'ları çok tehlikeli. Warp Spider'ları çok ağır hasar verdikleri gibi ısrılana-rak gruplarınızın düzenini bozuyor ve orta mesafede sağlam hasar veriyorlar. Guardian Squad'lar zayıf ama kalabalıklar ve menzilli saldırıyla siz çok yavaşlatıp ypratıyorlar. Bu esnada Ranger'lar da keskin nişancı atışlarıyla üniteleriniz devirerek veya öldürerek canınızı yakıyor. Howling Banshee'ler ise inanılmaz hızları ve kılıç ustalıklarıyla sizin zorluvor.

nuyor. Sayısız yaratık gökten yağarak bütün bir gezegende ne varsa öldürüp biyolojik materyali emiyor, kurutuyor. Geride hayatsız çöller bırakarak ve güçlenerek ilerliyorlar. Çok kalabalık ve zayıf yaratık sürüleri sizi boğarken uzaktan saldırın uniteleri esas hasarı veriyor. Synapse Creature denilen komutlarını aldıracak geçici koordinasyon bozukluğu sağlayıp avantaj elde edebilirsiniz. Onlara karşı savasınız kazanmak için değil, hayatı kalmak için!

Klasik> Başta görsel hatalara, gölgelerdeki soruna ve aldığım ekran görüntülerindeki saçmalıklara takıldığım için oyunun notu kafamda düşmüştü. Ancak oynadıkça tekrar yükseldi ve olması gereken yere geldiye düşünüyorum. Relic büyük bir risk alarak türde güzel bir değişikliği gitmiş; bir avuç askerimiz var, üş kurma yok, karakterlerimiz gelişiyor vb. Adrenalin dolu, RPG özellikleri taşıyan, dolu dolu bir strateji oyunu bu. Benzer oyular oynamaktan sıkılanlar için ilaç gibi, eski oyunların hüssiyatını, eğlencesini taşıyor; çünkü özgün. Ne zamandır tek kişilik oyunu bu kadar değişik ve güzel bir strateji oynamamıştım; Starcraft II çıkana kadar da bir benzeri olacağını sanm-



40.000

yıl
İnsanoğlu 40.000 yıldır
sayasıyor.

4 **taraf**

Space Marine, Ork, Eldar ve Tyranid olarak oyunda dört farklı tırık ölümüne savasıyor.



Ele geçirilen binalar çeşitli avantajlar sunuyor. Automated Foundries (Manufactorum olarak da geçiyor.) ele geçirdiğiniz görevlerde oldukça sağlam hasar veren otomatik silah taretleri dibeğini sizin varlığınızda kırabileceğiniz bir hedeftir. Bu tür avantajlar Supply Drop ile dolmuyor. Sayı elinizdeki fabrika sayılarıyla eşit ve her görevde o sayıda kullanabiliyorsunuz. Communications Array size topçu desteği (Artillery Strike) saqlarken Shrine'lar geçici ölüm-süslük veriyor. Size tavsiyem çok fazla eşya slotunuz yoksa bunlardan birini seçip genellikle ondan ele geçirmeniz. Boss savaşlarında yenilmezlik, Tyranid'e karşı savunma görevlerinde savunma taretleri ve saldırlılarda da topcu desteği çok işe yarıyor.

tyranid
Bu fantastik sayıyı
Tyranidler'in "sayısız" de-
nibilecek kadar çok olduğ-
ıçın vermek istedim.

A screenshot from StarCraft II: Wings of Liberty. The view is from a top-down perspective, looking down at a Protoss base. The base consists of several buildings, including a Nexus, Pylon, and various resource collectors. Several Zerg units, including Hydralisks and Mutalisks, are visible, some in flight and others on the ground, attacking the base. The terrain is a mix of dark ground and bright, glowing energy fields from the Protoss structures. The interface at the bottom shows the player's resources, unit count, and mini-map.

Uzay gemimizle sistem içerisinde gezegenden gezegene giderek Tyranid istilasıyla ve başka belalarla boğuşuyoruz:



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

ARTI Akıcı oynanış sistemi, yeniden oynanabilir olması, karakter gelişimi, başarılı atmosfer, muhteşem efektler, sağlam fizik motoru ve yapay zeka, co-op senaryo oynamaya seçeneği

**YAPIM Relic Entertainment
DAĞITIM THQ
TÜRK Strateji
DİĞER PLATİFLRMLAR Yok
WEB www.dawnofwar2.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)**

Kaynak toplama yok, üs kurma yok; yeni nesil bir strateji oyunu bu. Ne ilk Dawn of War, ne de Company of Heroes... Çok hızlı, heyecanlı, kendine özgü ve çok zevkli bir yapım.

EKSİ Grafiklerdeki bug'lar, turnuvalar için dengesiz kalan multiplayer modlar

**MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, Shader Model 3 destekli 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.4 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı**

9,3

FRANKE AV



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Yaklaşma toz olursun; geçme pişman olursun!

Gecen ay Şefik ne ilk bakış yapmış yahu. Ne yazdığını bilmiyordum; açıp okuyayım dedim ve maşallah... Her şeyi anlatmış, bitirmiş. O yüzden sayfanın geri kalanını boş bırakacağım ve buraya kendi incelemenizi kendiniz yazacaksınız. Böylece "Okur İncelemesi" kavramına da yepyeni bir soluk getirmiş olacağım. (İdare edin; çok fazla Burnout oynadım.)

Mesela Şefik demiş ki: "Bu oyuncu açıp paketi de içeriyor." Doğru demiş. İçeriklerini de anlatmış bir güzel. Codename: Cagney'in yeni online oyun modları getirdiğini söylemiş; Burnout Bikes'in oyuna dört farklı motosiklet

eklebildiğinden bahsetmiş; Burnout Party ile de bir evde toplanan sekiz arkadaşın aynı bilgisayarda skor mücadelenine girebileceğini anlatmış. O bunları yapınca da bana papağan gibi olanları tekrar etmek kalmış. Göktən üç elma düşmüş. Biri hızla giden 25 V16 Revenge'in camına yapmış. Araç yoldan çırıp hemen yanında ilerlemekte olan Firehawk V4 motosikleti tünelin duvarına yapıştırmış. Motosikletin sürücüsü olduğu yerden fırlayarak Touge Sport'un önüne düşmüş ve bu araç da yalpalayarak bariyerlere bindirmiştir. Sadece bir elmayla bunları başaranca oyuncunun kendisinden başkası degilmiş...

Rahmetli de sallardı!> Geçen ay hediye ettiğimiz FlatOut 2 gibi, Burnout da bir yarış oyunu olmaktan öte, yarışçıları yoldan çıkarmaya dayalı bir oynanış sahip. Konsol oyuncuları yillardır bu heyecanı en kaliteli şekilde yaşıyor (Burnout oyunlarının her biri birbirinden güzeldir.) ama PC oyuncularına bir türlü sıra gelmemiştir. EA'nın yaptığı bu hamle PC oyuncularını da Burnout'la buluşturdu ve artık herkes mutlu, herkes heyecanlı, herkes gözü dönmiş bir tavrıda... (Söylediğim; Burnout'un etkileri.)

Son derece hızlı bir oyuncu olan Burnout'ta temel amacınız, ilgili yarış tipinin gereksinimlerini tamamlamak. İşin güzel tarafıysa bunu yaparken rakip araçları (Sivil araçlar hariç; onlar birer engel.) dilediğiniz gibi yoldan çıkarabileğiniz. Road Rage'de zaten amacınız rakip yarışmacıları "X" defa duvara çivilemek. Normal yarışlarda ise birisi sizin önüne geçtiği an, yetişip yoldan çıkarabileğiniz onu. Marked Man'de de yine aynı şekilde, varmanız

alternatif



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Burnout Paradise ile kıyas kabul edemez ama sisteminize pek güvenmiyorsanız ve bir takım araçları parçalamaya hevesi içerişindeyseñiz FlatOut'u deneyebilirsiniz. (Serinin ilk iki oyununu tam sürüm olarak verdigimizi hatırlatmalı miyim?)

Özellikle Stunt yarışlarında bu tip hareketleri yapmanız çok önemli.



SHOWTIME

Her sokakta ve caddede "Showtime" tuşuna basarak, eski Burnout'ların Crash moduna geçiş yapabiliyorsunuz. Burada amaç, aracınızla olabildiğince büyük bir kaza yaparak puan kazanmak.

Her türlü hareketiniz değerlendiriliyor, size bildiriliyor.



RAKİBİNİ BUL, HADDİNİ BİLDİR!

Neden Paradise City'de özgürce dolasabildiğiniz yanıtını söylemeyecek bir durum var, o da -zaman zaman oyunun DJ'inin de bildirdiği gibi- rakip araçlar. Bu araçlar şehirde hızla dolanmaya başlıyor ve sizin de onları yakalamanız gerekiyor. Bunu yapmak sorunda misiniz? Hayır, yapmak isteyeceğiniz misiniz? Evet. Oyunda yeni araçlara kavuşmanın en önemli yollarından bir tanesi bu araçları takip etmek ve yoldan çkarıp aynen "Road Rage" bölümlerindeki gibi ortadan kaldırırmak. Bunu yaptıktan sonra ilgili araç Junkyard'a getiriliyor ve kullanıma hazır hale geliyor.

gereken noktaya ulaşmanızı engellemeye çalışan araçları ortadan kaldırırmak serbest. İşte bu yüzünden ki Burnout eğlenceli, bu nedenleki ki sıkıldığınız her saniye Burnout oynayabilirsiniz. Yoksa nedir, bir Need for Speed açıp iki parkurda yarışırsınız ama bu bir süre sonra oyun monotonlaşır, canınız sıkılır, o oyundan bıkmazsınız.

V8'i yolda, kızı kolda severim!> Ünlü araba markalarının hiçbirini bulamayacağınız oyundaki her türlü araç çeşitli markaların arabalarının modifiye edilmiş hali ve hepsi de birbirinden güzel gözüküyor bana sorarsanız. Bu araçlar üç kategoriye ayrılıyor: Aggression, Speed ve Stunt. Farklı "Boost" (Hızınızı bir anda nitro basımcasına artırma durumu.) tiplerine, hız ve dayanıklılığı sahip araçları farklı yarış tipleri için kullanırsınız. (Speed aracını Road Rage'de kullanmak hiç akıllica değil

mesela.) Peki yarışlar nerede yer alıyor? Paradise City'de turlarken çeşitli trafik lambalarına denk geleceksiniz ve haritanızda ufak bir amblem belireceksiniz. Bu amblem size bulduğunuz yeni yarış tipini gösterecek ve dilerseniz anında o müsabakaya adım atabileceksiniz. (Yeni eklenen, "yarış başarısız bitirdikten sonra yarış noktasına kısa yoldan dönüş özelliği" de bayağı göz kamaştırıcı; eskiden çok can sıkıyordu.)

Yerim bitti bitiyor. Size son satırlarında oyuncunun grafiksel kalitesinin anti-aliasing açık olmadığı halde bile hayli iyi olduğunu, anti-aliasing'i açıcasanız iyi bir grafik kartına (nVidia 8800, ATI 4850 vb.) sahip olmanız gerektiğini söylemek istiyorum. Geri kalanı da zaten teferruat zira bu oyunu mutlaka almalısınız. (Konsolda oynayanlar alının.)

BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

ARTI Tüm ek paketler içinde, oynanış konsol tadında, sunum güzel, eğlence gırla

YAPIM Criterion Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜRKİYE YARIŞ Aral İthalat
(www.aralgame.com)

MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

EKSİ Klavye kontrolleri çok iyi sayılır, bilgisayarınız çok iyi olsa bile arada bir frame-rate problemleri oluyor

Heyecanlı oynanışı sistemi, etkileyici grafikleri ve hiç düşmeyen temposu ile son derece kaliteli bir oyun.

8,8



SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

Bunlar kanın değil, kötü bir oyunun izleri...

LEVAFOYİM'den (LEVEL Vasat FPS Oyunları İnceleme Merkezi) merhabalar. Bu ayki oyunumuz; 2004 yılında piyasaya çıkan ShellShock 'Nam 67'nin devamı olan ShellShock 2: Blood Trails (SS2). "Devam" sözcüğü nispeten tartışmalı bir ifadeye işaret ediyor aslında zira elimizde FPS'ye geçiş yapan ve geçiş esnasında işin içine birkaç zombi eklemeye karar veren bir oyun var. Detaylar için Vietnam'daki muhabirimiz Ufuk Özden'e bağlanıyoruz.

LEVAFOYİM: Merhaba Ufuk. SS2'nin konusu nedir? Oradaki atmosferi bizimle paylaşabilir misin?

Ufuk: ... (Parmıyla kulaklığa bastırarak ekrana bir süre bönbönbakar.) Merhaba LEVAFOYİM. SS2, kendisine mekan olarak Vietnam'ı seçen bir FPS. Ancak bu kez işin içinde, bir tür virüsten etkilenen agresif zombiler de var. White Knight adı verilen gizli bir biyolojik silah, her nasılsa Vietnam'da kayboluyor ve olayı araştırmaya giden özel timin üyeleri virüsten etkilendiklerini zombilere dönüştüyorlar. Tam anlamlı zombi de sayılmazlar arasında; sadece gördükleri her şeye saldıran çıldırmış insanlar bunlar. Kahramanımız Nate de bu gizemli olayın ve kaybolan kardeşinin peşine düşüyor. Oyuna Nate'in iç sesini dinleyerek başlıyoruz. Hikayenin sunumu fena sayılımaz ancak vasat senaryo yüzünden, kısa sürede olup bitenlerle ilgilenmeyi bırakıyorsunuz.

LEVAFOYİM: Peki ya oynanış?

Ufuk: SS2'nin en büyük sorunu vasat oynanabilirliği zaten. Yapımcılar tüm iyi niyetleriyle SS2'yi, oyuncularını

korkutan, gerilim dolu bir oyun haline getirmeye çalışmışlar. Ancak bir taarruz tüfeği ve neredeyse sınırsız cephe ile dolanın bir oyuncuya korkutmak zor bir iştir. Yine de Monolith, bunun mümkün olduğunu F.E.A.R. ile göstermişti. Rebellion'in idealist yaklaşımı ise SS2'nin atmosferini kurtaramıyor maalesef. Oyun, önceden hazırlanmış sahnelerle dolu ve bunların bir kısmı kısmen heyecan verici olabiliyor. Ancak aksiyon sahneleri, siz A noktasına ulaşıcaya kadar, tekrar tekrar ortaya çıkan düşmanları vurmaktan ibaret. Oldukça kanlı şekilde biten ve ekrandaki tuş kombinasyonlarını hızlıca tuşlamamanız gerektiren sahneler de mevcut. Bunlar bir parça eğlenceli olsa da genel tabloyu kurtarmak için yeterli değil.

LEVAFOYİM: Grafikler için neler söyleyeceksin?

Ufuk: Araya 2004 yılında çıkan ilk oyunda kullanılmış olan dokuların karıştığını tahmin ediyorum. Bir - iki

a l t e r n a t i f



BATTLEFIELD VIETNAM
Vietnam temali onlarda vasat FPS'nin arasında, 2004'te piyasaya sürülen Battlefield Vietnam halen en iyi seçim gibi görünüyor.

Vietnam Sendromu

Vietnam'dan dönen askerlerden bazıları, savaş sonrası yaşama uyum sağlama zorluk çekiyorlardı. ShellShock 2 de sıkıcı oynamışla gününü geri kalmasına uyum sağlamamızı engelliyor.



APOCALYPSE NOW



Vietnam temali oyunlardan hayır gelmeyeceğini an itibarıyle kabullenmiş durumdayım. Bu yüzden beden okumakta olduğunuz kutuyu, şahsimca tüm zamanların en iyi Vietnam temali filmi olan *Apocalypse Now'a* ayırmaya karar verdim. Joseph Conrad tarafından kaleme alınmış olan *Heart of Darkness* adlı romanın uyarlaması olan filmin çekimleri, yönetmen Ford Coppola ve ekibi için tam bir eziyet halini alarak tam 16 ayda tamamlandı. (4 ayda bitmesi planlanmıştı.) Ortaya çıkışa Rambo tarzında bir propagandanın çok daha ötesinde bir başyapıtı. *Apocalypse Now*, kimsenin kazanmadığı, tüm insanlığa ait bir dramı resmediyordu čunkü.

ufak süsleme var tabii ki ancak grafiklerin son kullanma tarihi uzun zaman önce geçmiş. Sonuç olarak ortaya sıkıcı, tatsız - tutsuz mekan tasarımları çıkmış. Silah tutan eliniz dahi oldukça kötü görünüyor. Daha ne söyleyebilirim ki?

LEVAFOYİM: Yapay zekadan bahsedebilirsin bize...

Ufuk: Aradığınız yapay zekaya bu oyunda ulaşamıyor. Düşmanlarınız, beden eğitimi dersinde sıraya giren öğrenciler misali önümüzde durup ateş etmeye başlıyor ve yeterince mermi yemiş oldukları kanaat getirirlerse ölüyorlar. Siz sormadan söyleyelim; oyunun online desteği de yok. Kisacısı oyundaki tek düşmanınız sabrıınız olacaktır diyebilirim. Rebellion'in iyi niyetini görmezden gelemeziz ancak vasat ötesi oynanış nedeniyle elimizdeki yapım, Vietnam ormanlarında napalm ile yakılmayı hak eden bir fiyasko maalesef. Ufuk Özden Vietnam'dan bildirdi.

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

ARTI Script sahneler fena değil

YAPIM Rebellion
DAGITIM Eidos Interactive
TUR FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.eidosinteractive.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

MINIMUM Core 2 Duo 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı (Shader 3.0)
ÖNERİLEN Core 2 Duo 3.0+ Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı (Shader 3.0)

EKSİ Olmayan yapay zeka, vasat oynanabilirlik, vasat grafikler ve ses efektleri, online desteği yok

Vasat oynanabilirlik ve aptal düşmanlar yüzünden çöpe giden SS2, Vietnam'a dönmeyi düşünen oyuncular için iyi bir seçim değil.

4

Düşmanlarınız, ölene kadar hareket etmiyorlar.





TARAFLAR

Oyunda yer alan taraflar: Fransa, İngiltere, İspanya, Avusturya, İsviçre, Birleşik Eyaletler, Prusya, Marathas, Osmanlı İmparatorluğu, Rusya, Polonya - Litvanya.



EMPIRE: TOTAL WAR

Keşif, diplomasi, ekonomi ve savaş...

İmparatorluklar bile çağdan çağ'a değişiyor. Bir zamanlar Roma İmparatorluğu, gezegenin bu kısımlarındaki en büyük devletti. Altyapı götürüyor, vergi topluyor ve düzeni sağlıyordu. Osmanlı İmparatorluğu da devletçilik, dırılık ve düzen anlayışı olarak, Roma İmparatorluğu'nun insan uygurluğunu geniş topraklarda denge ve istikrar sağlanması açısından mirasçısı idi.

Ve fakat Roma'nın Britanya'daki kalıntılarından, bir ada ülkesinden çok daha farklı bir imparatorluk modeli doğdu. Dokunduğu her yerde insanları köleleştirin, kaynakları kurtarak kendisi daha da güçlenen, bedenler gibi ruhları da ezen sömürgeci imparatorluk modeli!

Japonya'nın klan savaşlarıyla başlayan Total War maceramızda kılıç, mızrak ve oktan endüstriyel devrime geçiyoruz. Şimdi bu toplu -tüfekli zamanlara alışık olmayan Total War oyuncusuna ilk uyarılarımızı yapalım. Piyadeler sıralar halinde dizilip birbirlerine ağızdan dolma tüfeklerle sıralar halinde ateş ediyor ve patır patır dökülüyorlar. Süvari, eskisi gibi ezici bir gücü sahip değil ama manevra kabiliyetiyle halen oldukça kullanışlı durumda. Mesela tarihi gerçeklere bakarsak, o dönemin tüfekli süvarileri at üzerinden ateş etmiyor, atla gidip sonra inip savaşıyor, tekrar atla kaçıyor. Oyunda süvariyi en çok, kanatlara

saldırıda kullanacağız. Topcular hayatı önem taşıyor ancak kötü hava koşullarında işe yaramaz hale gelebiliyorlar. Detaylara daha sonra devam edeceğiz ama önce bu oyunun "kara imparatorluğu" değil, denizarası bir imparatorluk yönetmek için yapıldığını, dönemin ruhunu çok iyi yansittığını söyleyebiliriz. Eh, -merakla- seride eklenen deniz savaşlarını bekledik; peki sonuç nasıl?

Yelkenler biçilecek> Oyunun deniz savaşları gerek grafik, gerekse oynanış bakımından beklediğimizde değmiş. Genelde az sayıda gemiyi kontrol ediyor ve başlı başına farklı bir oyun tadı alıyoruz. Gemileri kendimiz kontrol ederek, rüzgarı hesaba katıp oynayarak başarıya ulaşabiliyoruz. Gerçekte iyi oynayarak az sayıda gemi ile büyük işler başarmak mümkün;

ancak yapay zekanın da aptal olmadığını, düzgün oynadığını belirtmekte fayda var. Gemilerin toplarının neredeyse tamamı, iki yanda sıralar halinde dizili olduğundan "Broadside çekmek" denilen olayı yaparak düşmana geminin yanını döndürüp ateş edeceğiz. Düşman ateş etmekte gecikirse de hemen dönerek gülle yiyeceğimiz kesiti daraltacağız. Eğer rüzgar el veriyorsa hızlı bir dönüşle, hazır bekleyen diğer

AJANDA



SAYI: 144
SAYFA: 24



VISTA'DA EMPIRE: TOTAL WAR

Bu oyun Windows XP altında bizi çok uğraştırdı ancak Şefik'in Vista kurulu bilgisayarında çok daha düzgün çalıdı. Çeşitli çözünürlüklerde, tam ekran veya pencere içi çalıştırıldığınızda videolar siyah ekrana ve sadece sesle oynayabiliyor; bu

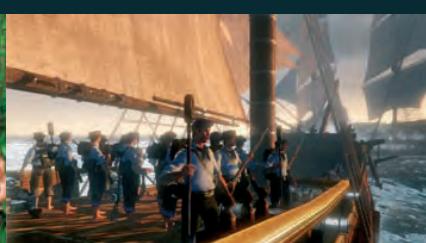
hem XP'de, hem Vista'da karşılaştığımız bir sorun. Zayıf bir XP bilgisayarda da çalıştırılabiliyorsunuz Total War'ı ancak yine de sorunlar var. Size şiddetle, bu oyunu çift çekirdekli işlemci, 2 GB Belleği, güncel ve 512 MB iç belleğe sahip bir ekran

karti, bolca sabit disk alanı olan düzgün bir bilgisayarla ve mutlaka Vista altında oynamanızı tavsiye ediyoruz. Elbette böyle bir sistem bedava değil ama oyun keyfiniz ve bu muhteşem strateji için para feda olsun.



DENİZ SAVAŞI HARİTALARI

- # Caribbean: Karayipler'in tropik sularında bir harita. Sular pırıl ve hava bulutsuz.
- # Trafalgar: Meşhur bir savaşın geçtiği Trafalgar Burnu açıkları. Kara görünmüyorum, bulutlu ve sisli bir harita.
- # Bay of Biscay: Atlantik Okyanusu'nun Fransa ve İspanya içine sokulan bölümü, kurşunu bir gökyüzü altında ılımlı sular.
- # Mediterranean Sea: Akdeniz, tarih derslerimizde göre bir zamanların Türk gölü.



olurdu? Rusya ve Avusturya, tökezlememizi beklerken ne derece denizlere yönelebilir? Oyunda Osmanlı'ya verilen yer ve önem gayet güzel. Mesela Osmanlılar'da kabine üyelerinin vezir ve defterdar gibi doğru unvanlarla anılması, isimlerin ve Türkiye'nin önceki oyunlara göre daha düzgün yansıtılması oldukça başarılı. Ancak Empire: Total War'un esas iki yıldızı, bu devrin yükselenleri İngiltere ve Amerika. Bir deniz gücü olan İngiltere, mevcut halileyen doğal oynanan taraf; tabii ki İspanya ve Fransa gibi rakipleri var. Amerika ise kendine has senaryosuyla, bir koloniden bağımsızlığa giden yolda size önce Kızılderililer, ardından da İngiltere ile çarpışma fırsatı sunuyor. Oyunu öğrenmek için Amerika'nın küçük savaşları gerçekten iyi bir başlangıç.

Amerika'yla başlayıp en temel ünitemiz olan milisleri incelediğimizde, oyunun karaavaşlarındaki sistemi anlıyoruz. Menzil, isabet oranı, silah doldurma, cephane, yakın dönüş, saldır bonus'u, savunma, moral, askere alma maliyeti ve bakım masrafları var. Altta da ünitenin özellikleri yer alıyor. Ayrıca bu tür bir ünitenin ormanlarda, çalılık gibi bitki örtülerinde saklanma, kolay yorulmama gibi özellikleri yer alıyor. Total War serisi oyuncusuyanız zaten yabancılık çekmeyeceksiniz. Bu oyunun en büyük keyfi, binlerce ünitenin çarptığı dev savaş alanları. Savaşların enfes bir manzarası var; o dev ordulara komanda etmenin hazırlı ise bambaşa. Tabii bunu yaşamak için senaryoda oldukça ilerlemeniz veya hızlı savaşlardan birini oynamanız gereklidir. Oyunun karaavaşları konusunda kanım şu ki yapay zeka çok sağlam da olabiliyor, çok basit de; oyunun belli başlangıç görevlerinde kolayca zafer kazanıyorsunuz ancak büyük savaşlarda gayet güzel oyuncular çıkıyor.

Artık teknoloji araştırıyoruz; altyapı, politik, tarım ve askeri olmak üzere çeşitleniyor. İsyancı olmasın istiyorsak inceden de demokrasiye geçmemiz gerekiyor. Tabii bir bilgisayar oyuncusu olarak bu, mutlak kontrolümüzü etkilemiyor. Etkilediği şey, diğer milletlerle olan ilişkilerimiz. Demokrasi gibi yönetim biçimlerinin uluslararası ilişkideki rolü, eski Total War oyunlarındaki dinin rolünü almış diyebiliriz.

Artık teknoloji araştırıyoruz; altyapı, politik, tarım ve askeri olmak üzere çeşitleniyor. İsyancı olmasın istiyorsak inceden de demokrasiye geçmemiz gerekiyor. Tabii bir bilgisayar oyuncusu olarak bu, mutlak kontrolümüzü etkilemiyor. Etkilediği şey, diğer milletlerle olan ilişkilerimiz. Demokrasi gibi yönetim biçimlerinin uluslararası ilişkideki rolü, eski Total War oyunlarındaki dinin rolünü almış diyebiliriz.

Cinnet> Oyunun yakın planında bahsettiğim takımlar ve çökmeler beni çok korkutmamıştı; sonuçta oyunun bitmesine daha vardi. Oyna başladığımıdaysa bir süre oldukça mutluydum; grafikleri köklemiş güclü sistemimle gurur duyuyordum. Sonra oyun şitti, şitti, kare kare olup nihayet tepki vermeyinceye kadar yavaşladı ve bununla beraber de hayallerim suya düştü. Sürücülerim mevcut en güncel sü-

toplardımı hizalayıp bir de onları ateşleyecek, böylece muhtemelen düşmanı neredeyse bitirmiş olacağım. Batırmak istemezsek, bordalarak tayfalarımızın göğüs göğüse çarşısını izleyebilir ve ele geçirdiğimiz gemiyi filomuza katabiliriz. Tabii batan bir gemiden denizdeki köpek balıklarına atlayan tayfaları izlemek de ayrı bir keyif; tercih size kalmış. Vahşet mi dediniz? E adamları top ateşine tuttuk bunca zamandır, sonra palalarla doğrayıp gemilerini ele geçirdik; köpek balıkları da en az bu yaptıklarımız kadar insancıl değil mi?

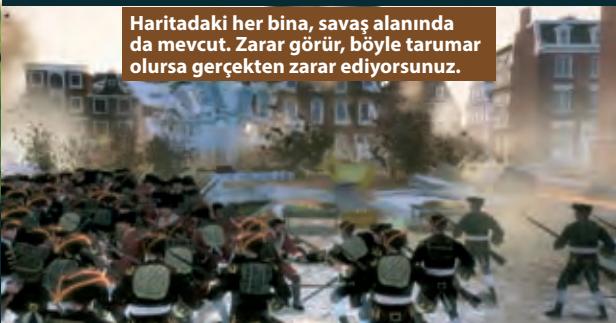
İhtiyaclar silah çatmış> Türk oyuncusu olarak en sevdigimiz olay da Osmanlı'yu oynamaktır herhalde. Bu devirde, denizdeki başarısı Barbaros Hayrettin Paşa gibi belli başlı tarihi figürlere bağlı olarak sahil denizlerinde sınırlı kalmış Osmanlı'yla oynamak gerçekten ilginç. Denizlerin ve Amerika'daki bakır kaynaklarının inanılmaz önemli olduğu bir çağda bir kara imparatorluğu olmaya devam mı edeceksiniz? Geleneksel fetih yöntemleri yerine acaba uzak denizlere açılsaydık, yayılsaydık neler



alternatif

MEDIEVAL II: TOTAL WAR **9.4** LEVEL puani

Bu captaktı dev savaşları yaşabileceğiniz bir başka oyun, yine ancak Total War serisinden çıktı. Görev paketlerini de yüklediğinizde Orta Çağ'da fetih yapmanın keyfini tadabilirsiniz.



Haritadaki her bina, savaş alanında da mevcut. Zarar görür, böyle tarumar olursa gerçekten zarar ediyorsunuz.

Amerika'nın zenginlikleri için Kızılderililer ile devamlı çarpışmayı gözle almalısınız.

PC İNCELEME



Denizcilerimiz gerçekten gemilerde çalışıyor, çarpıyor ve gemi batarsa suya atlayıp boğuluyor... Harika!



MANUFACTORUM

Oyunun harita çeşitliliği konusunda hiçbir sıkıntısı olmasa da tarihi savaşlar açısından sınıfta kaldığını belirtmem gerekiyor. Sadece iki tarihi harita var ve Total War hayranları her oyunda israrla tarihi savaş istediklerini söylediğleri halde hala açıkça ihmal ediliyorlar. Muhtemelen kısa süre sonra eklemeye başlayacaklar veya tarihi harita yapıp yüklemeyi oyunun hayranlarına yıkacaklar.

rüçülerdi, XP'm çok temiz, güncel ve iyi çalışır durumdaydı. Grafik ayarları oyunu kapatıp açmadıkça, bilgisayara restart etmediğçe ne kadar kısıtılısam da düzeldi. Anlaşılan, oyunun ciddi hafıza şışme sorunları, Memory Leak hataları var. Şimdi biliyorum ki "benim sistemimde çalışır mı" soruları yağıacak. Aslında grafik ayarları oldukça detaylı, tek tek her şeyi kısım ve oyunu zayıf sistemlerde de çalışırmak mümkün. En düşük ayarlara getirdiğinizde bile oyun gayet güzel görünüyor ve bu ayarlarda çok hızlı çalışıyor. Shader Model 2 ve 3 arasında bile seçim yapabiliyoruz. Ekran kartınız destekliyor mu, desteklemiyor mu, mutlaka kontrol edin. Sonuç itibarıyle böyle büyük bir yapım için yama bekleyeceğim akıma hiç gelmezdi ama durum böyle.

Her şey bir yana, bu kadar kalabalıkavaşlar sunan, böyle bir tecrübe sunan başka bir oyun yok. Serinin önceki oyunlarına göre çok daha rafine, idare edip hakim olması kolay ancak inceliklerini keşfetmesi aynı derecede zor bir oyun. Oynadıkça keşfediyorum ki oyundaki detayların sonu yok gibi görünüyor. Daha 10 sayfa daha anlatısam anlatılır ancak kendiniz oynamadıkça takdir etmeniz zor. Önümüzdeki yıllarda bırakmadan oynayağımı emin olduğum bir oyun Empire: Total War; strateji sevenlerin mutlaka oynaması gereken bir oyun. Türkiye'de bol bol olduğunu bildiğim, bir zamanlar kafelerde deli gibi Age of Empires oynayan, seven kitlenin de hiç denemediye denemesi gerektiğini düşünüyorum. ☺



EMPIRE: TOTAL WAR

ARTI Dev savaşlar, deniz savaşları, muhteşem grafikler, yeni bir çağ, dev oyun haritası, kaynak yönetimi ve ana strateji haritasının rafine edilmiş olması, yüksek oynamabilirlik

EKSİ Yavaşlama ve çökmeler, buglar

YAPIM Creative Assembly
DAĞITIM Sega
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.totalwar.com/empire
TÜRKİYE DAGITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Gelmiş geçmiş en iyi, en detaylı strateji oyunlarından birini kaçırmayın, topyekün savaşın tadını çıkarın; tabii sisteminizde çalışırsa.

9

MINIMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı (Shader 2.0 destekli), 15 GB Sabit Disk Alanı
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı (Shader 3.0 destekli)

6
gemî
Daha fazlasını elbette kontrol ediyorsunuz ama altı gemiye kadar "ince" idare rahat, sonrasında zorluyor.

11
oyun
Empire: Total War, -görev paketlerini de sayarsak- serinin 11. oyunu oluyor. Hic fark etmemiştiniz, değil mi?

150
tayfa
Battırığınız bir gemiyle beraber öldürdüğünüz ortalama tayfa sayısı.

10.000
ünite
Savaş alanında 10.000 ünite çarpışabiliyor, hatta daha fazlası!

Güç kalkanını devre dışı bırakınca ilk operasyonel T51B Power Armor giymiş Amerikan askerleri Çinlilerin tozunu atmaya başlıyor.

Çin generaline gauss tüfeği ile headshot!



FALLOUT 3 OPERATION ANCHORAGE

"Alaska'nın Yeniden Fethi" şenlikleri

Fallout evreninde nükleer savaşı kızcırılan olaylardan biri de petrol sıkıntısı çeken Çin'in Alaska'yı işgali olmuştu. Bu askeri simülasyonda bir Amerikan askeri olarak bu tarihi savaşa en önemli görevlerini üstleniyoruz. Guns of Anchorage, "Navarro'nun Topları" isimli İlkinci Dünya Savaşına temsil eden azından ismen- etkilendiği belli olan başlangıç görevimiz. Ardından üç görev daha geliyor; simülasyon içinde dört görev yapmış, beş - altı saat hoşça vakit geçirmiş oluyorsunuz. Ama buna geçmeden önce bu paketi nasıl edinirsiniz, oyun içerisinde nasıl bulur da görevlere başlarsınız, bunlara bir bakalım.

Operation Anchorage indirilebilir bir

icerik paketi olarak Games for Windows üzerinden sunuluyor. Windows Live'den bir hesap açıp üye oluyor, sonra bu 370 MB'lık paketi Microsoft puanları satın alıyoruz. 800 Microsoft puanı, 9.99 Dolar ediyor ki bu fiyatı mevcut oyun süresi için oldukça pahalı bulduğumu söylemeliyim. Yine de bir Fallout hastası olarak tereddüt ettim mi? Hayır!

Outcasts> Peki, aldık yükledik ama bir şey görmüyoruz? O da ne! Bir radyo sinyali alıyoruz; Brotherhood of Steel Outcast'ler özel bir kanaldan yardım çağrıları yapıyor. Haritanın sağ altında, başkentin harabelerinde Red Racer Factory'yi bulmamız gerekiyor. Buradan iki adım ötedeki Metro'ya girip Crossroads'a gitmeniz gerekiyor. Burada Supermutant'larla kışkırtan Outcast'leri takip etmeniz ve cesetleri yağımalamanız yeterli. Üssé ulaşığınızda sizi önce tersleseler de kolunuzdaki Pipboy'u görünce içeri alıp yardımınızı istiyorlar. Mesele, üssün cephaneliğini açamamaları; her şeyi denemelerine karşın bir simülasyon tamamlanmadan sistem buna izin vermiyor. Cihazı kullanılmak için de kişinin bir Pipboy'u olması gerekiyor. Velhasıl kelam, koltuğa oturup kendimizi sanal bir gerçeklikte bırakıyoruz.

Envanteriniz nedeyse boş görünce korkmayın, simülasyon bitince yeteneğin puanlarınız kalsa da topladığınız esyaları gidiyor ve gerçek dünyadaki eşyalarınıza geri kavuşturuyorsunuz. Ancak açılan cephaneliği güzelce yağımalayabilmek için oldukça hafif bir envanterle gelmenizi tavsiye ederim. Ayrıca simülasyona girerken 25 lockpick, 50 science ve 80 small guns yeteneğiniz olursa oyunda oldukça rahat edersiniz. Ha bu arada, simülasyondan bitirmedikçe çıkamıyor ve ölürseniz

MATRIX

Ek paket için simülasyona has efektler yapılmış; öldürdüğünüz düşmanlar mavi bir ışık efektıyla silinerek simülasyondan çıkyorlar.

gerçekten kalp krizi geçirerek ölüyorsunuz.

Heyecan> Stratejik rehberi başka bir güne bırakarak genel atmosferden bahsediyorum biraz da. Kuş kamuflajlı giysisiz, silahlarımız, Alaska atmosferi ve düşmanlarımız, hepsi pek güzeller. Oynanış oldukça FPS tadında diyebiliriz. V.A.T.S.'a pek başvurmadan, kendiniz nişan alıp düşmanları rahatça harcayabilirsiniz. Özellikle sniper ve gauss tüfeği kullanmak oldukça keyifliydi. Silahlarımız da standart Fallout'tan çok daha dayanıklı ve neredeyse hiç yıpranmıyor. Oyunda cephanelikten çıkan zırhın, simülasyon içi sağlığına sahip olup neredeyse hiç yıpranması ilginç ama faydalı bir hata. Yer yer sağlam

CRIMSON DRAGON



Cinlilerin bu gücü birimlerini tespit etmek için etrafına dikkatli bakın; bulundukları yerde dalgalanma görseniz de V.A.T.S. ile nişan alamazsınız. En iyisi etrafa mayın döşemek, sonra ateş edip sizi kovalamalarını sağlamak ve böylece onları patlatmak.

savunulan yerbilere stealth boy kullanarak girmek ve susturuculu tabancayla çalışmak oldukça eğlenceliydi. Ancak tek görünmez olan siz değilsiniz; Cinli Crimson Dragon'lar gizlilik zırhlarıyla etrafta kah kılıç, kah sniper tüfeği ile yolunu gözlüyor. Arada bir çakan sağlam alev makineli Cinliler ve Chimera Tank'ı tuz biber oluyor. Kendimize ilk görevden sonra bir takım toplasak da üyeler uzun ömürlü olmadığından tek tabanca gitmek ve dikkatli olmak daha akıllıca. Oynanış özellikle Crimson Dragon gibi düşmanlar sayesinde daha heyecanlı hale gelmiş. Bu görev paketini ve getirdiği farklı oynanışı çok beğendiğimi herhalde anlımışsınızdır. BB

alternatif



NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Fallout dünyasının lezzetini ki ayrı ama yenilikçi oyun sistemi ve eski RPG'lerin tadını vermesiyle klasik D&D keyfi yaşadığınız Storm of Zehir, oynamanız gereken yeni RPG'lerden.

Yükseklik korkunuz varsa Guns of Anchorage size uygun bir görev değil.



FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

ARTI Farklı düşmanlar, farklı oynanış, karlı Alaska atmosferi, sağlam eşyalar

EKSI Kısa sürmesi, pahalı fiyatı

YAPIM Bethesda Softworks

DAĞITIM Bethesda Softworks

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB fallout.bethsoft.com

TÜRKİYE DAĞITICI Tigon

(www.tigon.com.tr)

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

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

Oldukça kısa olan süresine rağmen, oyuna farklı bir tat getirmesi, sonunda kazanılan güclü eşyalar ve eğlenceli oynanışı ile Fallout 3 sevenlerin hoşuna gidecek bir içerik paketi.

7

KAYIP

Siz bir oyunu niye oynarsınız bilmiyorum ama ben neden oyun oynadığımı çok iyi biliyorum. "Para kazanıyorum arkadaşlar; işim bu!" diyeceğimi sanıyorsanız, yanıldınız. Ben "ortadan kaybolmak" için oyun oynuyorum. Mesela bir Street Fighter, o an düşünce dünyasından kaybolmama yarıyor. Herhangi bir RPG oyunu beni gerçekliğin dünyasından alı koymuyor, bir yarış oyunu duygularımı bir süreliğine devre dışı bırakmamı sağlıyor. Her oyunu oynamken elbette eğleniyorum ama tüm oyunlar genellikle benim için bir çıkış kapısı görevi görüyor.

Ne var ki son zamanlarda konusuyla olsun, oynamışıyla olsun, beni başka diyarlara götürüren bir oyun oynayamadım ve bu beni rahatsız etmeye başladı. Final Fantasy oyunlarının tümüne kendimi nasıl kaptırıldığımı hatırlıyorum da... İşte ondan eser yok şu sıralar. Gözümü Star Ocean: The Last Hope'a (Adı da pek uygun durumuma.) diktim lakin o da aksiyon ağırlıklı olacak gibi gözükyor. Ne yapsam, ne etsem de gerçek bir sanal yolculuğa çökabilsem... END

DEAD RISING 2

Kumar oynamayı seven birtakım zombiler

İyi oyunu Dead Rising ama hataları yok değildi. Keiji Inafune de bu hataların farkındaydı ve yeni oyun için yeni bir yapımcıyla, üstelik Japonya sınırlarından pek uzakta ikamet eden, "batılı" bir firmaya anlaşma imzaladı. Blue Castle, Capcom ile el sıkıştıktan hemen sonra Capcom'un önüne Dead Rising'in tüm artı ve eksilerini yıldı. Böylece Capcom, yeni Dead Rising'de nelerin olacağını ve nelerin düzeltileceğini anlamış oldu.

Hikayesi Fortune City adında, Las Vegas gibi bir kumarhane cenneti olan büyük bir şehirde geçecek olan Dead Rising 2, ilk oyundan birkaç yıl sonrası konu alacak. Zombi virüsünü durdurmayı başaramayan ilk oyun eşiği, virüsün taa Amerika'ya kadar ulaşmasına neden olmuş maalesef.

Inafune'nin yapımcı olara neden Blue Castle'i seçtiği konusuna tekrar dönersek olayın altında aslında tamamıyla pazarlama stratejisi yattığını görüyoruz. Eğer Capcom oyununu Japonya ve Uzak Doğu halkı için tasarlamak isteseydi, yapımcı koltuğuna bir Japon firması oturturdu, oyununu da Wii ve DS'e yapardı. Oysa ki Dead Rising 2, PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor. Kisacası Capcom'un hedef kitlesi "dünyanın geriye kalan bölümü".

Oyun hakkında henüz detaylar açılığa kavuşmadı fakat daha farklı görev çeşitleri ve "sayaç" özelliğinin kaçmak ve yardım beklemekten daha ötesi için kullanılacağı söyleniyor.



SINGSTAR POP EDITION

Müzik ruhun acımasız kamçısıdır!

Misal ben şarkı söylemeye başladığında o kamçıları öyle bir hissedersiniz ki... Ruhunuz yerinde duramaz, bedenizi terk etmek için türlü uğraşlara girer ve sonunda derinizi yırtıp gökte kaybolur. O yüzden SingStar'mış, Rock Band'ın şarki söyleme kısmımış, bunlar bana gelmez. Ha ortam olur, Karaoke yapmam gereklidir, o zaman yaparım. Ne de olsa sonuçlarına katlanacak olan karşı tarafıdır; kendime bir zararım olmaz.

Söylemek istediğim şu ki SingStar'la benim işim olmaz ama şarkı söylemeyi becerenler bünyeleri daha da rahat etsin diye Sony kablosuz mikrofonlar üretiyor. Bunlar 20 Mart dediniz mi raflardaki yerini alacak ve hem PS3, hem de PS2 ile uyumlu olacak. Menüleri bile sesle kontrol edebilmenize olanak tanıyacak olan, Nisan ayında piyasada olması beklenen SingStar Pop Edition da kablosuz mikrofonlarınızı deneyebileceğiniz en yeni SingStar oyunu olma unvanını kazanacak. Bu pakette eşlik etmesi birbirinden keyifli bir dolu parça olacak ve bunlardan bazılarını buraya yazacağımı ki hevesiniz iyice artınsın. Amy Winehouse - Rehab, Bon Jovi - Livin' On A Prayer, Kaiser Chiefs - Never Miss A Beat, N*E*R*D - Sooner Or Later, P!nk - So What!, Queen - Bohemian Rhapsody, Robbie Williams - Angels ve The Killers - Human parçaları, benim bile bildiğim şarkılar olduğuna göre sizin de ilginizi çektan çokmiştir.

I'm lov - ing an - gels in - stead
When I'm feel - ing weak

DANTE'S INFERNO

"Devil May Cry 5" dermişim...

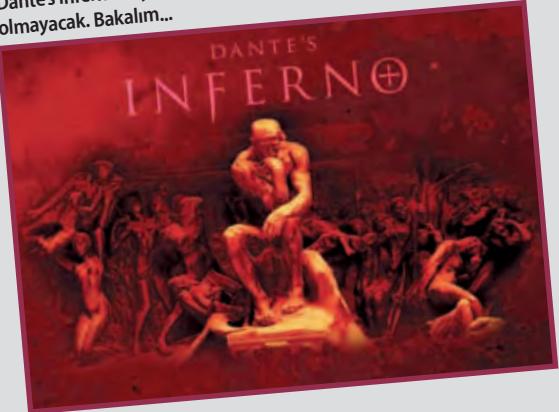
İnsanoğlu değil mi; böyle kötü espriler, şakalar yapası geliyor spot yeri buldu mu... Ben de insanım sonuçta, benim de zevzeklik yapmaya hakkım var!

Yine de biraz daha ağır olmamalıymış zira Dante's Inferno pek de karşısında kakara kikiri gülinenek bir yapıp değil. Dante Alighieri'nin İlahi Komedya'sından esinlenerken, kopyalanarak hazırlanan oyun, kısacısı cehennemi konu alıyor. Yer altı dünyasının dokuz çemberini -şehvet, oburluk, aç gözülüük, öfke, sapıklık, şiddet, dolandırıcılık, ihanet ve "zindan" adı verilen bir bölümünü- içerecek Dante's Inferno. Oynanış sistemi bakımından ise karşımızda God of War'dan başkasını görmeyeceğiz...

Böyle diyorum çünkü açıklanan son bilgilere göre, oyunun PS3'teki tuş dağılımı God of War'dakiyle birebir aynı. Düşmanlarınızı havaya fırlatıp ağır ve hafif saldırlılarla combo'lar yapabiliyorsunuz ve aynı Kratos gibi büyük gücüne sahipsiniz. Ölen düşmanlarınızdan sağlık ve büyük durumunuza düzelticek küreler düşüyor. Tabii ki God of War'daki gibi "zamanında doğru tuşa basma" oyunlarıyla büyük yaratıkları, sinematik bir

havada izliyorsunuz.

Dead Space'in yapımcısı EA Redwood Shores, Dead Space'te karşımıza çıkarttıkları türden, kişi başı ayrı oynayan yaratıkları bu oyunda da üstümüze salmaya hazırlanıyor. Tahminimce Dante's Inferno keyifli bir oyun olacak ama orijinallikle pek alakası olmayacağı. Bakalım...



DEMON'S SOULS

PS3 satışlarını artırıyor...

Geçen aylarda LEVEL DVD'sinde fragmanına yer verdığımız Demon's Soul, her türlü PS3 sahibinin ilgisini çekti. Japonya'da yaşamayan



oyuncular oyunun çıkış tarihini merak etti, Japon halkı ise PS3 almak üzere dükkanlara koştu. PS3 satışları bir anda Japonya'da artışa geçerken Avrupa olarak oyunu daha büyük bir hevesle bekler oldu.

Oyun Japonya'da olmuş olsa da hakkında hala pek az şey biliyoruz. Bunun nedenini de Amerika ve Avrupa basın organlarının Demon's Souls'u, "Amaaan, Japon oyunu işte!" sözleriyle görmezden gelmesi olarak nitelendiriyorum. Oysaki bakın, nasıl da yaramış PS3 satışlarına.

Aksiyon / RPG türündeki Demon's Souls, Boktaria krallığının insanların ruhunu enerji olarak kullanmasıyla, zebanilerin dünyayı basmasına neden olmasını konu alıyor. Bu

krallığın savaşçılarından birini kontrol ederek oyuna başlıyor ve aynı Oblivion'da olduğu gibi karakterinizin şeklini şemalini belirliyoruz. Bunun ardından da yine Oblivion'daki gibi hareketler sergiliyor, Oblivion'daki gibi bir oynanışla karşılaşıyoruz. Bu oyunun Oblivion'a benzettiği konusunda hemfikir olduğumuza göre, oyunun bağımlılık yaratabileceği gerçeğini de görmüş olmamız gereklidir. Tüm bunlar PS3'ün grafik kalitesi ve FromSoftware'in detaylar üzerindeki dikkatiyle birleşince, ortaya güzel bir yapılmış olmuş olmalı diye düşünüyorum. Ne var ki oyunun Avrupa çıkış tarihi hakkında en ufak bir haber yok. Peh!

ŞEFin LİSTESİ

Rock Band 2 beni hala esir almaya devam ediyor. Bir de son anda Ninja Blade geldi; onun başına oturamadan bu yazının başına oturdum.

PS2

Street Fighter Alpha 3
Bir arcade kolu alınmadan SFIV' oynamamayaçığımı anlayınca, PS2'ye sarıldım. Street Fighter Alpha 3 oynamak SFIV'te neler yapabileceğini hayal ettim de ettim...

PS3

Flower
Çiçekler, çiçekler ve çiçekler... Bu oyunda sizi doğa kucağılıyor ve kucağınızda çiçekleri bırakıyor. Evet, çiçekler...

Xbox 360

Rock Band 2
Su an ellerim ağıryorsa o da Expert seviyesinde gitär çalmak üzere kendimi helak etmemden dolaylıdır. Ama iyi ki varsun Rock Band 2; sen olmasaydım ne yapardum...

PSP

LocoRoco 2
Kız arkadaşınızca bu oyunu gösterin; eger sevmiyorsa ve ilgilenmiyorsa o insan gerçekten oyun kavramından son derece uzaktır ve hiçbir zaman konuşula olmasaydı ne yapardum...

VE DİĞER BAŞLIKLER 11

- American McGee'nin 2000 yılında piyasa sürülen eseri Alice'in devam oyunu hazırlık aşamasında. Oyunun yapımcısı McGee'nin şirketi Spicy Horse ve dağıtımci da EA.

- PC oyuncularının merakla beklediği LEGO Universe, konsollara da öyle ya da böyle hazırlanacak. En azından NetDevil'in söylediği bu. Bildiğiniz gibi LEGO Universe LEGO evreninde at koşturacağımız bir MMO.

- Microsoft konu hakkında yorum yapmak istemese de kırmızı renkli Xbox 360'ların piyasaya sürüleceği haberini almış bulunuyoruz.

- Mass Effect 2'nin hepimizi heyecanlandıran ve meraklısı trailer'i yayıldı. Ancak daha fazlası için hala beklememiz gerekiyor.

- SFIV'ün ev versiyonlarındaki karakterler size yetmiyorsa ve T. Hawk ile Dee Jay'i de oyunda görmek istiyorsanız, sesinizi çıkarmanız gerekiyor. Capcom, eğer yeterli talep olursa bu iki karakteri SFIV'e DLC olarak ekleyebileceklerini açıkladı.

- Zamanının iyi oyunlarından olan Syphon Filter'in beşinci oyunu PS3 için hazırlanıyor olabilir. Böyle bir şey hiç olmayıpabilir de. Tamamıyla söylenti.

- Harmonix, Rock Revolution'in yaratıcıları Konami'ye dava açtı. Daha önce de Konami, Harmonix'e aynı nedenden dolayı dava açmıştı. Neden mi? Enstrümanlar üzerindeki patent kavgası...

- Pek eğlenceli yarış oyunu Pure'un yaratıcıları Black Rock Studio, yeni bir yarış oyunu üzerinde çalışıyor. Bu defa şehirde gececekti olan ve pahalı arabalarla yer vermesi beklenen oyunun trailerinin devamı, 11 Mart'ta görücüye çıkacak.

- Square Enix, 92.3 milyon Euro'luk tekliile Eidos'u satın almak istedii. Eidos konusu düşününeğini söyleken ayitti; sonucu öğrenemedik.

- Bir yandan Singularity ile uğraşan Raven Software, diğer yandan yeni bir Wolfenstein oyunu üzerinde çalışıyor. Yeni Wolfenstein yaz aylarında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacak.

- Guitar Hero I, II ve III'ün en iyi parçalarından oluşacak olan Guitar Hero Greatest Hits, Guitar Hero: World Tour gibi yeni enstrümanları da destekleyecek ve bu yıl içerisinde PS3, Xbox 360 ve Wii'de görülecek.

- SEGA, yeni bir Aliens oyunu, Aliens vs. Predator üzerinde çalışmaya Rebelliion ile anlaştığını açıkladı. Böylece Aliens: Colonial Marines ve Obsidian tarafından hazırlanan bir Aliens RPG oyunuyla birlikte SEGA'nın elinde üç adet Aliens oyunu bulunmuş oldu.

YARIŞMASI

Street Fighter IV'te Gouken'i açmak için ne yapmak gerekiyor?

Bu sorunun doğru cevabını level@level.com.tr adresine ilk gönderen okurumuz Aral İthalat'tan Street Fighter IV Collector's Edition kazanacaktır.



RESIDENT EVIL 5

Ağır çekim bir aksiyon oyunu ile karşı karşıyayız.

PlayStation 3

Ne umuyorduk? Ne bulduk? Resident Evil denildiği zaman akla korku oyunu gelir ve gelmelidir de zaten. Hatta "Survival Horror" tarzının yaratıcısı Resident Evil'dir. Gelin görün ki RE5'in neresi korku

A j A N D A



SAYI: 145
SAYFA: 19



oyunu olmuş, bunu yapımcılar bile zor cevaplar. RE5 için shooter oyunu desek daha yerinde bir tespit olur herhalde. Capcom bu sefer kesinlikle çok emek vererek iyi bir produksiyon gerçekleştirmeye çalışmış, ama shooter, korku, aksiyon ve adventure terazisini iyi ayarlamayı becerememiş. Dört kollu terazinin aksiyon ve shooter kolları daha ağır bastığı için korku öğeleri ile bezenmiş bir kurgu uman kitle, hüsranı ugrayabilir.

Korkunun kaynağı: Capcom'un, zombileri şöhret eden oyun serisi Resident Evil, beşinci oyunu ile birlikte iyice tarz kayması geçmiş vaziyette. Eskiden kendine özgü bir kimliği olan RE serisi, tür olarak diğer oyunlara önderlik ederken, bu sefer pusulasını şâşırılmış. Nerede o eski Resident Evil 2 tadı? Nerede o insanı yerinden ziplatın korku atmosferi? RE3'teki Biofreak "STARSSS" diye ba-

ğırdığı zaman tüylerimiz diken diken olurdu. Jill Valentine ile Biofreak'ı alt edene kadar her gece kabus görmemiz işten bile değildi. RE4 ile birlikte serinin yönü değişti. Zombilerin yerine eli kazmalı, kürekli köylüler geldi. Omuz üstü kamera açısıyla RE4, serideki bir yığın vasat oyunun üstüne ilaç gibi gelmiştir. RE4'ü sonuna kadar oynayıp bitirdiyseniz, son bölümlere doğru RE3 tadi gelmeye başladığını hatırlarsınız. Benzer bir durum RE5 için de söz konusu, oyun da ilerledikçe eski RE tadını gitgitge daha fazla almaya başlıyorsunuz. Demin RE5 için beşinci oyun dedik, ama tabii arada RE: Dead Aim, Outbreak gibi bir sürü oyun geldi geçti. Hatta resmen shooter olan Code Veronica oyunları bile yapıldı. Capcom'un bu oyuna RE5 diyecek kadar iddiyalı olması, seride getirdiği yenilikler bakımından yetersiz kalıyor ve RE 3'ten 4'e geçerken yaptığı yenilikler-

le örtüşmüyor. RE5, bir nesil yukarıdaki konsollara atladığı için elbette görsel açıdan çok daha iyi görünüyor; ama sanki RE4'ün üzerine pek bir şey eklenmemiş, bilakis eksiltilmiş gibi. Hikaye örgüsü olarak da yine RE4'ün üzerinden

a l t e r n a t i f



7

SILENT HILL HOMECOMING

Konami'nin Silent Hill Homecoming oyunu korku ve gerilim arayan oyuncular için daha iyi bir alternatif olabilir. Silent Hill her zaman Resident Evil ile kıyaslanır. Ama RE5 kendine farklı bir kulvar arayı içinde olduğundan, korkmak isteyenler Silent Hill trenine binsin.

BİR YOK EDEMEDİLER ŞU VIRÜSU

- # Resident Evil'in hikayesi, ondan fazla oyuna ve birçok filme konu oldu. Hikaye bütünlüğünü gözler önüne sermek amacıyla kısaca bir geçmişe bakmakta yarar var.
- # 1996: Albert Wesker, Raccoon City Polis departmanında S.T.A.R.S. ekibini kurdu.
- # Temmuz 1996: S.T.A.R.S. üyesi Chris Redfield, G-virüsü keşfetti ve Umbrella şirketini araştırmak üzere Avrupa'ya gitti.
- # Eylül 1998: S.T.A.R.S. ekibinden Jill Valentine Raccoon City'ye gitti ve T-tipi Nemesis'i yendi.
- # Ekim 1998: ABD Hükümeti nükleer bir bomba ile tüm Raccoon City'yi yok etme kararı aldı.
- # Aralık 1998: Claire, T-Veronica virüsünü araştırmak üzere Paris'teki laboratuvarlara gitti. Bu esnada Wesker kendi özel askeri gücü ile buradaki Rockfort adasına T-virüsünü saldı. Chris Redfield, kız kardeşi Claire'ı kurtarmak için Rockfort adasına ulaştı. Chris, kız kardeşiyle birlikte Alexia'yi yendi ve üs yok edilmeden önce bota atlayıp kaçtılar.
- # 2002: Chris ve Jill, Rusya'daki Umbrella araştırma şirketini yok etti.
- # 2009: Chris Redfield, BSAA ajanı olarak Afrika'da bir araştırma görevine çıkarıyor...

Tabii hikaye aksi esnasında ilginç karakterlere de rastlıyoruz. S.T.A.R.S'dan Albert Wesker ve seksi Excella Gionne gördüğümüz zaman bizi sevindiren karakterler. Assassin's Creed oyunundan kaçmış gibi görünen kukuletalı adam ve iş adamı Irvin ise son derece eksantrik karakterler.

Eski tas, yeni hamam!> RE5'in ön inceleme diski test için ofise geldiğinde ilk üç bölüm bitirip korku öğelerine dair pek bir şey göremeyince üzüldük. Hatta oyunun akıl almaz hantallıktaki motoruna inanmadık. Ağır çekimde saf aksiyon dışında en ufak adventure ögesi bulamayınca şaşırdık. Tam sürümde mutlaka daha çok korku ve adventure ögesi olacağını umuyorduk. Kaan ön inceleme diskinde ilk üç bölüm bitirdikten sonra, aynı diski ben de oturup bitirdim ve hiçbir korku ögesi olmadığına inanmadım. Bırakın korku öğelerini, oyunda ne doğru düzgün bir etkileşim, ne de adventure tadi vardı. Masanın üzerindeki TV'yi ne yapsanız deviremiyordunuz, en fazla camı kırıyordu. Yerde duran bir cesede 100 bıçak darbesi vursanız da, pompalıyla ateş etseniz de kafasını bedeninden ayıramyordunuz. Bunlar da yetmiyormuş gibi bir de oyundaki köpelerin boş boş, hareket etmeden durması, saldırmadan bekleyen yerilerin sürü halinde önünüze tıkaması gibi sorunlar biraz canımızı sitti. Tam sürüm inceleme diski ofise ulaştığında bu hataların sıkıntılardan giderilmiş olmasi umidile ilk üç bölüm tekrar oynadık, lakin haşa ne TV masadan düşüyor, ne de kafa benden ayrılıyor. Çok detaylı ve güzel tasarlanan ortamlar, zayıf çevresel etkileşim yüzünden son derece donuk duruyor. Madem artık Resident Evil aksiyon oyunu oldu, o zaman Dead

yelpaze açılmış. Virüs bu sefer Afrika'yi sarmış, oradan petrol ile geçimini sağlayan Ortadoğu ülkelerine, oradan tüm dünyaya yayılmaya çalışırken, Chris Redfield ile ortağı Sheva Alomar bu bio-terörizme meydan okumaya çalışıyor. Oyunda yönettiğimiz Chris Redfield, kocaman pazları olan, çeşitli silahları çok iyi kullanabilen, son derece karizma, üst düzey bir BSAA ajanı. Umbrella şirketinin çökmesinden beri yıllarca biyolojik saldırılarda mücadele ettiği için bu konuda engin bir tecrübe sahibi. Aslında Chris, RE2'deki Claire Redfield'in öz abisi oluyor. Ortağımız Sheva da bir BSAA ajanı ve aynı zamanda Afrika yerisi. Atletik görünümü ve çevik yapısıyla kendi ayakları üzerinde durabilen Sheva, daha önceden bio-terörizme karşı mücadele etmiş biri.

Ortak dediğin işte böyle yardımcı olur.



Space'teki gibi cesetleri ya da düşmanları parçalama etkileşimi koysayınız bari. Ama ne yapmışlar? Onun yerine öldürdüğünüz düşmanlar "blop blop blop" ses efekti eşliğinde düştüğü yerde sivilşararak yok oluyor. Üstelik sık sık mermi, altın vs. gibi bir objelere dönüştür. Tamam, RE serisi ezelden beri saçmalıklarla doluydu. Yeşil bitki yiyecek sağlık kazandığımız yegane oyundu. Ama düşmanların böylesine saçma şekilde ortadan kaybolması, "Bize yararlı objeler sağlasın" diye yapıldı sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. Oyunun zayıf programlığını ve motorundaki kusurları örtbas etmek için bu yola gidilmiş olması daha muhtemel.

Oyun içinde oyun> Aslında Capcom eski hayran kitlesini de düşünerek özellikle dördüncü chapter'dan itibaren adventure unsurlarını artırmaya başlamış. Mağaralarda geçen dördüncü bölüm sanki Tomb Raider'ın iki kişilik versiyonu gibi olmuş. Bir tarafta heykelin kollarını çepk, basamakları hızlıyorsunuz, bir tarafta ciple veya botla giderken etrafa mermi yağdırıyorsunuz. Hangi RE oyunun alev alev yanın dev kurellerden köşe bucak kaçtığını hatırlıyorsunuz? Görülmüş şey değil! Bu bağlamda RE5'in birbirinden kopuk böülümler sunduğunu söyleyebiliriz. Bazı böülümlerde kendinizi başka bir oyunda gibi hissediyorsunuz. Capcom, "Ne şış yansın, ne kebab." mantığı ile ilk başlarda shooter ağırlıklı bir aksiyon oyunu yapmış, sonra eski RE severler de aradığını bulsun diye araya biraz adventure serpiştirmiş. Bu esnada korku ve gerilim unsurlarını es geçmiş. RE5 hangi kitleye ne sunmaya çalıştığını iyи tespit edememiş, ya da hepsini birden kopuk kopuk böülümlerde sunmaya çalışırken bocalamış.

RE5'in oyun mekânıne baktığımızda, hareketlerin çok hantal kaldığını görüyoruz. Chris koşarken bile doğru düzgün yol alamıyor. Düşmanlara ateş etmeye çalışırken ağır kontroller yüzünden hedefi iskaladığınız oluyor. Nişan alma mekanizması RE4'tekinden daha iyi değil, üstelik üzerinize saldırın daha fazla düşman olunca sıkıntı çekeriliyorsunuz. Zaman zaman yakınında bulunan düşmana "Hook" ya da aparat çekeriliyorsunuz. Yerde yatan bir düşmanın kafasını ayağınızla ezebilirsiniz. Anı dönüşler yaparak arkadan gelecek saldırılara karşı koymamanız mümkün. Bir RE klasığı olarak oyunda ortağınızla birlikte ilerliyoruz. Bazen sırtı etrafa kurşun yağdırırken, bazen de ortağınız tepedeki merdivene yetişebilsin diye elinizi uzatıp ona





RESIDENT EVIL: DEGENERATION



Sony Pictures ve Capcom işbirliği ile tamamı CG-animasyonu olan Resident Evil'in uzun metraj filmi Degeneration özellikle RE2'ye özlem duyanların ilgisini çekebilir. RE2'deki Leon S. Kennedy ve Claire Redfield'in başrollerde olduğu filmde T-virus zombileri de geri dönüyor. Milla Jovovich'in başrolerinde oynadığı bir dizi Resident Evil filminden sonra Degeneration, RE hayranlarına farklı bir tat sunabilir. Milla Jovovich'in en son oynadığı Resident Evil filminin 2007 yılında vizyona giren Resident Evil: Extinction olduğunu da bu arada hatırlatmakta yarar var.

destek oluyorsunuz. Hatta aranızda kimin yardıma ihtiyacı olursa, diğerini yanına çağırabiliyor; birbirinizi iyileştirebiliyor ve kendi aranızda eşya alışverişi yapabiliyorsunuz. Envanter ekranı açıldığında oyun durmuyor, bu da yeni nesil oyunlarda daha sık rastladığımız hoş bir özellik. Yalnız inventory sistemi gereksiz menülerle doldurulduğu için ağır kalabiliyor ve sifre size salıran düşmanlara müdahale etmenizi geciktirdiği için ölümenize neden olabiliyor. Nedense bu sefer etrafı serpiştiren mermiler konusunda çok bonkör davranışları olmuşlar. Zaman zaman mermi sıkıntısı yaşayıp, elinizdeki bıçaklı düşmanı bıçak zorunda kalabiliyorsunuz. Alişliğimiz daktilo ile kayıt sistemi de, Checkpoint sistemine dönüştürülmüş. Öldüğünüz zaman etrafta topladığınız altınlarla çeşitli silahlar ve eşyalar satın alıp organize edebiliyorsunuz. RE5'deki silahlar da klasik silahlardan oluşuyor: bıçak, tabanca, Magnum, hafif ve ağır taramalı, pompalı tüfek, sniper, roketatar...

Düşman olarak yine RE4'teki gibi eli kazmalı, kükrediği yerileri saldırıyor. Ağızdan giren bir tür enfeksiyon ile biyolojik bir tehdit oluşturan gözü dönmüş yerileri ellerine geçirdikleri balta, ok, yay ne bulursa üzerimize saldırıyor. Hatta ellerindeki orakları falan kafamıza fırlatıyorlar. Sadece gözü dönmüş, kızın insanlar değil,



tuhaf hayvanlar da bize tehdit oluşturuyor. Daha evvel Silent Hill'de birebir aynısını gördüğümüz kafası iki yana ayrılmış köpekler, dev yarasalar bize saldırıyor. Suya girdiğimizde pusu kurmuş avını bekleyen timsahtarlar, ya da mağaraya girdiğimizde killi bacaklara sahip orta boy örümcekler var. Biraz örümcek korkusunu irdelemek için tasarlanan örümcekler, son zamanlarda gördüğüm en gerçekçi modellemelere sahip. Üzerinize atlayıp bedeninizi saran örümceklerden kurtulmak için genelde ortağınıza yardımına ihtiyaç duyacaksınız. Boss olarak sizi çok zorlayacak yaratıklar yok. Zaten bölüm içi düşmanların yapay zekası zayıf olduğundan onlar da sizi zorlamıyor, ama kalabalık olunca sıkıştırıyorlar biraz.

“Şşşt kanka, gel birlikte oynaya-lım” > Multiplayer özellikler bakımından RE5 iyi iş çıkarmış. Offline olarak ikinci bir oyuncu, istediği zaman ikinci kolu PS3'e takip start tuşuna basarak aksiyona dahil olabilir. Bu durumda inventory düzenleme ekranına geri dönüyorsunuz ve en son checkpoint'ten itibaren oyuna baştan başlıyorsunuz. İki kişi offline oynarken ekran ortadan ikiye bölünüyor ve zaman zaman iki karakter, farklı mekanlarda farklı işlerle uğraşıyor. Yani olay sadece omuz omuza mermi yağdırılmak değil. Bazen Sheva, Chris'in yardımıyla başka bir mekana atlıyor ve orada kendi mücadele ediyor. Ya da dördüncü bölümde iki karakter farklı katlarda bulunan farklı kolları çekmek durumunda kalıyor. Koş, koş, atla, sıra şeklinde ilerlediğimiz aksiyon kısımlarında ise uyumluluk gerekiyor. İki karakter birbirleriyle önceden belirlenmiş kısa cümlelerle iletişim kurabiliyor. Mesela ortağınız

Sheva da Chris'ten aşağı kalmıyor.



sizer bir eşya verdiğiinde "Thanks" diye-
rek nezaket gösterebiliyorsunuz. Ya da
başınız sıkıştığında "Help me" diye bağı-
rabiliyorsunuz. Bazen de ortağınız güzel
bir atış yaptığında "Nice shot!" şeklinde
iltifatta bulunabiliyorsunuz. Online ola-
rak RE5'i oynamak istediğinizde ise ya
host oluyorsunuz, ya da başkasının oyu-
nuna katılabiliyorsunuz. PSN üzerinden
dünyanın dört bir yanından oyuncularla
birlikte oynamak için host olup kimseyi
beklemeden oyuna başlayabilirsiniz.
Biri sizinle oynamak istediğinizde ekranın
sol üst köşesinde bir uyarı göreceksiniz.
Buna göre istediğiniz kişiyi kabul edip
birlikte oynamaya başlayabilirsiniz.
Dilersen oyunun en başından başlaya-
rak online bir ortakla ilerleyebilir, ya da
daha evvelden bitirdiğiniz bir bölümü
tekrar ortaklı olarak oynayabilirsiniz.

Güzelim zombiler> Sıra geldi RE5'in en başarılı olduğu noktaya, yani grafiklere. Gerçekten Capcom firması RE5'in görsel detayları için çok uğraşmış. Kijuu yerilleri en küçük ayrıntısına varana kadar, özene bezene tasarlanmış. Mekan ve karakter tasarımları şahane görünüyor. Işıklandırma ve parlama olayı, son zamanlarda çıkan oyunlardaki gibi abartılmayarak gayet dengeli kul lanılmış. Karakter animasyonları yavaş olmasına rağmen kusursuz görünüyor. Resident Evil oyounlarında karakterler her zaman biraz ağır takılırdı, ama bu sefer fazla ağır olmuşlar. Siz dönüp ateş edene kadar birileri kafanıza baltavı

indirdikten sonra da bir kıymeti yok tabii. Omuz üstü kamera açısıyla RE4'ten izler taşıyan RE5 için yeni grafik motoru tasarlanmış, ama kötü programlama oyunu boğmuş. Grafik motorunda tespit ettiğimiz birkaç bariz hataya tam sürümde tekrar rastladığımızda üzüldük. Partner olarak yapay zekanın oynadığı zamanlarda, bazen partneriniz birden bire yoktan var olabiliyor. Ya da biraz geri çekildiğinizde, bazı duşmanlar hiç salırdımadan bön bön bakabiliyor. Yeni motorun en güzel yönü ise düşmanın ateş ettiğiniz noktasını tutması ya da surulduğu noktaya göre gerçekçi tepkiler vermesi. Aslında oyunun atmosferi son derece heyecanlı ve sürükleyici yaratılmış. Ama mekanlardaki çevre etkileşimi çok zayıf kaldığı için oyuncu ortamın gerçekliğinden yeterince tatmin oluyor. Mekanlar arası geçişlerde bazen biraz fazla bekliyoruz, ama kesinlikle RE2 ya da RE3 dönemindeki kapı açılma efektinden 1000 kat hızlıdır. O dönemleri yaşamış biri olarak, şu anki oyunların hizasına şükretmek lazım. RE5'deki diyaloglar ve müzikler de her zamanki kalitesini korumuş. Chris ve Sheva'nın seslendirmeleri başarılı. Eski RE severleri mutlu etmek için oyuncunun başında şeytani bir sesin "Resident Evil Five" demesi hoş bir detay. Ses efektleri oyuna ruh katsa da, olağanüstü bir fark yaratacak boyutlarda değil.

**Kriz yüzünden, miras bitti> RE5,
üç yıl önce çıkış olsaydı acayıp
beğenilirdi, ama gecti artık. Bu ovun-**



A wide-angle shot from behind two divers standing on a boat's deck. They are wearing full scuba gear, including tanks and regulators. The water in front of them is dark and choppy, with a massive, dark, and turbulent wave crashing towards the boat. The sky is overcast with heavy clouds.

RE4'ten bir yıl sonra çıkış olsaydı, RE4'ün puanına yakın bir puan alabilirdi. Gelin görün ki, teknoloji çubuk eskiyor ve sadece grafik üzerine yoğunlaşan yapımcılar, oynanabilirlik, eğlence ve oyuncu kitlesinin beklenilerini dikkate almadıkları vakit gaflete düşebiliyorlar. Neyse ki ilerleyen bölümlerde sıkı RE2 ve RE3 hayranlarının ağızlarına da bir parmak bal çalınarak, onlar da memnun edilmeye çalışılmış. Aklıma RE3'ü avuç büyüğünde kalem pille çalışan cep televizyonuna, PlayStation'ın anten girişinden bağlayıp oynadığım günler aklıma geldi. Ama RE5, önceki oyunlar kadar taze kokmuyor nedense. Bazı bölümler fazla zorlama olmuş. Bulmacalar da, "Nesneyi bul yerine yerleştir; anahtarı bul, kapıyı aç." şeklinde olunca tat vermiyor. Biliyorum, eski RE severler aradığını bulamayacak. Capcom firması belki de satışlarını artırmak için mecburen Resident Evil 5'i aksiyon oyunu şeklinde dönüştürmek dorunda kaldı. Sonuçta aksiyon oyunları, korku oyunlarından daha popüler ve daha çok satıyor. Bu global krizde her yol mübahüt.

Not: Yüzde sizlere senaryo ile ilgili daha fazla detay ve düşmanlar için ipuçları vermek isterdik. Ancak oyunu çıkış tarihinden önce incelediğimiz için Capcom'un koyduğu bazı sınırlamalara uymak zorundaydık.

RESIDENT EVIL 5

ARTI İtina ile tasarlanmış karakterler, başarılı yaratık modelleri, güzel animasyonlar, kaliteli bir sunum, multiplayer seçeneği sayesinde oyundaki eğlence katısayısının artması.

YAPIM Capcom
DAĞITIM Capcom
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox360
WEB www.residentevil.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

EKİ Korku ve gerilim unsurunun oyunda yer almaması, yer yer birbiri ile alakasız bölümlerin varlığı, hantal oyun motoru ve bazı grafiksel hatalar.

Bolca ağır adım aksiyon, birbirinden ko-puk bölümler ve yer yer doz aşısına uğra-mış bir shooter oyunu arıyorsanız RE5 tam size göre. Ancak -eskisi gibi- geril-mek için bir korku oyunu arıyorsa-nız Silent Hill Homecoming sizin için daha uygun olabilir.

7



Xbox 360

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Enerji fazlası olan rap yıldızının adam öldürme hobisi...

Günlük hayatı karşınıza sıkça çıkacak bir insan tipi vardır; bahsettiğimde eminim akınıza bir örneği gelecektir zaten. Doğal yaşamı alanı, uygun sıcaklıklı her ortam olan bu canlılar günlerini sözlerini bilmemi -bilhassa İngilizce- şarkuların arasındaki kısımları yarı yamalak söyleyerek geçirir; ancak ardından geldiği nakarat veya akılda kalıcı bölümde birden sesini yükseltir bunlar.

Üstelik bu organizmalar genellikle müzik tür ayrimi yapmaz; Blind Guardian konserinde öğürmek için The Bard's Song'u bekleyen adam, ertesi gün karşınıza "ken yu fil di mibrimi in ma hart en'di bidibidis goin' layko dum tek tek" diye

YAKIN DÖVÜŞ SİSTEMİ



Yapımcılar bir de yakın dövüş sistemi eklemiş oyuna. Hatırlarsınız, GoW'da testereli Lancer silahımızı alıp B tuşuna bir kez basarak müthiş bir tatmin hissi alabiliyorduk, ardından da aksiyona aynen devam ediyorduk. 50 Cent'teyse B tuşuya girdiğiniz yakın dövüş modunda doğru zamanlamalama birkaç kez daha B tuşuna basıp karşınızdakini yarı saatte yere serip orsunuz, üstelik bu durum siz zaten zar girdiğiniz çatışma havasından çıkartıyor. Telefon kulüplerinden Matrix'e bağlanarak öğrendiğiniz yeni hareketler ise açıkçası beni hiç cezbedemedi, herhangi bir insanoğlunun zevk alacağına da inanmıyorum; sendeyiz Spock...

mirildanarak çıkabilir.

Aslında bu tür için örnekler bir hayli çok olsa da bu noktadan sonra, bana bağıllık yemini etmiş bilim adamlarının yeni keşfettiği yaşam formunu sizinle paylaşmayılmış; bu canlı Gears of War 1 & 2, The Club gibi oyunların özelliklerini yamaya yamaya birleştirerek nakarata geldiğinde birden bağınyor; Allah'tan kisa bir ömrü var...

Oy 50 Cent, 50 Cent; how long can you hold your breath? > Gelelim şimdî elimizdeki oyuna. Öncelikle söylemeliyim ki Gears of War havasından bir anlıgına bile kurtulamıyor Blood on the Sand. Siper veya kör hedef alma sisteminin benzerliğini bir yana bırakıyorum; yaralanın arkadaşa yardım etme, silah seçme yöntemi ve hatta telsiz konuşmaları sırasında yüreme gibi özlilikler bile tamamıyla GoW'dan araklanması.

Ancak bu sizi yanılmatasın, aslında oyunun en iyi tarafı da bu olmuş; oyun kitliği çıktıığımız şu günlerde GoW ve The Club havasını birleştiren çerez bir oyun 50 Cent. Bulmacaların ya da alternatif yöntemlerin olmaması üzücü; bu dünyada sadece uçuşan mermiler var. "Uçuşan" diyorum zira yapay zekanın bu kadar embesil olması üzücü gerçekten; çoğu zaman sizi göremeyenler bile. Gördüklerindeyse mermilerini

İşte oyundaki en zor (!) bulmaca, A tuşuna iki kez basarak yukarı çıkışınız ve arkadaşınız çekmeniz gerekiyor.



VASITALAR

50 Cent: BotS'ta da kullanabileceğiniz araç var ancak daha önce GTA serisi ve GoW gibi oyunlarda bu araçların almasını kullandığınız için 50 Cent bizi etkileyemiyor.

alternatif



9,5

LEVEL puani

GEARS OF WAR 2

Zaten 50 Cent: BotS'a alternatif olarak tattım hissi ve başarısı dışında her özelliğini taklit etmemi sağladığı oyundan, GoW serisinden bir oyun önermesem gözüm açık giderdi. Her özelliğe daha üstün bir destan Marcus Fenix'in; denemediğim hemen 50 Cent: BotS'u bu oynula takas edecek bir satıcı veya arkadaş bulmaya bakın.

kaybettiginde gideceği yere gitmesi için kullanıyor; üç farklı G-Unit üyesi olan yan karakterlerin birbirinden hiçbir farklılığı yok ve rakibe hedef çoğaltmak dışında çok da bir yararlarını görmüyorsunuz.

Senaryonun komikliği ve yan karakterlerin gerekçiliği dışında ölüm animasyonları da saçılıyabiliyor; striptizci kızın göğüsünde garip killar beraberiliyor. Hatta ben son bölümlerdeki adamın sesinin ilgin Nazi doktor efektine uğradığından eminim; böyle bir oyun işte bu da. Yanına Live!dan birini alayımda kafa dağıtmayı; birini almaydım da ben direk rakibimin kafasını dağıtmayı diyeşiniz alın, bir tanışın. Yalnız dikkat edin, Fiddy'yi fena kızmışlar; genellikle küfrederek iletişim kuruyor kendisi...



İşte her şeyi özetleyen ekran görüntüsü; karşı karşıya gelen iki rakipten biri uzağa roket atarken diğerini hafifçe yana eğerek "tiki" pozu veriyor.

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

ARTI Fena olmayan siper sistemi, toplayabilecek objelerin çokluğu, hiç duyulmamış 18 yeni şarkı

YAPIM Swordfish Studios
DAĞITIM THQ
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.50bloodonthesand.com/us
TÜRKİYE DAGITICISI Yok

EKSİ İyi olan her özelliğin başka oyunlardan araklanması, basit havaşı, rezalet senaryo, başarısız yakın dövüş sistemi

Birkaç oyunun harmanı olduğu için özgünlük sunmayan ancak iddiayla piyasaya çıkan birçok aksiyon oyunundan (Kane and Lynch gibi mesela.) daha kaliteli olan bir yapım.

6,3



Streets of Rage hala çok eğlenceli. Final Fight'la yarışamaz belki ama yine de iyi gidiyor.

Xbox 360

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

Master System ve Mega Drive'in incileri

Bir mağazada gördüğüm, SEGA Master System için Sonic the Hedgehog'u annemden bir isteyişim vardı ki tüm mağaza -ki bayağı büyük bir yerdi- bana bakmıştı. Sonic'i görünce resmen gözüm dönümüş ve feryat figan, sanki yaşamımın devamı bu ürüne bağılmışcasına anneme yalvarmıştım. (Ne olacağım o zamandan belliymiş zaten.)

Sonic'e bu derece sevdalı olmamın nedenyse Sky One adındaki kanaldan başkası değildi. Şöyle ki, o sıralar kablo televizyon hizmeti daha yeni devreye girmiş ve birçok yabancı kanal da beraberinde getirmiştir. Sky One'da ülkemizde göremeyeceğiniz envai çeşit ürün tanıtıldı. Ben de daha yeni bir SEGA Master System'e kavuşmuş,aval aval televizyona bakan bir insandım ve bir oyun reklamı başlıdı. (Ülkemizde hala olmayan

bir şey.) Mavi bir yaratık, rengarenk bir dünyada son hız koşuyor, altın halkaları toplayıp ve koşmaya devam ediyordu. Yaşım zaten ufak, oyunlarla da yeni tanışıyorum, bildiğiniz büyülendim. Evet, o mavi şeyle tanışmam gerekiyordu ve ne yapıp edip ona ulaşacaktım. Tabii uzun süre ülkemiz sınırları dahilinde ne Sonic'le, ne de reklamda bahsi geçen sistem, SEGA Mega Drive'la tanıdım.

Ve o gün, o mağazada Sonic the Hedgehog, Master System oyunlarının beyaz fon üstüne kare çizgilere sahip kutusunda bana göz kırdı. Eh, normal olarak delirdim ve oyunu anneme alırdımayi başardım. İşte bu yüzünden ki SEGA Mega Drive Ultimate Collection'in içerisindeki oyular benim için farklı bir anlam ıhtiya etmektedir...

Eski dostum Ecco! Size hangi oyunda, neye basınca, nereye ziplayacağımızdan bahsetmeyeceğim elbette. Hangi oyunların pakete dahil olduğu da zaten bu sayfada yazıyor. Burada önemli olan, bahsi geçen oyunların isimlerini gördüğünüzde heyecanlanıp heyecanlanmıyor olmanız.

Bu koleksiyondaki tüm oyular, yıllar öncesinin 8bit'lik konsollarının oyularını. Yani HD çağının mükemmel grafikleri veya ses efektlerini beklememelisiniz. Capcom'un Street Fighter II'de yaptığı gibi bir "HD Remix" durumu da yok ortadı. Yani eski oyunlarla, sizi geniş ekrana zorlayan eski görüntülerle baş başasınız. Eğer bu gereksinimleri karşıladığına inanıyor ve listedeki isimlerden en az beş tanesini biliyorsanız, bu pakete çok eğlenebilirsiniz.

Seç, beğen, oyna Toplamda 49'a

MEGA DRIVE

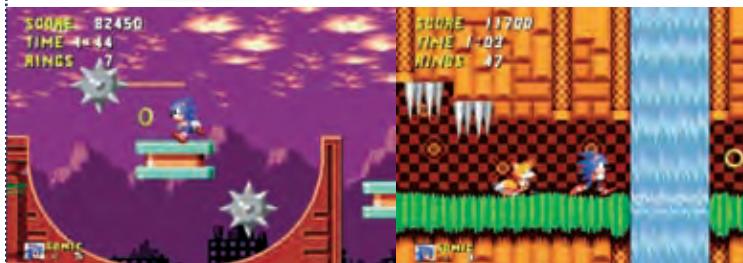
OYUNLARI

- # Alex Kidd in the Enchanted Castle
- # Alien Storm
- # Altered Beast Millennium
- # Beyond Oasis
- # Bonanza Bros.
- # Columns
- # Comix Zone
- # Decap Attack starring Chuck D. Head
- # Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- # Dynamite Headdy
- # Ecco the Dolphin
- # Ecco: The Tides of Time
- # E-SWAT
- # Fatal Labyrinth
- # Flicky
- # Gain Ground
- # Golden Axe
- # Golden Axe II
- # Golden Axe III
- # Kid Chameleon
- # Phantasy Star II
- # Phantasy Star III: Generations of Doom
- # Phantasy Star IV: The End of the
- # Ristar

MASTER SYSTEM

OYUNLARI

- # Golden Axe Warrior
- # Altered Beast
- # Phantasy Star
- # Congo Bongo
- # Shinobi
- # Space Harrier
- # Alien Syndrome
- # Fantasy Zone
- # Zaxxon



yakın oyunumuz var ki bunların dokuz tanesi (Master System'dekiler) gizli oyular. Bunları açmak için var olan oyunları oynamanız gerekiyor. Diğer özellikler arasında bulunan, yapımcılar röportajları için de bahsi geçen oyunları oynanısanız ve hatta bazı "achievement"lara ulaşmalısınız. Mesela Sonic the Hedgehog'da bir tane Chaos Emerald bulmak, sizi oyunun yapımcısıyla tanıştıracak.

49 oyunu sıralamak ve istediğiniz oyuna kolayca ulaşmak için gamepad'ın omuz tuşlarını kullanırsınız. Hatta oyunlara kendinizce puan verip puan sıralaması bile yapmanız mümkün. Bitmedi, her oyun hakkında, kapak resimlerine kadar birçok özel bilgi de pakete dahil edilmiş durumda. Ve hepsinden iyisi, istediğiniz oyunun

istediğiniz kısmında oyunu kayıt edebiliyorsunuz. Bu da yetmediye, tüm oyunların kontrollerinin Xbox 360 gampad'ine büyük bir başarıyla uyarlandığını ve çeşitli seçeneklerle bunları da ayarlanabildiğini belirtiyim.

Benim gibi SEGA oyunlarıyla büyümüş veya eski oyulara ilgi duyanların kaçırılmaması gereken bir toplama albüm olmuş SEGA Mega Drive Ultimate Collection. Hele ki Xbox Live! Arcade'den oyun indirme meraklısanız, buradaki oyunları da beğenme olasılığınız yüksek. Geçmişinin peşinden Sonic hızında koşmak isteyenleri buraya bekliyorum! ☺

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

ARTI 49 adet oyun, düzgün ayarlanmış kontroller, mükemmel kayıt sistemi, ekstralar

EKSİ Multiplayer oyun seçenekleri veya skor mücadele sinin olmasına

YAPIM Backbone Entertainment

DAGITIM SEGA Europe

TUR Karışık

DİĞER PLATFORMLAR PS3

WEB www.sega.com/sonicsugc

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Ecco balıklarımı çaldı, Sonic rüyalarımı karşıladı. Ben bu karakterlerle büyüm, onlar sayesinde bu satırları yazabilirim. Sizin de geçmişinizdeki izlerden birkaçı buradaydı, çekinmeden bu diyalogu dinle.

8,9





Soyu tükenmekte olan hayvanların yüzleşmek zorunda kaldıkları en büyük tehlikelerden biri de Lara Croft.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

PS2 yaşlanırken, Lara daima genç kalıyor...



Tomb Raider: Underworld (TR: U), malumunuz üzere geçtiğimiz aylarda PS2 hariç tüm platformlarda oyuncularla buluştu. Yapının PS2 versiyonu ise doğru dürüst bir sebe卜 gösterilmenden ertelenmişti. Her ne kadar açıkça telaffuz edilmese de, emektar PS2'lerimiz pek çok büyük firma tarafından kısmen gözden çıkarılmış durumda. "Hardcore" oyuncular yeni nesle geçişlerini neşeye tamamlamış olduklarından, halihazırda oldukça tuzlu bir hal alan geliştirme masraflarını, yolcularını 1000'er 1000'er indiren bir gemi için daha da riskli bir hale getirmek istemiyorlar. Dolayısıyla, TR: U'nun PS2 için hazırlanan son Tomb Raider oyunu olacağını tahmin etmek karamsarlık sayılmaz. Bu sözlerin işliğinde, yazıya "Bir Yudum Konsol" tadında bir giriş yapmış olmamı da mazur görürsünüz umarım.

TR: U, babasının kendisine miras bıraktığı gizemleri keşfeden Lara'nın büyük ve kadim bir tehlikenin farkına varmasını konu alıyor. Senaryo kısa süre içerisinde farklı mitlere ait olan pek çok ögeyi bir araya getiriyor ve senaryoyu takip edebilmek adına oyunun içerisindeki ufak mitoloji sözlüğünü incelemek fazl oluyor. TR: U, sizi şaşırtacak ve ters köşeye yatarak hinliklerde dolu bir öykü anlatmasa da, ara sahnelerde esnemenizi engelleyecek kadar ilgi çekici bir oyun.

TR: U, içeriğindeki platform öğeleri açısından oldukça tatmin edici; altınıza tehditkar uçurumlar varken Lara ile zorlu atlayışlar yapıyor, tuzaklarla muhatap oluyor ve sık sık düşüyoruz. Oyun, eski oyular kadar zor olmasa da, zıplamadan önce iki

LARA'NIN ÜÇÜNCÜ SİNEMA DENEMESİ



Paramount Pictures tarafından yapılan ilk filmin ardından, Tomb Raider'in film hakları maddi sorunlar nedeniyle sahipsiz kalmıştı. Eidos'un Warner Bros'la anlaşmasından sonra üçüncü TR filmi resmen duyuruldu. Yapımcılığını Terminator Salvation'a imza atan Dan Lin'in üstlediği yeni filmin oyuncu kadrosu halen belirsiz ancak yeni filme Angelina Jolie'yi göremeyeceğimiz öngörlüyor. Yine speküasyonlara göre yeni film, Lara'nın geçmişine dönecek ve oyundaki tarihi referans almayacak.



ARAÇ MOTOSİKLETİ

Tomb Raider: Underworld, zorlu arazi koşullarında yol alabilen bir arazi motosikleti içeriyor. Eğer girişti binerce yıl önce mühirenlmiş tapınaklarda motosiklet sürmek gibi bir fanteziniz varsa Underworld derdinize derman olacaktır.

kez düşünmenizi sağlayan bir zorluk seviyesine sahip. Bu yüzden hoplayıp ziplamak rutin halini almıyor. TR: U'nun asıl marifetiyle -PC incelemesinde de belirttiğim gibi- bulmacalarında saklı. Çözebilmek için devasa tapınaklarda koşturmanız gerektiren ve uğraşması keyifli bulmacalar bunlar. Üstelik haddinden fazla basit veya zor da değiller; bir bulmacayı çözüdüğünüzde bir sonrakini beklemeye delegecek kadar eğlenceler. Savaş sahneleri ise her zamanki gibi cuvallıyor; tüm aksiyon, yapay zekası olmayan düşmanlarınızla mermi alışverisi yapmaktan veya soyu tükenen hayvanlarla didişmekten ibaret.

TR: U'nun PS2'deki grafiklerinden pek beklenmem yoktu açıkçası. Yapımcılar da benim gibi düşünmüş olacaklar ki oldukça sade ve gösterisiz grafikleri layık



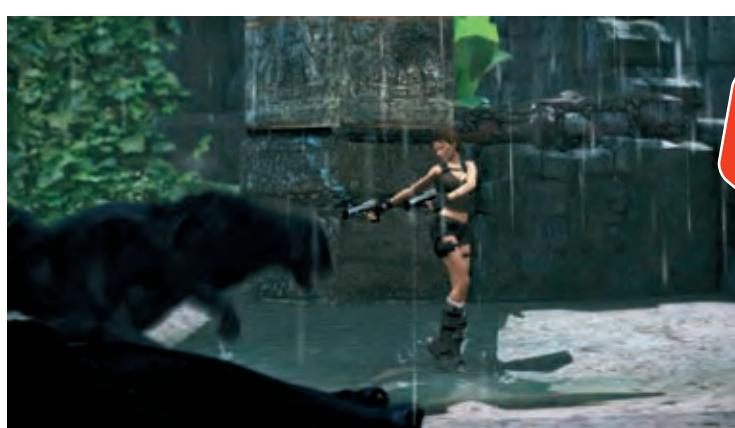
alternatif



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Yine keyifli bulmacalar ve platform serüvenlerine ev sahipliği yapan leziz bir klasik; üstelik savaş sahneleri de nefes kesici.

görmüşler. Ortalama grafiklere sahip bir yapıp olmuş ortaya ancak göze batacak bir manzarayla da karşılaşmadım.

TR: U, eğlenceli bulmacalar ve platform öğeleri içeren, seri bir parça tekrara soksa da eksileri kısmen mazur görülebilecek güzel bir oyun. Artık ziyaretçilerini huzur evindeki odasında ağırlamaya başlayan PS2'niz için mükemmel bir seçim. ☺



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

ARTI Eğlenceli bulmacalar, etkileyici mekan tasarımları, heyecan verici platform öğeleri

EKSİ Kısa oyun süresi, yapay zeka sorunları

YAPIM Crystal Dynamics
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS
WEB www.tombraider.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Pek çok büyük yapılmış aksine PS2 durağını es geçmeyen Tomb Raider: Underworld, bu konsol için son zamanlarda çıkan en başarılı yapımlardan biri.

8



SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY

Altısı bir arada

Bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar yaşa sahipken, elimde Game Boy'um, kartuş yuvasında Samurai Shodown'ım, bir Haohmaru, bir Hanzo, dövüşüp dururdum. O sıralar yabancı oyun dergileriley son derece hazır neşir olduğum için Samurai Shodown'ın Arcade'de ve Neo Geo'daaslında nasıl bir şey olduğunu da bilmektedim fakat bu versiyonlara ulaşmak hiç kolay değildi. Neysse ki sonradan oyunun ikincisine PC'de ulaştım, üçüncüsüne Arcade'de göz attım, dördüncüsünü PSOne'da oynadım derken tüm Samurai Shodown'lara öyle ya da böyle göz atmış oldum.

Ne var ki bir süre sonra hiçbirlarıyla ilgilenmemez oldum. İşte o yüzündenki Samurai Shodown'ı her zaman yanımda taşıyabileceğim bir halde görünce sevinç nidaları attım. Serinin altı oyunu bir pakette toplanmış ve PSP'ye uyarlanmış

Bundan iyisi olamazdı ve altı oyunu da tek tek oynayınca gerçekten büyük bir başarıya imza atıldığını görmüş oldum. Oyunların uyarlanması mükemmel ve her şey eski havasında. Tabii eski oyunlar olmaları nedeniyle grafiksel anlamda yeni nesille alaklı bir durum göremiyorsunuz ama Samurai Shodown zaten eski haliyle güzel. Oyunun PSP'de olması, her zaman bu oyunu oynayabileceğinizle eş anlamlı geliyor fakat bu, aynı zamanda başka bir problemi de işaret ediyor: Kontrol problemi. Oyunındaki birçok hareketi yapmak bir süre sonra kolaylaşsa da özellikle "süper hareket" olarak nitelendirebileceğimiz hareketlerde yön tuşları yetersiz kalabiliyor. (Arcade stick gibisi var mı ya...) Yine de bu zorluklara rağmen tüm Samurai Shodown oyunlarının eski havasını soluyabiliyor ve pek zor bulunan iki boyutlu dövüş oyunlarının keyfini yaşayabiliyorsunuz. Atari salonu canavarlarına şiddetle tavaşıye ediyorum. ☺

YAPIM SNK Playmore
DAĞITIM Ignition Entertainment
TÜRK DÖVÜŞ
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.snkplaymoreusa.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

King of Fighters, Fatal Fury ve Street Fighter gibi isimleri duyunca küçüklüğüne dönüyor ve atarı salonu ruhunu hala taşıyorsanız Samurai Shodown Anthology ile geçmişinize doğru son derece keyifli bir yolculuğa çıkabilirsiniz.

8,5



LOCOROCO 2

Bir tüp guaj boyası yutan yağ küteleri geri döndü

Bir PSP sahibi olup da LocoRoco ismini duymamış olacağınızı sanmıyorum. En kötüsü, "Boyle renkli yuvarlak yaratıklar var; garip bir oyun." diye nitelendirmişsinizdir bu oyunu. İşte bu oyunun adı LocoRoco ve bu oyun PSP'nin en iddialı, en eğlenceli ve en neşeli oyunu olarak gösterilebilir.

İlk oyunun kaldığı yerden devam eden LocoRoco 2, Moja adındaki karanlık yaratıkların lideri Bonmucho'nun LocoRoco gezegenine bir kez daha saldırmışıyla başlıyor. Yeni bir müzikal silah kullanlan Bonmucho, gezegenin renkleri ve enerjisini çekiyor, bunu yaparken de her yeri karanlıkla örtüyor. Biz de LocoRoco'ları kullanarak Bonmucho'ya karşı koymaya çalışıyoruz.

Bir önceki oyundan farklı olarak müzik notalarının da işin içine karıştığı ve her bölümde müzik notalarını da toplamamız gereken LocoRoco 2, altı farklı mini oyun, yenilenmiş bir "Mui Mui Evi" kısmı ve 20'ye yakın bölümle birlikte geliyor. Bir önceki oyunun toplam oyun süresinden daha kısa olan oyunda bölümler pek kısa olmadığı için oyun süresinin kısalsını pek fazla fark etmiyorsunuz; hatta her bölümdeki tüm gizli objeleri ve bölgeleri bulmak için oyunu bir kez daha oynamak istiyor ve böylece oyuna verdığınız paranın fazlasıyla alıyorsunuz.

Oynanış açısından önceki oyunla çok büyük farklılıklar barındırıyor LocoRoco 2 ama birkaç bölüm oynadıktan sonra fark ediyorsunuz ki LocoRoco'larınız artık daha

yetenekli. Kendilerini ağaç dallarından fırlatıyor ve çeşitli objelerin içine girerek bunları engelleri aşmak için kullanabiliyor. Suyun altına dalduğunuz bölümler de LocoRoco'ların su altındaki yeteneklerini sinamak için çok iyi düşünülmüş.

Müzikal anlamda Patapon'la aynı kulvarda ilerleyen ve duyabileceğiniz en neseli melodileri barındıran oyun, grafiksel anlamda da içinzizi açıyor, yüzünüzü güldürüyor. Anlayacağınız, oyunda dört dörtlük bir atmosfer var ve bu, oyunun sonuna kadar sürüyor.

Son zamanlarda PSP'de oynadığım en iyi oyunlardan bir tanesi olma şerefini elinde barındırıyor LocoRoco 2. Siz de durmayın ve hızla bu oyunu edinin. ☺

YAPIM Sony Computer Entertainment
DAĞITIM Sony Computer Entertainment
TÜRK Platform
DİĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.locoroco.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Sony

Mutluluk veren bir oyun LocoRoco 2. Fazla düşünmeden, rahatça eğlennenmenizi sağlayacak farklı bir yapım. Ve hepsinin ötesinde, "PSP için yapılmış" bir oyun.

8,8

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

-70 yaşındaki kadın dedektif

Bence Agatha Christie, dünyanın en önemli bilimkurgu yazarıdır. Evet evet, şairşeyin; bu Viktorya döneminin "muhafazakar İngiliz yaşlı teyzesi" kocan polisiye yazarı hanım teyzemiz, benim gözümde, bildiğin bilimkurgu yazarıdır. Zira yıllarca TRT'de dizileri de oynamış bu romançı teyzemiz, alter ego olarak romanlarına katıldığı ileri yaştáki bir kadın dedektifle cinayetler çözümüş, nice suçluyu, ahlaksızı, edepsizi, insan hayatına saygısız sapıkın ruhu adalet karşısına çıkarmıştır. Bunda elbette İngiliz katillerinin son derece kibarca suç işlemesini ve desfire olup da kimlikleri ortaya çıktıığında da örnük bir centilmenlik anlayışı ile yenilgiye kabullenip efendi efendi teslim olmalarının pavu büyütüktür. Yanı o vasta bir

kadını, psikopat bir Amerikan katilinin karşısına çıkar da, "Vay seni haylaz, yakaladım seni, katil sensin." dedirt bak neler oluyor. İşte İngilizler böylesine nezaketlerine, centilmenliklerine hayran olduğum insan yavrularıdır. 

**YAPIM Akıllının biri
DAĞITIM Daha akıllının biri
PLATFORM Wii**

5



NINTENDOGS

Köpek severim de kedi sevmem

Ne zaman kedi - köpek görsem geçen gün sevgilisinden ayrılan sulu gözlu bir arkadaşımın yazdığı su dizeleri aklıma gelir:

Sabahları perdeler açmıyorum artık,
Hatta bazen kalyorum bütün gün yatkı,
Karmım acıksa bile umurumda değil, selen,
Köymuvorum bile ekmeğin arasına katık.

O bavulunu toplayalı oldu günlerden yedi,
Unutamam ne seni, ne bedenime dokunan
eli

Bebeğim çekip gittin ama bu ev seni özlüyor,
Yokluğuna alışamayan bir ben, bir de kedi.

Bu arkadaşla bir anlaşma yaptık: ben yazdığı

A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a blue header bar with the word "Dogs" in white. Below the header, there is a large image of a dog's head and shoulders. To the right of the image, there is some text in Chinese characters. At the bottom of the screen, there is a video player showing a dog running on a grassy field.

A screenshot of a mobile application interface. At the top left is a blue bar labeled "Date". Below it, the date "08/19 2005" is displayed. In the center is a circular icon containing a small puppy. To the right of the icon is a yellow rectangular box with the name "Doofer" in black text. The background shows a blurred view of a room with a wooden floor and some furniture.

A small brown dog is sitting in front of a computer monitor. The monitor displays a message from 'Lulu' that reads: 'I must have found something. She's bringing it to you!' Below the message is a small red gift box icon with a white ribbon.

CORALINE

Evinde Guinness Rekorlar Kitabı olan güzel kız

Evet sevgili LEVEL gençleri; size bir soru sormak istiyorum.

Bugüne kadar hep Guinness Rekorlar Kitabı'ni dudunuz, hakkında haberler okundunuz. "Adamın biri üç saatte 700 yumurta yiyp Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiş", "kadının teki bir günde 68 trafik kazası yapıp rekor kitabına geçmiş" gibi yüzlerce, binlerce haber okuduk bugüne kadar. Ancak merak ediyorum; bu rekorlar kitabını alıp da evinde bulunduran, geceleri uyumadan önce açıp okuyan, kaldığı yeri kitap ayrıyla ayırip ertesi gün

kaldığı yerden okumaya devam eden bir kız var mıdır? Evet, tam bir aydır bu soruya doluyum ve herkese soruyor, araştırıyorum. İnternette ilan verdim, "Bu kızı tanıyan, bilen varsa bana haber versin." dedim ama sonuç yok.

Şimdi aynı soruyu size de sormak istiyorum: Siz hiç böyle bir kız gördünüz mü?

**YAPIM İki tencere lahana sarması
DAĞITIM Nohut mu, kuru fasulye mi?
PLATFORM Wii**

3



tempo24.com.tr

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

YAYINDA



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

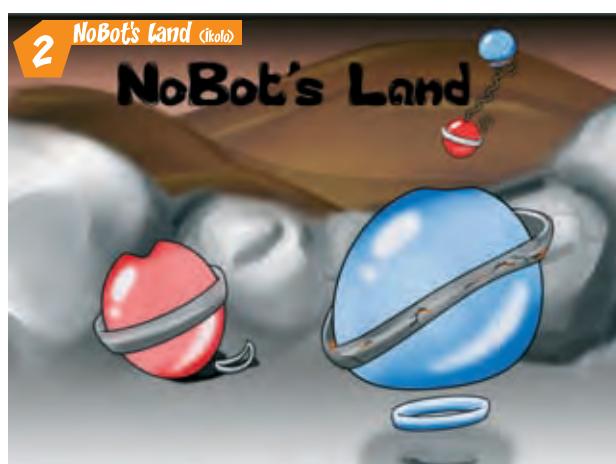
bağlanacaksınız

**T
24**

global game jam TÜRKİYE

**48 saat,
48 oyun geliştirici ve tam 13 oyun!**

Yıllardır çeşitli ülkelerde yapılan, fikir paylaşımı ve yaratıcılığı tetiklemesi ile bilinen oyun geliştirme etkinlikleri, bu yıl ilki düzenlenen Global Game Jam (GGJ) ile farklı bir boyuta taşındı.



14 farklı saat diliminde, 23 farklı ülkede, 54 farklı merkeze toplam 1650 oyuncu geliştirici, belki de hayatlarının en önemli paylaşımlarından birini aynı anda yaşama fırsatı buldular ve eş zamanlı olarak 30 Ocak - 1 Şubat 2009 tarihleri arasındaki 48 saatlik sürede oyun geliştirdiler.

GGJ Türkiye ayağına ev sahipliği yapan METUTECH-ATOM, bu tarihler arasında her disiplin ve tecrübeden 48 kişinin oyun geliştirme çaba ve başarısına tanıklık etti. Tüm merkezler arasında en kalabalık katılıma sahip merkezlerden biri olan Türkiye, GGJ etkinliğine pek çok farklı başarı ile imza atmış oldu.

GGJ Türkiye için koordinasyon, diğer GGJ merkezleri ve deneyimli koordinasyon yetkililerinin de yönlendirmesi ile jüri yapısı oluşturuldu ve bu özellikleri Türkiye'de en başarılı şekilde yansitan kişiler GGJ juri üyeliği davetini kabul ederek etkinliğin başarısını da farklı bir boyuta taşmış oldular. Jüri üyeleri arasında bizim adımıza da Fırat, Tuna ve Meriç yer aldı.

Hazırlık aşamasında, saat dilimi farkından dolayı merkezler arasında denge sağlamak amacıyla GGJ Koordinasyonu tarafından farklı kriterler oluşturulmasına karar verildi. Her merkeze Cuma günü saat 17:00'de ilan edilen ve Türkiye etkinliğinde geliştirilen oyunlar için verilen kriterler aşağıdaki gibi bildirildi:

1. Oynanış süresi en fazla beş dakika olabilir.
2. Oyunun teması "Birlikte olduğumuz sürece problemler peşimizi bırakmayacak." şeklinde olacaktır.
3. Türkiye için belirlenen üç sıfat "sıkcanlı", "vatansever" ve "eksik / kayıp" kelimeleridir ve oyunda en az bir tanesi kullanılacaktır.

GGJ etkinliğinin en önemli özelliklerinden biri de, farklı disiplinlerden ve çalışma alanlarından gelen oyun geliştiricilerini bir araya toplayarak, bu kişilerin belki de ilk kez tanışacakları meslektaşlarıyla sınırlı bir sürede oyun geliştirmelerini sağlamaktı. Cuma akşamı gerçekleştirilen grup kurma

çalışması da buna bir örnek teşkil etti. Temanın açıklanmasını takiben yapılan fikir paylaşımı, iletişim çalışmaları ve grup kurma girişimleri katılımcıların çoğu tarafından ilk kez yaşanan tecrübeler oldu. Grup oluşturmayan katılımcılar arasında farklı iletişim yöntemleri önerilmesi ve sağlanması ile 48 katılımcı ve 13 grup ile GGJ Türkiye etkinliğinin oyun geliştirme süreci başlamış oldu.

1 Şubat'ta ise 48 saat süren oyun geliştirme maratonu başarıyla tamamlandı ve Pazar günü tüm katılımcılar jüri üyelerine ve diğer katılımcılara oyunlarını sundular. Jürinin değerlendirmesi sonucu GGJ Türkiye için birinci, ikinci ve üçüncü oyunlar belirlendi. Ayrıca GGJ Türkiye oyun geliştiricileri olarak etkinlikte bulunan tüm katılımcılara katılım belgesi verildi.

Değerlendirme sonucu GGJ Türkiye birincisi Jelly Jam, ikincisi Ikolo ve üçüncüsü Lighthouse grupları oldu. Dereceye giren tüm gruplara koordinasyon tarafından GGJ t-shirt'leri ve iğneler takdim edildi. Ayrıca birinci olan grubun her beş üyesine ASUS tarafından ekran kartı hediye edildi. Birinci, ikinci ve üçüncü gruba tarafımızdan da birer yıllık abonelik verildi.

Öte yandan tüm merkezlerde geliştirilen oyun sayısı sıralamasında Türkiye'nin üçüncü sırada olması, gerek ulusal, gerekse uluslararası ilgilileri şarttan ve mutlu eden bir göstergede oldu. Böylece toplam 13 oyun geliştirilen GGJ Türkiye, ulusal sektör oluşumu için yürütülen çalışmaların daha fazla desteklenerek sürdürülmesi konusunda da büyük bir adım teşkil etmiş oldu.

GGJ 2009 TÜRKİYE'DE GELİŞTİRİLEN OYUNLAR

- Beeboons (Autobots)
- Crowd Control (Crowd Control)
- Gezgen (Mobil-G)
- Heads Will Roll! (Plastik Tavuk)
- Holigan (Uyku)
- Itchy (Parazit)
- Likide (Likide - 2D)
- Lost Colors (Lighthouse)
- Lucid (Jelly Jam)
- Magna2 (Mr. Tea)
- No Bot's Land (Ikolo)
- Run Tarık Run (Ayya)
- Trouble for Teddybear (Sigara Molası)

Bağlanacaksınız!

tempo24.com.tr



Türk basınında 1 değil 330 yepyeni sayfa açtık

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

www,tempo24.com.tr

**T
24**

ŞEFİK VOORHES

Yaş: 13

Doğum yeri: Masaçuset

Meslek: Baseball maskesi takarak

cinayet işlemek

Medeni Hali: Bekar

ALİ PITT

Yaş: 47,5'tan 48

Doğum yeri: Babil'in Asma

Bahçeleri

Meslek: Çok Serbest

Medeni Hali: Sözlü

CHAMPION



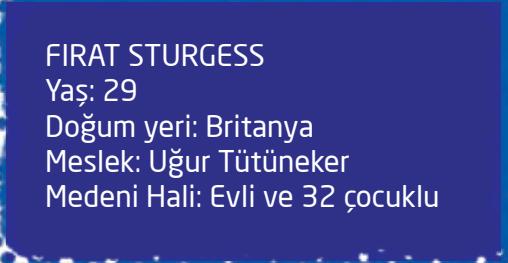
ELİF WILLIAMS

Yaş: 30

Doğum yeri: Berlin in Berlin

Meslek: Para yemek

Medeni Hali: Yedi Kocalı Hürmüz



FIRAT STURGESS

Yaş: 29

Doğum yeri: Britanya

Meslek: Uğur Tütüneker

Medeni Hali: Evli ve 32 çocuklu



**Reyting rekorları kıran
yarışma programı başlıyor.
Yine birbirinden farklı,
birbirinden iddialı dört
yarışmacı kıyasıya mücadele
edecek ve bu mücadeleyi
kazanan tam 10.000 TL'lik
ödülen sahibi olacak. İşte bu
haftanın yarışmacıları!**



Sensible Soccer (Çorba),
Pro Evolution Soccer 2009 (Ana Yemek),
Emlyn Hughes International Soccer (Tatlı)

F:irat: Hoş geldiniz, hoş geldiniz!

F:şefik: Hoş bulduk Fırat Bey.

A:li: iyi akşamlar.

E:li: Hoş bulduk. Güzel kokular alıyorum; çok açım, 10 gündür bir şey yemedim. Hem yemeğe, hem oyuna açım.

S: Bugün oyuna doyarız umarım.

F: Umarım Şefik Bey.

F: Neyse, masaya gelelim mi? Açısanızdır?

S: Olur.

F: Açılar...

E: Size benzer o.

S: Yalnız Fırat Bey, PlayStation3 gamepad'ı solda, Xbox 360 gamepad'ı sağda olmayacak mı?

F: Masaya ne zaman geçik Şefik Bey?

E: Masa düzenini beğenmedim. Çok sade ve çok gösterişli.

F: Adam olun iki dakika. Carparım.

A: Ekran, küçük laptop ekranı gibi. PSX olmasın bu PS3 kasasında sakın?

E: Malzemelere değil, oyunlara bakmak lazım. Malzemeleri de kendi üreteceğim hali yoktu ya!?

F: Öhm, ben Sensible Soccer'ı getireyim önden. Ateşte bırakıyorum hafız.

S: Aaa, severim.

A: BIOS ayarlarına baksayıdık Şefik Bey. Ben bilmemiş sistemde yemem, aman oynamam.

E: Biz bunu usulüne göre Amiga'da oynardık. Şimdi Windows bunun tadını kaçırmayacak mı?

A: DirectX var ama Elif Hanım, yapmayıalim şimdi.

F: Evet. Buyrun siz de... Malzemesini bol bol koyдум.

E: Grafikleri çok eski, ekşi koku var bunda.

A: Japon işi mi bu?

S: Valla güzel görünüyor, oynanışı rahat ama grafikler pek bir demode. Daha modern bir şey beklerdim; söyle üç boyutlu falan.

F: Valla dışarıdan programcı getirttim. Beğenmiyorsanız kalkın masadan. Hiç uğrasamam.

E: Kalkıyorum. Neyse sonra kalkarım.

F: Kalkın ve gidin lütfen.

E: Gidiyorum bak. Terbiyesiz. Gidiyorum.

F: Git.

E: Sırf adınız F ile başlıyor diye gitmiyorum.

F: Ne alakası var?

E: Bilmem, kalkmadım, üzendum, o yüzden.

F: Neyse, ben içeren birkaç kb daha getireyim.

EV SAHİBİ FİRAT BEY

önümüze sürekli futbol getirerek kaçırıda ama...

F: Tamam da super oyun oğum. Oynayın önce.

Valla bak.

A: Eh, biraz kurcalayayım bari.

S: Yok yok, sevmedim ben. Savunma oyuncularını kontrol edemiyorum, paslar garip garip gidiyor. Kalanını bitiremeyeceğim.

F: Sıfırın dışarı çıkışına gol olacak şekilde programladım. Buna da "PES5 golü" dedim. Sosu bu.

A: Soslu yemek bize uymaz. Bizim salçasıyla, yağıyla bişeceğ. Oyunu sonradan mod katılmamış, patch yapmak-mış... Bitmiş oyun gerek.

F: Sizi de göreceğiz evinin gelince... Daha iyisini yapabilecek misiniz bakalım.

E: Ben de sürekli istemiyorum. Midem yandı.

F: Hayır Elif Hanım. O sizin beceriksizliğiniz.

E: Basımıyorum tuşa kardeşim!

F: Kontrolleri bizzat kendim yaptım. Kısık ateşe pişirdim valla.

E: Ne beceriksizliği; bu resmen bug.

S: Benim tabağımdan bug çıktı.

F: Tatlı getirdim, alın.

A: Eh, bari tatlı...

F: Emlyn Hughes International Soccer.

E: Ya yeter be!

A: Allah'ım... Günde üç öğün nohut gibi nedir bu böyle! Nasıl bir işkence.

F: Tamam da nostaljik değeri var bu oyuncun.

B: Babam bundan yapardı bana.

E: Tatlı diye insan yine futbol mu getirir; kaymayı yok mu bunun?

F: Valla hafız, ben normal hayatı da böyleyim. Aynı şeyi giyerim hep. Değiştirmem. Oyun seçimim de ona göre...

E: Anladım da madem bu yarışmaya katıldınız, bizi düşünmeliyindir Fırat Bey. Bencilliğ nereye kadar...

S: Tatlı da fena gözüküyor ama o ana oyundan sonra istah kalmadı bende. Anlaşılan bugün evimizde oynayacağız oyuncumuzu.

A: Hep kendinize göre hazırlamışınız yahu. Olmaz böyle.

F: Lütfen kalkın ve gidin Elif Hanım. Herhalde Ali Bey. Ya ne olacaktı! Kime göre hazırlayacaktım!

E: Bakın son kez kalkmıyorum! Bir dahaki sefere kalkabilirim.

F: Kameralara oynuyorsunuz hepiniz! Adam değilsiniz. Kalkın ve gidin Elif Hanım lütfen.

Fırat Bey oyuncuları
kendi yapmıştı, hepsi
hazır. Ayrıca hepsi
agrı töründü; futboldan
soğdu.

Çorba sevdiğim bir oyuncu
ama bu dönemde biraz modas,
geçmişti. PES'in de artık
dayağım düşürüyorum. Tatlı
da bayatır, resmen.

Hep futbol, hep futbol;
vallahi aç kaldım
diyebilirim.

2

4

3

Konuklarım için Türk futbolunun
unutulmaz oyuncusu Arif Erdem'i
getirttim; kendisini yere atacak.

MENÜ



Project Gotham Racing 2 (Çorba)
Mirror's Edge (Ana Yemeğim)
The Club (Tatlı)

Elfif: Eveet; konuklarım da geldi. Hoş geldiniz efendim.
Ali: Merhabalar. Dün aç kaldım gerçekten, bugün inşallah.
Şefik: Hoş bulduk Elif Hanım. Dün doymadık, bugun inşallah.
Fırat: Çorba çok kötü olmuş. Tuzsuz.
E: Pes doğrusu; daha çorbamı sunmamışım bile Fırat Bey. Önyargı Çarşı 1000.
F: Sunsanız ne olur, sunmasanız ne olur. Menüden baktım. Menüyü yedim. Kötüdü.
Ş: Çabuk olun Elif Hanım, acelemez var! Ay sonları hızlı yer, oynarım ben.
A: Mönü göremedim ben, not kırırmı.
F: Kağıt gibi tadi var. Garip.
E: Halbuki ben mönüme bile bulyon koymusum.
F: Menü mü, mönü mü?
A: Yerde bulyon buldum; kimindir, sahibi yoksa benimdir.
Ş: Çorbaaa!
E: Neysse. Alın size ıstılmış Project Gotham Racing 2.
F: Çok kötü olmuş. Beğenmedim.
A: Gotham'ın içinden miyidiniz Elif Hanım?
E: Gotham City; Rachel'ım ben.
Ş: Biliyorum bunu, bizim memlekette "PGR" derler hatta. Ben de farklı bir oyun sanmıştım.
A: Yarasa falan olmasın içinde sakın?
F: Mouse solda, klavye sağda. Ayıp. Sıfır adet ve örf.
Ş: Üstelik masada mouse Fırat Bey.
E: Ne mouse'u ne klavyesi? Bildiğiniz konsol oyunu bu.
F: Evet. Babam bunu bize gamepad'le oynatırdı. Ben mouse'la oynamak zorunda değilim ki.
Ş: Aaa, mouse ve klavye olmadan oynanan oyun mu olur? Kontroller falan zordur bunun şindi.
A: Corba reçel, olmaz ama!
F: Su gamepad'ı uzatır misiniz Şefik Bey?
Ş: Rutubetten kurumuş Fırat Bey, oynanmıyor.
E: Neysse, nankörler sizi; alıyorum öünüüzden gül

Elif Hanım'da az bir şeyler giyebildim en azından.

gibi oyunu.
F: Güllü çorba...
E: Ben kendim oynarım mutfakta.
F: İlh...
Ş: Çorbanız da alın, gidiñ Elif Hanım.
A: Tadi fena değil gibi ama ben dinamik havayı beğenemedim.
F: Arkadaşlar, emege saygı gösterelim lütfen. Elif Hanım uğraşmış o kadar. Tamam, takoz gibi çorba. Ama olsun.
E: Boşuna uğraşmayın Fırat Bey, ilk gece size ben en düşük puan olan 4'ü verdim. Yağlamanaza gerek yok şimdı.
Ş: O en yüksek puan da değil mi aynı zamanda Elif Hanım?
F: Terlik yok. Karşılama kötü.
E: Ya bir susun, tamam, götürüyorum oyunu.
F: Susun ve götürün lütfen Elif Hanım.
Ş: Ana oyun gelsin!
E: Alın, kamınız bayram etsin; Mirror's Edge size.
F: Çok hızlı.
Ş: Oy! En sevdığımden!
A: Japon var bunda yine! Dün Japon'dan gına geldi ama bir deneyelim bakalım, Faith fena değil gibi.
Ş: Siz beginmezseniz ben oynarım hepsini, dert etmeyein. İçindeki Speed Run da güzel bir görüntü oluşturmuş; oynaması çok keyifli.
E: O kadar Japon baharatı yok Ali Bey bunda. Korkmadan oynayabilirsiniz.
F: Oyundaki ana karakterin sağ - solu açık. Biz anamızdan babamızdan böyle görmedik.
E: Neresi açık yahu!?
F: Epey açık. Bakın.
E: Ufku açık oyunun ufkı! Siz fesatsınız.
F: Eh, ne yapalım, Faith'ime boyun eğerim ben de; hahaha!
E: Faith de ne kiro isim, o da ayrı mesele.
A: Hmmm, oynayalım bakalım. Ben genelde ateş gücü yüksek oyuncular yeğliyorum ama.
F: Ali Bey, daha önce bir atış poligonunda bulunuz mu acaba? Tanıdım geldi yüzünüz.
A: Evet efenim fırsat buldukça uğraram.
Ş: Elif Hanım, müthiş olmuş, tebrik ederim.

E: Ben dünyanın en hızlı 34. Mirror's Edge yiycisiyim.
A: Elif Hanım bizimle yeterince ilgilenmiyor.
F: İyi pişmemiş.
E: Beğendiğinize sevindim Ali Bey; sizin ve Şefik Bey'in puanları bana yeter.
Ş: Biraz beyaz tenli kalmış aslında, doğru dediniz Fırat Bey. Ama beyaz tene de...
E: Tatlımı getireyim size.
F: Getirin.
Ş: Faith'in üstüne güzel bir tatlı iyi gider.
A: Evet tatlıya geçelim.
F: Susun ve getirin lütfen.
E: Fırat Bey, sizi zehirlerim bakın.
F: Baktım ve zehirlendim, hahaha! Medusa Darbesi.
E: Hem kel, hem... Hem... Fodul, hem deeheebleeehhh.
A: Ama ayıp oluyor, masada huzur kalmadı!
E: Tatlıım çok orijinal arkadaşlar; The Club.
A: Dün de böylediniz siz Fırat Bey, Elif hanım, lütfen.
A: Iyyy, tiki isimli bir tatlı.
Ş: O ne ya?! The Club'tan tatlı mı olur?
E: Ne olacaktı salata mı?
F: Çok yoğun olmuş. Yapay zeka rezaleti.
Ş: The Clubber in da House!
F: You mothā f***al!
E: Hiç alakası yok; ismi başka bir şey ifade ediyor.
A: Hmm, kani bol olmuş.
E: Tadını alabilmeniz için birkaç defa üst üste oynamamanız lazımdır.
Ş: Ben sevmedim, kusura kalmayın, önumden de alın lütfen şunu.
E: Nimete saygısızlık bu.
F: Katılıyorum.
E: Hadi tamam, sıktınız artık! Dağılım evlerinize.
Ş: Aaa, kovuyor bir del! Çıktım!
E: Başlarım böyle programa.
F: Fırat Bey is offline.
Ş: Sizi de masalarınıza bırakıyorum Fırat ve Ali Bey.

GİRDİP RİTA

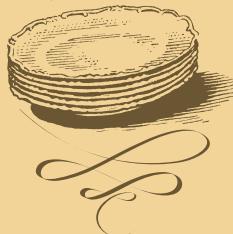
Misafirlerimin memnuniyeti için en killisinden köpek getirttim. Üstelik bu köpek bir selebiri.

6

4

6

MENÜ



Braid (Çorba)

Grand Theft Auto IV (Ana Yemek)
LocoRoco 2 (Tatlı)

Sefik: Merhabalar efendim, Core 2 Quad 2.50 Ghz işlemci, 4 GB RAM'lı, 512 MB ekran kartı sistemime hoş geldiniz.

Fırat: Hazır almışın.

Elif: Sonradan görme misin? Ne bu böyle? Hava mi atıyorsun?

Fırat: Copy & Paste bu.

Ş: O kadar belli oluyor mu ya? Etikette de kapatmışım ama...

Ali: Evinizin anti-aliasing'i yok mu? Ben sıcaklaşdım.

Ş: Olmaz mı, 16x!

F: Ali Bey, lens flare o. Karıştırının terimleri.

A: Yok efenim, o anisotropic filtering ile hallosseniyor.

F: Tamam da tüplü TV de işe yarıyor.

E: Ya ev görmeye geldim, karnımı doyurmaya geldim ben!

F: Olur mu Elif Hanım; sunum önemli. Ayrıca günümüzde masa yiyen insanlar var. Ayıp ediyorsunuz.

A: Çok haklısınız Fırat Bey.

E: Ya Şefik Bey, getirin şu oyunu! İşim var gücüm var.

Ş: Önce siz alın o halde çorbanızı Elif Hanım, Braid. Size de getiriyorum beyler!

E: Teşekkürler.

F: Şefik Bey, ben masaya oturdum ama kimse gelmedi, ne yapmam gereklidir?

Ş: Kalkip bir daha oturun Fırat Bey.

E: Ben normalde çok severim Braid'i. Ama bu bir yarışma programı. O yüzden bu çorba kötü olmuş.

F: Çok güzel olmuş ama çok kötü olmuş. Çok tatlı ama çok tuzlu. Bizim orada bunu Heart of Darkness'la oynarlar Şefik Bey.

E: Heart of Darkness ne oyundur yahu. Keşke onu koysayınız ödüle. Hoş, Braid de iyidir ama... Bir kere bu oyun çok keyifliyorum. Ben boş insanım; kafamı bu kadar çatlıtmamam.

Ş: Bu boşluğu, vereceğiniz puanlarla doldurmanızı umuyorum Elif Hanım.

A: Ben bu platformda üstteki puzzle parçasını nasıl alacağımı bulamadım! Hiç ilgilenmiyorsunuz Şefik Bey. Teessüf ederim.

Braid gerçekten çok güzeldi ana ses yamaladığrı için idare eder, LocoRoco2 çok şirindi.

Şefik Bey'in çorbası ve tatlısı güzeldi, kıvamları ve gerideydi. Ancak bitişigaramı ödüdü bize

5

4

EV SAHİBİ ŞEFİK BEY

E: Daha da enayimmişsiniz.

Ş: Günümüz dünyasında her şey para...

F: Tamam da dünya not ortalaması 9,9. Onu anlamadım ben.

A: Hmm, karakteri kafama göre değiştiremek beni üzdü; bizim memlekette çok güzel San Andreas yapaşlar, parmaklarınızı yersiniz gamepad'le.

E: Sormayın Ali Bey, San Andreas vardır ki oyna oyna doyamazsan. Haftalarca, aylarca oynarsın sonra bir gün bir şey bulursun ki şaşkınlıktan düşüp ölürsün.

A: Yaa yaa... Nerede eski GTA'lar. Banka soygunu sinematik olmuş beğendim.

F: Ya bırak ya... Bas grafiği, bas ara videoyu, olsun sana GTA!

Ş: Ay tamam, tamam. GTA IV'ünü oynamayanlara ödenen getireyim tatlılı. Verin bakayım!

E: Al aman al.

Ş: Herkes PSP'sini alsın önce. Buyurun, bunlar da LocoRoco 2'ler. Elinizle oynayabilirsiniz, çekinmeyin.

E: Allah'tan tatlıyla biraz kurtardınız paçayı Şefik Bey.

F: Yok ya!

A: Çok şirin duruyor da ben elimle oynamam.

E: Braid de iyidi; LocoRoco 2 de ama yarışma bu Şefik Bey. Şimdi bunları beğenip size yüksek not verirsem. Kendim kazanamam.

A: Klavye yok mu?

Ş: Var ama evde.

F: Açı kaldım resmen.

A: Tatlı pek tatlı, hatta fazla tatlı bence, içimi baydı.

Ş: Puanı veren gidebilir arkadaşlar. Puanlar en düşük 6, en yüksek 9 olursa sevinirim.

E: Neyse, ben LocoRoco 2'nin sevimli grafikleriyle en azından biraz mutlu kalkıyorum ama bu puanıma yansımaz, haberiniz olsun Şefik Bey.

A: Şefik Bey'in seçimleri güzeldi ama hepsi fazla şekerliydi, fazla tatlıydı diyorum.

E: Sonra dersiniz Ali Bey, burası yeri ve sırası değil. Gittim ben.

A: Tamam, saat de 19.15 olmuş zaten.

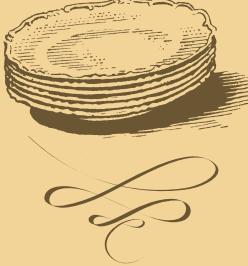
Ş: Fırat Bey, siz de çekin da kapatayım.

F: Çıktım.

Konuklarım için hiçbir masrafstan kaçınmadım. Karşınızda Gülbén Ergen ve geçen yıla damgasını vuran şarkısı Sürpriz!



MENÜ



Left 4 Dead (Çorba)

F.E.A.R. 2: Project Origin (Ana Yemek)
Clive Barker's Undying (Tatlı)

- Ali:** Hoş geldiniz, buyurun ahalı oyun masasına, buyurun.
- Elif:** Ali Bey, ayıp. Menüyü değiştirmişiniz. A: Bu akşam istedığım malzemeleri bulamadığımdan menüyü değiştirmek zorunda kaldım ama çorba değişmedi.
- E:** Ya, yarıçma kurallarına aykırı.
- Şefik:** Olmaz öyle şey. Belki sevmemişim oyular var, belki ona göre gelmeyecektim.
- Fırat:** Paltomu almadı.
- A:** Paltomuzu Elif Hanım'a verin isterken Fırat Bey, beğenmezse gidebilir. Dışarısı soğuk hem, üşümmez.
- E:** Paltoyu niye ben alıyorum ya? Şovenist.
- F:** Ohooo... Dakika 1, gol 1. Ahlaksız.
- Ş:** 7 - 0 biter.
- A:** Hah hah hah, buyurun buyurun. Kapıda kalmayın.
- F:** Noel Baba gibi karşıladı.
- Ş:** Soğuk havaya sıcak çorba iyi gider.
- A:** Eeveet, sizi bekletmeden... Çorbamız Left 4 Dead, buyurun. Tuzluk, biberlik, teamspeak, multiplayer.
- E:** Yuh, biz bunu en ağır ana yemek olarak yeriz.
- F:** Çok karışık.
- A:** Dört kişilik, o yüzden ağır görünebilir.
- F:** İçinden zombi parmağı çıktı.
- Ş:** İğrenç! Çok kanlı olmuş, üstelik içinde ceset parçaları var. Hem ya virus bize de geçerse... Sizi mi yiyeceğim ondan sonra!
- A:** Ama tek başınıza da oynasınız...
- E:** Zombi mombi var, severim çok ama çorba niyetine de oynanmaz ki bu!
- A:** Ama, ama durun, acele etmeyin.
- F:** Frame-rate sorunu var.
- A:** Biraz içün, bakın.
- E:** İçiliyor ki içineniyor.
- Ş:** Biz bunu ana oyun diye oynarız Ali Bey; sizin çorba anlayışınız bu mu!
- F:** Kısa sürüyor. Az koymuş.
- A:** Source engine çok güzel ama efenim, her sisteme sorunsuz çalışıyor.
- E:** Sizin ağız yapınız hayvanlı olduğu için Ali Bey,

7

Ali Bey çok özensiz ve terbiyesizdi, çorbası ana yemek gibi idi, Fırat Bey'in paltosunu da bana taştırdı.

bunu içebiliyorsunuz.

A: AAA, ayıp ediyorsunuz. Siz doymazsınız diye şey ettim.

F: Ağzınızı toplayın Elif Hanım. Bir de gadun olacağınız.

Ş: O Elif Hanım'ın ağızı değil Fırat Bey, oyundan çıktı.

A: Ağzını bilmem de dili uzun; sanki Smoker.

F: Multiplayer desteği kötü bu çorbanın; bir el atın da içeyim.

A: Yardımcı olayım.

Ş: Ben de yardımcı olayım; bakalım kaç kişiye kadar destekliyor.

E: Smoker kadar başınıza taş düşün Ali Bey; ben bunu içmem. Ana yemek isterim.

A: O zaman uzatmadan ana yemeği getireyim.

Ş: Getir.

F: Açı打得. Puanım 4.

A: Ana yemegimiz F.E.A.R. 2!

E: Hoppala!

F: Korkutucu bir FPS.

A: Bunda zombi yok, şeker mi şeker Alma var.

E: Daha kimse doğru düzgün oynamamış; bir biz oynamışız. O kadar yerel bildiğimiz oyun varken.

A: Yeni tatlar, yeni lezzetler.

Ş: F.E.A.R. 2 mi? Daha dün evde oynadım Ali Bey. Kusura bakmayın ama sevmeme rağmen oynamayacağım. Üstelik hava yeteri kadar karanlık değil, masada tek başına değilim; korkmam ki...

F: Ara videolar kopuk. "Alma mazlumun ahını çıkar aheste aheste" esprisine açık.

A: Haklısınız Fırat Bey ama oynayın, inanın seveceksiniz. Mech bölümünde kendimden geçtim

E: Oynadım ben; çok klişe.

Ş: Mech'in bu oyunda ne işi var!

F: Yaması yok mu bunun Ali Bey? Böyle çığ çığ oynayamam ben bunu.

E: Sürekli düşmanlar atıyor; yapay zeka çok kötü ayrıca. Sevseydim de yüksek puan vermeyecek tim o ayrı.

A: Çok taze Fırat Bey.

Ş: Çölde kutup ayısı olması kadar saçma!

F: "Yama" dedik.

A: Yamanmaz ki, taze oyun.

F: Doğru konusun Şefik Bey; "Çölde kutup ayısı" falan...

Çok üzüldüm ama çok ağladım.

Kan kokusu ve et bir parçasından geçilmeyen menüydi; sürekli süredim bunları

A: Bedevi yoksa sorun yok.

F: Alp Burak Bedevi var elimizde.

E: Valla duysa Alp, yüreğin sizler şu muhabbeti.

F: Yüreği dağlanır Elif Hanım.

A: Doydunuz anlaşan; tatlı getireyim, tatlı konuşalım.

E: Zaten doyamadım. FEAR 2'yi mi?

A: Clive Barker's Undying getirdim size

Ş: Geçen Clive Barker'la yemek yemistiğim ben. Ona da dediğim gibi, güzel ama kötü, yanı sarıyor ama sıkıcı; sıkıca söylemek gerekirse korkutucu ama çok güldüm.

F: Gidişat tükürtücü. İşte bu yüzden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz arkadaşlar. Varsa yoksa korku oyunu. Paso korku oyunu.

A: Efendim, Clive Barker mi sokmuyor bizi?

E: Daha da Ali Bey'e gelmem arkadaş!

F: One minute! One minute! Listen to me!

Ş: Excuse me!

E: Ali Bey, sen tatlıyı getir en iyisi.

A: Tatlı bu işte? Undying.

F: "Sen" yalnız... Serhat Hacıpaşaloğlu hesabı... Neysse...

A: Senli benli olduk, not bekliyorum.

F: Hop hop! Co-op modu kapatalım arkadaşlar! Ayıp oluyor!

A: Left 4 Dead'ı boşuna mı açtık; co-op olsun.

E: Eee, 10.000 YTLYi paylaştık biz Ali Bey'le.

F: Paylaşın ve gidin lütfen Elif Hanım.

E: %80'i benim, %20'si onun.

A: Böyle konuşmamıştık ama.

Ş: Bize de 500.000 TL var Elif Hanım; paylaşırız Fırat Bey'le, görüşünüz.

F: Ben kutuma gidiyorum.

E: Undying ne ya? Çok ekşil! Ağızım bir tuhaf oldu.

A: Kutu ne esas? Kutup ayısı mı var kutuda? Aman öf, aklım bulandı yetер.

Ş: Pandora Tomorrow vardı, onun olmasın.

F: Kaptan pilotunuz konuşuyor, çıkarın beni bu kaptan.

A: Kaptan güzelim. İşkemleleri ters çevirin bı' zahmet.

Ş: Masayı silmedik daha.

E: Böyle yarışmanın ta...

Misafirlerim için Star Wars Halk Oyunları Ekibi getirttiim. Darth Vader ve mahdumiları halay çekecekler.

KAZANAN
ELIF HANIM
16 PUAN



EVE ONLINE

Oyuncunun, oyundan ziyade; oyunun oyuncu ile mücadele ettiği bir evrene buyurun!



Ne zamandır aklımın bir köşesinde beni dürten şeytanım şunu söyleyip duruyordu, "Acaba denesen mi?". Akı salım, iyi huylu meleğim ise "Otur oturdugun yerde, başına durduk yere dert açma," diyordu. Sonra şeytanım gene araya girdi, "Hayat yeni şeyler tecrübe etmek için değil midir?" diye sordu. Cevap için meleğime baktım, isteksizce burun kıvırıldı. Herhalde o da içindeki kendi şeytani ile hesaplaşıyordu. Sonunda atın ölümü arpadan olsun dedim ve klavyede; www.eve-online.com'u tuşladım.

IRKLAR

Bütün ırklar adem evladı, yani insan. Ataları ilk solucan deliğinden geçerek evrene aylan insanlar uzayın farklı köşelerine serpilmişler. Zamanla bu noktalara yerleşerek kendi felsefelerine göre yaşamaya başlamışlar diyebiliriz. Toplam beş ırk var.

Ammarr Empire: Teokratik yönetimeye yakın bir halktır. Bilinen sistemin yarısına yakını Amarr halkı oluşturur. Bir İmparator ve onun beş varisi tarafından yönetilirler, dine çok önem veren bir topluluktur. Kendilerini en üstün ırk olarak görürler.

Minmatar: Başına buyruk, yasadışı ticaret ve kaçakçılık gibi işlerle uğraşan bir gruptur. Toplulukları genelde kabile olarak çağrırlar. Vaktinde Amarr tarafından köle olarak kullanılmış olmak onları böylesine asi bir grup yapmış olabilir.

Galante Federation: Her şeyin özgür olduğu, insan haklarına öncelik gösteren, ütopik bir dünyayı kurmayı hedefleyen topluluk. Buna rağmen liberal ekonomi anlayışı süper zenginler yaratıp, alt tabakada büyük bir fakir sınıfının doğmasına da neden oluyor. Lükse en özen gösteren topluluk.

Caldari State: İki büyük şirket tarafından yönetilen Kapitalist bir devlet yönetimi düşünün. Bu iki büyük şirketin altında da binlerce ufak şirket var. Toprak şirketlerin mülki ve halka kiraya veriyorlar. İnsanları askeri bir hayat tipine bağlı ve sürekli bir mücadele içinde.

Jovian Directorate: Diğer ırklar tarafından gizemli bulunan bir topluluk. Vakti zamanında genetik üzerine yaptıkları çalışmalar kendilerini Tanrı yerine koymalarına neden olmuş ve DNA'larında geri

UZAK MESAFELER



Çok uzak mesafelere yıldız geçitleri ile ulaşıyoruz. Ama gidilen sistemin güvenlik düzeyini çok iyi kontrol etmek gereklili aksi halde ne olduğunu anlamadan korsanla- ra yem oluyorsunuz.



Karakterin bir özelliğini geliştirmek istediğiniz zaman illa oyunda olmanız gerekmeye. Siz oyundan çıktıığınız zaman karakterin o özelliğine gelişime devam ediyor.

dönülmez hasarlara yol açmıştır. Fakat uzun bir aradan sonra kendilerini toplamalarına rağmen hasarın etkileri geçmemiş ve sayıları azalmıştır. Bunlara rağmen bütünırler içinde en üstün teknoloji bilgisine sahip olanır.

UZAYA KANAT AÇIŞ

Oyun basit bir uzay gemisi ile başlıyor. Tabii ki ileride daha büyük, daha görkemli ve hızlı gemiler almak isteyeceksiniz. Fakat bunu yapabilmek için ISK'e ihtiyacınız olacak. Nedir ISK? ISK en basit tabiri ile oyundaki para birimidir. Yeni silahlar, mermiler, gemiler, ticari mallar gibi şeyler hep ISK ile alınır. Bunları satarak gene ISK kazanırsınız. Peki nasıl ISK kazanacaksınız? Bunun en basit yolu göktaşlarından maden çıkartıp, arıtmaktan geçiyor. Sonra bunu paraya çeviriyorsunuz. Daha hızlı ISK kazanmanın başka bir yolu ise grup halinde maden çıkartmak. Sizin gibi para kazanmak isteyen birkaç kişi bulup göktaşlarına gideceksiniz. İçinden birini taşıyıcı olarak seçeciksiz. Siz madenleri kazdırıkça, taşıyıcıya yükleyecektir ve o da madeni merkeze götürürecek. Sonra parayı kendi aranızda bölüşeceksiniz. Bunu yapmak için konuşma kanallarını kullanabilirsiniz.

Yeri gelmişken konuşma kanallarından da bahsedelim. Genellikle iki konuşma kanalı açık oluyor. "Local Channel" ve "Corporation Channel". Local Channel, o esnada bulunduğunuz güneş sistemindeki oyuncularla konuşmanıza yarıyor. Corporation Channel ise bağlı olduğunuz Corporation'daki kişilerle iletişim kurmanızı sağlıyor. Bunu bir nevi "guild" olarak düşünebilirsiniz. Her halükarda sormak istediğiniz bir şey olursa Local Channel'e yazdığınızda mutlaka cevap veren birileri çıkıyor. Buralarda yazıştıkça arkadaş edinmeniz kaçınılmaz ve bu şekilde bir Corporation'a girebilirsiniz.

GÜVENLİ BÖLGELER

Yeni başlayan biri olarak belli bir seviyeye gelene kadar güvenli noktalarda uçmanız sağlığınıza için faydalı olacaktır. Güvenli bölgeler bögesel güvenliğin koruması altındadır. Bir sistemin güvenli olup olmadığını söyle anlaysınız; her sistemin belli bir güvenlik seviye numarası var. Bu numara 1.0'dan 0.0'a kadar iniyor. 1.0 puanı olan sistemler muhteşem korunurken, 0.0 puanlı noktalarda tamamen kendi başına kalyorsunuz.

Oyun hakkında genel bir yargıya varabileceğiniz kadar bilgi verdim umarım. Bundan sonraki aylarda daha detaylı yazılar yazacağım. İsteyen arkadaşlar oyunun on dört günlük deneme sürümünü indirebilirler.

HABERLER

WORLD OF WARCRAFT



Çok uzak mesafelere yıldız geçitleri ile ulaşıyoruz. Ama gidilen sistemin güvenlik düzeyini çok iyi kontrol etmek gereklili aksi halde ne olduğunu anlamadan korsanlara yem oluyorsunuz.

WARHAMMER ONLINE



EA'den gelen açıklamaya göre mali yılının üçüncü çeyreğine giren Warhammer Online, şu an itibarı ile üç yüz bin kayıtlı kullanıcıya ulaştı. Tabii ki bu üç yüz bin kişinin oyunu şu an oynadığı anlamına gelmiyor. Benim gibi oyunu denedikten sonra hesabını dolduran oyuncuları da işin içine katıyorlar. Oyuna eklenecek yeni ek paket, Warhammer'a biraz daha hareket getirirse yeniden başlamamak için için bir sebep göründürüyor. Ek pakette iki yeni sınıf, yeni PvP bölgeleri gibi değişiklikler olacak.

TIBIA



CipSoft ciddi bir kararla yasal olmayan ve hile yapımında yardımcı olan programları kullandığı için beş bin oyuncusunun hesabını engelledi. Üretim Müdürü Florian Eckert, oyuncunun bir yaşı doldurduğunu ve geçen bu süre içinde dengelenen dünyasının, hile yapan oyuncular tarafından bozulmasına göz yummayacaklarını belirtti. Eğer hem Tibia oynayıp, hem de bu tür programları kullananlar varsa, durmasını tavsiye ederim. Florin'in hiç şakası yok, kapatır hesabınızı.

SECOND LIFE



Bir gün bu oyuna saracağım diye öyle korkuyorum ki! Ülkemizde çok bilinmemesine rağmen yurt dışında koca koca adamların, kadınların bile oynadığı bir oyun haline geldi. Hatta haberlere sanal hayat kadınlığı yapan bir oyuncu ile girmiştir. Yeni gelen duyular ise oyuna gerçek firmaların reklam vereceğini ve dünya içinde oynarken panoralar bunları göreceğimiz. İsmi geçen ürünler arasında Coca-Cola, Nestea, Junkyard Blues bulunuyor. Bunun WoW'da olduğu Orgrimmar'da Coca-Cola yazdığını düşününse. (Eski haber olabilir <http://blog.secondlife.com/?s=advertising+policy> den yeni bir haber baksın)

CHAMPION ONLINE



Önümüzdeki günlerde gelmesini beklediğimiz super kahramanları yönetebileceğimiz Champion Online'da savaşların nasıl olacağını baş tasarımcı Bill Roper, açıkladı. Taktik kullanmanın çok önemli olacağını, fakat gayet hareketli savaşların olacağını altını çizdi. Koşarken ateş edebilme ve yapılan saldırılardan sakınma gibi dikkat gerektiren noktalar olacağı anlaşıldı. Bu hali ile City of Heroes'dan bir hayli değişik olacakmış gibi görünen oyunu, piyasaya çıkışına mutlaka inceleyeceğiz.

PIRATES OF THE BURNING SEA



FLS gelecek olan yama notlarını sonunda açıkladı. En önemli görünenler: Black Sails'a gelecek zincirleme görevler, Swashbuckling ceketleri ve ekonomide değişiklikler olacak gibi görünüyor. Özellikle az oynanan milletler olan Fransızlar ve İspanyolları seçecek oyuncular için ise 30% fazladan tecrübe puanı ve PvP ödüllerinde fazladan hediyeler bulunuyor.

S4 LEAGUE

Aksiyonun en sevimli hali

Hatırlarsanız daha önce DVD'mizde, beta'sından hemen sonra oyunu rahatça deneyebilmeniz için S4 League'e yer vermiştık. Bu internet üzerinden bedava oynanılan ve Neowiz Games yapımı olan bu aksiyon ("TPS" de diyebiliriz.) oyunu, sunduğu farklı modlar ve özellikler ile diğer bedava online oyunlarından ayıryor.

S4 League'in ilk olarak manga tarzındaki grafikleri dikkat çekiyor. Yarattığınız karakterler en sevimli çizgi filmlen fırlamış gibi görünüyor. Ancak oyunu farklı kılan sadece grafikleri değil tabii ki. Hemen hemen bütün online oyunlarda bulunan capture the flag modunun daha değişik bir versiyonu olan "touch down" modu da göze çarpan farklılıklar arasında. Bu modda, Amerikan futboluna benzer bir şekilde "Fumbi" ismindeki topu iki rakip takım karşı kaleye kadar taşımaya çalışıyor.

HAYDİ OYUNA

Oyunda, size sunulan geniş bir listeden üç değişik silah ve bir aksiyon yeteneği seçebiliyor ve böylece oyunu kişiselleştirebiliyorsunuz. Seçilebilecek silahlar uzun menzilli, orta menzilli, kısa menzilli ve özel silahlar olarak değişiyor. Aksiyon yetenekleri arasında ise Flying, Anchoring, Invisible ve değişik türde enerji kalkanları bulunmakta. Sadece özel yeteneklerin ve takım üyelerinin başarıyla kombine edilmesiyle takımınızı rakiplerinize karşı başarıya götürebiliyorsunuz. Yani başka bir deyişle S4 League'in kilit noktaları taktiksel yetenekler ve oyuncular arasındaki koordinasyon.

PEKİ NASIL?

Daha önce de belirttiğimiz gibi S4 League tamamıyla ücretsiz olarak oynanabilir. Oyuncuların tek yapmaları gereken şey oyun portalı alaplaya (www.alaplaya.eu) için ücretsiz bir hesap oluşturmak. Bu hesapla bütün alaplaya oyunları oynanabiliyor. Alaplaya, altı değişik dilde sunuluyor; S4 League ve portalda bulunan diğer oyunlar Rusya ve Türkiye dahil Avrupa kapsamında yine aynı adreste oynanıyor. Ayrıca portalda, diğer oyuncularla chat yapabiliyor, blog'unuza bir şeyler karalayabiliyor ve forumlarda dileğiniz konuya tartışabiliyorsunuz.

Son olarak, S4 League'deki karakteriniz için belirli bir ücret karşılığında özel kıyafetler ve yetenekler alabileceğinizi de belirtelim.

s4.tr.alaplaya.eu



HEPİMİZ NERD'ÜZ!



Bundan iki ay önce livewarcraft.com üzerinden yayinallyamaya başladığımız NERD, Şubat Ayı itibariyle LEVEL desteğiyle yoluna devam ediyor.

World of Warcraft'ı bilgisayarına ilk kurdugum günden bu yana sanırım dört seneden fazla zaman geçti. İlk açtığım karakterin Mage olması dışında inanın herhangi bir şey hatırlamıyorum. Büyülerimi kullanmak yerine sopayla adam dövmeye çalıştım, Deadmines'ta grubuma defalarca Wipe yedirdiğim, mesleklerin ne işe yaradığını bilmediğim o günleri, aslında çok da hatırlamak istemiyorum. Ama o zamanlar ne danışabileceğim insanlar, ne de WoW ile ilgili bilgilere ulaşabileceğim internet siteleri vardı.

World of Warcraft'ın yaklaşık 11.5 milyon oyuncuya ulaşmış olması, beraberinde birçok oluşumu da getirdi. İngilizce yazılı kaynaklar internetin dört bir yanında oyuncularla buluşuyor. Ancak Türkiye'de WoW-Turk dışında büyük bir oluşum bulunmuyor. Video tarafında ise yasaklı YouTube'un uçsuz bucaksız koridorlarında iyi çözünürlüklü bir boss videosu arayıp durmak, hayatı oldukça zorlaştıran bir durum. İşte bir grup NERD, tam bu noktada hayatınızı kolaylaştırmak ve sizlerle beraber Warcraft dünyasını anlatmak için bir araya geliyor.

Geçtiğimiz ay, Fırat'ın editör yazısında anlattığı gibi, NERD capcanlı bir WoW programı. Patika Yapının desteği, LEVEL'in Basın sponsorluğuya Şubat ayının bayından beri livewarcraft.com üzerinden yayın yapıyor ve WoW dünyasından en son haberleri, dedikoduları ve gelişmeleri sizlerle buluşturuyor. Guildler katılıp hem kendilerini, hem oyundan bekletmelerini anlatıyor. Yetmezmiş gibi LEVEL editörleri stüdyoda NERD'lerin konuğu olup, programa apayıp bir tat katıyor. Canlı yayında raid yapma projemiz ise NERD guild'inin bulunduğu Burning Legion sunucusu her an çökebildiğinden, canlı yayında bu sorunla uğraşmamak için bir başka bahara ertelenmiş durumda.

LEVEL'in NERD'ün resmi basın sponsoru olması ise birçok şeyin yanı sıra sizlere buradan da ulaşmamıza ön ayak oldu. Bu sayfada bu aydan itibaren WoW dünyasından gelişmeleri takip edebilecek program ile ilgili bilgilere ulaşabileceksiniz.

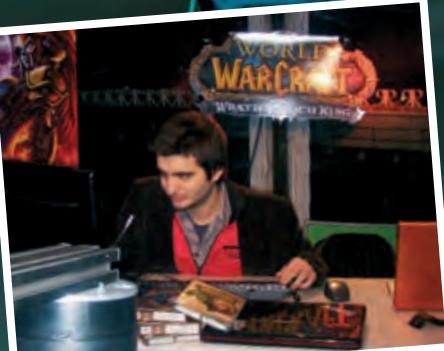
Sizlerden beklenimiz ise içerik anlamında her türlü desteginizi ve katılımınızı NERD'e göstermeniz. Daha tanıtılacak bir sürü guild, göstereilecek yüzlerce screenshot ve her seyden önelemeli WoW'da neden eğlendiğini ve yaşadıklarını anlatacak bir sürü oyuncu var. Bize ulaşın, anlatmak istediklerinizi ister Vent üzerinden ister MSN üzerinden ya da programa katılıp anlatın, bizi ve izleyicilerimizi aydınlatın. Mail adresimiz live@livewarcraft.com.

Şimdilik NERD'den bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere.

GL, HF! BURAK AYDOĞAN

HER TARAFIMIZ YAMA

Wrath of the Lich King'in eksikleri ve fazlaları Blizzard'in üst üste çıkardığı yamalarla ortadan kaldırılmaya çalışılıyor. Oyuncuların kalpleri ise karakterlerinin özellikleri bir sonraki yamada ne kadar daha düşürüleceğini düşünmeye dayanacak gibi görünmüyör. 3.0.8, 3.0.9 Ve aradaki minik minik yamalar derken, class'lar büyük ölçüde değişikliğe uğradı. Mage'ler 3.0.8'de Arcane büyülerinin güçlenmesiyle yaşadıkları 15 dakikalık şöhreti, bir sonraki yamada kaybetmiş görünüyor. Arcane Power açıp "Pompyro" atma kavramı tarihin derinliklerine karıştı. Hunter'lar 3.0.8'de kaybettiklerini yeteri kadar ağıladılarından olacak bir sonraki yamada büyük ölçüde geri kazandılar. Rogue'ların "Multilate" ile yaptığı zarar, Hunger of Blood'a aktarılmış gibi görünüyor. Artık Warlock'lar summon atarken mezar taşına benzer bir taş çkartıyor ve bu taşı kullanarak oyuncular istediği gibi partideki veya raid'deki arkadaşlarını oraya çekebiliyor. Bütün değişiklikleri ne yazık ki buradan aktarmaya yermiz yetmiyor. Dolayısıyla NERD der ki, WoW'un resmi sitesinden yama notları kısmını sık kullanılanlarınızı ekleyin, onları iyice değerlendirip kullandığınız stratejileri bunlara göre değiştirin.



BAĞIMSIZ

Crayon Physics Deluxe

Bir defter, renk renk kuru boyası...

Değerimizin kenarına, ilk sayfasına, son sayfasına, Osmanlı Tarihi notlarının hemen yanına çizdiğimiz sekiller, o an içinde bulunduğuuz ruh halini yansitan basit çizimlerdi. Genelde iki boyutlu geometrik şekiller olarak kağıtta yerlerini bulurlardı ve pek az kişiinin aklına bu şeillerden bir oyun yapmak geldi.

Petri Purho, Kloonigames adındaki oyun firmasının da sahibi olan, yedi günde ürettiği bağımsız oyunlarıyla ünlü, son derece yetenekli bir oyun yapımcısı. İlk "gerçek" oyunu olarak nitelendirdiği Crayon Physics Deluxe de IGF 2008'de birincilik ödülü kazanan, mükemmel bir bulmaca oyunu.

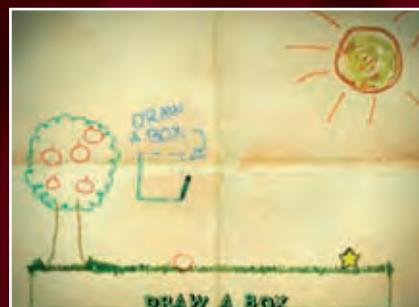
Oynamış olarak devrimsel olarak nitelendirebileceğimiz, Capcom'un ünlü oyunu Okami'de gördüğümüz oynanışın basit ve daha etkili bir halini sunan oyunda çeşitli bölgelere ayrılmış adalarda yıldız avına çıkyoruz. Her bölümde amacımız A noktasında duran topu, B noktasındaki yıldızla ulaştırmak. Daha sonra bu topladığımız yıldızlarla farklı adalara geçiş yapıyor, daha zor bulmacalarla ulaşıyoruz.

Amacımız topu yıldızla ulaştırmak dedik. Bunu yapmak için bir yolumuz, sağ ve sol mouse tuşlarıyla o topa bir hız vermek ama bu, ileride karşınıza çıkacak zorlukları aşmakta pek az etkili. Topu yönlendirmek

icin asıl yapmanız gereken, elinizdeki kuru boyaya onu yön lendirecek "şey"ler çizmek. Köprüler oluşturmak, basit kutular çizip bunları havadan bırakmak, çizgilerle yokuşlar yaratmak, düzenekleri kullanarak çekiciler yaratmak, oyunda yapabileceklerinizden sadece birkaçı. Her bölümde tamamıyla özgürsünüz ve bulmacayı çözmek tamamıyla sizin yaratıcılığınızla sınırlanmış durumda. Bazı bölümlerde bir mekanizma oluşturulduktan sonra hızınızı kullanarak bulmacanın devamını getirmeniz de gerekiyor. (Bu da oyuna ayrı bir heyecan katıyor.)

Şu ana kadar bu bölümde tanıttığım en başarılı ve yaratıcı oyunlardan biri olan Crayon Physics Deluxe, görsel anlamda da tek kelimeyle mükemmel. Eğer bir tablette de sahipseniz, o zaman keyfinize diyecek yok zira tablet sayesinde hem daha güzel çiziyor, hem de oyunda daha kolay ilerliyorsunuz. Bu oyunu kesinlikle denemeden geçmeyin. ☺

YAPIM Kloonigames
WEB www.crayonphysics.com
FİYAT 19.95 Dolar



Walkie Tonky

Dünyalılara gereken cevap!

Pek sevimli bir robot, dünyaya düşüyor ve sonra dünyayı işgal ediyor. "Konu" bu. Bir de oynanış sistemi var ki "olay" o zaten.

Şimdî iki boyutlu bir dünya hayal edin. Tamamı vektörel grafiklerden oluşan, binaların, nesnelerin ve araçların siyahın hakimiyetinde, şehrin mavinin tonlarıyla resmedildiği... Bir masal anlatın, içinde deniz ve balıklar, yağmurla kar olsun, güneşe ay...

Evet, Walkie Tonky'e donecek olursak söyleyebileceğim çok önemli bir şey var: Bu oyun çok zevkli. Şu an bir prototip olarak adlandırılabilir olsa da olan biten gayet eğlenceli. Elimizdeki robot, yukarı ve aşağı ok tuşlarıyla kısالıp uzayabilen, ileri ve geri tuşlarıyla ilerleyen, kaldırıldığı her türlü nesneyi tutup atabilen, uzun ayaklarıyla tekme atarak engelleri aşan yetenekli bir makine.

Dünyayı işgal ettiğimiz için önmüze çeşitli engeller çıkıyor oyunda. Bunlar binalar olabiliyor; o zaman ayaklarınıuzu uzatıp üstlerinden geçiyoruz. Bunlar daha uzun binalar oluyor, o zaman onları yıkamamız gerekiyor. Tekme atıyoruz, sadece sallanıyorlar. Bu sırada bakıyoruz ki sivil bir araç ayaklarımıza toslamış, yolda kalmış,

bekliyor. Eğilip onu alıyoruz ve binaya fırlatıyoruz. Bina yıkılıyor, engel aşılıyor. Hemen ardından tanklar beliriyor; birkaç saniye durup nişan aldıktan sonra bize ateş ediyorlar. Top mermisini havada yakalayıp onlara geri fırlatıyoruz. Mayınlar geliyor, uçaklar uçuyor, en az bizim kadar uzayı boss'lar beliriyor ama yılmıyor, hepsine göğüs geriyoruz.

Mükemmel bir fizik motoruna sahip olduğu için tüm bu yapıtlarımızın son derece tutarlı sonuçları ekrana getiriyor ve fazlasıyla eğleneriz. Umuyorum ki Pieces Interactive bu projesine devam eder ve başarılı bir oyun piyasaya sürer. O zamana kadar siz de Walkie Tonky'nin başında kalmaya ve skorunuzy yükseltmeye devam edin.

Not: Oyunun ses efektleri açısından Rez'den bariz bir şekilde etkilendiği ve hatta alıntılar yaptığına da belirtmek istiyorum. ☺

YAPIM Pieces Interactive
WEB www.piecesinteractive.se/walkietonky
FİYAT -

9

BEDAVA

Closure

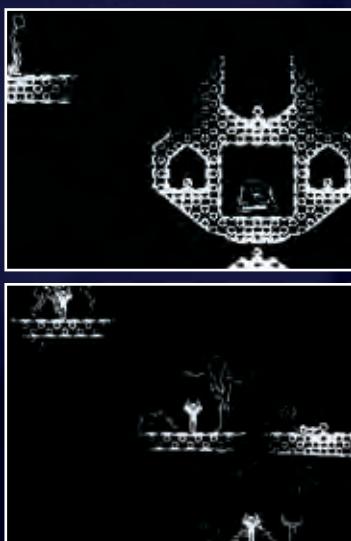
Işıkları kim kapattı?!

Bir ışık kükresine sahip olduğunuzu düşünün. Bu küre elinizdeyken etraf aydınlanıyor ama onu bir köşeye bıraklığınızda, karanlık kalan bölgeler birer boşluğa dönüşüyor. Misal evinizde elektrikler kesildi. Hemen köşede duran mumu yakıcıveriyorsunuz ve annenize, "Anneee, elektrikler gittieeee!" diye bağırrak koşturmak istediginizde, mumu yanına almadığınız için ikinci adınızda boşluğa yuvarlanıp öbür dünyaya tanıştıyorsunuz. Closure'da da durum bundan farksız. Yanınızda küre olduğu sürece, bu küreleri taşıyan aparatları yanar hale getirdikçe sorun olmuyor ama karanlığa adım attığınızda paldır küldür boşluğa yuvarlanıyorsunuz. Aslında oyunun fikri o kadar iyi ki bu sayede binbir türlü bulmaca yaratma imkanına kavuşmuş yapımcı. Önüzdeki bir duvarı karanlıkta bırakarak üstünden atlamak, çeşitli platformları

yne aynı şekilde aşmak ve aklınıza gelebilecek (Ve gelemeyecek.) binbir türlü bulmaca şekli burada toplanmış durumda. Fikir ve oynamış olarak pek başarılı; yapımda emeği geçen herkesi kucaklıyorum! ☺

TÜR Platform / Puzzle
YAPIM Tyler Glaiel
WEB www.glaielgames.com

8,8



Meatboy

Dana antrikotun duvarlarla olan sorunu

Hoplaya zoplaya kontrol ettiğimiz karakterleri hatırlayalım. Mario vardi mesela hemen aklı gelen. Cool Spot'u hatırlayanlar olabilir. Zool vardi sonra, ninja klasmanında. (Öyle iki oyun saydın ki ömrüm geçti bu iki oyunla. - Elif) Peki Cool Spot'in bir nokta olmasından daha garip olarak size bir et parçası versem, acaba

ne düşünürsünüz? Evet, bildiğiniz külbastırdayı et parçasını kontrol ediyoruz ve daha da güzel, yere düşüğünde "Pörçi" efektiyle bulunduğu noktaya yapışması gereken bu et, yapışmak yerine zipliyor, hopluyor ve ulaşması gereken noktaya varıyor.

Meatboy adındaki kahramanımız, çok yükseklerle zıplayabildiği gibi duvarlardan da sekebiliyor. Sadece ok tuşları ve bir adet Space tuşuya oynadığımız için de kontrol alanında bir zorluk yaşamıyoruz. Zor olan da zaten kontroller değil, bölümten ta kendisi.

Bazı bölümler hızlı olmanızı gerektiriyor zira ekran yukarı doğru kayıyor ve aşağı döştüğünüz an oyun bitiyor. Bazi bölümler dikkatli olmanızı buyuruyor çünkü her taraf sizi kıymaya dönüştürmek için firfir firfir dönen testerelerle dolu. Ve bazı bölümler oynanmayı bekliyor; oyunun son derece eğlenceli olmasını dolayı... ☺



TÜR Platform
YAPIM Edmund McMillen
WEB www.edmunddm.com

8,6

The Manipulator

Bir ben vardım benden içeri...

640 x 480 çözünürlükte çalışan oyuları da pek severim. Hele ki bunlar kilitlendiklerinde ekranı eski haline getirmek için bir uğraşa girersiniz ki sormayın. Bazen bilgisayar buna direnir de direnir ve şahane masaüstüne bu yeni çözünürlükte kullanır ve mutluluğu yelken açarsınız.

The Manipulator bana böyle bir tecrübe yaşatmadı ama yaşatan pek çok bağımsız oyun gördüm; aklıma geldi anlatıym dedim. Oysaki The Manipulator ne kadar da güzel bir oyun. Bir kere 2 boyutlu. (İki boyutlu oyunları severim.) İkincisi, sade ve hoş grafiklere sahip. Üçüncüsü de eğlenceli. Oyunun hemen başında saniyorsunuz ki sadece dikkatli olmanız ve size ateş eden adamları vurmanız gerekiyor. Ama yooo; durum çok daha farklı. Bir "Manipulator" olarak ateş ettiğiniz arkadaşınızın kontrolüne geçiyor ve onunla ilerliyorsunuz. Eğer ondan sıkılırsanız, aşağı ok tuşuna basılı tutarak adamı öldürüyor veya yukarı ok tuşuna basarak onu azat ediyorsunuz. Çeşitli bulmacaları bu şekilde

çözmeye çalışığınız oyun, Closure'dan iyi olmasın, bir hayli eğlenceli. Durmayın ve oyuna dalın. Durmayın dedim! ☺

TÜR Platform
YAPIM Virtanen Games
WEB www.virtanen.url.net

8,6



Chak's Temple

Yazık değil mi o ağaçlara?

Orijinal oyunlara yer verdığım yeter; bir tane de "çakma" oyun tanıtım istiyorum. Çakma diyorum ama siz bu amiyane tabire bakmayın; belki bu ay en çok Chak's Temple'ın başında zaman geçireceksiniz. Zaman geçireceksiniz çünkü Arkanoid kopyası olan bu oyun size klasik bir eğlence vaat ediyor: Topu aşağı düşürmeden tüm nesneleri patlat! Bu defa nesne olarak tabir ettiğimiz "sey"ler birer taş değil, onun yerine büyükçe bir ormandayız. Sahip olduğumuz gemi ile ağaçları patlatıyor, taşları kırıyor ve bonus'ları kazanmaya çalışarak bölümleri bir bir geride bırakıyoruz. Önceki Arkanoid oyunlarında olduğu gibi burada da çeşitli güçlendirici ve zarar verici bonus'lar bulunuyor.

Oyunun monotonluğunu silen bonus'ların yanında, bazı bölümlerde gemimizi istediğimiz gibi kontrol ederek kristal avına

çıkıyoruz.

Bedava bir oyun olmasa para verilip alınmaz ama bedava olunca da oynamadan geçemiyorsunuz işte. Eğer biraz kafa dağıtmak istiyorsanız, Chak's Temple'dan daha iyisini bulmak zor. (Kolay aslında ya...) ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Sigma Games
WEB [-](#)

7,2



1.8

Ghz

2.0

1800 1866

2000

mhz

2200

2.

2400

2667

3330 -

Otos topçunun Overclock Rehberi #1

Eski parçalarınızı
gazlayın! Yeni bir
bilgisayarınız varsa
katlayın! Bu ay
overclock'a giriş
yapıyoruz.

Belki de bu tür bir dosya konusunu uzun zamandan beri bekliyordunuz. Ekonomik krizin de gelmesiyle bilgisayarımıza yeni parçalara almak yerine, var olan parçaların nimetlerinden sonuna kadar yararlanmak, hatta bu parçaları iliklerine kadar sömürerek performansımıza performans katmak, herhangi bir ek masraf yapmadan gerçekleştirebileceğimiz bir işlem. Fakat LEVEL olarak sizleri doğrudan işlemci, ekran kartı, anakart ve RAM gibi bileşenleri zorlamaya davet etmeden önce bu konuda bilinmesi gerekenleri açıklama gereği duyuyoruz. OC yapmadan önce yapılması gerekenler, gerekli araçlar, soğutmanın hazır edilmesi gibi konular, aslında overclock'tan bile daha önemli bir yer tutuyor. Zira yüzlerce lira para döktüğünüz pahali bileşenleri, bir iki klavye tuşuna basarak yakmanız istemeyiz.

Nedir bu OC?

Overclock, herhangi bir bileşenin var olan saat frekansını daha yükseğe çıkartarak, bu bileşeni daha hızlı çalışmaya zorlamaktır diyebiliriz. Örneğin saat frekansı 2.4 Ghz olan Core 2 Quad Q6600 model bir işlemciyi 3.6 Ghz hızında çalışmaya zorlamak, bu işlemciyi overclock etmek, yani var olan saat frekansının üstüne çıkarmaktır. Zaten kelimesinden de anlayacağınız gibi clock, bileşenin saat frekansını temsil etmektedir. Over kelimesi ise üstünde manasını taşıır. Kısacası overclock saat frekans artırımı demektir. Ekran kartları ve RAM'ler için de benzer terim kullanılabilir; zira burada da ekran kartının çekirdek frekansının yükseltilmesi, yine RAM'lerin de çalışma frekanslarının arttırılması söz konusudur.

Faydası ve Zararı

OC işleminin en büyük avantajı -ve tabii ki en büyük yapılmış nedeni de- işlemin sonunda kimi zaman %80'lere varan performans artışıdır. Örneğin 25 fps ile oynadığını bir oyunu ekranınızı ve işlemcini overclock ettikten sonra, artık 35 hatta 40 fps ile akıcı bir biçimde oynayabilirsiniz. Yine sistemde kullandığınız diğer uygulamalarda gözle görülür bir performans artışı elde edebilirsiniz. Ayrıca bu artışı hesaplamak için SuperPI veya 3DMark gibi test yazılımlarını dullanabilir ve bu sayede kesin sonucu anında görebilirsiniz. Daha ucuz parçalardan topladığınız bir sistemin, daha pahalı bir sistemden daha fazla performans vermesi hem cebinizi, hem de sizin mutlu edecektir. Başarılı bir OC sonucunda duyacağınız hiz iseambaşa bir konu. Yine bu konuda arkadaşlarınıza ve komşularınıza da epeyce hava atabiliyorsunuz. Maddi açıdan baktığımızda ise parazit cebinizde kalırken, elinizdeki alet ve edevati kullanarak daha hızlı bir bilgisaya sahip olmanın keyfini çıkarabilirsiniz. Dünya Rekoru kırabilir misiniz onu bilmiyoruz; fakat başarısızınız Guinness Rekorlar Kitabı'ndaki yerini de alabilirsiniz. Ayrıca bunun üzerine bir de para ödülu alabilir ve tanınmış firmalarla da sponsorluk anlaşmaları da imzalayabilirsiniz. Bu konuda araştırma yapmak istiyorsanız size Foxconn tarafından işe alınan Shamo ve Kingp1n'den başlamanızı öneriyorum.

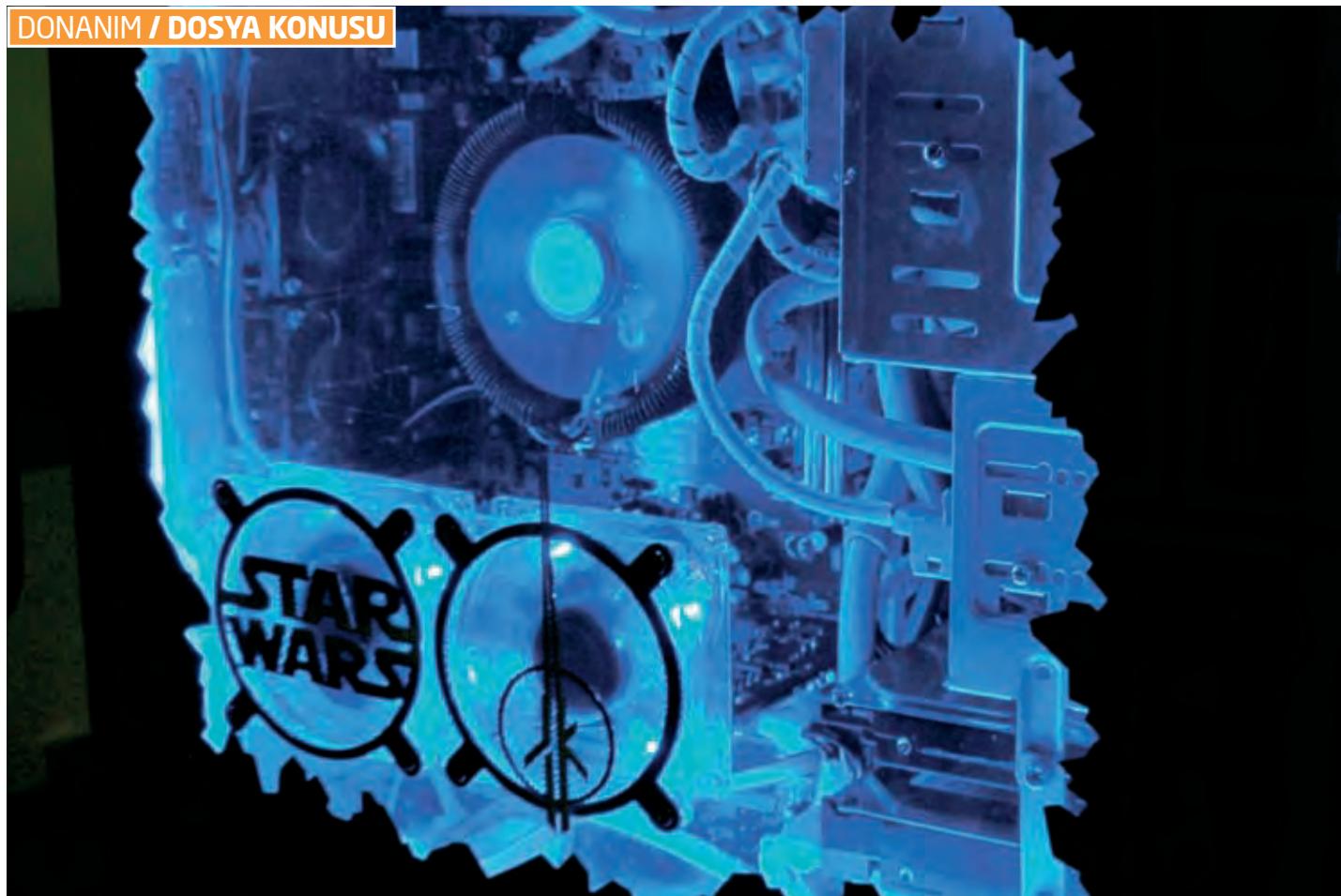
Overclock genel yanılığının aksine, bilinçli ve dikkatli bir şekilde yapıldığında sisteminize kalıcı zararlar vermeyecektir. Sistemde kullanılan bileşenlerin ömrü hali hazırda belli olduğundan, OC işleminin bu bileşenlerin ömrünü kısaltması da aslında pek bir şey değiştirmeyecektir. Fakat bilinçsizce yapılan overclock, başta işlemci olmak üzere, anakart, ekran kartı ve RAM'lere kalıcı hasar verebilir. Üstelik çoğu bileşen (Bazı firmaların overclock için özel ürettiği bileşenler hariç. Ör: OCZ) overclock sonucu oluşan hasar yüzünden garanti kapsamı dışında kalabilir. Overclock, yapıldığı bütün bileşenlerin ömrünü az da olsa kısaltır. Artan voltaj ihtiyacı da elektrik faturasına cüzi bir miktarda yansıyacaktır. Yine eğer OC işlemi başarılı olmazsa, sisteme siz çalışırken ortaya çıkan mavi ekranlar yüzünden veri kaybı yaşamadan da olasıdır. Bir başka olumsuz yan ise OC işleminin, sizi bazen yalancı konumuna düşürmesidir. Şöyle ki: elinizdeki bileşenleri ikinci el piyasasına çıkardığınız zaman, alicilar bileşenin şimdije kadar OC edildip edilmediğini sorarlar. OC edilen bileşenin ömrü de azalmış olduğu için ağıççası pek tercih edilmez. Bu durumda ya gerçeği söyleyip sizin OC yapan birinin ürünü satın almasını bekleyecektir, ya da yalan söyleyip ürünü bir an önce elden çıkarmaya bakacakınız.



İyi Bir Güç Kaynağı: Köfte Kokusu İstemiyoruz!

Overclock'a başlamadan önce sağlam bir güç kaynağı olmazsa olmazlar arasında. Bunun nedeni OC işleminin, sistemin var olan güç tüketiminden daha fazla bir güç ihtiyaç duymasıdır. İşlemci, ekran kartı, RAM ve anakart gibi en önemli bileşenlerin hepsinin daha fazla performans vermek için zorlandığı bu durumda, sistemin güç tüketimi de kimi zamanlarda 100 Watt birden artacaktır. Bu durumda kalitesiz ve düşük Watt değerine sahip güç kaynakları bozulup sistemi de tehlkiye atabilir. Yine yanlış bir işlem yaptığınızda güç kaynağında var olan aşırı voltaj ve kısa devre korumalar da kasanızdan gelecek olası bir yanmış köfte kokusu da engelleyecektir. Overclock yapılan sistemlerin yaşadığı en büyük sorunlardan biri de kararsızlıktır. Stabilite denilen bu durum, OC sonrası sistemin takılmadan ve mavi ekran vermeden çalışması anlamına gelir. Böyle bir durumda OC işlemi başarılı olmuştur ve sistem tıkır tıkır çalışır. Burada yine güç kaynağının şehir şebekesindeki voltaj dalgalanmalarını dengeleyerek bunları sisteme en düşük oranda yansıtması da sistemin kararlılığını artıracaktır. Ayrıca mavi ekranların bir nedeninin de kalitesiz güç kaynakları olduğunu





da söylemiş miydim? Yine bu konuda satın aldığınız güç kaynağının ATX v2.2 standartlarına uygun olup olmadığını kontrol edin. Zira yeni standartlara uygun bu güç kaynakları 12V bağlantılarında sistemin ihtiyaç duyduğu gerçek amper değerini vererek, OC esnasında olacak kararlılık sorunlarının önüne geçiyor.

Soğutma: Termal Macun Nedir?

Overclock yapacak kişiler halihazırda iyi bir güç kaynağına sahip oldukları için artık onlar için en önemli konu soğutma olmuştur. OC işlemi bileşenlerin daha çok güç tüketmesi demektir. Örneğin işlemcinizin hızını 2.4 Ghz'ten 3.6 Ghz'e çıkartmak için işlemci çekirdek voltajını 1.35 Volt değerinden 1.50 Volt'a çekmeniz gerekmektedir. Bu da 45 nm üretim teknolojisine sahip bir bileşende voltaj sıçramalarının artması ve doğal olarak da bu sorunun beraberinde artan ısını getirmesidir. Oluşan ısını yaymanın ve bu sayede engellemenin yolu da hava, su ve diğer sıvı veya gaz soğutma sistemlerinin kullanılması ile mümkündür. Hava soğutma ile birçok standart OC işlemini rahatça gerçekleştirebilirsiniz. Bunun için işlemcinin yanında gelen standart fan da kullanılabilir fakat tavsiyemiz Thermaltake, Zalman, OCZ, Noctua veya Gigabyte gibi kaliteli soğutma çözümleri sunan üreticilerin ürünlerini kullanmanızdır. Zira bu ürünler genelde Heatpipe diye adlandırılan ısı borusu teknolojisini kullanırlar ve

bu fanlarla beraber, işlemci ile fan arasında ısının daha iyi iletilmesini sağlayan, kaliteli termal macunlar gelmektedir. Bu sayede işlemci ile fan arasında oluşan hava boşukları ortadan kaldırılır ve en ideal soğutma sağlanmış olur. Söz konusu kalitesiz termal macunlarda, işlemcinin belli bir bölgesinde soğutulmadığında sisteme kararsızlıklar ortaya çıkabilir, hatta işlemci yanabilir. Öte yandan, stok fanlarda genelde

alüminyum soğutma kullanılırken, diğer kaliteli fanlarda bakır soğutma kullanılmaktadır. Bakır da ısının iletilmesi için daha ideal bir metal olduğu için etkili bir soğutma sunmaktadır. Yine az önce bahsettiğimiz ısı boruslarının içinde özel bir madde yer almaktadır. İşlemci ısındığında buhar olan bu madde üstे çıkmakta ve üstteki soğuk kısmı aşağıya inmektedir. Bu döngü sayesinde işlemcinin daha etkin bir biçimde soğutulması sağlanmaktadır.

Yazının başında da belirttiğim gibi OC konusu tek bir dosya konusuna sığmayacak kadar geniş ele alınması gereken bir konu. Bu ay gördüğünüz gibi öncelikle dikkat edilmesi gereken bileşenler ve bilinmesi gerekenler üzerinde durduk. Önümüzdeki ay ise diğer soğutma yöntemlerine de değindikten sonra işlemcimizden başlayarak OC konusunda daha fazla yol alacağız.

AMD İŞLEMÇİLERİNİN ULAŞABILECEĞİ MAKSİMUM DEĞERLER

İşlemci	Cekirdek	Kod Adı	Mhz	OC Miktarı	Watt
Phenom II X4 810	4x	Deneb (6MB)	2600	3835	125.00
Phenom II X4 920	4x	Deneb (8MB)	2800	3659	125.00
Phenom II X4 940	4x	Deneb (8MB)	3000	4372	125.00

INTEL İŞLEMÇİLERİNİN ULAŞABILECEĞİ MAKSİMUM DEĞERLER

İşlemci	Cekirdek	Kod Adı	Mhz	OC Miktarı	Watt
Core 2 E2200 (2.2 Ghz)	2x	Conroe	2200	3441	-
Core 2 E4300 (1.8 Ghz)	2x	Allendale	1800	3431	65.00
Core 2 E4400 (2.0 Ghz)	2x	Allendale	2000	3382	65.00
Core 2 E4500 (2.2 Ghz)	2x	Allendale	2200	3537	65.00
Core 2 E4600 (2.4 Ghz)	2x	Allendale	2400	3505	65.00
Core 2 E6300 (1.86 Ghz)	2x	Allendale	1866	3301	65.00
Core 2 E6420 (2.13 Ghz)	2x	Conroe	2130	3599	65.00
Core 2 E6500 (2.4 Ghz)	2x	Allendale	2400	3600	65.00
Core 2 E8200 (2.67Ghz)	2x	Wolfdale	2667	4368	-
Core 2 E8600 (3.33Ghz)	2x	Wolfdale	3330	5266	-





LENOVO IDEAPAD Y730

Turbo Tuşu Geri Geldi

IBM'in PC departmanının Lenovo tarafından satın alındığını artık bilmeyeniniz yoktur sanırı. IBM ile aynı dinamik yapıda çalışmalarına devam eden ve yüz tanıma teknolojisi ile oturum açmayı ayağımıza getiren Lenovo, test merkezimize hem oyun, hem de çoklu ortam amaçlı dizüstü bilgisayarı ile konuk oldu. Cihazın kutusunu açar açmaz dikkatimi çeken ağırlığı oldu. 3.6 kg ağırlığa sahip olan ürün, adaptörünü de hesaba kattığımızda taşınabilirlik açısından sınıfta kalıyor. Fakat eskiden LAN partisi için sırtımızda taşıdığımız kasaları düşünürsek her şey dahil 5 kg'lık bir oyuncu cihazı, kabul edilebilir.

Cihazın özelliklerine bakacak olursak, 2.4 Ghz'lık Core 2 Duo P8600 işlemci, 4 GB RAM ve tabii ki en önemlisi, HD 3650 ekran kartı olduğunu görüyoruz. Ayrıca iki adet 250 GB'lık sabit disk ile de kapasite konusunda sorun yaşamayacağınızı düşünüyorum. Cihazın üzerindeki oyun amaçlı özel tuş takımı da hedef kitlesini açıkça ortaya koymuyor. Yine çok ilginç bir ayrıntı ise klavyenin sağında yer alan Turbo tuşu, bu tuş 486 işlemcilerden bu yana görmüyorduk. Özellikle oyun oynamaya başladığınız zaman, performansı doruğa ulaştırmayı amaçlayan bu tuşun, işlemciye ekstra voltaj vererek çalıştığını fark ettiğim. CPU-Z ile baktığımızda, cihazı Turbo moduna alınca işlemci voltajı doğrudan 1.250 Volt'a fırlıyor.

1920 x 1200 full HD çözünürlüğe sahip olan 17" WUXGA ekran, film keyfi için mükemmel sayılabilir; fakat bakalım ekran kartı oyunları bu çözünürlükte çalıştırırken bekleneni sunabilecek mi. Testlere geçmeden önce tipik DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş prosedürlerini uygulayıp cihazın BIOS'unu, Vista'yı ve ekran kartı sürücüsünü güncelledim. Ayrıca Vista'nın her saniye başı karınıza çıkan muhtarı UAC'yi ve yine anti-virus yazılımını da devre dışı bıraktım. Komutan Logar edasıyla oyun oynamamı engelleyeceğin bütün kalkanları indirdikten sonra cihazın vitesini Turbo moduna aldım ve coşkuyu verdim. İlk olarak Counter-Strike Source ile doğrudan oyunu oynayarak teste başladım ve 1920 x 1200 çözünürlükte en ufak bir takılma olmadan bile oyun oynamayı başardım. Video stress testini uyguladığında aldığı 87 fps sonucu benim testimin doğruluğunu kanıtlar niteliktedi. Daha sonra sisteme Crysis Warhead kurdum ve bu grafik canavarını 1920 x 1200 full HD çözünürlükte oynamaya karar verdim. Fakat oyunu açınca, grafik ayarlarında bu çözünürlük olmadığı için tekrar 1280 x 800 yani standart dizüstü çözünürlüğüne geri döndüm. Daha sonra da grafik ayarlarını normal seviyeye çekip oyunu başlattım. Her ne kadar harika bir oyun keyfi yaşamamasam da, gayet akıcı bir şekilde düşman Kore askerlerini rahatça haklayabildim.



LENOVO IDEAPAD Y730

Fiyat	1999 Dolar + KDV
İthalat	Boğaziçi Bilgisayar
Web	www.bogazici.com.tr
+	FullHD Ekran
+	Multimedya Tuşları
-	Yetersiz oyun performansı
-	Ağır olması

Warhead testi bittikten sonra Call of Duty Modern Warfare testine başladım. Burada oyunu Full HD çözünürlükte açtım; ancak maalesef 15 fps ile hiç bir zevk almadım. Çözünürlüğü tekrar 1280 x 800 çözünürlüğe alındığında ise ortalama 35 fps ile gayet akıcı bir oyun deneyimi yaşadım. Burada en düşük fps değeri ise 25 fps idi. Need for Speed Most Wanted ile mazide dönük yaptığım testte ise maalesef hiç de iç açıı sonuçlar almadım. Grafik detaylarını sonuna kadar açtığım oyunda, akıcı oynayabildiğim tek çözünürlük maalesef 800 x 600 oldu.

Genel anlamda bakacak olsak Lenovo'nun Y730 model bilgisayarını "Desktop Replacement" diye adlandırılan ve masaüstü bilgisayarların birebir alternatif olabilecek dizüstüler sınıfına sokabiliriz. Bunun dışında cihazın taşınması ancak ev içinde mümkün. Sırtında taşımaya kalkarsanız bel fitiği ameliyatının için bizden ücret talep etmeyeceğim. Cihazın oyun için kullanımına gelecek olursak... Genel olarak ekran kartının performansı iyi, fakat gerçek oyuncuları tatmin etmeye yetmiyor. Sağ kısmında bulunan büyük yön tuşları, Turbo tuşu ve programlanabilir tuşlar da bu yetersiz performansı kurtarmaya yetmiyor maalesef. Sonuç olarak BluRay sürücüsü, Full HD çözünürlüğü ve HDMI çıkışıyla Lenovo, sizi çoklu ortam uygulamalarında fazlaıyla memnun ederken, her oyunda bekleneni vermeyebilir.

NVidia GeForce GTX 295

Gezegenin Hükümdarı

Eğer cüzdanınız cebinizde sızmıyorsa tercih yapmanız için pek bir neden yoktur. O sırada Dünya'nın en hızlı ekran kartı hangisi ise onu satın alırsınız. Şu sıralar alacağınız kart ise açık ve net bir şekilde NVidia'nın en son amiral gemisi GeForce GTX 295 olacaktır. ATI'nin kudretli HD 4870 X2'si ile fiyat olarak kafa kafaya çarpışan, çift GPU'yu kartta buluşturan GeForce GTX 295, bu çaptak bir karttan bekleyebileceğiniz her şeyi sunmaya hazır. İlkinci nesil NVidia Unified Architecture, DirectX 10 desteği, PureVideo HD teknolojisi, PCI-Express 2.0, NVidia HybridPower, çift-link HDCP yeteneği, NVidia PhysX ve CUDA teknolojisi tek bir tepside kullanıcına sunuluyor. Fakat tüm bu teknolojiler, tam anlamıyla destekleyen bir oyun olmadığından, politikacıların sözleri gibi havada kalyorlar.

GeForce GTX 295, çift PCB'denoluştuğu için doğal olarak çift slot kaplıyor; yani hükümdarı kasanıza yerleştirmeden önce tahtı hazır etmeniz gerek. İki adet DVI ve bir adet HDMI girişi bulunan kartın her iki DVI slotu da donanımsal şifreleme, yani HDCP desteğine sahip. Bu sayede kart ile 2560 x 1600 çözünürlüğe ulaşabilirsiniz. (Full HD oyun keyfi de budur zaten.) Ayrıca kartı takmadan önce güç kaynağını da yükseltmeniz gerektiğini hatırlatalım; zira NVidia'ya göre en az 650 Watt şart. Yine bir adet 6 pin ve bir adet de 8 pin 12V güç bağlantısına ihtiyacınız var. GTX 295'in kasasını açtığımızda altında eski bir dostu görüyoruz: GTX 260. GTX 295 aslen GTX 260'ın iki katı bellek ve frekansının yanında, GTX 280'in ham Shader işlemci gücünden oluşuyor. İki adet GT 200 GPU'dan oluşan kartın 1.8 GB belleği var ve 55nm fabrikasyon teknolojisi ile üretilmiş. Toplamda 480 Shader işlemcisi olan kart 576 Mhz çekirdek, 1.2 Ghz Shader ve 999 Mhz de DDR3 bellek frekansına sahip. Bu açıdan baktığımızda kartın GTX 260 ve GTX 280'in bir karışımı olduğunu görüyoruz, NVidia'nın en son çift GPU'lu kartı olan 9800 GX2'nin abisi olan GTX 295, şüphesiz gezegendeği en hızlı ekran kartı. HD 4870 X2 gibi diğer tüm çift GPU'lu kartlarda da olduğu gibi GTX 295'in de bir sorunu var: sürücü. Bir görüntüyü tek GPU ile render etmek yerine çift GPU'ya yayarak render etmek gerçekte çok daha karmaşık ve zor bir işlem. İşte bu yüzden tavsiyemiz daime tek GPU çözümleri

tercih etmeniz yönünde. Fakat yine de GTX 295'in NVidia'nın var olan SLI teknolojisi üzerine kurulu olması ve iki PCB'nin dahili olarak birbirine bağlı olması, görüntülerin GeForce sürücülerindeki profiller doğrultusunda render etmesini sağlıyor ve bu durumda mümkün olan en iyi performansın elde edilmesi için gerekli düzenlemeler yapılyor.

GTX 295 ile hangi oyunu oynarsanız oynayın, çözünürlüğü en son seviyeye getirebilir ve saniyedeki kare sayısı konusunda dehşet verici değerler elde



NVidia GeForce GTX 295

Fiyat 550 - 650 Dolar + KDV

- + Dünya'nın en hızlı
- + Etkili soğutma
- Güç tüketimi
- Sürücüye bağımlı performans

NVidia GPU Karşılaştırma Tablosu					
GPU	9800 GX2	GTX-295	GTX-260	GTX-260 216	GTX-280
GPU Frekansı	600 Mhz	576 Mhz	576 Mhz	655 Mhz	602 Mhz
ALU Frekansı	1500 Mhz	1242 Mhz	1242 Mhz	1404 Mhz	1296 Mhz
Bellek Frekansı	1000 Mhz	1000 Mhz	999 Mhz	1125 Mhz	1107 Mhz
Bellek Veri yolu Genişliği	2x256 bit	448 / GPU	448 bit	448 bit	512 bit
Bellek Türü	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Bellek Miktarı	2 x 512 MB	1792 MB	896 MB	896 MB	1024 MB
ALU Sayısı	256	480	192	216	240
Doku Birimi Sayısı	128	160	64	72	80
ROP Sayısı	32	28 x 2	28	28	32
Gölge Gücü	1152 GFlop	Bilinmiyor	715 GFlop	824 GFlop	933 GFlop
Bellek Bant Genişliği	128 GB/s	224 GB/s	111.9 GB/s	126.0 GB/s	141.7 GB/s
Transistor Sayısı	1010 mil	1400 x 2 mil	1400 mil	1400 mil	1400 mil
İşlem	65nm	55nm	65nm	65nm	65nm
Die Yüzey Bölgesi	2 x 324 mm ²	Bilinmiyor	576 mm ²	576 mm ²	576 mm ²
Jenerasyon	2008	2009	2008	2008	2008
Shader Model Desteği	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0

NİHAYET CEBİMİZDE

İlk flash belleğim 32 MB boyutundaydı. Şimdi incelemesini okuyacağınız cihaz ise 32 GB kapasiteye sahip. Dile kolay, bin katı eder. Kingston'un 32 GB'ı cebimize sığdırıldığı bu cihaz, Linux, Mac OSX, Windows XP veya Windows Vista altında sorunsuzca çalışıyor. Windows ReadyBoost için resmi destek olmasa da ReadyBoost teknolojisiyle beraber kullanabilirsiniz. Plastik kaplama ürün oldukça dayanıklı. Testlerde belegin 29 MB / Saniye veri transfer hızı olduğunu görüyoruz. Yaptığımız testlerde görüyoruz ki, saniyede 13 MB yazma hızı ve 26 MB okuma hızına sahip. Sonuç olarak taşınabilir sabit disk ile karşılaşırılamayacak kadar hafif ve küçük boyutlu olan Kingston Data Traveler 150, 32 GB'ı cebinizde taşımak için ideal bir ürün.

FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT [Armada WEB](http://www.armada.com.tr) www.armada.com.tr

PHENOM II 3.5 GHZ'E KOŞUYOR

Las Vegas'taki CES fuarında yaptığı Overclock şovu ile dünya rekoru kıran AMD, Phenom II işlemcilerin saat frekansını yukarıya çekeceğini açıkladı. Halihazırda Phenom II X4 940 işlemcisini ile AM2+ platformunda etkileyici overclock imkanı sunan firma, bu işlemci ile kullanıcıları 3.0 Ghz saat frekans hızı sunuyor. Fakat aldığımız haberlere göre yeni Phenom II X4 950 ile birlikte firma, 3.10 Ghz, Phenom II X4 960 ile 3.20 Ghz, Phenom II X4 990 ile de 3.50 Ghz hız sunmayı hedefliyor. Yüksek saat frekanslarına karşı, işlemcilerin 125 Watt enerji tüketiminden taviz vermeyeceği bildiriliyor. İşlemcileri kasamızda görmek için ise biraz daha sabretmemiz gerekecek; fakat bu süre 2009'u geçmeyecek.

CORE İ7 "GÜNCELLENDİ"

Aldığımız en son haberler gösteriyor ki Intel'in çiçeği burnunda işlemciyi Core i7 920 ufak bir güncellemeye tabi tutulacak. İşlemci güncellenir mi demeyin; Intel, var olan C-0 seri işlemcilerden sonra yakında D-0 seri işlemcileri distribütörlere göndermeye başlayacak. Mart ayında raflarda görmeye başlayacağımız bu yeni seri işlemciler yeni S-spec (SLBCH yerine SLBEJ) ve Materyal Master numaralarına, 0x000106A4 yerine 0x000106A5 CPUID'sine sahip olacak. İşlemci elektrik, mekanik ve termal özellikler olarak aynı kalacak, anakartlar için ise ufak bir BIOS güncellemesi gerekecek.

THERMALTAKE V9 BLACK EDITION

BATCASE

Öncelikle kasanın Batman hayranları için özel olarak üretilmediğini belirterek başlamanız istiyorum. Oyunculara hitap eden Thermaltake'in ("Termal tekke" diyenler var; aman diyeyim.) V9 Black Edition modeli standart V9'a göre fazladan bazı özelliklerini beraberinde getiriyor. Midtower yani orta boyutta olan kasa ATX ve Micro ATX anakartları destekliyor. Güç kaynağı olmadan satılıyor. Kasa standart yuvalarının yanı sıra yanda sessiz çalışan 230 mm boyutunda bir fan, arkada 120 mm'lik, ön kısmında ise birisi 120 mm diğerde 140 mm fanlara sahip; ayrıca su soğutma için de uygun. Fanlar için hava filtresi,vidasız montaj ve anakart için fazladan fan yuvası, kasanın diğer dikkat çekici özellikleri arasında. Son olarak başarılı bir şekilde sistemimizi kasaya monte ettikten sonra V9'un aşırı büyük olmaması ve iyi hava dolaşımı dolayısıyla çok iyi soğutma sonuçları aldığımızı belirtmek istiyorum.

FİYAT 125 Dolar + KDV İTHALAT [DijitalTrend WEB](http://www.dijitaltrend.com) www.dijitaltrend.com



HIS ATI RADEON HD 4670 ICE Q 512 MB

CEP YAKMAYAN ÇÖZÜM

Incelemesini yaptığımız bazı ürünlerin çok yüksek fiyatları olabiliyor. Fakat bu kriz döneminde her şeyden tasarruf ederken, ekran kartında da bütçeye uygun seçenekler yapmak gerekmektedir. ATI'nın HD 4670 serisine ait olan orta sınıf bu kart ise HIS tarafından geliştirilen meşhur IceQ soğutması ile donatılmış. Çekirdek hızı 750 Mhz'de kalan kartın bellek frekansının HIS tarafından 1000 Mhz'e (2000 Mhz) çekildiğini görüyoruz. Testlerde FarCry 2 de 1,680 x 1,050 çözünürlük DirectX 9'da ve orta detayda en az 31 fps ortalamada da 38.5 fps performans sunduğunu görüyoruz. DirectX 10 ile minimum 23 ortalama da ise 28.5 fps sonucunu alıyoruz. CoD: WaW testinde ise e düşük 19 ortalama da ise 39.2 fps alan kart bütün oyunlarda sunduğu akıcı fps değerleri ile fiyatının hakkını veriyor.

FİYAT 99 Dolar + KDV İTHALAT [Mascom WEB](http://www.mascom.com.tr) www.mascom.com.tr

BİRİ HD 4995 X2 MI DEDİ?

Daha az önce GTX 295 incelemesini okuduğunuza biliyorum ama kızmayın, bu gelişmelerden sizleri haberدار etmek zorundayız. Aldığımız son duyumlara göre ATI/AMDRV790 yongası üzerinde çalışıyor ve tüm işlemler bittiğinde HD 4900 serisi karşımıza olacak. Yeni fabrikasyon teknolojisi ile üretilmesi beklenen bu GPU'nun daha az güç tüketeceği təmin ediliyor. Bu bağlamda yeni GPU ailesine dahil olması beklenen RV790XT'nin HD 4970, RV790Pro'nun HD 4950 ve çift GPU'lu sürümün de Radeon HD 4995 X2 olması bekleniyor. Bindik bir alamete gidiyoruz kıymete demekten başka bir şey düşmüyör bize.





DVD'den sabit diske teknik

S: ömestr tatili yaparken sizlere evimin rahatlığından yazıyorum. Bu sene herhangi bir sorun olmazsa -tek ders sınavı garanti oldu ama- 10 dersi de verip okulu tam vaktinde bitirmek istiyorum. Yarım dönem de dondurmuş olduğumu hesaba katarsak, gerçekten büyük iş başardığımı varsayıyorum. Hayatım ve geleceğim ile ilgili sorular bir kenarda duruversin, bakkalım bu ay siz sevgili donanım müdüvillerinin başında ne gibi sorunlar dolaşıyor? Önce bu soruları bir cevaplayalım, gerisi kolay.

S: Merhaba Recep Abi. Hayırlısıyla yeni sistem aldım. Ancak bu sisteme bir şey var: oyun oynarken Windows Vista çalışmayı durdurdu diyor; veya örneğin Bully oynuyorsam Bully.exe çalışmayı durdurdu diyor ve oyundan atıyor. Bazan de ekran kare kare olup oyundan atıyor. İnternette bazı kişilerle konuştum karttan kaynaklandığını söylediler. Ben kartı değiştirdip yerine GeForce GTX 280 veya GeForce 9800 alsam düzler mi acaba? Saygılar. *Meriç Paldimoğlu*

C: Merhaba Meriç. Anladığım ile sorun ekran kartından kaynaklanıyor. Özellikle de birden çok oyunda bu sorunların çıkması ve grafiksel hatalar ekran kartını işaret ediyor. Tavsiyem kartı garantiye göndermen ve değiştirilmesini talep etmen. Fakat bundan önce en son Catalyst sürümünü yükleyip bir de bu şekilde denemeyi unutma. Ayrıca bir de BIOS güncelleme tavsiyemdir. Sorun hala devam ederse yeni bir kart alırken seçim sana kalmış.

S: Sayın Recep Baltaş merhabalar. Daha bugün saydım evde 25 adet LEVEL DVD var, yani en az 25 sayı sizi takip etmişim. Neredeysse her LEVEL aldıktan sonra bu parayı verdigime pişman olma rağmen (pişman olmanın nedeni dergi değil 6,5 TL ve çoğunlukla cebimdeki son para olması) her ay gene alıyorum, bundan dolayı hepинize tebrikler. Önümüzdeki hafta (yani 5 Ocak haftası) naçızane bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum. Hemen özellikleri vereyim: Intel i7 920 2.66 Ghz işlemci, Sapphire HD4870 Toxic 512 MB ekran kartı, OCZ 2GB DDR-3 1333 Mhz REAPER RAM, Creative X-Fi XTREME GAMER ses kartı, WD 500 GB 32MB SATA 2 Sabit Disk, Cooler Master RC-690 600W NVidia SLI uyumlu MidT ATX siyah kasa ve



Gigabyte Intel X58 DS4 anakart. Sorularımı sıralamak istiyorum: 1. Parçaların uyumu nasıl, sorun çıkartılabilir mi? 2. Kasadaki 600W'lık güç kaynağı yeterli midir? 3. Ekran kartının ve belleğin soğutucularının çok iyi olduğunu, herhalde sizin dergiden okumuştum. Yalnız işlemcinin işinme sorunu olur mu bilmiyorum, o konuda beni aydınlatır mısınız? 4. Bu bilgisayara XP yüklemeyi düşünüyorum, bu konudaki fikriniz nedir? 5. Ses kartı anakarttan dolayı gereksiz mi olur, yoksa daha iyi ses alabilir miyim XTREME GAMER ile? 6. Bunlara ek olarak sorun gördüğünüz bir nokta var mıdır? Şimdi de teşekkür ederim, bütün LEVEL ailesine selamlar. *Z.C. Hirçin*

C: Merhabalar, öncelikle dergiye olan ilginizden dolayı biz teşekkür ederiz. Topladığınız sisteme baktım. Parçaların uyumunda herhangi bir sorun yok. Kardeş kardeş birbirleri ile iletişim kuracaklardır. Güç kaynağı yeterli, zira toplam güç tüketimi tam yükte 350 - 400 Watt'a ancak ulaşacaktır. Evet, ekran kartını zehirlisinden almışız, iyi soğutması var. RAM'ler de petekli soğutmayla başarılı bir performans sergiliyor. İşlemcide de bir sorun olamaya-

Recep Baltaş sunar servis

caktır, zira Core i7 Intel'in en son mimarisini ve işinme sorunu yok. Bu bilgisayara XP kurmak Ferrari'ye LPG taktırmaya benzıyor. Enama en önemlisi DirectX 10 desteği olamayan bir XP, oyuncular için ne ifade eder sorarımlısize. Onun için bu sisteme önce Vista SP1 daha sonra da çıkışına Windows 7 kurmanız öneriyorum. Ses kartına gelince, Xtreme Gamer'ın bütünsel ses kartına göre size büyük katkı sağlayacağına inanıyorum. Son olarak bu sisteme 2 GB RAM kesinlikle yetmeyecektir; 4 GB veya üç kanal 6 GB almanızı tavsiye ediyorum.

S: Merhaba Recep Abi. Çok güzel bir dergi çıkardığınız için siz tebrik ediyorum ve soruma geçiyorum. Biraz saçma soru olacak ama kızma, bilmiyorum çünkü. Umarım kısa sürede cevaplarlsın. Oyunlarda aldığım FPS miktarına nereden bakabileceğimi bilmiyorum. Bunu yazarsan çok mutlu olurum. *Atakan Güzelyurt*

C: Sevgili Atakan sorun gayet mantıklı. Oyunların fps değerlerini öğrenmek için Fraps adlı yazılımı kullanabilirsin. Ayrıca bu yazılımın ücretli sürümü ile oyunlardan video kaydı da yapabilirsin.

S: Sayın Recep Baltaş, birkaç gün önce MSI X58 Platinum anakart aldım. Anakartın kitapçığında bağlantı noktalarıyla ilgili söyle bir cümle var: "ATX 12V power connection should be grather than 18A" Yani, güç kaynağının 12V çıkışının 18 Amperden büyük olması isteniyor. Benim güç kaynağında (Huntkey HK700-52PP) bu sayı 18 Amper. Bu güç kaynağı Cooler Master Centurion 590 kasaya beraber uygun bir fiyatla satılıyor. MSI Türkiye sitesinde bu anakart için uygun güç kaynakları listelenmiş. Bu listedeki güç kaynaklarını internetten incelediğimde, bazı güç kaynaklarının 12V çıkışının 18A'den bile düşük olduğunu gördüm. (Örneğin Seasonic'in bazı modelleri) Sorum şu: "Bu güç kaynağı MSI X58 Platinum anakart için uygun mudur, 18 A nedeniyle sorun yaşar mıym? İlginize şimdiden teşekkür ederim. *Cengizhan Yıldırım*

C: Cengiz Bey güç kaynağınızı inceledim ve özelliklerine baktım. Öncelikle ürünün Intel ATX12V V2.2 uyumlu olması, en son standartları desteklemesi açısından önemli. Ayrıca

ürünün %80 verimliliğe de sahip olması da ürünü olan güvenimi arttırdı. Bu durumda herhangi bir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Bir başka nokta ise güç kaynağının desteklediği diğer koruma teknolojileri. Tüm bunları göz önüne alduğımızda herhangi bir sorun olması pek olası değil. MSI'ın buradaki amacı kalitesiz güç kaynaklarının kullanılmasını engellemek.

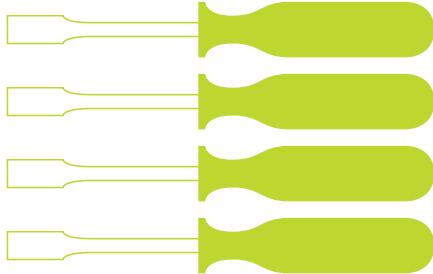
S: Merhabalar Recep Bey. Öncelikle sorularımızı cevaplamak için biz okuyuculara vakt ayırdığınız için teşekkür ederim. Hemen sorularımıza geçeyim. Bunden bir yil önce oyun amaçlı topladığım bilgisayar alındığım ilk günden beri hiç bir oyunu, ekran kartının fabrika ayarları Core, Shader ve Memory ayarlarını aşağı seviyeye çekmeden oynayamadım. Çünkü bunu yapmadığım zaman yarım saat geçmesin, oyun donuyor, döndüğü vakit oyundaki sesler can sıkıcı bir şekilde tekrarlanıyor, kısacası makine sapıyor. Bununla birlikte Alt+Tab yapıp masaüstüne rahatça dönebiliyorum ve her şey normalmiş gibi gözüküyor. Ama oyun ara yüzünü açar açmaz tekrar aynı şeyler oluyor. Hangi sürücüyü yüklediysem bu sorunu çözemedim. Bunu yaşamamak için mecburen bir yıldan beri varsayılan Core: 612, Shader: 1512 ve Memory: 1080 ayarlarını bu değerlerin altında bir rakama -örneğin Core: 583, Shader: 1440 ve Memory: 990 ayarına- çekerek oyun oynuyorum. Daha doğrusu Riva Tuner otomatikman çekiyor. Bu da ekran kartından tam olarak performans almadan oyun oynama mama sıkıntısı demek. Bilgisayarımın özellikleri de GA-P35C-DS3R, Intel Core2Duo E6850, ASUS EN8800 Ultra HTDP, 2GB 800 Mhz bellek, 250 GB Sabit Disk ve

işletim sistemi olarak Vista Home Premium 64 Bit kullanıyorum. Diğer bir sorum da şu: anakartimin altı bellek yuvası mevcut ve bunlardan dördü DDR2 yi desteklerken geriye kalan ikisi DDR3 ü destekliyor. Benim 2 x 1 GB bellek kullanıyorum ve bu bellekler 800 Mhz'lik. Peki 800 Mhz'lık bellekler takılı olduğu halde geriye kalan slotlara sonradan farklı Mhz değerleri olan bellekler, ya da DDR3 modüllü bellekleri takıp kullanmam bir soruna yol açar mı? İki farklı bellek tipini aynı anda kullanabilir miyim? Hangilerini aynı zamanda birbirine uyumlu olarak çalıştırır? Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ederim, işinizde kolaylıklar dileğiyle. Kadır Boray Yoncu

C: Kadir Bey öncelikle gerçekten iyi bir araştırma yaparak ekran kartının sorununu tespit etmişsiniz. Bu sorunu bulmak bile büyük bir marifet. Sorunuzu iyice inceledikten sonra aklıma ilk gelen konu 8800 GTS serisi ekran kartlarının Alt+Tab sorunu geldi. Her ne kadar sizin kartınız 8800 Ultra olsa da, sonuçta aynı G80 GPU'ya sahip ve benzer bir defoya sahip olması gayet doğal. Kısacası siz kartın GPU'sunda yer alan bir defonun kurbanı olmuşsunuz. Size iki önerim var. İlk kartı iade etmeniz, zira tüketici hakları gereğince size satılan bu "ayıplı mal" in geri alınıp yenisi ile değiştirilmesi veya tamir edilmesi gerekiyor. İkinci çözüm ise BIOS güncellemesi / modifikasyonu. Buradaki amaç her defasında Riva Tuner ile uğraşmak yerine bir defalığına bu ayarları kartın BIOS'una yazıp sorunu kökten çözmek. Yaptığım bir araştırma sonucunda,

kartın farklı BIOS sürümleri olduğunu gördüm. Yine www.techpowerup.com/vgabios adresini ziyaret ederek bu sürümlere göz atabilir ve sürüm numaralarına bakarak, en son sürümlerden birini indirebilirsiniz. Daha sonra NiBitor adlı yazılım ile saat freksanslarını değiştirebilir ve yine burada yer alan NVidia Windows BIOS Flash aracı ile Windows üzerinden kartın BIOS'unu "-f" yani Force komutu ile değiştirebilir. Fakat bu işlem yapmadan önce kartın orijinal BIOS'unu kaydedin. Zira işlem sonrası kart garanti dışı kalacaktır. RAM sorunuza gelince: farklı freksanslara sahip bellek modülleri kararlılık sorunları oluşturabilir. Ayrıca DDR2 ve DDR3 kesinlikle aynı anda çalışmamayacaktır. Size tavsiyem, bu anakartın zayıf olan DDR3 desteği dolayısı ile 1066Mhz hızında çalışan iki adet 2 GB'lık DDR2 modüller kullanmanız. Yani 2 x 2 GB toplamda 4 GB DDR2 kullanmanız en mantıklı tercih olacaktır. BIOS güncellemesi yapmayı da unutmayın.

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



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretetsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X 6bit LAN / e-Sata	Intel X48-X58 / NForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 [2 x 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 x 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Athlon 64 X2 6XXX - Phenom Triple Core	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II
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 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [RAID 0/1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



ROME: TOTAL WAR

(~) Tuşuna basın ve verilen kodları girin. Büyük küçük harf hassasiyeti olduğu için özel isimlerin ilk harflerinin büyük yazılması gerekiyor. Bütin kodlar 1.2 ve altındaki sürümlerde geçerli, 1.3 ve üzeri patchlerde bazalar çalışmaya bilir. Bir kodu tekrar kullanmak için oyundan çıkış, oyunu tekrar başlatmanız gerekiyor.

create_unit "general ismi"/"ünite ismi"/"#": Seçilen generale ismi girilen ünitye verir, örneğin "create_unit" "Gaius Julius"/"roman velite" 2"

add_population "yerleşim birimi ismi"/"miktar": Bir şehrə nüfus eklemenizi sağlar, maksimum miktar 4000'dir.

give_trait "karakter"/"trait"/"level sayı": Seçtiğiniz taraf için açık olan özelliklerden birini seçtiğiniz generale verir.

process_cq "yerleşim birimi ismi": Şehrin yapım listesindeki bina yapılır.

XBOX 360



SKATE 2

Oyunda açabileceğiniz Achievement'ların bir kısmı ve kazandırdıkları puanlar.

Active Skater (20): Yarattığınız kaykayçı ile bütün online Freeskate aktivitelerini tamamlayın.

Amateur Skater (15): Online olarak Amateur Rank alın.

Anyone Else? (20): Throwdown mücadelelerinde bütün Pro'ları yenin.

Big Air Champ (50): San Van-a-Slamma'yı kazanın.

Oliphant: Yubtseb Elephants ünitesi oluşturur. **create_building** "şehir"/"bina ismi": İsmi yazılan şehirde bir bina oluşturur.

Jericho: Düşman duvarlarını çökertir.

add_money "miktar": En fazla 40000 denarii para verir. **invulnerable_general** "general ismi": Seçilen generali ölümsüz yapar, sadece savaş alanında geçerlidir.

toggle_fow: Savaş sisini açar veya kapatır. Bütin haritayı görebilirsiniz.

disable_ai: Dost düşman demeden yapay zekayı kapar. **auto_win** "attacker/defender": Savaş parşömeninde bu kodu girin. Saldırıyorsanız "Attacker", savunuyorsanız "Defender" girerek ve "Auto Retaliate" diyerek savaşı kazanabilirsiniz.

Açılabilenler:

Oyunu bitirince yeni oynanabilir uluslar açılabilirsiniz. Full Campaign'de bitirince açabileceğiniz uluslar: Egypt, Gaul, German, Seluicid (Selçuklu), Spain.

Oyun Hataları:

Turunuz bittikten sonra rakip tur esnasında oyunu kaydederseniz, turun kalanını hareketlerini tamamlamadan geçireceklerdir.

Açılabilen ve değiştirilebilen özellikler

Oyun klasöründen değiştirebileceğiniz özellikler mevcut. Örneğin C:\Program Files\Activision\Rome - Total War. Preferences metin dosyasını açın.

Ünite miktarını değiştirmek: **UNIT_SIZE** yazısının yanındaki rakamı 20 (Küçük), 40 (Normal), 80 (Büyük) veya 160 (Dev) olarak değiştirin

Kullanıcı arabirimini değiştirmek: **MINIMAL_UI** yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin.

Cooperation is key (10): 50 Online freeskate aktivitesini oluşturduğunuz kaykayçı ile kazanın.

Dethroned (20): Kendinize bir komünite köşesi oluşturun.

DIY (35): Kariyer modunda eşyaları hareket ettirerel yarınlı saat harcayın.

Fully Sponsored (50): Bütün sponsorlukları açın.

Good Samaritan (20): Kariyer modunda başka bir kaykayıcıyı kovalarken bir güvenlik görevlisini düşürün. **Grasshopper** (20): Kariyer modunda en az 10 metrelik bir "Grass Gap" yapın.

GVR Champ (20): GVR yarışmasını kazanın.

How you like them apples? (20): Bütün Pro'ların telefon numaralarını alın.

Juggling Chainsaws (20): Kariyer modunda yüksek hızla Wipeout yapın.

Make it Big! (15): Big Black'in hizmetini kariyer modunda on kez kullanın.

Ara sahneleri çıkartmak **EVENT_CUTSCENES** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Fatigue'i kaldırma: **FATIGUE** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Moral'i kaldırma: **MORALE** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Auto Save'i kaldırma: **AUTO_SAVE** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Ünite bayraklarını kaldırma: **SHOW_BANNERS** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Girişi geçmek: **FIRST_TIME_PLAY** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Alt yazıları kaldırma: **SUBTITLES** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Savaş sisini kaldırma: **FOG_OF_WAR** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Danışmanı kaldırma: **MUTE_ADVISOR** yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin. Ayrıca **BLIND_ADVISOR** yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin.

Ünitelerdeki işaretlerini kaldırma: **DISABLE_ARROW_MARKERS** yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin.

Sınırsız cephe: **LIMITED_AMMO** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Sınırlamasız kamera: **RESTRICT_CAMERA** yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Geniş ekran: **USE_WIDESCREEN** yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin

Need for Speed (50): Kariyer modunda maksimumum hızı beş saniye koruyun.

New San Van Hero (20): Mikey'i 10 defa çağırın. **On Top Of The World** (20): Kariyer modunda şehrin en yüksek noktalarından birinde "Invert" yapın.

Online Legend (50): Online'da Legend Rank açın.

Online Pro (25): Online'da Legend Rank açın. **Perfectionist** (50): Kariyer modunda bütün yolları tamamlayın.

Pull the Plug (15): Kariyer modunda bütün havuzları, pinarları kurutun.

Pwn some n00bs (15): Derceli bir online maç kazanın. **Race Hero** (20): Kariyer modundaki tüm yarışları kazanın.

Real Estate Mogul (50): Kariyer modunda bütün emlakları alın.

Sandbag (20): Kariyer modunda tek bir Wipeout içinde en az 15 kemik kırın.

SBM Cover (30): The Skateboard dergisinin kapağını alın.

Skater's Choice (20): Ranked Online bir maça Skater's Choice ödülünü kazanın.

Spare Parts (50): Bütün Hall Of Meat yollarını bitirin. **Stairmaster** (20): En az 12 metrelük bir Stair Gap gerçekleştiren.

Taste The Mongo (20): Kariyer modunda 5000 defa Mongo Push yapın.

That's the Way (20): Danny's Way film meydan okumalarının hepsini geçin.

The Critic (10): 10 kitle video ve fotosuna not verin.

Thrasher Cover (30): Thrasher'in kapağını alın.

Uninsurable (20): Kariyer modunda 100 kemik kırın. **Urban Legend Too** (40): Kariyer modunda bütün

PSP



TIGER WOODS PGA TOUR 09

Hileleri şifre ekranına girin

IAMRUBBISH: Maximim skill puanı, bütün ekipman ve giysileri verir.

JACKPOT: \$1,000,000'ı açar.

SHOP2DROP: Bütün ekipman ve giysileri açar.

HEADLINER: Bütün kapak hikayelerini açar.

BEATIT: PGA tur olaylarını açar.

PS3



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Açılabilenler:

Oyunu herhangi bir seviyede bitirdiğinizde hazine avı modu açacaktır. Bu modu ana menüden açabilirsiniz. Bulmacaları tamamlaman kayıp hazine paralarını toplayarak oynayabilirsiniz.

Trophy'ler:

20 Bronz, 8 gümüş, 4 altın ve bir Platin Trophy var.

Artifact Hunter (Bronze): 10 Artifact bulun.

Climber (Bronze): Zig-zaglar da dahil ikiden fazla duvar

ziplayı yapın.

Grenadier (Bronze): Bir el bombası ile iki düşman birden öldürün

Exploration of Andaman Sea (Bronze): Andaman Sea' tamamen keşfedin.

Exploration of Croft Residence (Bronze): Croft Residence'ı tamamen keşfedin.

Investigation of the Mediterranean Ruins (Bronze): Mediterranean Ruins'ı tamamen keşfedin.

Investigation of the North Pole Sea Ruins (Bronze): North Pole Sea Ruins'ı tamamen keşfedin.

Investigation of the South Mexico Ruins (Bronze): South Mexico Ruins'ı tamamen keşfedin.

Investigation of the Thailand Ruins (Bronze): Thailand Ruins'ı tamamen keşfedin.

Investigations of the Yanmaien Island Ruins (Bronze): Yanmaien Island Ruins'ı tamamen keşfedin.

Master Artifact Hunter (Gold): Altı Artifact bulun.

Master Climber (Silver): Zig-zaglar da dahil ikiden fazla duvar ziplayı yapın.

Master Grenadier (Silver): Bir el bombası ile iki düşman birden öldürün

Master of Tomb Raider: Underworld (Platinum): Oyundaki bütün Trophy'leri açın.

Master Roadkiller (Silver): Motorsikletinizle beş düşman öldürün.

Master Speed Demon (Gold): Üç "Speed Demon" meydan okumasını tamamlayın.

Master Swan Diver (Gold): Üç kuğu dalışı yapın.

Master Treasure Hunter (Gold): 179 Hazine bulun.

Passionate Artifact Hunter (Silver): Üç Artifact bulun.

Passionate Treasure Hunter (Silver): 100 Hazine bulun.

Prologue (Bronze): Giriş bölümünü bitirin.

Roadkiller (Bronze): Motorsikletinizle bir düşman öldürün.

Skilled Treasure Hunter (Silver): 50 Hazine bulun.

Speed Demon 1 (Bronze): Koşup 45 saniye altında

Xibalba'ya girin.

Speed Demon 2 (Bronze): Koşup 45 saniye altında Valgrind'in dibine inin.

Speed Demon 3 (Bronze): Koşup 40 saniye altında

Valhalla Maze'ı geçin.

Survival Master (Silver): Oyunu en zor seviyede bitirin.

Swan Diver I (Bronze): Craken'ın tepesindeki

platformdan kuğu dalışı yapın.

Swan Diver II (Bronze): Akdeniz'deki büyük geminin

tepesindeki platformdan kuğu dalışı yapın.

Swan Diver III (Bronze): Thailand'daki platformdan

okyanusa kuğu dalışı yapın.

Treasure Hunter (Bronze): 10 hazine bulun.

Weapon Expert (Bronze): Adrenalin saldırısında

headshot yapın.

Weapon Master (Silver): Adrenalin saldırısında 10

headshot yapın.



STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION

Ekstra zorluk seviyeleri açabilirsiniz

Galaxy Mode: Açmak için 2000 canavar yenin.

Universe Mode: Açmak için 2000 canavar daha yenin.

köşelere sahip olun.

Where's my TV show? (20): Bütün Rob Dyrdek meydan okumalarını geçin.

Graphically Extreme (5): Kaykaycınıza özel bir grafik ekleyin

I Like To Move It (5): Kariyer modunda ilk eşyanızı hareket ettirin.

Meet Slappy (5): Slappy ile tanışın.

Playing Nice Together (5): Yaratığınız kaykaycı ile ilk online Freeskick aktivitesini tamamlayın.

Running Man (5): Kariyer modunda kaykayla bir takipten kaçın

Skater Evolved (5): Kariyer modunda kaykayından inin.

Skitched Up (5): Kariyer modunda 1000 metre Skitch yapın.

Still Alive? (5): Kariyer modunda bir Deathrace kazanın.

The Architect (5): Oluşturduğunuz bir köşeyi yükleyin.

Gender Bender (5): Kaykaycının cinsiyetini değiştirin.

R-TYPE DIMENSIONS

Açıabileceğiniz achievementler ve alabileceğiniz puanlar:

Beam Me Up! (20): Sadece tam işin silahı atışları kullanarak ve ölmeden ilk bölümü R-Type I'de veya II'de tek kişi klasik moda bitirin.

Brave Pilot (10): R-Type'ın tek kişilik klasik modunu bitirin.

Bydo Headhunter (10): R-Type ve R-Type II'de her tür düşmandan bir adet öldürün.

Bye-bye Bydo! (15): En az 30.000 düşman öldürün.

Combo Master (20): Bir vuruşta en az 10 düşman öldürün.

Dare Devil (20): Rapid-Fire kullanarak ama hiç Power-Up kullanmadan R-Type'da tek kişi klasik modda birinci ve ikinci bölgümleri bitirin.

Earth Savior (30): R-Type'ı bitirin.

Hidden Treasure (15): R-Type'da dördüncü bölümdeki beş gizli Spore'u yok edin.

Power Hungry (10): 500 Power-Up toplayın.

Reviver (10): Klasik Co-op bir oyunda toplam 20 kere dirilin.

Scarred Hero (30): R-Type II'yi bitirin.

Wall of Fire (10): Co-op'ta R-Type'da birinci ve ikinci bölgümlerdeki bütün düşmanları ve objeleri yok edin.

GEARS OF WAR 2

Gears of War 2 gibi bir oyun için rehber hazırlarken oyuncuların temel ihtiyaçlarını esas alındı. Bu sebeple oyunda toplayabileceğiniz bütün gazetelerin, dosyaların, asker künnyelerinin ve bilimum eşyanın yerini belirttik.

ACT 1: TIP OF THE SPEAR

Chapter 1: Welcome to Delta



1. The Eagle Newspaper
Oyna başlayınca "Training" seçeneğini seçin. Biraz ilerleyip caddenin ortasında, yerde duran The Eagle gazetesini alın.



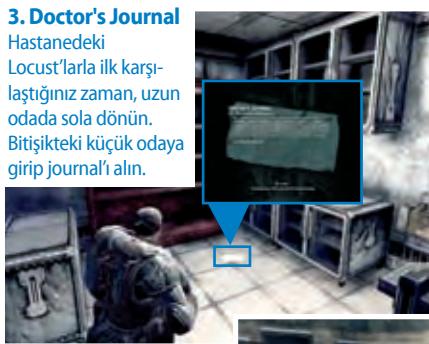
2. Ambulance Driver's Log

Training bölümünün sonunda merdivenden inin, sağa dönüp garaja girin ve masanın altına saklanmış Log'u alın.

Chapter 2: Desperation

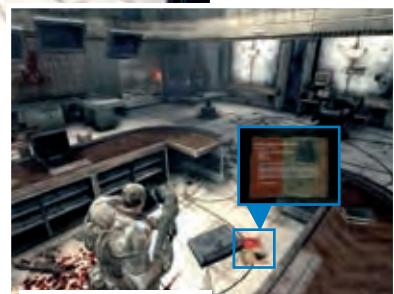
3. Doctor's Journal

Hastanedeki Locust'larla ilk karşılaştığınız zaman, uzun odada sola dönün. Bitişikteki küçük odaya giriip journal'ı alın.



5. COG Letterhead

Yemekhanenin yanında, masasında bilgisayar bulunan küçük bir oda var. Bu odada bulunan kitaplığı incelediğinizde COG Letterhead'i bulacaksınız. Ayrıca buraya kadar tüm eşyaları sırasıyla aldığınız "Collector" achievement'i açılacaktır.



4. Jacinto Medical Center File

Birkaç oda ileride etrafı monitörlerle dolu, oval bir resepsiyon masası göreceksiniz. Jacinto Medical Center dosyası içeriide duruyor.

Chapter 3: Rolling Thunder (Chapter 4: The Big Push)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.



8. Grindlift Notice

Bölümü başlar başlamaz bu notu arkanızdaki duvarda bulacaksınız.



7. COG Tags: Private Dylan Murphy

Hastaneden çıkar çıkmaz sağa dönün ve direğin arkasındaki künnyeyi alın.



Chapter 5: Roadblocks

(Chapter 6: Digging In)
Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)



10. Jacinto Sentinel Newspaper

Bölümü başlayınca ilk binaya girin ve merdivenlerden yukarı çıkıp el bombalarının yanındaki gazeteyi alın.



11. Memorial Inscription

Enkazı geçtikten sonra savaş anıtı duvarının inceleyin ve Memorial Inscription'ı bulun.

12. Landown Delivery Driver's Note

Benzin istasyonundayken soldaki birkaç Troika'yı geçin ve notu arkadaki odanın zemininden alın.



13. COG Tags: Private Samuel Lee

Tünelin yarısına gelince yolunuzun hurda araçlarla kaplı olduğunu göreceksiniz. Soldaki basamaklardan çıkmadan evvel yandaki odadan künnyeyi alın.

ACT 2: DENIZEN

(Chapter 1: Scattered)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir obje bulunmamaktadır.)

Chapter 2: Indigenous Creatures



14. Gear Journal

Dağ solucanlarını geçtikten sonra şekildeki kırmızı çemberin olduğu yerden Journal'ı alın.



15. Kantus Scroll

Bulunduğunuz alanın en üst noktasına çıkışınca birkaç Troika göreceksiniz. Kantus Scroll'u Troika'nın arkasındaki platformda bulacaksınız.

Chapter 3: Disturbing Revelations

16. Locust Emblem

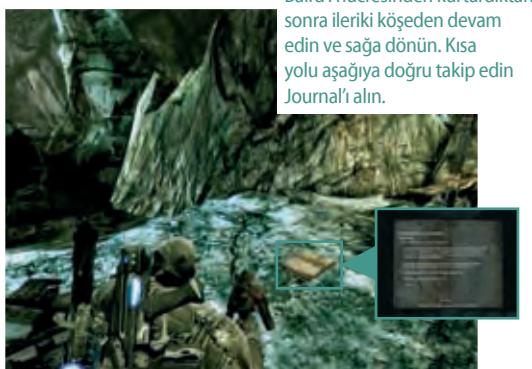
Bu bölümde yaratıklarla ilk karşılaşığınız noktada kapidan girin. Emblem'ı içeri girmez mermilerin yanında bulacaksınız.



17. Ilima Help Wanted Ad

Bloodmounts'un sağındaki patikanın çukur. Locust'ların herkesi öldürdüğüne bağırrak koşan kişi geçtikten sonra, sağ taraftaki duvarı takip edin. Yolun sonunda hurdaya dönmüş bir araba var; aradığınız ilan arabanın arkasında bulunuyor.

Chapter 5: Captivity



19. Stranded Journal

Baird'ı hücreinden kurtardıktan sonra ileriki köşeden devam edin ve sağa dönün. Kısa yolu aşağıya doğru takip edin Journal'ı alın.

Chapter 4: Sinking Feeling

18. COG Tags: Hank Bissell

Cole sizi kurtardıktan sonra künkeyi binanın içinde, sol tarafta bulacaksınız.



Chapter 6: Intestinal Fortitude



20. Car Gold Magazine

Bölümü başlar başlamaz sola dönün ve yerde duran dergiyi alın. Tüm toplanabilir objeleri sırasıyla alındığınız takdirde "Pack Rat" achievement'ı açılacak.

21. COG Tags

Carmine'yi bulunca, köşeyi dönmeden evvel zeminin soluna bakın. Karanlık sebebiyle künkeyeleri bulmakta biraz zorluk çekebilirsiniz, ama künkeyeler duvarın sol tarafında bulunuyor.

ACT 3: GATHERING STORM

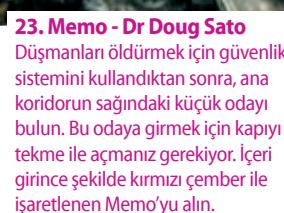
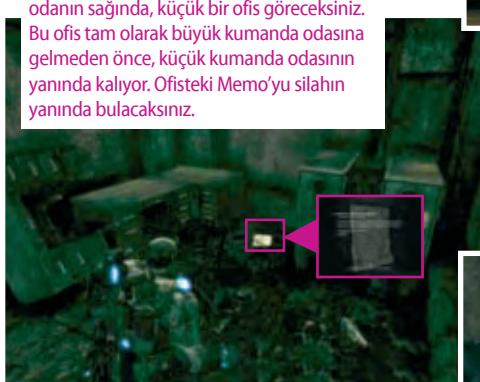
(Chapter 1: Dirty Little Secret)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir obje bulunmamaktadır.)

Chapter 2: Origins

22. Interoffice Memo

Kapı havaya uçurduktan sonra girdiğiniz odanın sağında, küçük bir ofis göreceksiniz. Bu ofis tam olarak büyük kumanda odasına gelmeden önce, küçük kumanda odasının yanında kalmış. Ofisteki Memo'yu silahın yanında bulacaksınız.



23. Memo - Dr Doug Sato

Düşmanları öldürmek için güvenlik sistemini kullandıktan sonra, ana koridorun sağındaki küçük odayı bulun. Bu odaya girmek için kapıyı tekme ile açmanız gerekiyor. İçeri girince şekilde kırmızı çember ile işaretlenen Memo'yu alın.

Chapter 3: Rude Awakening

(Chapter 4: Ascension)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

25. Doctor's Journal

Büyük binadan çıkışınca, trene binmeden evvel, sağa dönüp küçük binaya girin. Journal'ı arka tarafta yerde göreceksiniz.



26. Captivity Marks

Son trene binmeden önce, dönüp arkadaki binaya girin. Burada duvarlara kazınmış işaretleri bulabilirsiniz.

Chapter 5: Displacement

(Chapter 6: Brackish Waters)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

27. Stranded's Journal

Savaş botuna saldırdığınız noktada, alanın ortasına gelin ve merdivenlerden en üst kata çıkıp tepeden Journal'ı alın.



ACT 4: HIVE

Chapter 1: Priorities

28. Locust Terminal

Maria'yı bulmak için ilk terminali aktive edebileceğiniz odaya gelin, ama bu objeyi ilk terminali aktive etmeden evvel, ikinci terminalden almanız gerekiyor.



Chapter 2: Answers

Chapter 4: No Turning Back

**32. Locust Calendar**

Bölümü başlayınca merdivenlerden yukarıya çıkin. Aradığınız eşya kırmızı okla işaretlediğimiz duvarda bulunan turuncu ışıklı dairesel nesne.



Chapter 5: The Best-Laid Plans

**34. Locust Invasion Map**

Asansör binmeden önce sağa doğru devam edin. İşgal haritasını kapıların sağında, basamakların ayağında bulacaksınız.

ACT 5: AFTERMATH

(Chapter 1: Escape
Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

Chapter 2: Desperate Stand

37. COG Recon Report

Locust'lar platformdan temizlendikten sonra, sağa dönüp merdivenlerden aşağıdaki平台上a inin. Raporu buradaki mermilerin yanında bulacaksınız.

**39. Jacinto Sentinel Newspaper**

Ortasında Troika olan yere geldiğinizde diğer bölümde ilerleyin. Merkezin sağına doğru bir öğretici göreceksiniz. Bu gazeteyi öğreticisinin arkasında, sağda bulacaksınız.

Chapter 3: Free Parking



Chapter 2: Answers

**29. Prisoner's Journal**

Locust'ları hallettiken sonra ikinci terminalin solundan Journal'ı alabilirsiniz.

31. Human Finger Necklace

Büyük kapılardan giren Grinder'leri öldürdükten sonra, kapılar kapanmadan önce, Troika'nın bulunduğu küçük odaya girin. Yolun sonundaki kapının kapandığını gördükten sonra sağa dönün. Hızlıca merdivenlerden yukarı çıkin ve ikinci kapı kapanmadan içeri girin. Kolye kapının sağında, zeminde duruyor.



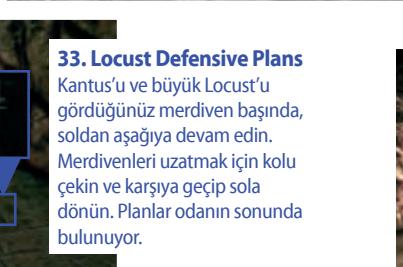
Chapter 3: Hornet's Nest

30. Locust Jailer Document

İçeriye girince merdivenlerden inip sağa dönün ve küçük koridordan aşağıya doğru devam edin. Dokümanı dar koridorun arkasındaki zemine bulacaksınız.

**33. Locust Defensive Plans**

Kantus'u ve büyük Locust'u gördüğünüz merdiven başında, soldan aşağıya devam edin. Merdivenleri uzatmak için kolu çekin ve karşına geçip sola dönün. Planlar odanın sonunda bulunuyor.



Chapter 6: Royal Inquisition

**36. Locust Tablets**

Bölümün başlarında bilgisayar odasının yanındaki odaya girin. Locust tabletlerini odanın sonunda, iki direğin arasındaki yerde bulacaksınız.



BOSS'LARI ALT EDERKEN İŞİNİZE YARAYACAK İPUÇLARI

Rift Worm: Level boyunca, kan damalarını kesip ufak yaralıkları öldürün. Zaten bu level boyunca devam eden bir süreç. Rift Worm; karşılıklı dövüşebileceğiniz bir boss değil.

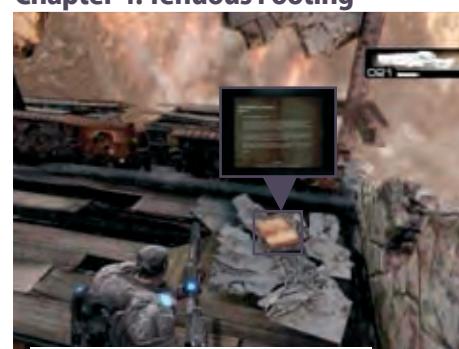
Leviathan: Boss, uzantılarıyla teknenizi sarınca, uzantılarını kesin. Sonra isırınca gözlerinden vurup, ağızına girin. Mavi uzantılara ateş edip, ağızının ortasına vurun. Boss'u öldürmek için bu işlemi üç kez tekrarlayın.

Skorge: Zehirli saldırılarından kaçın, direkler yıkılırken dalarak saklanın ve Skorge üzerinde atıldığı zaman B tuşuna basarak boss'u ezin. Ezme işlemini üç kez tekrarlayın.

Hydra: Yolunu değiştiren füzelerden kaçın. İlk olarak boss size dilini gösterdiğinde, diline ateş edin. İkinci olarak boss yaklaşınca tepesini ve kollarını vurun. Son olarak da boss size saldırmak üzereyken ön tarafına üç kez vurun.

Lambent Brumak: Hammer'i boss'a doğrultup ateş tuşuna basın. Öldürmesi son derece kolay bir boss.

Chapter 4: Tenuous Footing

**40. COG Tags**

Reaver'i yendikten sonra, bölümün sonuna ilerleyin. Künyeyi sokağın solundaki yıkık dökük bir binanın içinde bulacaksınız.

**41. Stranded's Journal**

Birkaç kat aşağıya düşütken sonra diğer alana sıçrayıp, sağ uçağı köşede bulunan masanın arkasından Journal'ı alın.

GALACTIC CIVILIZATION II: DREAD LORDS

Seyir eyle gümbürtüyü Galactic Civilization, seyir eyle... Başladı bir seri, durmak bilmiyor. "Ben de isterim bir galaksi kurmak." diyenlere...

Su zamana kadar bir sürü oyun çıktı ve bir sürü de devam oyunu yapıldı; zamanında sevildi, başımızın üstüne kondu, sevilmeli, hor göründü. Westwood'un yaptığı Command & Conquer, ardından Red Alert, sonrasında Blizzard'in yaptığı Starcraft; gerek senaryoları olsun, gerek oynanış biçimi olsun, hepimizin gönlünde taht kurdu bu oyuncular. Bir ülke yönetmek, halkın sorunlarıyla ilgilenip onları mutlu etmek istedik; yapımcılar onu da yaptilar. Total War, en bilinen örneklerden biridir. Ardından onlar da sıklık oldu bizim için. "Hep geçmiş, hep günümüz; biraz da geleceğimizi oynamak istiyorum" dedik, Galactic Civilization yetişti imdadımıza.

Kısacası, bunca sözdən sonra anlayacağınız -veya şaşıracağınız- kadarıyla; neden Galactic Civilization II?

Kimin nesi bu Galactic Civilization?

Hikayemiz, insanların oluşumundan yüz binlerce sene öncesine dayanıyor, şeytanca planları olan Drenjin İmparatorluğu ile barışçıl İmparatorluk Arcean'ın galaksiye sondalar göndermesiyle başlıyor. Bu iki İmparatorluk, zamanla aralarındaki ticareti kolaylaştırırmak için "Yıldız Kapıları" adında ulaşım yolları yapıyor. Bir çeşit "yıldız geçidi" olan bu ulaşım cihazları, ulaşımı hızlandırmak için şirketimiz tarafından tahsis ediliyor. Yalnız, başta vurguladığım gibi, "kötı" Drenjinler bu geçitleri Arceanlılar'ı işgal için kullanmaya teşebbüs ediyor. Arceanlılar, bu planı öğrenince kendi

Dostunuza ve düşmanınızı iyi seçin; kararlar alırken iyi düşünün.

TÜRKİYE'NİN EN COZAĞIYAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM
TAM SÜRÜM

Uzay gemisi geliştirme bölümünden bir kare...

yıldız kapılarını kapatıp Drenjinler'i kendi imparatorluklarından uzağa hapsediyor ve onlara günlerini gösteriyor. Yine bu olaylardan yıllar sonra, niyehet Arceanlıların son dası Dünya'ya ulaşıyor. Ardından yıldız kapısı teknolojisini bize paylaşıyorlar ama biz çok zeki (!) olduğumuz için bu kapıları gerek enerji, gerekse mal yetekinden çok masraflı buluyor ve kendi füzyon enerjimizle kapı teknolojisini birleştirip Hyper Drive, yani hiper sürücülerini icat ediyoruz. Zaten hikaye burada kopuyor çünkü hiçbir gizli saklımız olmadığı gibi üstüne bu teknolojiyi de diğer irklara veriyoruz. Bununla birlikte bu cihaz tüm gemilere takılıyor, "hem daha hızlı, hem de daha masrafsız" diyerekten galaktik savaş başlıyor.

Detaylar > Öncelikle, seçebileceğimiz 11 ırk bulunuyor. Sırasıyla; Arceanlılar, Drenjinler, Drath Leijyonu, Altarian Cumhuriyeti (Altarianlar'ın kehanetine göre insanlar onların kuzenleridir), Korx Uluslararası Ticaret Birliği, Thalan İmparatorluğu, Torian Konfederasyonu, Icyonalı Sığınakçılar, Yor, Dread Lords ve Terran Birliği. Hangi ırkı seçersek seçelim belirli gemilerimiz var: Scout Ship, Survey Ship (Anormal diye adlandırılabilir kalıntıları almaya yarayan uzay gemisi.), Construction Ship (Uzay üsleri kurmak için kullanılır.), Colony Ship (Gezegenlere koloni gönderip ele geçirmeye yarar.). Bunlar dışında bir de savaş gemilerimiz var ama belli research'leri yapmadan silah, zırh gibi şeylerini gemimize ekleyemiyoruz. Hemen aklınıza basit uzay gemileri gelmesin çünkü gemilerimizi belirli donanımlar ve eklentiler kullanarak değiştirebiliyoruz. Mesela belli bir kalıp var ve onun üzerine geniş yelpazede tutulan gemi parçaları ekleyerek istediğimiz gibi bir gemi oluşturabiliyoruz ki zaten oyunun en zevkli kısmı da bu. Gemimizi oluşturdukdan sonra sıra geliyor, onu oyunda bize yardımcı olacak mühimmattır donatmaya. Bu mühimmattır teknolojimizi ilerlettikçe açılacak ve gemide belirli bir yer kaplayacak. Saldırıya önem verdikçe teknoloji, kültüre, halkıniza ve endüstriye önem vermeniz gereklidir. "geri kaldık diğer milletlerden" diye. Oyunu biraz daha zevkli kılan taraf, arada sırada değişik kararlar vermenize olanak tanıyan olaylar ve Galaksi Konseyi. Konsey, ilk başta oylamaya bir lider seçiyor ve ardından iki - üç ayda bir toplanıp değişik kararlar alıyor. Olaylara gelirse; mesela "Galakside bir salgın ve bunu önlüyor bir ilaç var ama diğer irklar onu içki olarak kullanıyor." diye bir mesaj geliyor. Bu durumda üç seçenekiniz var: ilaç hasta olanlara dağıtmak ve büyük bir salgını önlemek, ilaçla sadece ağır hastalarla verip geri kalanını uzaylılara satmak veya "hasta olan ölüür, bana ne kardeşim; ben para kazanmama bakarım" diyerek ilaç doğrudan diğer irklara satmak... Para kazanmanın tek yolu bu değil tabii ki; gerektiğinde vergileri yükselticeğiz, endüstrideki kisacagız, araştırmayı durdurma noktasına getireceğiz ama yine de iflas etmeyeceğiz. Sonuç olarak çok kapsamlı ve uğraş gerektiren ama bir o kadar da eğlenceli bir oyun GCI. Ben bu tür oyuncular pek beceremesem de yine de tavsiye edebileceğim türden. Eğer Rome: Total War gibi eski dönemi konu alan oyularından sıkılmaya başladığınızda Galactic Civilization II sizin bekliyor.

Daha fazlası
LEVEL+'da...
www.level.com.tr



YENİLENDİ



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME

REHBER

VİDEO
FORUM

ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



1989... Commodore 64'ün
eve geldiği ilk gün...

80'ler ve 90'lari

ve 90'lari

1989... 80'ler nufusla kaybolmak üzere... Ama
diğer "yaşlı adam"lar gibi değil gitisi, sertindaki çok
çoğu fazla. Bu, spizindeki ve ifadeden de anlasılıyor.
Yarından geçip giden "genç adam"la hızla bakiyor.
Dünya değişiyor. Müzikle, sinemasıyla, yapışıyor,
oynuyor, hatta kokusuyor. Benimse tek gordüğüm
sey yokum; değişimde ayak uyduramıyorum. Her bir za-
man uyduğomedim. Ama ne kadar korse koysam da
beni de pesinden stirrikliyor eski, yeni nesil. Ben de
döndürüyorum, herkes gibi. Her şey gibi... -

Dosya Konusu

Can't touch this!

90'lara damgasını vuran markalardan biri... MC Hammer, Can't Touch This... Büyük müzik setimizde dinlerdik albümü. Kapığında MC Hammer vardı, sarı - şalvardan bozma giysisiyle. Kaçınılmaz olarak "Kent taç diz" nakarati ağızımıza dolanmıştı. 80 nesline ait olup da bu "uyarı"da bulunmayan yoktur herhalde.

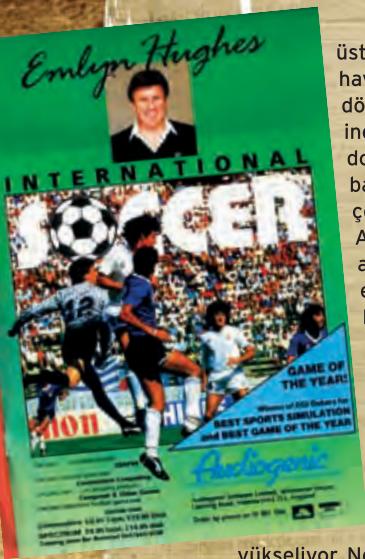
- 1989

Bir yaz akşamı... Hava sıcak. Babam, yoğun isteklerime dayanamayarak kolumnun altında büyük bir kutuya geliyor bu kez eve. İlk deje vu denemelerimden birini yapıyor ve babamı apar topar karşısıldıkten sonra, üstünde mavi kırmızı yazılar olan kutuyu alıp odama gidiyorum. Aynı Spectrum'u alıp odama götürdiğim gibi... Kutuyu masanın üstüne koyup dikkatlice inceliyorum. Mavi bir "Commodore" yazısı ve "64" rakamı var üstünde. Yine aynı koku... Arkamdan abim geliyor. Yine bir omuz atıp kutuyu elinden alıyor ve evirip çeviriyor. Sonra bırakıyor. Yerde para bulmuş gibi atılıp açıyorum kutuyu, hızlı hızlı. Spectrum'u "satip" yeni "pixsel"leri, yeni "adam"ları, yeni "araba"ları kuruyorum masaya. Gelen kasetlerden birini takıyorum teybe. Babam, kağıttakileri okuyup oyunu kuruyor. Ses sızırsız oyuncuların "çıkılmaz" diye... Oyun yükleniyor; teybin ışığı yanıp söñüyor. Babam küçük, demir bir tornavida çıkarıyor cebinden ve "Bunla kafa ayarı yapmak gerekiyormuş" diyor. "Kafa ayarı ne ki?" diye soruyorum; "Oyunun kurulmasını sağlıyormuş" diyor babam. Sonra tornavidayı teybe sokarak musluk tamircisi gibi, Mario gibi çalışmaya başlıyor. Teybin yanıp sönen kırmızı ışığını ve ekranındaki yatay, renkli çizgileri izliyorum. Dakikalarca... En sonunda açılıyor oyun. Mavi ekranları bir bir geçiyoruz, tuşlara rastgele basarak. Sonunda engarenk bir ekran açılıyor. Ekranda "Buggy Boy" yazıyor. Joystick'e atılıyorum hemen. Soldaki menüden bir yol seçiyorum; yolun çevresi yanıp söñüyor. Oyun başlıyor. Joystick'i ileri itiyorum, var gücümle. Araba gitmiyor. Sonra, arabanın iki vitesi olduğunu fark ediyor ve "Hi" aıyorum. Ses artıyor. Gitgide hızlanıp engelleri aşıyorum. Çitleri, duvarları, köprüleri ya da zaman zaman yanibaşında beliren hayalet arabayı... Zaman daralıyor. Strese giriyorum. Sonra, karşıma çıkan kütüye doğru sürüyorum zıplayan arabamı. Kütüye dokunmamla havaya uçmam bir oluyor, "Bong, bong" sesleriyle. Hızımı alamayıp indiğim yerdeki çite çarpiyorum; zamanım gidiyor. Oyunu tamamlayamıyorum. Abimle babam, Amerikan futbolcularının yemin ederlerken yaptıkları gibi toplanmış, bana bakıyor ve sıralarını bekliyorlar; tedirgin oluyor, ona rağmen, çaktırmadan bir el daha açıyorum. Ama çakılıyorum; abim, üstüme atlayarak joystick'i elinden alıyor ve oynamaya başlıyor. Ben de bıçare, izliyorum. Oyun başlar başlamaz ilk dağa tosluyor; arabadan dumanlar çıkıyor. Gülüyorum. Bir kez daha deniyor. Ve bir kez daha... Her defasında yeniliyor. Saatlerce deniyoruz, aynı yolu bitirmeyi. Sonra, babam elini adaptörün üstüne koyup "Hadi artık, kapatın; çok ısınmış" diyor; oyun bitiyor.

1990

Yine sıcak... Erinç'le dışardayız. Sabahın beri... Keşfeyiz. Girmedik delik bırakmıyoruz Etiler'de. Okulun yanındaki arсадayız. Mahalle maçlarının yapıldığı ve topun sürekli caddeye kaçtığı arsa... Taştan kale direklerinin arkasındayız. Toprağı kazıp karınca kolonilerine ulaşıyor ve üzerinde sosyal deneyler yapıyoruz, "Hiçbirini öldürmüyorum ki" diye birbirimizi kandırarak. Yerde bir sopa bulup Erinç'e uzatıyorum; o da karıncaları sapanın

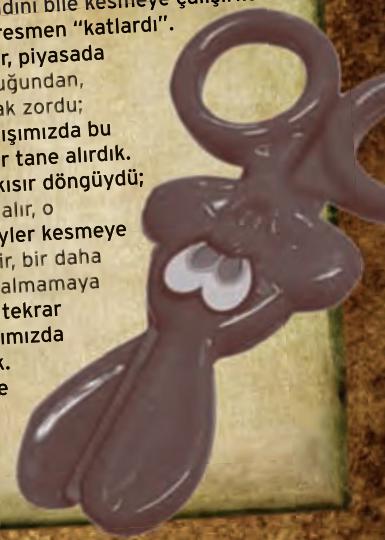




Üstüne çıkarıyor. Tek tek... Sonra ayağa kalkıyor, sopayı havaya kaldırıp. Karıncalar, Lemming'ler gibi patır patır dökülüyor. Bu katliama sessiz kalıp Erinç'e "Hadi, yola inelim" diyorum. "Tamam" diyor o da. Sopayı karşı kaleye doğru fırlatıp aşağıya iniyor, geçen taksileri saymaya başlıyoruz. Dokuzuncu taksiden sonra dikkatim dağılıyor; çevremdeki binaları inceliyorum. Hepsinin ışığı kapalı. Akıma Recepler'in bahsettiği katil geliyor; arsanın arkasındaki binada yaşayan katil... Ben de görmüştüm; eminim. Elinde bir bıçak vardı ve perdenin arkasında hızlı hızlı hareket ediyordu. Bir sağa, bir sola... "Çat" sesiyle irkiliyor, kafamı çevirip sesin geldiği yere bakıyorum. Bir taksi anı bir frenle duruyor; Erinç kaçmaya başlıyor. Ne olduğunu anlamadan ben de onun peşine takılıyorum. Var gücümüzle koşuyoruz. Nefes nefeseyiz. Erinç'e "Ne yaptın oğlum" diye soruyorum; nefes almaktan cevap veremiyorum. Küçük adımlarımızla, taksiciyle olan takip mesafemizi açmaya çalışıyoruz ama adım sesleri gitgide yükseliyor. Nefesemiz kesiliyor. Sonra kestirme bir yol bulup giriyor ve aynı hızla kaçmaya devam ediyoruz. Ve tekrar kayboluyoruz. Durup çevremize bakıyor; uşuz bucaksız bir arazideyiz. Gökyüzünde bir uçak var; kenarları yırtılmış. Onu izliyorum bir süre. Erinç'i unutup... "Oğlum iyi yırttık" diyor Erinç. "Ne yaptın utan" diye çıkışıyorum. "Sakız attım arabaya" diyor. Gülüyorum. Evin yolunu tutuyoruz. Nasıl gideceğimizi bilmesek de... Ama bir şekilde, Erinç'in evinin arkasına çıkıyoruz. Koşarak eve girip üst kata çıkıyoruz. Elimizi - yüzümüzü bile yıkamadan Commodore'e saldırıyoruz, evisizler gibi. Masanın üstündeki Emlyn Hughes'u alıp teybe takıyoruz. Kafa ayarı işlemlerinden ve uzun süren bir yüklemeden sonra oyun açılıyor. Televizyonun sesini açıp oyunun müziğini dinliyoruz. Hoparlörleri patlata patlata... Ben İskoçya'yı seçiyorum, o ise Hollanda'yı... Maç başlıyor. Santrayı yapıp solumdaki adama pas veriyor, Match Magazine reklamını geçtikten sonra ortaya şut karışımı bir vuruş yapıyorum. Top havada süzülüyor ve direk gibi kalede bekleyen kalecinin yanından ağırla buluşuyor ama ağlar sabit olduğundan havalandırmıyor. Golü atan adamım ta orta sahanın gelip kameraya el hareketi yapıyor. Erinç, "Bak küfür ediyor" diyor; "Hayır, el sallıyor" diyorum. Sonra, "hızlandırmı tuşu"na basıp adamların santraya gelmesini sağlıyoruz. Bu kez Erinç bastırıyor ama uzun süre gol bulamıyor. Son saniyelerde uzaktan bir vuruş yapıyor. Top yükseliyor ve tam çizgiyi geçecekken, maç bitiyor. Oyuncular duvara çarpmış gibi dönüp soyunma odasına doğru gidiyor. Erinç kızıyor, "Goldü ya" diye. Bense hakemlerin iyi niyetli olduklarıına inanıyorum ve gülüyorum. Erinç joystick'i fırlatıyor. O sırada oyuncular girdikleri gibi çıkıştı soyunma odasından. İçeride tek bir musluk olduğunu, tüm futbolcuların kuyruğa girdiğini ve yüzlerini tek seferde yıkadığını düşünüyorum. İçeridén hızla çıktııkları için... Maç bitiyor. Şaibeli de olsa ben kazanıyorum maçı. Birkaç oyun daha oynayıp dışarı çıkyoruz tekrar. 90'larda kaybolmak için... Tekrar, ve tekrar... •

Tavşan makas

80 neslinin depresif olmasının yegane nedenlerinden biridir tavşan makaslar. O dönemde pazarlarda ve kırtasiyelerde kolaylıkla bulunabilen bu makas, adeta "kesmeme" üzerine özel eğitim almıştı. Öyle ki bir dosya kağıdı bile kesmeye çalışırken kağıdı kesmez, resmen "katlardı". Tavşan makaslar, piyasada kolayca bulunduğuandan, onlardan kaçmak zordu; dışarıya her çıkışımızda bu makaslardan bir tane alındırdık. Haliyle, bu bir kısır döngüyüdu; tavşan makası alır, o makasla bir şeyler kesmeye çalışır, sinirlenir, bir daha tavşan makas almamaya tövbe eder ve tekrar dışarıya çıktıığımızda yenisi alındı. Anlatırken bile yoruldum.



Bir alışveriş, bir fiş

TRT, İstiklal Marşı'ndan sonra o meşhur renkli, depresif test dairesi ile kapanıyor. Tek kanal var. Denemeler yapılıyor. Diziler, sosyal reklamlar... O reklamlardan biri: Bir iş yeri... Ali Atık, Aysegül Atık'ı alışveriş yapmaya gönderir, "Unutma; önce alışveriş, sonra fiş" uyarısıyla. Ama Aysegül Atık, her yaptığı alışverişten sonra satış fişi yerine elektrik fişi alır. Fişleri kucağına doldurur ve gider, Ali Atık'ın masasına döker ve Ali Atık, şok olur; Aysegül Atık'ı kızar, "Ne yaptın sen" diye. O da boğazlı, mor kazağının içinde kalan son elektrik fişini Ali Atık'ın masasına bırakır ve "E ama bunu söylemenize gerek yok kil Ben yapınca alışverişti, zaten alıyorum satış fişini!" der.



SWON6

Atölye'den herkese selamlar. Bu ay oldukça detaylı bir oynanış sisteme sahip olan, browser oyunu Swon6'nın yapımcılarıyla keyifli bir söyleşi gerçekleştirdik.

Ufuk Özden: Böyle bir projeye başlamaya nasıl karar verdiniz?

Alp Habif: Şahsen kafamda, internet üzerinden inşaat malzemeleri satışı yapabileceğimiz bir site kurmak vardı. Asıl işim inşaat malzemesi imalat olduğu ve inşaat mühendisliği eğitimi aldığı için bu tip malzemelerin imalatçlarına ulaşabilmenin de kolay olduğunu düşünüyordum. Bu konuyu 2007 yılı Eylül ayında bir arkadaş ortamında Fırat'a açtım.

Fırat Bükey: Ben de, inşaat malzemeleri ile hiçbir alakam olmadığına ama internet üzerinden bir şeyler yapmanın mantıklı olabileceğini söylediğim ve başladık tartışmaya. Sonunda ikimizden de ortak tutkusunu beraber oynamaktan çok keyif alacağımız, internet üzerinden oynanabilecek bir oyun yapma fikri ortaya çıktı.

UÖ: Oyunun gelişim süreci nasıl başladı?

AH: İlk olarak elimize kağıt kalemi aldık ve oyunda neler olmasına istiyorsak hepsini yazmaya başladık. İkimiz de kafamızdan geçenleri birbirimize anlattık ve notlar aldık. Bu nottan Fırat aldı ve daha sonra bu konu üzerinde sürekli konuşmaya başladık. Her konuşmamızda değişik fikirler buluyorduk. Kutu oyuları yaratma konusunda bir hayli tecrübeli olan Fırat, nereden başlamamız gerektiğini çok iyi biliyor. Oyunu Excel'de hazırlamaya başladı, bu arada ben de tamamen idari konuları araştırmaya başladım. Kendi işlerimden alışık olduğumuz düzende ve profesyonellikte kurumsallaşmamız gerektiğine karar verdik ve Emibel şirketini kurduk.

UÖ: Şirketinizin ismi nedir Emibel?

FB: Alp'in oğlu "Emir" ve benim kızım "Beliz", birleşince "Emibel" oldu.

UÖ: Senaryo üzerinde çalışırken sizi en çok zorlayan şey ne oldu?

FB: Aklımda yapacağımız oyuncunun senaryosundan ziyade, başarıya ulaşması için nelere sahip olması konusunda kafamda kesin olan bir şeyleydi. Sonuçta tüm oyuncular, farklı birçok oyundan esinlenerek hazırlanır ve biz de bazı oyundan esinlendiğim ama emin olduğumuz en önemli unsurları, oyuncumuz kesinlikle taklit bir oyun olmaması gerekiydi. Swon6, esinlendiğimiz oyuncuların içindeki özelliklerini taşıyan bir oyun olmaktan ziyade, oyunları kapsayan bir oyun olmayıydı. Sanırım bunu başardık.

UÖ: Peki Swon6'nın ismi nereden geliyor?

FB: Her server'a Evren ismini verdik ve her evrene dört ana sistem yerleştirdik ve bu sistemlerin içerisinde binlerce gezegen oluşturduk. Aslında oyuncun ismi kendi kendine böylece oluşuyor: Sistemin 6 Harikası: System Wonders 6.



UÖ: Oyunun programlamasını yapacak kişilere nasıl

ulaştınız?

AH: Yavaş yavaş oyun şekillenmeye başlayınca, oyuncularını programını kimse yaptırabiliriz diye araştırmalarla başladık. Her ikimiz de asıl sektörü bilgisayarlarından o kadar uzak ki, resmen çok uzun bir süre hiçbir programcı bulmadık. Çevremize sorduk soruşturduk sonunda sadece dört tane bu tip bir program yazabilecek kişi bulduk. 2007 Ocak ayı gibi hepsi ile görüşüp, her görüşme bir öncekinden daha da kötü geçti. Kötü geçti derken sunu demek istiyorum, önce bir programcı bizimle görüşmeye geldi ve sanki kendisi bize iş verecekmiş gibi bizi sorgulamaya başladı. Bir diğer oyuncunun taslağını görünce programı yazmak için astronomik bir rakam istedi, "Hop, dur! Neler oluyor?" derken, fiyatı dörde böldü ve "Olur mu?" falan derken onu da dörde böldü. Tabii ki onunla da görüşmeleri durdurduk. Daha sonra birisini işe aldı ama iki ay sonra "Daha iyi bir iş buldum" dedi ve gitti.

FB: Sonunda sunu anladık ki, profesyonel bir iş istiyorsak, profesyonel bir firma ile çalışmamız gereklidir. Bu bağlamda Arma Teknik ile görüşmelerin ardından anlaşmalarımızı tamamladık ve oyuncun programlama sürecini başlattık.

UÖ: Oyunun illüstrasyonları çok güzel, tamamı size mi ait ve bunu nasıl hallettiniz?

AH: Biz bu konuda tamamen bize özgü bir çalışma



işlerini başlattıktı. Tamamı Emibel'e ait ve orijinal olan tüm illüstrasyonlar, Kaan Bayur'un ellerinden çıktı.

UÖ: Oyunun gelişim sürecinde sizin odaklandığınız noktalar nelerdi?

FB: Öncelikle şunu belirtmek isteriz ki, biz bu oyunu daha en başından itibaren planlarken tamamen oyun oynamayı seven kişiler olarak, oyuncunun bakış açısı ile oylara bakmaya çalıştık. Oyuncu kişi nelerden hoşlanır, hangi özelliklerin olması onun daha çok ilgisini çeker. Oyunun hangi özellikleri onu daha çok oyuna bağlar gibi konularda çalışmalar yapıp, bu çalışmalar sonucunda birçok yeni özellik ekleyerek, oyunun daha da benzersiz olmasını sağlamaya çalıştık. Internet üzerinde oynanan bilindik oyuncuların çoğu üye olduktan sonra aktif bir şekilde oyun oynayıp eksik taraflarını gördük. Onlardan dersler çıkarıp, oyumuzu sürekli değişiklikler yaptı. Birçok oyuncu sitesinin forumlarına üye olup tartışma konularını inceledik, oyuncuların oyunlardan beklenilerini içine ettiğinden ona göre çok değişik özellikler kattık oyumuza. Mesela şu an çok az oyunda olan, bazlarında hiç olsayan MSN sistemimiz var, her gün Swon6'ya ait olan MSN'i (swon6@hotmail.com) kullanarak, müsaitlik durumumuza göre, kayıtlı olan üyelerimizin sorularına cevap vermeye çalışıyoruz. Bunun dışında bir de Facebook'ta System Wonders 6 adı altında bir grup oluşturduk. Tüm üyelerimizi bu grupta toplayıp onlarla bir sinerji yaratıyoruz.

UÖ: Oyuncuların çoğunun Swon6'yi Ogame ile kıyaslaması hakkında ne düşünüyorsunuz?

AH: Ben de, Fırat da aslina bakarsanız eski Ogame'cilerdeniz. Ogame online oyun piyasasında kendine çok iyi yer yapmış, çok başarılı bir oyun. Onuna kıyaslanıyor olmak bizim için her şeyden önce büyük bir gurur kaynağı olmaktadır. Swon6'nın sistem olarak altyapısı, matematiksel kuramları, oynanış şekli, kavramları, içeriği

ve hatta oyunun amacı da tamamen farklıdır.

UÖ: Swon6 derin strateji öğeleri içeren bir browser oyunu. Swon6'yi benzerlerinden ayıran, iddialı olduğunuz konular nelerdir?

AH: Wonder adını verdigimiz binalar var mesela. Oyuncunun savaş ve oyun stratejisini belirleyen, inşa etmesi çok zor olan, ama oyuncunun sahip olduğu tüm gezegenlerde etkisi olan yapılar bunlar. Ayrıca ele geçirdiğiniz gezegenlerden de çeşitli bonuslar kazanırsınız. Her gezegenin kendine özgü en az bir en çok üç tane ekstra özelliği var. Bunlar toplam dokuz adettir: savaşçı, doğaşever, savunmacı, ekonomist, tasarruflu, gizemli, kültürlü, doğurgan, çalışan ve müteahit. Bunlar oyuncunun karısına gelişi güzel çıkar ve etkileri de %5 ila %15 arasında değişir. Bunlara ek olarak, onur puanı sistemimiz de mevcut. Savaşları kazandıkça elde ettığınız onur puanları, bir tür kredi olarak kullanılıyor. Swon6 da savaşlarda nakliye gemilerine ihtiyaç yoktur. Savaşta malları onur puanı ile alırlar. Yerdeki malların yüzde 30'unu alan oyuncunun hanesine direk onur puanı düşer. Ayrıca savaşta vurulan gemilerin hurda yoktur. Onların da üretim maliyetlerinin yüzde 30'u kadar OP direk kazanılır. Savaşlarda elde edilen ganimet çok değerlidir, vurulan ve tüm filosunu kaybeden oyuncu, küçük savaşlardan elde edeceği OP ile tekrar toparlanabilme şansına her zaman sahiptir.

UÖ: Swon6 ya ilerde değişik eklemeler yapmayı düşünüyor musunuz?

FB: Şu an itibariyle oyuna eklenecek üç ayrı devasa ekleni paketi sunumda hazır bir şekilde beklemektedir.

UÖ: Swon6'nın geleceği için planlarınız var mı?

AH: Dünyada browser oyunları arasında içeriği bu kadar geniş olup da, bu kadar hızlı çalışabilen tek oyundur. Dolayısıyla oyunun Türkiye'de başarısını sağladıkten sonra en kısa zamanda dünya server'larını açıp, oyunun tüm dünyada tanınmasını sağlamak istiyoruz.



UÖ: Swon6 ile ilgili olarak son bir şeyle söylemek ister misiniz?

AH: Swon6 sadece hazırlanıp, oyunculara sunulup, yıllarca oynanmaları izlenecek bir oyun

değildir. Oyunumuz sürekli güncellenecek ve devamlı oyuna yenilikler ilave edilecektir. System Wonder yayımcı ve yapımı ekibi, siz oyuncularımızın fikirlerine tahmin edebileceğinizden çok daha fazla önem vermektedir. Öyle ki oyumuzun üçüncü eklenti paketi olan Karanlık Teknolojiler'in büyük bir kısmı siz oyuncuların ve test edenlerin önerileri ve tavsiyeleri ile ortaya çıkmıştır. Hatta fikir sahiplerinden, buldukları ve kabul edilen fikirlere ait malzemelerin isimlerinin, kendileri tarafından belirlenmesi bile istenmiştir.

UÖ: Oyun sektörümüzü nasıl değerlendirdiğiniz sunuz?

FB: Henüz zayıf, yapımcı firmalar ve oyun programcılar, anımsız bir gizlilik içerisinde kimseyle bilgi paylaşımı yapmama eğilimindedeler. Aşağısı herkesin her türlü fikir ve işbirliğine açık olduğunu burada belirtmek isterim; çünkü Türkiye henüz bu işin daha çok başında ve saklamaya çalışılan, çok değerli olduğunu düşününenlerin tamamı zaten Türkiye dışındaki devasa firmalar tarafından bilinmekte. Biz Türkiye olarak bu konuda büyük istiyorsak, bugün rakip olduğumuz bir projede, yarın birlikte çalışan iki firma olacağımızı düşünerek hareket etmemeliyiz.

UÖ: Son olarak; oyun geliştirme sürecinde yer almaktan isteyen okurlara tavsiyeleriniz var mı?

FB: Hayalleriniz büyük, adımlarınız ölçüülü olsun. Bütceniz asla hayallerinizi değil, sadece adımlarınızı yönetsin. İnsanlar size "Uzayda geziyor" desin, asla motivasyonunu bozmayın, ama adımlarınızı uzaya doğru atarsanız yanlış yaparsınız. Para en büyük problem zannedilir ama unutmayın zengin olmak istiyorsanız, zenginlerin zengin olmadan önce yaptıklarını bulmali ve onları yapmalısınız. Ben oyun işine altı sene önce on beş milyar ekşi ile girdim ama Microsoft Game Studios ile görüşme yapabildim. Hatta Sid Meier ile akşam yemeği yedim ve Spielberg ile mail yazısını yapabildim. Önce kendinize inanmalısınız, ardından başarı ve para gelir. ☺

www.swon6.com

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım: atolye@level.com.tr



YAPIM HİKA YESİ



FABLE

Peter Molyneux, üzerinde tam 20 yıl boyunca kafa patlattığı projesi Project Ego'yu tasarlamaya başladığında ilk kez bir oyun konsoluyla çalışacak olmanın tedirginliği içerisindeydi. Neyse ki bu tedirginlik oyun tarihin en mutlu sonlarından birini getirdi.

Fable (Projenin kod ismi Project Ego'yu.) somut bir halde şekillenmeye başladığında, Molyneux'in kafasını en çok kurcalayan mesele, PC ve konsol platformları arasındaki farklardı. Molyneux'e göre PC'ler, başına oturduğunuzda dikkatiniz dağılmadan saatlerce oyun oynayabildiğiniz makinelerken iyi bir konsol oyununu meydana getiren öğeler biraz daha farklıydı.

Kendisi, farklılık meydana getiren söz konusu öğeleri dile getirirken "Konsol oyunları, bir bardan çakırkeyif olmuş halde dostlarınızla birlikte ayrılp evinizde oynadığınız şeylerdir." diyecekti. Bu sözlerin bir tür platform fasızlığını işaret ettiğini düşünebilirsiniz ancak Molyneux'in dikkat çekmek istediği nokta aslında farklı: "Konsol oyunları

eğlence kavramıyla daha içli dışlıdır, etkileyici anlar çok daha yoğundur ve oldukça kısa bir sürede size tüm numaralarını göstermeye çalışır." Yıllarca PC için oyunlar geliştirmiş olan Molyneux, konsol oyuncularının bekleyicilerini anlamaya çalışırken aslında tüm oyunlar için geçerli olan bir formülü keşfedecek ve her kösesi keşfetilecek detaylarla dolu olan, monotonluğa asla yenik düşmeyen canlı ve sıcak bir oyun dünyası tasarlayacaktı.

Tasarım aşaması, henuz el çizimi çalışmalarından ibaretken bile Lionhead ekibinin hedefi büyütü; tüm zamanların en iyi RPG'sini yapmak istiyorlardı. Molyneux, asla camiada mütevazılııyla tanınan bir yapımcı değildi ancak Fable'i sıradan RPG'lerden ayıran öğelerin altını çizerken farklı bir şeyler yapmanın peşinde olduğunukestirmek mümkünü. "Şu RPG'leri biliyoruz." diyordu; "Cuma gecesi ortaya çıkarsınız ve dünyanın sonunun yaklaştığını fark edersiniz. Pazartesi günü her şey bitmiş ve ortalık sakinleşmiş olur. Biz bu kışlereinden uzak durduk ve karakterinizin yapıklarının dünyayı bir şekilde etkilediği bir oyun yaptık."

Bu farklı yaklaşımı benimseyen ekip, Fable'ı yalnızca bir dünyanın öyküsü değil, aynı zamanda o dünyayı kurtaran kişinin de öyküsü olarak tasarladı. Oyuna 15 yaşında bir çocuk olarak başlıyordunuz ve karakteriniz zaman geçtikçe yaşlanıp değişiyordu.





Diğer yandan Molyneux, eski oyunlarında önemli bir yer tutan iyi - kötü kavramları ve bunların dünyayla olan etkileşimi üzerine kafa yoruyordu. "Karşınıza çıkan insanları öldürbilir veya onlara yardım edebilirsiniz; yaptıklarınızın sonucunda hem karakteriniz, hem de insanların karakterinize yaklaşımı değişecek." Fable, yardımcı karakter açısından da kesinlikle cömert bir yapıp olacaktı. Molyneux, oyuncunun dünyadaki tek kahraman olarak kalmasının oyun dünyasını tekdeze bir hale getireceğini düşünmüştü: "Fable'da ise kurtarmaya gittiğiniz prensesin başka bir kahraman tarafından kurtarıldığını görüp sővebilirsiniz."

Molyneux ve Lionhead'in yadırgadıkları bir diğer RPG klişesiye oyunların başında yapılan sınıf seçimiymi. Molyneux, bu konuda oldukça net bir mantık yürütüyordu: "Bana sürekli olarak bir dövüşçü mü, büyülü mü yoksa bir hırsız mı olacağımı soruyorlar. (Klasik RPG'leri kastediyorum.) Nereden bileyim ki? Daha oyunu oynamadım bile." Bu sorularla yola çıkan ekip, Black & White'taki yaratıktan ilham alarak sınıf seçim ekranını Fable'in stüdyosundan içeri dahı sokmadılar. Bunun yerine, yaptıklarınızla şekillenen bir karakter sistemi geliştirmeye karar verdiler. Büyü bir balta alıp onu sağa - sola savuran karakterin kısa sürede izbandı gibi bir görünüm kazanırken, büyüğünüz fiziksel açıdan çok daha mütevazı Görünüyordu. Üstelik bütün gün güneşin altında ter döken savaşçı karakteriniz bronzlaşırken, geceleri harekete geçen sinsi hırsızınız beyaz teniyle dikkat çekiyor.

Molyneux'in bir diğer kaygısı ise bir kahramanın hayatını oyunculara tüm detaylarıyla sunabilmekti; hatta bununla ilgili olarak "Eğer kadınlarla sohbet edip onları etkileyebilecek pozlar veremiyorsanız bir kahraman olmanın ne anlama kalır ki?" diyecekti. (Geralt'in kulaklı çınlasın.) Gerçekten de Fable'da kendinize bir ev alarak dekore etmeniz ve uzun bir maceradan sonra evinize dönüp karınıza çiçek vermeniz ve hatta çocuk sahibi olmanız mümkündü. (Evet, Geralt'ın tek gecelik kaçamakları bence de daha pratik.)

Lionhead ekibi, oyun dünyasının oyuncuyu fark etmesi konusunda oldukça hassastı. İyi kalpli cesur şövalyeni yolda yürüken, kasabanın kızları heyecanla sizi kesip güllümsüyorlardı. Aynı kasaba halkı "Kötüüm ben kötüyüm." mottosuyla yürüyen karakterinize korkuya baktı. Yine aynı kasabaya don atlet dälip tavuk tekmeleme yarışmasına katılan bir yabancı iseniz, bu sefer halkın alayı bakışlarıyla muhatap oluyordunuz.

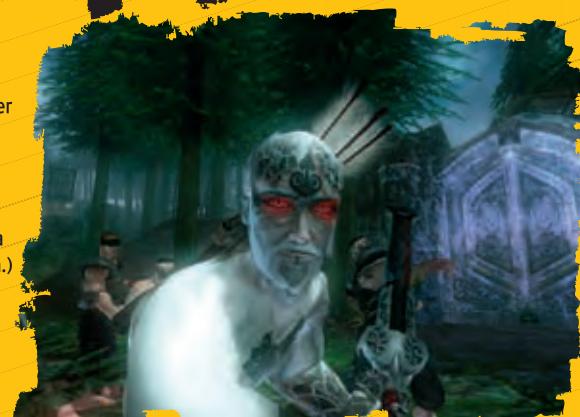
Molyneux'e, Fable'ı yaratmasına ilham veren oyunlar sorulduğunda kendisi beklenmedik isimler telaffuz ediyor: "Görsel ve dramatik açıdan bana en çok ilham veren yapımlar Devil May Cry ve Metal Gear Solid oldu. Oynanışa gelirsek, Zelda serisi beni daima oynanabilirliğiyle etkilemiştir. Zelda oyunlarında daima yeni bir engel ve o engeli aşacak yeni bir yöntem çıkar karşınıza. Kendinizi daima yeni bir uğraşın içerisinde bulursunuz."

Bugünlerde ancak bir modu dolduracak kadar içeriğin "kopyala & yapıştır" yöntemiyle onlarca bölmeye yayıldığı oyunlar yüzünden canım oldukça sıkık. (Bunu Molyneux değil, ben söylüyorum.) Ve artık pek çok oyundan keyif alamıyor olmamızın en büyük nedenlerinden biri de, daha ilk saatinin sonunda tüm numaralarını tezgaha seren monoton yapımlar. Eğer siz de benim gibi düşünüyorsanız ve şanslı bir Xbox 360 sahibi değilseniz, PC için çıkan Fable: The Lost Chapters ile "bir ömrü" sürecek olan serüveninize vakit kaybetmeden başlamalısınız. - UFUK

PETER MOLYNEUX



Tam adı Peter Douglas Molyneux olan Molyneux, 1959 yılında İngiltere'de doğdu ve 1982 yılında oyun sektöründeki kariyerinin ilk adımı attı. Daha önce yapılmamış olan yapımlarla arzusyla yanıp tutuşan Molyneux, oyuncuya ufak bir Tanrı rolüne sokan Dungeon Keeper, Populous ve Black & White gibi yapımlara imza attı. Theme Park gibi bir klasik imza atan Molyneux, Bullfrog'dan ayrılarak Lionhead'i kurdu. Üzerinde çalışmaktadır oyunlardan bahsederken kendisini kaybetmesiyle tanınan Molyneux, Fable'in çıkışının ardından basın açıklamalarında oyunun içeriğini abarttığı için bizzat özür dilemek zorunda kaldı. Kendisi şu anda, adı henüz açıklanmayan bir projede baş tasarımcı olarak çalışıyor.



YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ KISA FILM FESTİVALİ

Yıldız Teknik Üniversitesi Sinema Kulübü tarafından düzenlenen, kısa film severlerin merakla beklediği Yıldız Kısa Film Festivali, 13 - 17 Nisan 2009 tarihleri arasında altıncı kez izleyicisiyle buluşuyor, katılımcıları bir araya getiriyor, üretkenliklerin paylaşıldığı bir platform sunuyor. LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilen festival bu sene de sesini yükselterek duyurmaya devam ediyor. Her yıl artan enerjisiyle gittikçe daha çok sinemasevere ulaşıyor.

Bu yıl ilk olarak uluslararası alanda kendini gösterecek olan festivale kısa film severler kurmaca, canlandırma, belgesel ve deneysel dalda ürettiği eserler ile katılabilirler. Belgesel filmler yalnızca gösterim bölümünde katılabilir. Yarışmaya son katılım tarihi ise 13 Mart 2009.

Katılan eserler festivalin bu yıldı seçkin juri üyeleri Yesim Ustaoğlu (Yönetmen), Meral Okay (Senarist), Engin Öztürk (Kurgu), Gökhan Atılmış (Görüntü Yönetmeni), Naz Erayda (Sanat Yönetmeni), Kerem Kurdoğlu (Animasyon), Yetkin Dikinciler (Oyuncu) ve Atilla Dorsay (Sinema Eleştirmeni) tarafından değerlendirilecek.

FESTİVAL SÜRESİNCE GERÇEKLEŞTİRİLECEK ETKİNLİKLER

Kısa Film Yarışması: Festival Kapsamında düzenlenecek yarışma bölümune ulusal çapta tüm öğrenciler katılabilecekler. Yarışmaya katılan filmler, YTÜ Sinema Kulübü Danışmanı Uğur Kutay başkanlığında, YTÜ Sinema Kulübü Yönetim Kurulu'nun ve klub üyelerinin oluşturduğu ön juri tarafından değerlendirilecek. Ön juri değerlendirmesinden geçen filmler arasında "kurmaca", "canlandırma" ve "deneysel" dallarında ilk üç giren filmler esas juri tarafından belirlenecek. Esas jürinin belirlediği, her dalda en iyi üç film ve özel ödül olmak üzere toplam 10 film gala gecesinde ödüllendirilecek. Ayrıca bu yıl DFA, özel ödül olarak 4000 TL değerindeki DFA çekini ölemeği geçen filmler arasından en yaratıcı seçtiği filme verecek.

Gala Gecesi (Kokteyl ve Ödül Töreni): 13.04.2009 tarihinde YTÜ Yıldız Kampüsü'nde düzenlenecek olan geceye sinema, medya, basın dünyasından seçkin konuklar ve festivalde gösterilecek filmlerin sahipleri katılacak. Yıldız Kısa Film Yarışması kapsamında esas juri tarafından belirlenmiş en iyi filmlerin sahiplerinin ödüllendirilmesiyle başlayacak olan programda, festivalde gösterilecek en iyi filmlerden bölümler özel bir gösterimle konuklara izletilecek ve program, yapılacak kokteyl ile sona erecek.

Kısa Film Gösterimleri: Festivale kabul edilen filmlerin gösterimi YTÜ Yıldız Kampüsü içinde diğer tüm etkinlikler gibi ücretsiz olarak izleyiciye sunulacak.

Özel Gösterimler: Festivale yollanan kısa filmlerden oluşturulan seçkinin yanında, sinema tarihinden ve uluslararası festivallerde yayınlanmış niteaklı kısa film örneklerinden ve yurtdışındaki sinema okullarından öğrencilerin filmlerinden oluşan gösterimler ile izleyiciye geniş bir yelpazede kısa film izleme olanağı sunulacak. Ayrıca öncelikle Yıldız Kampüsü ve çeşitli mekanlarda yapılacak açık hava gösterimleri de bu etkinliğin bir parçası olacak.

Paneller, Söyleşiler ve Atölyeler: Festival kapsamında sinema dünyasından seçkin konukların katılımıyla sinema ve kısa film üzerine, panel ve söyleşiler düzenlenecek. Bu etkinlikler sayesinde sinemaya ilgilenen gençler profesyoneller ile bir araya getirilip düşünce ve birliklerin paylaşılabilıldığı bir platform oluşturulacak. Festival kapsamında düzenlenecek atölye çalışmasında ise kısa filmlerin kamera arkası hakkında bilgi verilecek.

Festival ile ilgili gelişmeleri takip etmek ve ayrıntılı bilgi edinmek için:
www.yildizkisafilm.org



SİNAN TUZCU

Sinan Tuzcu'yla, yağmurlu bir İstanbul Pazartesi'sinde keyifli, keyifli olduğu kadar da "aydınlık" bir sohbet gerçekleştirdik. Zevkle okuyacağınızı umuyorum... Unutmadan; Sinan Tuzcu'nun yazdığı, Arif Akkaya'nın yönettiği, cast'ını Erkan Can, Dolunay Soysert, Tardu Flordun, Beste Bereket ve Ceyda Düvenci gibi önemli isimlerin oluşturduğu "Sürmanşet" isimli tiyatro oyununu görmeyi tavsiye ediyorum. Oyun, her Cuma Beşiktaş Kültür Merkezi'nde saat 21:00'da sahneleniyor. "Kaçırmayın." derim. Keyifli seyirler... Ve teşekkürler Sinan Tuzcu; sıradan olmadığı için, samimiyetin için, güler yüzün için... ☺

→ **Doruk Akyıldız: Oyunculuğun, çocukluk yıllannızdan bu yana hayalini kurduğunuz bir iş olduğu söylenebilir mi? Bir başka deyişle, adı geçen mesleği icra etmeyi ilk olarak hayatınızın hangi evresinde bir amaç olarak belirlediniz. Ek olarak profesyonelliğe adım atışınızı hikayesini de sizin alarınızdan dinleyerek başlayalım...**

Sinan Tuzcu: Evet, oyuncu olmanın çocukluk hayalim olduğu söylenebilir. "Oyuncu olacağım" diyerek ortalıkta dolaşan bir çocuk değildim fakat oyun oynamak ve hayaller kurmak benim için bir alışkanlığı. Gaziantep'te büyüğüm, sekiz - dokuz yaşına kadar bu kente yaşadım. O yıllar, kocaman bir kütüphanesi olan, birbirinden ilginç ve komik adamların geldiği, saatlerce Aziz Nesin hikayelerinin anlatıldığı, anneannem ile dedemin bize yaşadığı ve tüm bu anlatıklarının etkisiyle de her günü adeta panayır havasında yaşadığımız bir evde geçirdim. Dolayısıyla bu evin içerisinde o kadar çok şey olurdu ki hepsi "oynanacak" durumlardı. Herkes şaka yapmayı severdi, herkes birbirini güdürebilmek için oyunlar oynardı, numaralar yapardı vesaire... Ben de bu keyifli tantana içerisinde kendimi hep mutlu hissederdim. O yıllarda, en sevdigim akrabalarımın biri olan Beyhan Barlas'ı örnek alırdım. Beyhan Amca doktorudu. Ne var ki değme oyunculara taş çıkaracak bir espri anlayışına sahipti. Kendi kendime "Büyükünce onun gibi olacağım." dediğimi hatırlıyorum. O yıllarda "oyunculuk" kavramıyla ilgili tam anlamıyla bilgi sahibi olmadığım için "Beyhan Amca gibi olacağım." demek de bir anlamda oyuncu olacağım demekti benim adıma.. Anlattığım yıllarda Gaziantep'e çok tiyatro gelirdi ve bu tiyatroların sahnelendiği oyunların neredeyse hepsine götürüldürdüm. İlerleyen yıllarda İstanbul'a geldik. Burada da annem ve babam ile çocuk oyunlarına, normal oyunlara gitmeye devam ettim. Kisacası, çocukluğum tiyatroyla iç içe geçti diyebilirim. Orta okul yıllarında ise uzun süre basketbol oynadım. Orta üçüncü sınıfta dizimden sakatlandım. Bu talihsizliğin ardından basketbolun yerine bir şey koyma ihtiyacı hissettim. O dönemlerdeki Edebiyat öğretmenim Erdem Hoca, "Sen iyi şiir okuyorsun, edebiyatla da çok ilgilisin. Gel biz seni tiyatro koluna alalım." dedi, ben de kabul ettim. İşte o andan itibaren okuldaki sunuculuklar, oyunlar vesaire derken ben devamlı sahneye çıkan bir adam oldum. Üniversite sınavında ise Bilkent Üniversitesi Turizm Bölümü'nu kazandım. Bilkent Üniversitesi'ne girdiğim an, oyuncu olarak profesyonel deneyimimin başladığı da söylenebilir. Çünkü üç arkadaş, Bilkent Drama Atölyesi'ni yeniden canlandırdı. Tiyatro oyunları yazdık, oynadık. Bu oyunları, produksiyonun kendi kendini çevirebilmesi adına bilet keserek, bir başka anlamda para

karşılığı sahneledik. Bu nedenle üniversite yıllarındaki çalışmalarımı "yarı profesyonel" olarak adlandırmak doğru olur kanıstandım. İlk iki yıl, dile getirdiğim gibi, drama atölyesiyle dolu dolu geçti. Daha sonrasında ise Ankara Devlet Tiyatrosu bünyesinde figüranlık yapmaya başladım. Turizm okurken bile oyunculuk anlamında profesyonel deneyimler yaşamaya başlamıştım. Peşisira, Turizm Bölümü'nün son senesinde tezimi yazarken, artık turizmcı olamayacağımı, adı geçen bu işi hobi olarak gördüğüm ve asıl işimin oyunculuk olduğunu anlayıp konservatuvar sınavlarına girmeye karar verdim. Benim için zor bir sınavdı. Bu zorluğun nedeni ise yaşamın büyük olmasıydı. Konservatuvara 24 yaşında girdim; dolayısıyla da birinci sınıfı okumadım ve ikinci sınıfıtan başladım. Sonrası da bilinen öykü; televizyon dizileri, sinema filmleri...

DA: Türkiye'de yeni nesil eğitimli oyuncuların ya bilinçli olarak izledikleri ya da onları şartların inatla ittiği, üç ana istasyondan oluşan bir yöründeden söz etmek sanırım yanlış olmaz. O da şu: Okulu bitirdikten sonra tiyatlarda görev almak, ardından televizyon dramalarında boy göstermek ve dolayısıyla da gelen tanınmışlık, peşisira da kalburüstü uzun metrajların kadrosunda yer alabilmek... Siz profesyonel bir oyuncu olarak, artık "yerleşik" olarak adlandırılabilen bu sistemi nasıl değerlendirdiğiniz?

ST: Aslına bakarsan söylemeklerin doğru.



Dünyanın hiçbir yerinde sözünü ettigin gibi bir sıralama yok. Oyuncu her yerde, her zaman oyuncu... Dünyada varolan "seçme" (audition) sistemi, biz de bir türlü yerlesik olamadığı için bu söylediğin çarpık sistem hüküm sürüyor. Ayrupa'nın sinema kültüryle yoğrulmuş, yetişmiş Türk yönetmenler, bahsettiğim sistemin üzerinde titizlikle dursalar da bu uygulamanın ülkemizde yaygın olduğunu söyleyebilmek henüz çok güç. Bu nedenle de, söylediğin gibi bir sıralama takip ediliyor. Maalesef bizim ülkemizin şartları böyle. Bu iyi bir şey mi; muhakkak ki hayır. Çünkü bu sistem, oyuncuları tembelliğe alıştırıyor. Oyuncunun kendini yetiştirmesine, beslemesine, geliştirmesine engel oluyor. Tabiri caizse oyuncu, cepten yemeye başlıyor. Televizyon dramaları bu durumu kaldırabilir ancak tiyatro için asla böyle bir durum söz konusu olamaz.

DA: Ülke çapında yayın yapan kanallarda yayımlanan televizyon dramalarının bir kısmı önemli reyting başarılar elde ederken -ki sizin kadrosunda yer aldığınız produksiyonlar genel de başarı sağlamış işler- bir kısmı da kusa vadede yok oluyor, oldu... Sizden bu yapımlar hakkında genel bir değerlendirme yapmanızı istesem neler söylemek istersiniz? İstenilen seviyede olduklarını söylemek ya da yavaş da olsa bir gelişimden bahsetmek mümkün mü?

ST: Bu sorunun cevabının izafî olduğu, olacağım düşüncesişim. Benim açımdan, televizyon dramalarının seviyesinin ideal düzeyde olduğunu söylemek çok zor. Eminim sen de aynı fikirdesindir. Ama bu bir sektör ve böyle işliyor. "Bu sektörde neler eksik" diye düşünüldüğünde ise bizlerin beğenilerine hitap eden konsept kanalların azlığı, önemli bir faktör olarak gözle çarpıyor. Yani sıra televizyon dizileri, ancak reyting kaygısı güdülmeden çekilmeye başlandığında, sözünü konusu bu produksiyonların bizim istediğimiz seviyeye gelebileceğini öngöryorum. Yurtdışında yapılan dizileri takip ediyoruz. Yabancı örnekler kiyasla, ülkemizde yapılan işler çok çabuk üretilen ve dolayısıyla da üzerine pek fazla kafa yorulmadan hazırlanan yapımlar olduğu için beni pek tatmin etmiyor. Bu kümelenin içerisinde, kadrosunda varoldum dramaları da alıyorum. Öte yandan Türkiye'de yapılan işlerin bir mucize olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim; her ne kadar bu işlerin seviyesi üst düzeyde olmasa da... Dünyanın hiç bir yerinde, senaryosu 90 dakika, hatta kimi zaman 110 dakika olan, üç kameralı çalışan, kadrosunda 30 oyuncunun olduğu ve 15 farklı mekanda geçen bir işi bir haftada çekemezsiniz; ancak bizim gibi "salaklara" yaptırırlar. Biz de para kazanmak uğruna, adeta gaza gelip yapıyoruz bu işi. (Sinan Tuzcu'nun bu cevabındaki samimiyetini ve cesaretini, son derece etkileyici bulduğumu dile getirmeliyim. -Doruk) Zaten bu şartlarda da iyi işlerin ortaya çıkması, yurtdışındaki muadilleriyle kıyaslanabilecek dramaların çekilmesi mümkün değil. Buraya Cohen Kardeşleri de getirse, Spielberg'i de getirse, bahsettiğim imkanlarla, Birleşik Devletler'de yaptıkları işlerle aynı seviyede projelere imza atmaları imkansız olurdu.

DA: Sinema üzerine konuşarak devam edelim istiyorum... Kadrosunda yer aldığınız yerli uzun metrajlar; 2003 yılında "İnşaat", 2006'da "Kabuslar Evi", 2007'de "Mavi Gözlu Dev" ve 2008 yılında "Mevlana - Aşkın Dansı". Bu standart üzeri yerli yapımlar dışında, ABD yapımı ya da Avrupa sinemasının onde gelen ülke-leriley ortaklaşa yapılmış ve sizin de kadrosunda yer aldığınız sinema filmleri de var. Yabancı produksiyon-

ların sinema setleriyle ülkemizdeki setler arasında ne gibi temel farklılıklar söz etmek mümkün...

ST: Sinemada, dile getirdiğin gibi yerli yapımların dışında ortak yapım işlerde de çalıştım. Şuń söyleyebilirim: Oyuncu kadrosunda yer aldığı tüm yerli uzun metrajlar, eleştirebileceğim yapımlar değil, hepsi oldukça iyi işler. Örneğin; İnşaat... Film Akas'ın yaptığı, Ömer Varg'ın yönettiği önemli bir produksiyondur. Her seyi bu filmde setinde öğrendiğimi söylemek pek de yanlış olmaz. Konservatuari bitirdikten hemen sonra çalışma şansı yakaladığım bir setti, inanılmazdı gerçekten. Keza Mevlana belgeseli; düşük bütçeye yapılmış, harika bir iştir. Kısacası hep oyuncaya değer veren, oyuncunun önemini bilen işlerde çalıştım. Bu nedenle kimseyi eleştiremem ancak genel anlamda şunu söyleyebilirim: Bizim setlerimizde bir disiplin sorunu var, daha doğrusu sette çıkan bir sorunu oldukça gelişigüzel karşılıyoruz. Yabancı yapımlarda bir oyuncuya günde 15 - 16 saat çalışırıamsınız ya da teknik bir aksaklılık nedeniyle iki saat bekletemezsınız. Bekletirsiniz de, o oyuncu sekiz saatten fazla çalışmayaçağın mesaisini doldurduğunda çeker, gider. O kaybedilen iki saat de mesaiye dahildir kısacası. Çünkü yabancı oyuncuların sendikaları vardır; temel hakları ve çalışma saatlerinin azami süreleri yasalarla güvence altına alınmıştır. İşte yerli yapımlarla yabancı yapımlar arasındaki en belirgin fark da budur; oyuncuya verilen önem... Fakat dile getirdiğim gibi, ülkemizde de "A sınıfı" setler var. Benim çalıştığım yerli setler, hep üst düzey setlerdi, işini iyi bilen insanlardan oluşuyordu; Film Akas örneğinde olduğu gibi... Bu nedenle, istenirse Türkiye'deki işlerin de yurtdışındakilerden farksız olabileceği düşündürsem de. Zaten kusursuz söylemekteki işler de yapılmıyor ülkemizde.

DA: 2008 yılı içerisinde Mevlana Celaleddin Rumi'yi başarıyla canlandırdığınız "Mevlana - Aşkın Dansı" isimli belgeselde rol aldınız. Oynarken neler hissettiniz? Deneyimli bir oyuncu olmanıza rağmen -yine de herhangi birine hayat vermekten daha ağır bir yük olduğunu düşünüyorum- bu rolü canlandırmannıza...

ST: Benim için daha önceki kiyasla oldukça zor bir rol olduğunu söyleyebilirim. Kendimi zaman zaman yetersiz hissettiğimi de eklemeliyim. Bu belgeselde Burak Sergen'le karşılıklı oynadık ve Burak Ağabey benden 15 - 20 yıl



daha deneyimli bir oyuncu olmasına karşın, kimi zaman onun bile zorlandığını görüp "Aman Allah'ım, ben ne yapacağım şimdii" dediğimi hatırlıyorum. Bir de benim gibi, daha öncesinde de üzerinde kafa patlattığınız, araştırdığınız bir konuya Mevlilik, Mevlana, Mesnevi; ne kadar yetersiz olduğunuzu bir kez daha anlıyorsunuz. Yine de elimizden geleni yapmaya çalıştık fakat o dönemde film'in yönetmenine de söylediğim gibi: isterdim ki bu rolü ben 15 ya da 20 yıl sonra oynaydım, 50 yaşın getirdiği deneyimle canlandırıymış Mevlana'yı; sahnede 30 yıl geçirmiş bir oyuncu olarak... Bunun dışında 60 kopyayla çıktı film. Yani sıra 230.000 izleyiciye ulaştı. Bir uzun metraj belgesel için oldukça önemli bir seyirci sayısı bu. Ülkemizde uzun metraj belgesel kültürünün varolmadığını düşünürsek başarılı ve samimi bir iş olduğunu söyleyebilirim Mevlana - Aşkın Dansı'nın.

DA: Avrupa'da ve Amerika Birleşik Devletleri'nde varolan sinema anlayışları, temel prensipler açısından değerlendirildiğinde, bir takım belirgin farklılıklar gösteriyor. Siz bu iktianın hangisinin sinema anlayışını kendinize yakın buluyorsunuz.

ST: Çok zor bir soru... Avrupa sinemasının içinden, keşke kadrosunda yer alabilseydim dediğim sayısız film sıralayabilirim keza Amerikan sinemasından da öyle; o yüzden gerçekten çok zor bir soru. Ancak içinde bulunduğu politik konjonktür dolayısıyla Avrupa sinemasına biraz daha yakın olduğumu söyleyebilirim. Ek olarak; oyuncuya ikinci plana atan, yönetmeni daha çok ön plana çıkaran filmlere de mesafeli durduğumu dile getirmekte yarar görüyorum. Bir başka deyişle "Yönetmen Sineması" anlayışına pek sıcak bakmıyorum. Bu türün örneklerini de severek izlemiyorum.

DA: Oyunlar üzerine konuşarak devam edelim...

ST: Bir yıldır WarCraft oynuyorum. Bu oyuna Özge Özberk sayesinde başladım ve bırakmadım. Dediğim gibi, son bir yıldır kesintisiz oynuyorum. Oynamaya başladığım zaman da en az 2 - 3 saat mesai yapıyorum. İşim dolayısıyla, oyunculuk dışında aynı zamanda yazdığını için bilsayarın başında zaten saatlerce vakit geçiriyorum. İşlerden bınladığım anlarında kaçtığım bir dünya olarak isimlendirebiliyorum WarCraft dünyasını... Bunun dışında bilsayar hayatımda hepvardı; Commodore 64'le başlayan serüven, günümüzde Mac'e kadar taşındı benim için.

DA: Peki, "Sinan Tuzcu için tüm zamanların en iyi beş oyunu" diye sorsam...

ST: 1. Winter Games ve Summer Games (Commodore 64), 2. WarCraft, 3. FIFA ve PES serileri (PlayStation), 4. Poker oyunları, 5. Bilardo oyunları.

DA: Futbol oyunlarında hangi formalar altında mücadele etmeye tercih ediyorsunuz. Devamlı olarak sectığınız bir takım var mı?

ST: İki - üç takım var. Eğer kendin başıma oynuyorsam her zaman Galatasaray'ı seçerim. Fanatik bir Galatasaray taraftarıyım ben... Arkadaşlarımla birlikteysem ve karşılıklı oynuyorsak İtalyan takımlarını tercih ediyorum; ya Inter ya da AC Milan.

Not: ID İletişim'in temsilcisi Gözde'ye, ilgişi ve nezaketi için kocaman bir teşekkür...

Not 2: Bu röportaj 16/02/2009 Pazartesi günü yapılmıştır. ☺

SİNEMA

INKHEART

Yazar olmakambaşa bir şey... Dişardan bakıldığındakendiküçükdünyasının içinde kaybolmuş bir garip gezgin gibi görülen yazar sınıfının her üyesinin içten içe özlem duyduğu şey, yarattığı o dünyadan içinde bir gün kaybolup gidebilme olasılığıdır. Belki de gelmiş geçmiş tüm yazarlar bu uğurda dökmüşlerdir göz nurlarını o sayfalarla, daktılolarla, klavyelere... Yazarken zaten kayipsindir, kendi gerçekliğini anlatmaya çalışırsınız dünyaya. Ama o "hayali" gerçekliğin içine girebilme imkimalı hep beynin ve ruhunun bir köşesinde uykuda bekleyen bir umuttur çoğu zaman. Inkheart, uzun zamandır beklediğim filmlerden biriydi. Amatör de olsa uzun zamandır yazıyor olmamın bunda katkısı büyük. Ana karakterlerden Mo (Brendan Fraser) ilginç bir yeteneğe sahip. Kendisine "Silvertongue", yani Büyüülü Dil adı verilenlerden. Bir kitabı yüksek sesle okuduğunda, okudukları gerçeğe dönüştürür. Son derece ilginç ama bir o kadar da tehlikeli bu yeteneğini fark ettiğinde, Mo için geriye dönülmek bir kaçma - kovalama hikayesi de başlamış oluyor. Her şey Inkheart adlı bir kitabı okumaya başladığında başlıyor. Kitabın içindeki kötü karakterler dünyamıza geliyor ve... Kendimi tutamayıp burada bütün filmi anlatabilirim; biri beni durdurursun!

Brendan Fraser, Mumya serisi ve Dünyanın Merkezine Yolculuk derken fantastik senaryolu filmlerde adını duyurmaya kararlı gibi. Aslında aynı isimli bir romandan uyarlanan Inkheart'i izlerken çoğu yerde başımı iki yana sallayıp "Demek ki böyle hissedenden yalnızca ben değilim." dediğim durum. Yanılıp yenilip, Türkçe dubljajına bakıp "Bunu çocuk filmi olarak düşünmeyin." diyor ve sessiz sedasız sinemalara gelen bu filmi, fantastik film severler ve özellikle amatör yazar arkadaşları öneriyorum. MERİC

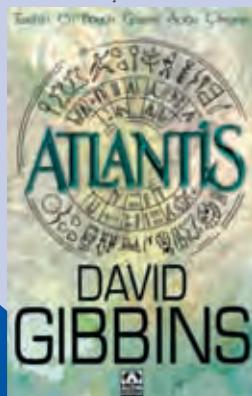
TÜRKİYE'DEKİ ADI Mürekkep Yürek YAPIM ABD SÜRE 106 dk YÖNETMEN Iain Softley OYUNCULAR Brendan Fraser, Sienna Guillory, Eliza Bennett

KİTAP

ATLANTIS

Atlantis'in hikayesiyle ilgili tek kaynak, Platon'un Timaeus ve Critias eserindeki diyaloglardır. Buna rağmen araştırmacılar, yüzyıllardır ömrülerini bu efsanevi şehri arayarak geçirmişlerdir, Platon'un hayal ürünü olmadığını ve kendisinin bu bilgiyi Misirli rahiplerden aldığıni belirttiği bu hikayenin peşinde gezip durmuşlardır. David Gibbins de hayatını bu konuya adamış bir sultarı arkeologu. Cambridge Üniversitesi'nde doktora yapmış ve yaşamı boyunca Akdeniz bölgesi ve dünyanın çeşitli bölgelerinde araştırmalar yapmıştır. Gibbins'in bu kitabında Atlantis efsanesinin belki de bir gerçek olduğu ve gerçekler ile örtülü bir hikayenin peşinde araştırmacıların nereklere kadar gidebileceğini görüyoruz. Atlantis efsanesinin, şimdiden kadar anlatılan hikayeler arasından yeniden bütün

ihtişamıyla siyirlmasına şahit olacağınız bu kitabı bir solukta okuyacağınız eminim. MERİC



9

8



WEB

WWW.LFGCOMIC.COM LOOKING FOR GROUP

Simdi "online oyun" kavramına her ne kadar uzaktan bakan biri olsam da, bilgisayarımda WoW yükülüdür. Ha, haftada iki saat ya oynamam ya hiç oynamam, orası ayrı zira online oyun fobisi var bende. Beni tanıyan herkes bilir ki etrafta koştururan karakterlerin bir insan tarafından yönetilmemiği, NPC cenneti olan single player RPG'lerinde kendimi daha bir güvende hissedem garip bir kişiliğim var. Konu online oyun olunca bu işin esprisine kaçmamak elde değil tabii ki. (Neden bilmiyorum ama hep esprî yapısım geliyor bu tür oyuncularla ilgili.) LFG de böyle esprili bir yaklaşımla online oyun kavramını karikatürize edilmiş karakter-

lerle bize anlatan, yeri geldiğinde RPG ve FRP öğeleriyle bol bol dalga geçen bir "web comic". Göbeğinizi hoplata hoplata guleceğiniz karakterler ve olaylarla eğlenceli vakıt geçireceğiniz ve zaman zaman oyunlarda başınızda gelen ciddi durumları nasıl yerden yere vurulan komik olaylara dönüştürüldüğünü göreceğiniz bu siteyi es geçmeyin derim. MERİC



10

TAVAN ARASI

SUPERNATURAL

Aslında her şey iki kardeşin hikayesi gibi görünüyor; biri babasını Tanrı gibi gören, babası ne söylese sorgulamadan yerine getiren, asker gibi yetiştilmiş, küçük kardeşini korumayı görev edinmiş, bu uğurda doğru dürüst okuluna bile devam edememiş büyük ağabey, diğeriyse herkesin sevdigi, "efendi çocuk" kvamında, buna rağmen babasıyla pek iyi geçinemeyen küçük çocuk. Son derece normal bir aile dramı gibi sanki her şey ilk bakışta fakat iki kardeşin babasının aslında ömrünü vampirdi, kurt adamdı, hayaletti, cindi ve benzeri seyleri avlayarak geçen bir avcı olması, üstüne üstlük iki oğlunu da bu konuda ince eğitmiş olması olayı oldukça farklı bir boyuta getirebiliyor tabii. Sam ve Dean, ufak bir Amerikan kasabasında mutlu bir şekilde yaşamlarını sürdürürken,

annelerinin son derece paranormal bir şekilde öldürülmesi üzerine babalarının peşine takılıp gidiyorlar bu olağanüstü olaylar zincirinin içine. Babalarının kafasında tek bir düşünce vardır, o da eşini öldüren "Demon" bulup cehenneme geri göndermek. Dean, her zaman babasının yanında yer alıyor ve onu her yerde takip ediyorken Sam ise farklı bir kader seçip hukuk fakültesine gidiyor. Ancak bir gün babalarının ortadan kaybolmasıyla iki kardeşin hem babalarını bulmaya çalışacakları, hem de bu sırada canavar ve "demon" peşinde koşturacakları dört sezonzuklu bir heyecan dolu serüven de başlıyor. Şu aralar dördüncü sezonda ikinci yarısı yayılmış Buffy ve Angel (Bence bu iki karakterden ne avci olur, ne de vampir ama bu tür dizilerin atası sayıldıklarından saygı duymak lazımdır.) karakterlerinden daha farklı ve ayakları yere daha sağlam basan bir hikayeyle karşımıza gidiyor. "Haftanın canavarı" temasından mümkün olduğunda uzak ve kendi içinde tutarlı; karakterleri tam oturmuş bir hikaye hem de. Bu muhteşem diziyi edinip ve izlemeye başlayın derim bir an önce. MERİC



10

TÜRKİYE'DEKİ ADI Supernatural YAPIM 2005 - ... YAPIMCI Eric Kripke

WANTED

White Wolf durmasın, ha bire dava açın senaryolarım çalınıyor diye! Şimdi bu filmi izleyip de "Filmin tek olayı falsolu mermi atmak." diyen arkadaşları uyuyor; White Wolf'un Mage the Ascension adlı FRP Setting'ini okuyun ve öyle gelin karşıma. Filmin fragmanlarını gördüğüm zamanı hatırlıyorum da hemen o FRP'ci kafam otomatik olarak işlemeye başlamış ve "Bu adamın o mükemmel tek arabanın içine girebilmesi için şu kadar 'dot' correspondence, şu kadar da time'a sahip olması lazım." demiştim; heyecanla da beklemiştim filmi ne yalan söyleyeyim. Ama bir şekilde arkadaşlarla zamanı uydurmadık, benim işlerim çıktı ve gidemedim filme; içinde kalmıştı öyle. DVD'si çıkışında hemen edindim tabii ve filmi izlediğimde artık kesinlikle emindim: Karşımıda duran karakterler birer Euthanatos, filmin senaryosu ise bayağı Mage senaryosuydu.

Şimdi FRP'ci arkadaşlar muhemelen beni anıtlar ama diğer okurlarımız için kısa bir açıklama geçeyim. (Türkçe meal; eheh.) Filminiz ilginç bir aksiyon sahnesiyle bizi karşılıyor önce ve siz ağzınız açık bakakalmışken Wesley adlı, ufak tefek, pek bir yeteneği olmayan, kendi halinde bir muhasebecinin kendini sorgulamasıyla başlıyor. Kahramanımızın hayatı pek heyecanlı değil, hatta hayatının sıradan olduğunu düşünen çoğu insana göre bile sıkıcı ve bayık. "Bu genç bu depresyonla fazla yaşamaz" derken bir anda kendilerine "Fraternity" adını veren suikastçı grubunun devreye girmesiyle aslında kendisinin de bir suikastçı olduğunu öğreniyor ve bundan sonra gelen bol efektli sahneleri, derin felsefeye sahip açıklamaları ağızımız açılarak izliyoruz. "Bu film normal bir aksiyon filmi değildir." diyerek sizi uyarıyor ve özel koleksiyon DVD'sini almanızı tavsiye ediyorum. MERİC

9

TÜRKİYE'DEKİ ADI Wanted YAPIM ABD SURE 110 dk YÖNETMEN Timur Bekmambetov OYUNCULAR James McAvoy, Angelina Jolie, Morgan Freeman



ALBÜM

THE MOON AND THE NIGHTSPIRIT

REGO REJTEM

2 007 yılında çıkardığı Rego Rejtem albümüyle ismini duyuran bu grup; folk, ortaçağ ve neofolk müzik altyapısıyla ilgi çeken gruptan biri. Genç bir grup olarak nitelendirebileceğimiz The Moon and the Night Spirit'in sadece iki albümü var. 2005 yılında



çıkan diğer albümlerinin adı ise Of Dreams Forgotten and Fables Untold. Her iki albümünde de huzur veren ve başka bir diyarın açılmamış kapılarından bize hikayeler getiren bir müzik ziyafeti hakim ama sizi uyarmalıyım: Dolunay zamanlarını, peri halkalarını, cadıların eski ihtışamlı günlerini anlatan bu büyülü müzикler sizin alıp başka bir diyara götürecek ve belki de geri dönmek istemeyeceksiniz. MERİC

9

ALBÜM

HAGGARD - TALES OF ITHIRIA

Haggard bildiğimiz Haggard, hayran olduğumuz, sevdigimiz... Tales of Ithiria albümü yine eski albümler gibi alyor insanı, götürüyor karanlık bir hikayenin içine. Bu seferki hikaye -Haggard'ın alışkanlık edindiği tarhi olaylardan ve karakterlerden esinlenerek



yapılmıştı bu albümde; tamamen kurgusal bir hikaye anlatılıyor. Senfonik metal'in en iyi örneklerini bulabileceğiniz bu en son albümde de yine karanlık hayallere dalmanız mümkün; benden söylemesi. MERİC

8

ALBÜM

JOHNNY HOLLOW - DIRTY HANDS

Simdi bu grubun tarzını açıklamak biraz zor ama piyasada darkwave ve dark ambient deniyor bunların yaptığı gibi müzikler. Başka bir dünyadan gelmiş tınlarla dolu şarkılardan oluşan Dirty Hands albümünü dinlerken, benim gibi hayal gücünüz genişse, ani ilhamlara kapılıp gözünüzün önünde beliriveren görüntüleri ve karakterleri yazmaya başlamanız



mömkün. Çalışırken, yazarken, oyun senaryosu hazırlarken (Özellikle White Wolf senaryoları) mükemmel ambiyans müziği olabilecek bir sürü şarkı var albümde. Es geçmeyin, edinin, zevkle dinleyin derim. MERİC

8

ALBÜM

KARNAVAL - KARNAVAL

Bundan seneler önce, zamanında çok değer verdiği bir arkadaşla birlikte bu grubun canlı performansına denk gelmiştık. Onların özel konseri falan değildi zaten mevzu; o yüzden grubun adını öğrenmek için bile bir efor ettiğimi hatırlıyorum. Ne var ki grup sahnedeyken cover parçalar olsun, kendi parçaları olsun, kulağıma çok hoş gelmişti; hatta sonunda dayanamayıp gidip grup elemanlarından birkaçyla konuşmuştım. Bana o sırarda "Album hazırlığındayız." haberini vermişlerdi fakat o albümden uzun süre ses soluk gelmedi; sonra bir anda albümle karşılaştım. Tanıldığım iki parçanın (Aypır ve Sadece Sev) yenilenmiş versiyonlarına kulak verdim ilk önce. Bir süre alışmadım fakat sonra sevdim. Diğer parçalara geçtim hızla. Her parça gayet temiz, gayet kulağa hoş gelen bir yapıya sahip. "Soft rock" olarak adlandırılabilen albüm, dinledikçe kesinlikle daha fazla sevilen bir tarzda. Ben beğendim, siz de beğenirsiniz diye düşünmekteyim. (Despotizm.) TUNA



7

Aşivimi açıp baktığında gördüm ki kaçır-
diğim çok iyi animeler varmış. Bense hep
geleceğe gözümüz diktigim için bunları göz
ardı etmişim. DVD'lerin arasında yuvarlanırken
Generator Gawl'a mı çarpmadım, Gankutsuou'ya mı
denk gelmedi, neler yaşadım neler. (Yaşım 72 şu
an.) Eğer önumüzdeki aylarda pek fazla yeni anime-

ye yer vermezsem şaşırımayın; bu gayet normal.
Yine de yayına girmesi beklenen animelerden
uzak kalmadım; araştırmacı ruhumu koruyorum.
OVA olarak nitelendirilen Denpa Teki na Kanojo
ilginç bir yapım gibi gözükü. xxxHOLiC'in devamı
olan xxxHOLiC Shinmuku da bu serinin takipçi-
leri için ilgi çekici sayılabilir. Bunların dışında da

dikkate değer pek bir şey yok. (En azından benim
zevkime göre.)

Bu arada hala Naruto'yu veya Bleach'i takip eden-
ler varsa bana bu iki serinin ne vaziyette olduğunu
bildirebilirler mi? (Sıkıcı, çok güzel, idare eder vb.)
Bir noktadan sonra ilgimi kaybettiler ve yeniden
başlamak için motivasyona ihtiyacım var. TUNA

AKIRA KUROSAWA'NIN İZİNDE...

SAMURAI 7

Sizi 2009'dan alıp önce 1954'e götüreceğim. Burada Akira Kurosawa'nın Shichinin no Samurai (Seven Samurai) filmi-
ne göz atacağız. Bir klasik olan bu filmi zevkten sonra (Beğenmemi olasılığınız da var ama bunu düşünmek
istemiyorum şu an.) 2004'e geleceğiz. Bu defa Kurosawa yerine Toshifumi Takizawa yönetmen koltuğunda oturuyor
ve tam 26 bölümlük bir animeyi hayata geçiriyor.

Kuşkusuz ki Seven Samurai ve Samurai 7 arasında benzerlikler büyük ve Seven Samurai'ı izleyenler bunu hemen fark
edecektir. Seven Samurai'ın hikayesinin uzatılmış, çarpılmış, içine mecha'ların ve türlü garipliklerin eklendiği bir Seven
Samurai'la karşılaşacsınız.

İçinde bol bol aksiyon sahnesi bulunan Samurai 7, Kirara adındaki bir kız ve arkadaşı olan iki köylünün, Kanna kasa-
basının haksız yere işgal edilmesinden ötürü bir takım samuraylar aramak üzere harekete geçmesiyle başlıyor. Şehre
gelip samurayları aramaya başlayan Kirara ve ekibi, ilk önce henüz savaş alanının tadına bakmamış genç bir samuraya
karşılaşıyor. Ardından mekanik ve son derece güçlü bir samuray karşısına çıkarıyor. Depresyondaki bir samuray, samuray-
lık yerine sirk oyuncuları yapan bir başka samuray derken birbirinden farklı birçok samuray işin içine dahil oluyor ama tüm
bunlar olurken de 10 bölüm geçip gidiyor; ağızınız açık, olanları izliyorsunuz.

Cizim tekniği açısından Samurai 7 şu an bile çok iyi. Kurgu olarak da hiç fena sayılmaz; bir bölüm bittiken hemen sonra
diğerini izlemek istiyorsunuz. "Samuraylar bir araya gelebilecek mi?", "Casaba kurtulacak mı?", "Kyuzo ekibe katılacak mı?"
derken saatlerinizi ekran başında geçirdiğinizi anlıyorsunuz. Heyecanlı, dinamik, eğlenceli ve her tarafi samuray dolu bir
anime izlemek istiyor ve siz de benim gibi Samurai 7'yi yarı yolda bırakıtsanız kesinlikle izlemeden geçmeyin. TUNA



ORTAYA ÇIK ENRAIHA!

KAZE NO STIGMA

Kazuma, Japonya'ya dönmüştü sonunda... Yıllar önce ailesini terk etmesine neden
olan olayların üzerine tekrar bu topraklarda dolaşmak ona garip geliyordu ama
dönümüştü işte. Ateş elementini kullanabilenlerin yetiştirdiği Kannagi ailesinin yüz
karası Kazuma. Çünkü o, ateş elementinde yetenekli değildi; aillede nesilden nesle geçen
Enraihा adlı ateşten kılıcı kullanmaya yetmiyordu gücü. Enraihа'yı kullanmak için yapılan
yarışmayı maalesef Ayano kazanmıştı. Kazuma'nın babası bunu gururuna yedirememiş
ve evlatlıktan reddetmişti genç Kazuma'yı. Ama Kazuma tamamen yeteneksiz bir büyüğü
değildi elbette. O, rüzgarı kullanmaka oldukça başarılıydı ve ailesi tarafından reddedildikten
sonra tek amacı bu yeteneğini en üst seviyeye ulaştırmak ve iyi bir
Fuu-jutsu ustası olduğunu göstermekti. Şimdi
Japonya'daydı işte. Dört yıl sonra yine aynı sokaklarda yürüyordu. Tabii yürüken yıllardır
görmediği Ayano'nun, Enraihа'yı kullanmakta bu kadar geliştiğini, bilmeden de olsa Kannagi

ailesinin kendisini bekleyen bir tehlikeinin
icine düştüğünü, ufak yanlış anlaşılmalar ile
başlayan eve dönüş macerasının bu kadar ileri
boyutlara ulaşacağını bilmiyordu. Tek bildiği,
ruzgar ruhlarını kullanabilecek kadar iyi bir
Fuu-jutsu ustası olduğunu artık ve Kannagi
ailesine gerçek yeteneğin ne olduğunu gös-
terme zamanı gelmişti.

Kaze No Stigma, "İzleyeceğim anime de kalmadı!" dedirten şu
son zamanlarda ilginç karakterleri ve hikayesiyle, diğerlerinin
arasından sıyrılmayı başarmış başarılı bir anime. Ayano'nun kavgaya
her an hazır yapısı, Kazuma'nın kendine has karizması, kardeşi Ren'in başka-
larımı korumak kendine has gücünü, yanı Altın Alev'i tereddüt etmeksizin
kullanmasını izlerken 24 bölümün nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız. MERİC



YEGEL YÖPRAKLU YÜZLERİMDE YÜZLERDE KIZ DORUGU YETİŞKİNLERİMDE
İSU YÜZÜ YÜZERELİ HİJACIM YOK - ONU İZİRA İHRAGUN SİYAHİDİN SİYAHİ
İBARI - SİYAHİDİN YETERİ GÜVİN - İHA NESHE ŞİLLİBİ YARIŞA YÖBİRİ
İSABİHİ İZİNDİN İZİYABİSEM - YILIN ENİ KARENİK TAKİMANUİBRİHİ
SEYİR BİLİNİK YÖNÜKLÜTRİM PARÇACIKLIMP GİBERİLEP - BENİNE DAZHİSE
ZÜM YÄŞİ İZLERİM -
TANIT ALERDEM -
FMD İZİHK DEŞİL -

SADECE KARAN





Giriş yazısını yazarken Galatasaray - Bordeaux maçını bekliyorum. Yazımı da hemen bitireyim de, yenilirsek filan sonra suratbeşkarı yazmayayım yazısı. Berabere kalırsak döner yazıyı bir daha gözden geçiririm, ama yine de emin olamıyorum tam. Kewell iyileşti, kadroda ama ne kadar oynar belli değil. İşte Lincoln güzel oynarsa götürürüz bu işi hocu. Bu ay però sert gruplar albüm çıkardı, üstüne de cila olsun diye Twisted Sister DVD'si tanıtıp, biramı çerezimi alıp maçın başına geleceğim. İyi orta gol getirir!

gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan

TWISTED SISTER Live at the Astoria DVD

Twisted Sister'ı bilmeyeniniz çoktur. Bilen azınlıklar için baştan söyleyeyim, DVD ağır saplama olmuş. Hiç eski konserlerinden tat yok, zaten beklenemez illa ki bu kadar ara verilmiş, porsümüş adamlardan... Ama insan yine de üzülüyor.

Bilmeyenler için konuşayım, grubun vokalisti ve her şeyi Dee Snider, öyle böyle değil, ortamda bayağı bir lafı dinlenen bir abimiz. (Abla değil abi.) Zamanında küfürlü şarkı sözleri için Amerika'da ayaklanan senatör karılarına gerekli ayarı vermişliği vardır! Frontman'lar arasında da ilk 10'a girer. Zamanında hard rock'ın, glam'ın dibine vurulduğu dönemlerde oldukça revaçtádı grup. 87 yıldan sonra albüm çıkarmadı, 94 yılında muhteşem bir konser verdiler Hammersmith'te ama devamı gelmedi. Sonra da klasik Best Of'lar, cepten yeme konser albümleri ve videolarıyla piyasada isimlerini duyurdular ama pek bir numara yoktu.

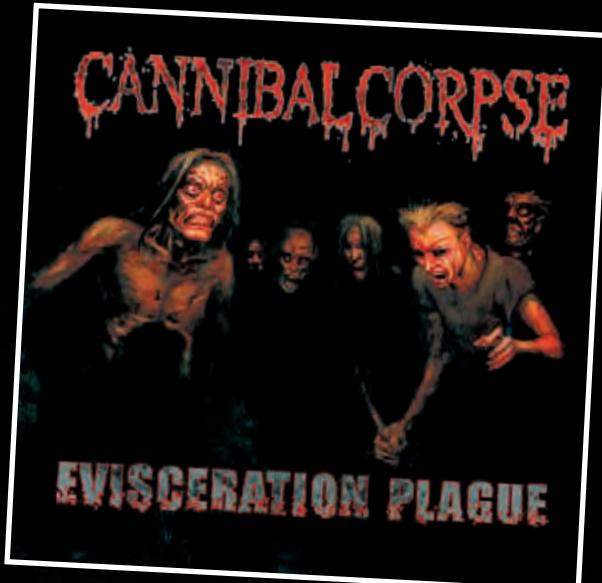
Twisted Sister'ı Twisted Sister yapan biraz da sahne şovları, makyajları ve unutulmaz absürtlükteki video klipleridir. I Wanna Rock, We're Not Gonna Take It (Bu şarkıyı Arnold Schwarzenegger vali olurken, seçim propaganda şarkısı olarak kullandı) ve You Can't Stop Rock'n'Roll klipleri muhteşemdir. Youtube'den bilmeyenler hemen baksın. Dalga geçmeyin döverim ama :) Adamlar eğlenmiş, rock'n roll'un da dibine vurmışlar işte!

Peki bu konser nasıl? Klasik bütün güzel şarkıları mevcut tabii ki, ama konser mekanı ufacık, Türkiye'de Pentagram daha büyük konser veriyor yani, üzülüyor insan. Bu zamanda o kadar seyircinin gitmesine de sevinmek lazım belki de. Ama örnek vermek gerekirse, SMF şarkısı çok önemlidir konserler için (Bkz. Live at Hammersmith) Bütün seyirci SMF (Sick Mother F.cker) diye tek ağızdan bağırır, şarkının o kısmını onlar söyler. Bu konserde o kısmında bir South Park sessizliği oluyor valla, daha bir üzülüyor insan. Hاتır gönü'l işinden izlenir izlenirse, daha önce tanışmadığınız ve rock'n roll nasıl bir şey diye merak ediyorsanız, eski konserleri tavsiye ederim.



CANNIBAL CORPSE

Evisceration Plague

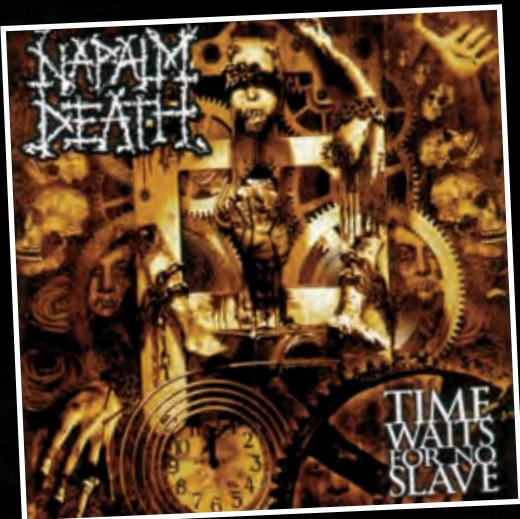


Oh, ayın ikinci ayı albümü de Cannibal'dan... Valla ben öyle Death Metal fanatığı değilim aslında, maç başlayacak, hızlı hızlı yazıp paylaşmam lazımlı TV karşısına! Şimdi 15 yıldır Cannibal Corpse dinliyorum, biliyorum diyelim, öyle hiçbir zaman çok fanatığı olmadım da, işte zamanında kapağına bakıp Butchered at Birth albümünü almıştık Akmar'dan. O zaman bayağı bir şasırmıştım, çok sert gelmişti ama gazdan dinliyorduk, ne kadar sert dinlersen o kadar adamsın hesabı. Sonradan tam "Ben sevdim!" dedim Chris Barnes gruptan ayrıldı. Sonra da pek takip etmedim, arada sırada takılıyorum. Şimdi yeni albüm çıkışında bir baktım eski albümlerine, son albüm fena değil gibi geldi. Fanlar takip ediyor dur, en son kurucu üyeleri Jack Owen'ı Decide'a kaptırmışlardı, üzerinde Kill albümünü çıkarmışlardı, pek tutmamıştım, sallama gelmişti bana. Yeni beton kafa vokaliste de isınmadığım taraflı düşünüyor olabilirim ama bu albüm fena gelmedi bana.

Sanırım sorun biraz ruhsuz ve tekdüze olmasıydı, bu albümde daha bir kulağa hoş gelen riff'ler mevcut. Giriş parçası Priests of Sodom ile inanılmaz enerjik giriş yapıyorlar albümde, ardından Scalding Hail da alışılmış Cannibal Corpse şarkılarından öte, bahsettiğim akla giren şarkılardan. Sonra To Decompose ile veriyorlar yine, eski damardan otomatik Cannibal Corpse riff'lerini, vokal filan aynı böyle... Tek artısı, aradaki kısacık gitar soloları! İşte albüm böyle bir gidip bir geliyor. Cannibal Corpse fanları kızar belki bana, çok sevmiş de olabilirler. İşte ben pek anlamıyorum sanırım bu gruptan... Merak eden bir Myspace sayfalarından baksın işte...

NAPALM DEATH

Time Waits for No Slave



Verdik veriştirdik Cannibal Corpse'a, ardından Napalm Death'i yere göye siğdırılamazsa olmaz tabii. Ona da vereceğiz ayarı! Ulan ben yaşılanıyor mucum acaba, böyle kafam kaldırırmıyor, tam amcalaşma modundayım. Ya da maç gazındaydım herhalde... Neyse konudan kopmayalım, Napalm Death'i severim. Ayağımıza geldiler, gidemedim ama bir daha gelirlerse kafayı gözü yaracağım kesindir. Böyle gruplar konserde daha iyi gidiyor kesinlikle!

Albüme gelirsek, nasıl desem... Sanki yıllar geçtikçe daha da güzelleşiyor müzikleri. Yaşılanmıyor adamlar abi... 16. Stüdyo albümleri, zaten her albümde şarkı ortalamaları 15... Konserlerde nasıl hatırlıyorlar hangi şarkı hangisiymi diye aklım alımıyor. 2000 sonrası batmayan, hatta daha da çıkan Extreme metal gruplarından Napalm Death. Bu albüm de en iyi ilk beş albüm arasına girer diyorum. Ama yine de yeni albümü çıkışında çok gazlanamıyorum işte... Dinleyince heyecan vermiyor, iyi diyorum, ama çıkıştan Fear Emptiness Dispair'ı veya Harmony Corruption'u, yine gazlanır dinlerim. Ama dediğim gibi batmıyor grup, yine de Grindcore sevenleri tatmin edecek güzelliğe albüm. Work to Rule, Diktat ve Fallacy Dominion eski tarz şarkılarından; albümde adını veren Time Wait for No Slave de akılda kalıcı güzel bir şarkı. Downbeat ise benim en sevdiğim şarkı oldu albümde.

ROLEPLAY

Birinci Dünya Savaşı, Kurtuluş Savaşı, İkinci Dünya Savaşı, Vietnam Savaşı, Körfez Savaşı; savaşa savaşa bitiremedik zaten. Elimizde hiçbir konu yoksa kafadan senaryolar uydurup çeşitli ülkelerin diğerlerini işgal ettiği zamanlara gidip savaştı. Cephede savaştık, yetmedi Amerikan filmleri başta olmak üzere birçok filme çarpıştık. Baktık olmuyor, oyunlarda savaşmaya başladık. Savaş konulu masaüstü rol yapma oyunları, PC oyunları, Axis & Allies tarzı stratejik savaş oyunları derken ipin ucu kaçtı, ayağımıza dolandı. Modern dünyanın ateşli silahları ile donatılmış savaş oyunlarını söyle bir masaya yatırdık. Masaya sağlamadı ama olsun. - İlker

İkinci Dünya Savaşı'nı Axis & Allies masasına südürüralım dedik ama oyunu koca güne südüramadık. Çok eğlenceli ama çok vakit alan, iyi hesap - kitap gerektiren bir oyun. - Ali

Bir savaş oyundunda insan ne kadar rol yapabilir? Düz mantıkla bakıldığından en fazla ölü takıldı yaparsınız, başka da bir şey yapamazsınız gibi geliyor akıllara hemen. Ama miğferine çiçek ekmenin ötesine geçen bir asker olarak bakıldığından ise hayatı kalmaya çalışmanın dayanılmaz hafifliğini tattırmak inanılmaz bir duygudur. - İlker

Bu tür bir oyunda, o üniformanın içindeki sıradan insanı oynamak gerek diye düşünüyorum. Bir siperin içinde oturup sigara içen askerlerin, evlerinden, ailelerinden konuşması, dertleşmesi ve rol yapması bütün oyundan atmosferini değiştirir. Attığını vuran dehşet bir askerin bir ilkokul öğretmeni olduğunu öğrenebilir ve dumurdan dumura koşabilirsiniz. Rol yapmak sadece ateş altında yapılan birkaç temel hareketten, birkaç taktikten, el bombası sallamaktan ibaret değildir. Bir başka oyuncunun karakterini veya oyuncu olmayan bir karakteri tanıdıktan sonra, onun top mermisiyle parçalıca olduğunu gördüğünüzde ağlayabilirsiniz. - Ali

Cephede olmak nasıl bir duygudur acaba? Yaşamamış olsam da, Harris (Iron Maiden) abimizin yazdığı Fear of the Dark şarkısındaki gibi olabılır sanırı.

*"Gece yalnız kaldın mı sen hiç?
Arkanda ayak sesleri duyduğumu sandın mı?
Ve arkana dönüp kimseyin olmadığına şastın mı?
Ve adımlarını sıklaştırırken,
Tekrar baktmaya zorlanırsın,
Çünkü orada birilerinin olduğuna eminsin."*

Korkularla dolu bir hayatı kalma mücadelesi. Kafandaki metal kutu, aklının kaçmaması için verilmiş bir tencere; sana verilen tüfek ise başkalarının akillarını kaçırmak için eline tutuşturılmış sinekklikten başka bir şey değildir. Gerçek hayatı savaş böyle bir seye benzerken, masaüstünde daha "soft" bir hal alıyor. Tabii size oyunu oynatan kişinin geniş kurgusu ile ecel terleri dökebilirsiniz, orası ayrı. Diğer oylarla göre daha yoğun bir taktik ve grup hareketine dönük bir oynanış sergilemeniz, sizin hayatı kalma sürenizi artırır. Hani futboldaki "şahsi oynaması" olayı var ya, burada da aynen geçerlidir. Şahsi oynayan genelde ilk ölen olur, öyle Messi ile çalım atmaya benzemez. (Saygılar YİM, gulpl!). Neyse, biz konumu dönecek olursak; modern dünyanın savaş oyunlarını konu almış oyular, hepimizin birçok defa izlediği savaş filmleri ve Amerika'nın muhteşem (Bir rehine için eve girmektense C4 ile evi uçuran zihniyet!) Delta operasyonları etrafında toparlanır. Birinci Dünya Savaşı'nda konu alan oyunları etrafta görebilirsiniz; hatta birçok ülkenin vatandaşlığı, kendi görevlerini ve kurgularını GURPS sistemini kullanarak yapıp oynatmakta. Zaten ortalıkta bulunan çoğu savaş oyundan da arkapanda GURPS bulunuyor. Daha önceki yazılarımızdan birinde altın çizip üstüne basmıştık "GURPS" olgunsun ve pek bir dengeli, pek bir etkili olduğunu söylemiştim. - İlker

GÜNLÜKLER

“Harp, zorunlu ve kaçınılmaz olmalıdır. Milletin hayatı tehlikeyle karşıyla kalmadıkça harp bir cinayettir.” M. Kemal ATATÜRK -ALİ - İLKER

Ne güzel söyledin onu İlker; D20 diye sarıldım nicesine, benim sadık yarım D6'ymış! - Ali

Bundan iki sene öncesinde bir İkinci Dünya Savaşı oyunu yazmış biri olarak, bu tarz oyunların zorluklarını size kısa aktarmak istiyorum. Bir kere insanlar oyunlarda aşırı derecede stres altına giriyorlar. Görevler hiç kolay değil, hele gruptan biri erkenden ölümle tanışrsa grup “hart hart” efekti ile başına kaçımıya başlıyor. Tek bir mermi ölmek için yeterli, ölmeyenler sürünlüyor. (Bakınız; kol bacak kopmaları, kırılmaları, ağır kanamalı yaralar, bayılma, şoka girme, geçici ya da kalıcı sağırlık ve körlük.) Ve en büyük sorun, oyuncu eğer oyun yöneticisinin istediği tarzda eğilimler göstermiyorsa oyun tıkanıyor. Kaprisli oyuncularla oynandığında çok yaşanan bir durumdur ve gerçekten kanser eder oynayanı da, oynatana da.

Yukarıda anlatılanlar ilginizi çektiyse Convention'larda az da olsa bu tarz oyun açanları gördüğünüzde saldırabilirsiniz. Unutmadan; bu tarz oyunlar genelde oyuncuların çabuk sıkılması veya oyun yöneticisinin yeteneklerini iyi sergileyememesi nedeniyle pek ortalıkta gözükmemektedir. Amma ve lakin (Hakan Peker) kendinize sağlam bir grup toparlayabilirseniz uzunca süre cepheden cepheye koşabilirsiniz. - İlker

Bu ay LEVEL Online'da, İlker Karaş ve Ertuğrul Süngü ikilisinden SUCON izlenimlerini bulabilirsiniz. Ayrıca yer darlığından kesmek zorunda olduğum bu güzel yazının devamını da yine sitede paylaşacağız. Önümüzdeki aylarda da dergi çıkış tarihine denk getiremediğimiz, yer veremediğimiz Convention'larla ilgili yazılarımız, Çağlar Kalaycıoğlu'ndan Chaos Warhammer 40.000 ve Chaos üzerine yazılar, LARP'lar ve dahası üzerinde yazılar bekleyebilirsiniz. Roleplay Günlükleri'ne daha fazla yer verilmesi için bastırın sevgili okurları! Köşeyi okuduğunuza, sevdığınızı gösterin ki daha fazla yer ayıralım, yazı kesmek zorunda kalmayım, başka yazılar da gırsın, çocukların şeker de yiyebilsin! - Ali

FANTASTİK DÖRTLÜ



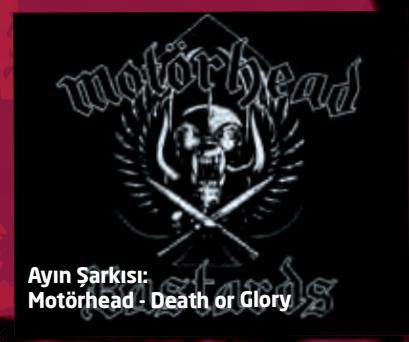
Ayın Oyunu:
Silent Storm: Sentinels



Ayın Film:
Saving Private Ryan



Ayın Kitabı:
D-Day: 6 Haziran 1944



Ayın Şarkısı:
Motörhead - Death or Glory

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____ Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi V.No: _____

Adres: _____

Kart Sahibinin imzası: _____

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.**

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

65 TL

Bu form 31 Mart 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



SUCON 2009

LEVEL'in basın sponsorluğunda 14 - 15 Şubat'ta düzenlenen SUCON 2009 harika geçti. LARP'I Unutmadım!

Sabancı Üniversitesi FRP Kulübü bu sene harika bir SUCON düzenledi. Henüz ikinci Con'ları olmasına karşın çok başarılı ve eğlenceli geçtiğini daha yazının başında belirtmek istiyorum. SUCON 2009, Karaköy'de tarihi, enfes bir binada, mermer ve altın varaklar arasında, oyunların fantastik atmosferine son derece uygun harika bir mekanda yapıldı. Organizasyonun ulaşımı iki yakadaki oyuncular için de kolay bir yerde düzenlenmesi son derece yararlı oldu. Bir yerin otobüs, tramvay duraklarına ya da iskelelere yakınlığı öğrenci kitesi için önemli; tabii ki biz biliyoruz ki hafta sonunu eğlenerek geçirmek isteyen oyuncular, mekan cehennemin dibinde de olsa gidiyor. Şahsen üşenmemiyorum; iş - güç el verdiği ölçüde, gerekirse sabahın köründe kalkıp gidiyorum. Siz değerli okuyuculara da bu tür aktiviteleri tavsiye ediyorum. Sadece SUCON için değil, bütün üniversite etkinlikleri için bu böyle, üşenmeyeceksin, şevkle, heyecanla geleceksin yahu!

STAND

LEVEL olarak basın sponsorluğunu üstlendiğimiz SUCON'da bir standımız da vardı. Arkada afişler önde masa, üzerinde Con'u ziyaret edenlere ücretsiz olarak dağıttığımız LEVEL'in Ocak sayıları bulunuyordu. Stand hemen girişin sağında olduğundan oyunları başılamayanlarla, mola verenlerle bol bol sohbet etme, bilgisayar oyunlarını çekisteरme imkanına kavuştu. Eski yeni dostlarla buluştu. Gün içerisinde gerek içerisinde satılan sandviçlerden, gerek dışarıdan yiyip içip bolca mola vererek sohbetlerimize devam ettik. Arada Munchkin masasında kahkahalar patlatarak birbirimize oyun içerisinde pislik yaparak, yaratıkları güçlendirerek, eşya aşırarak eğlendik. Çağlar'ın tek tek oynattığı Paradoks'ta devamlı hafiza kaybeden bir karakter geride notlar bırakıyor, yeni oyuncu o notlardan devam ederek durumu çözmeye çalışıyordu, çok ilginç ve keyifliydi. Hiç FRP ya da RPG bilmeseniz de biraz merak ve dikkatle -kısa zamanda- bu tip eğlenceli, hazır masaüstü oyunlarını çözüp eğlenceye siz de katılabilirsiniz.

MASAÜSTÜ

Masaüstü oyunları her Con'da olduğu gibi masaların büyük bölümünü kapsıyordu. Wandering Monsters High School - Henchmen College Edition, Evolution, World of Darkness, İstanbul Efsaneleri, Legend of Five Rings, Warcraft D20, Savage Worlds, Cyberpunk, Hunter, Dragonlance Saga, Call of Cthulhu, D20 Modern, Star Wars WEG D6, D&D 3rd Edition, Might and Magic, Munchkin ve daha nice oyun Con'da yer aldı. Her Con'da olduğu gibi alanda son dakika değişiklikleriyle oyunlar açıldı, oyunlar kapandı, oyuncular yönlendirildi ve hasıl kelam işin altından alın akılla çıktı. Oyunu biten oyuncular başlarına gelen olayların muhabbetiyle de bir oyun vakti daha geçirdi diyebiliriz. Cumartesi günü özellikle oyun masaları kalabalıktı ancak Pazar günü 20 kadar oyuncu Live Action Roleplay'e (LARP) gittiğinden, masaüstü oynayanların başı gürültüden daha az ağırdı. www.level.com.tr'de Roleplay Günlükleri'nde İlker'in Cumartesi günü Cthulhu oyunuya, Ertuğrul'un Pazar günü oyunların geneliyle ve ortamla ilgili yazısını bulabilirsiniz.

STRATEJIK ROL YAPMA

Ve LARP... Takımları çektiğimiz, 20 kişi Taksim Peronya Otel'de kiralanan Ametyst Salon'a servislerle gittik. Birleşmiş Milletler gibi toplanan bu kitleyle önmüzdeki dosyalardan ilk kez oynamacağımız karakterleri okuduk. Gizli hedeflerimiz, kişilik özelliklerimiz ve elimizdeki kaynaklar... Battlestar Galactica dizisinin hastası olanlar zaten keyiften bitmişti. Bu esnada GM'lerden Hande ve Ertunç bu gün için dikilmiş BSG uniformaları içinde göze çarpıyordu. Çağlar'ın harika sunumu, panoda kolonilerin tahmini filo sayıları, Uranium, Silica,

Tiyum ve gıda için ticaret yapmak zorunda olduğumuz ikişer koloni ve kim kiminle savaş halinde şeklinde gibi önemli bilgiler yer almıyordu. Akşama kadar saatlerce ileri geri koşturup el sıkışık, diploması ve rol yaptık. Oyun içi noterlerimiz olan GM'lere gidip anlaşma maddelerini sıraladık. Öyle karmaşık bir ilişkiler ağı oluşturdu ki herhalde hukukçular incelemeye kalksa senelerce tartışırlar. Bu barış görüşmesinde herkes savaş için planlar yaptı, filolar üretti, Saylonlar için yazılım geliştirmeleri, teknoloji satın aldı, silah satıcıları bayram etti. İşgal altındaki koloniler bağımsızlık için uğraşırken, askeri güçler ittifaklar kurup düşmanlarını gıda gibi hayatı kaynaklardan etmek için uğraştı. Peki bütün bunların sonucu neydi? Saylonlar ayaklanıp efendileri insanları öldürürken final videosunu izledik, kolonilerimiz cehenneme döndü ve biz bu sağlam finali alkışlayıp takdir ettik. Gerçekten çok iyi yazılmış, bize LARP strateji tadi yaşatan, üzerine bütün gece konuşulan, sonra da Facebook'ta etkinlik resimleri altında konuşulmaya devam eden bir oyun oldu. Gelecek Convention'ları heyecanla bekliyor, emeği geçen herkese teşekkür ediyorum. ALİ agungor@level.com.tr

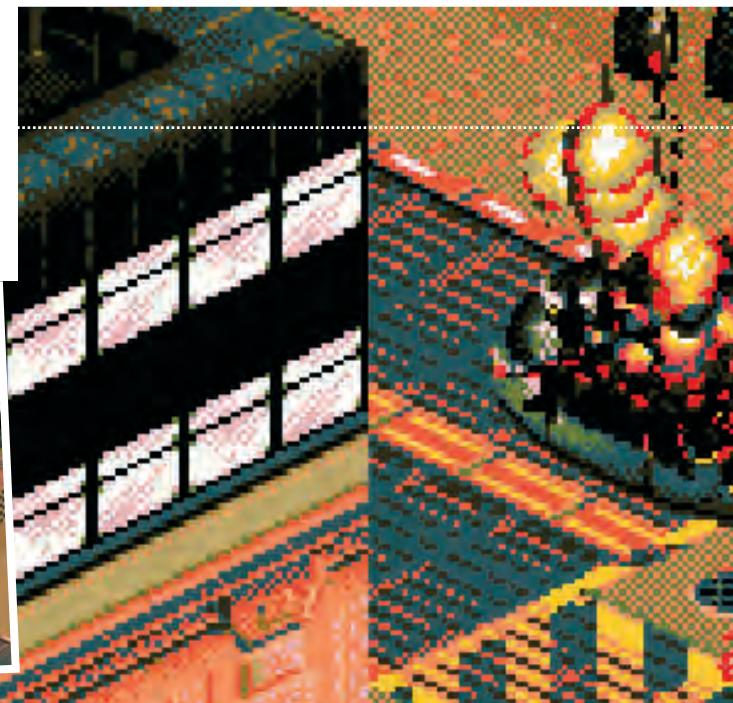


90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFALAR AYARI

Bu ay Kafa Ayarı'nda ilginç bir formatla karşınızdayız. Her zaman doya doya dört sayfa okumaya alıştığınız Kafa Ayarı, bu ayı mahsus olarak iki sayfalık daha küçük bir sürüm ile karşınızda. Sevgili Yayın Yönetmenimiz Fırat'ın iddia edeceği gibi, bunun benim yazıları son ana bırakıp yetiştirememiş olsamla bir ilgisi olduğunu düşünmenizi istemem. Bunu daha çok, bu ay için Kafa Ayarı'nı biraz dinlendirerek, önmüzdeki aya çok daha sıkı bir içerikle hazırlanma sürecine girmiş olduğumu düşünmek daha doğru olacaktır. Ehm; yerse...

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay seçtiğimiz oyunlar, takoz bilgisayarınıza kelimenin tam anlamıyla bayram ettirecek. Özellikle de biraz olsun stratejiyi seviyorsanız, X-COM: UFO Defence'i kaçırılmamanızı şiddetle öneriyoruz.

SYNDICATE

YIL 1993

TÜR RPG / Strateji

YAPIM Bullfrog Productions

DAĞITIM Electronic Arts

1993 yılında bilgisayar oyunları, bugünkülerden oldukça farklıydı. Üstelik farklılığın sebebi, o zamanın teknolojilerinin yaratığı şartlarla sınırlı da değildi. 90'lı yıllar, bilgisayar oyunlarının ciddiye alınmış olduğu fakat oyunlardaki şiddet içeriğinin her zaman hoş karşılanmadığı yillardı. Bugün bile şiddet içerikli oyunlar eleştiriliyor olsa da, 1993 yılında Bullfrog'un piyasaya sunduğu Syndicate, içeriğindeki kan, şiddet ve uyuşturucu temaları nedeniyle çok eleştirildi. Günümüzdeki oyunların çoğunun yanında son derece masum kalan Syndicate'in asıl özelliği ise son derece zekvi bir oyun olmasıydı.

Gelecekte geçen oyun, dünyayı yöneten kurumların (Oyunda bunlara "syndicate" deniliyor), kendi katil timleri ile diğer kurumlara karşı verdiği alan mücadelelerini konu alıyor. Savaşlardan ele geçirdiğiniz bölgelerle artan gelirinizi araştırmalar, ekipmanlara ve tabii ki bir önceki görevde telefon olan ajanların yerine yenilerini almaya harcamak da sizin göreviniz.

X-COM: UFO DEFENCE

YIL 1994

TÜR Strateji

YAPIM MicroProse

DAĞITIM MicroProse

Uzaylılar aramızda! Aslında tam olarak sürekli aramızda değil fakat sık sık ortaya çıkıp dünyanın farklı noktalarında terör estiriyorlar. Birinin bu davetsiz misafirlere "dur" demesi gerekiyor ve

-tahtın edebileceğiniz gibi- bu kişi sizsiniz fakat bu tek kişilik bir iş değil. Bu yüzden bir ekip kurmalısınız, uzaylıların faaliyetlerini yakından gözlemeylebilmek için okyanusta kuracağınız bir üsse yerleşmeli ve buradan UFO'lara karşı savunma görevlerinizi gerçekleştirmelisiniz. Üssünüzde, uzaylıları geldikleri deliğe göndermeye hazır deniz piyadeleriniz, onlara her zaman ihtiyaç duyacakları silah ve zırhları üretenecek bir teknik ekip ve daima yeni teknolojiler geliştirmeye can atan bilim adamlarınız olmalı.

Tabii ki bu işler parasız olmaz; bu yüzden dünyanın hemen hemen tüm devletleri kesenin ağzını açmış durumda ve size gerekli parasal yardım, kendi ekonomileri doğrultusunda yapıyorlar. Bundan sonrası size kalmış; uzaylıları saldırlarını engellemek ve sonunda onların dünyadaki merkezlerini bulup yok etmek... Emin olabilirsiniz ki bu görev, düşündüğünüzden çok daha zor olacak ama bir o kadar da zekvi! Tartışmasız, gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunları arasında sayılabilenek X-COM: UFO Defence, kesinlikle ölmeden önce oynanması gereken oyunlardan biri.

DUKE NUKEM 3D
YIL 1996
TÜRK Aksiyon
YAPIM 3D Realms
DAĞITIM GT Interactive

Dünya dünya olası iki şeyden çok çıktı. Bunlardan ilki, binlerce yıldır dünyayı yiyp de bitiremeyen insanoğlu, ikincisiye bu dünyanın dışından, uzayın bilinmeyen

PONG'A ONLINE MÜZE



Eğer takip ediyorsanz, "Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi" yazı dizimizde bahsi geçen Ralph Baer'i ve onun oyun dünyası için yaptıklarını biliyorsunuz demektir. Onun belki de en ünlü eseri hiç kuşku yok ki Pong. Pong'un ilk kez ortaya çıktığı 1969 yılında tam 40 yıl sonra, oyunun hayranları, Pong'a adamış sanal bir müze açtılar. Sizin de www.pongmuseum.com adresinden ziyaret edebileceğiniz müzede, Pong hakkında aklınıza gelebilecek her türlü bilgiyi bulabilirsiniz.

X-Com: UFO Defence



WII'NİN SÜRPRİZİ COMMODORE MU?



den oyun için bazı ekleneler satın alabilme" uygulaması vesilesiyle, ikinci el oyuncular günümüzde yapımcılar için eskisi kadar sorun değil artık. Eski oyunun yeni sahibi kutuya değil ama içeriğe yine para dökecek.

Orijinal bir oyun satın aldınız, beklediğiniz gibi çıkmadı veya artık sıkıldınız ya da yenisini almak için biraz paraya ihtiyacınız var. Artık ikinci el oyunuzu internet üzerinden rahatlıkla satabiliyorsunuz. Fakat oyun yapımcıları bu satıştan para kazanmadıkları için bunu yapmanızdan aslında pek de hoşlanmazlar. Artık bu durum değişiyor. Pek çok oyunda sıkça gördüğümüz "üreticinin sitesinin

Duke Nukem 3D



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



derinliklerinden gelip dünyanın yerli insanoğluna kafa tutan uzaylılar. Bu uzaylıların yaptıklarını anlatan kitapları, filmleri ve oyunları saymakla bile baş etmek mümkün değil. Ama aralarından bazları var ki onları da unutmak mümkün değil. Örneğin; bundan 13 yıl önce, 1996 yılında bilgisayarlarında hüküm sürmeye başlayan Duke Nukem 3D.

Aslında bu, Duke Nukem ile ilk tanıştığımız değildi. Sonunda "3D"si olmayanını 1991 yılından beri tanıyordu. 1993'te ise Duke Nukem II ile tanışmıştık fakat bu oyunların her ikisi de iki boyutlu oyunlardı. 1996 yılında Duke Nukem, -hemen hemen üçüncü boyuta sıçramış oldu.

Son derece eğlenceli oynanışının yanı sıra Duke Nukem 3D'yi bu kadar unutulmaz yapan ise pek çok kişiye göre fütursuz bir esprî anlayışı ve cinsel göndermelerle dolu ilk oyun olmasındı; hatta pornografiyi ve cinayeti övdüğü gerekçesiyle döneminde ağır eleştirilere uğramıştı. Fakat bu

durumdan rahatsız olanlar bile oyundan uzun süre uzak kalmadılar.

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

YIL 1991

TÜR Adventure

YAPIM Lucasfilm

DAĞITIM Lucasfilm

Birileri çıkışın "Adventure ödüllü" diyeli çok oldu. Bu görüşe katılanlar kadar itiraz edenlerin sayısı da çoktu. İşin aslı, adventure türü ölmeli fakat uzun zamandır köşesinde, eski güzel günler anarak ve tekrar tekrar anlatarak günlerini geçiriyor. Zaman zaman gözünde bir parlaklı belirse de adventure türünü çok uzun zamandır eskisi gibi ortalıkta göremiyoruz. Öztle, adventure yaşıyor, hatta arada güzel oyunlar bile çıkıyor ama eski zamanlardaki sıklıkta değil ve başarısı sürekli olmaktan uzak.

"Artık oyuncuların eskiye göre daha sabırsız olduğu, oyunlarda karşılaşlıklar zorlukları düşünüp onların üzerine giderek çözmek yerine daha hızlı

"çözümler aradıkları" yönündeki görüşleri tartışmaya burada yerimiz yetmez ama gerçekten de adventure'in kral olduğu eski günleri düşününce bu görüşlere hak vermemek de elde değil.

İşte güzel adventure zamanlarının güzel bir hatası; Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. İlk Monkey Island'dan tanıdığımız Guybrush Threepwood ve sevdiceği, güzeller güzeli Elaine'in, efsanevi korsan LeChuck'un hayaleti tarafından rahatsız edildiği ikinci oyun. Eğer eski takoz bilgisayarlarınızın sabit diskinde bu oyun için yer varsa kesinlikle boş geçmeyin.

ANOTHER WORLD

YIL 1991

TÜR Aksyon

YAPIM Delphine Software

DAĞITIM Interplay

Eski oyuncuları seviyor ve Another World ismini ilk kez duyuyorsanız, muhtemelen siz bu oyunu ABD'deki adı olan "Out of This World" olarak

biliyorsunuz demektir. Çünkü bu oyunu gözden kaçırmanız pek olanak yok. Her ne kadar anavatanı ABD'de piyasaya çktığı zaman çok ciddi bir ticari başarı yakalayamamış olsa da, ülkemizde neredeyse kendi ülkesindekinden bile daha çok ses getirmiştir.

Another World'un başarısının en büyük sebeplerinin başında görselliği geliyordu. Sinematik görüntülerile dönemi için çok yenilikçi grafiklere sahip olan oyun, aynı zamanda karakterlerin surat ifadelerinin konuşma sırasında farklılık göstermesi gibi -şu an için ufak bir detay gibi görünen fakat zamanı için bir devrim niteliğinde olan- yenilikleri ile çok ses getirmiştir. Aslında bir adventure oyunu da söylemeye uygun biraz daha ön planda olduğunu söylemek yanlış olmaz. Fakat her iki türün severlerine de kendisini kolaylıkla beigedirebiliyor.



Bir Oyun Yazdım...



Yok yok, hayır... "Oyun oynayıp para kazanıyorsun; oh ne ala!" sözlerini kabul etmiyorum. Bu kadar basit olsaydı herkes forma forma yazı yazar, her oyun oynayan, oyun dergilerine bir şeyler karalardı; değil mi?

Ama size bundan bahsetmeyeceğim. Öyle ya da böyle, bir şekilde tam 9 senedir oyun dergilerinde kendimi helak ediyorum. Kah oyun incelemesi yazıyorum, kah haber topluyorum, kah eğleniyorum, kah eleştirilere kulak tıkamak

Tamam; çabayı anlıyorum. Değişik bir dünyannın, değişik bir insanı hakkında, değişik bir konu konuşma şansına kavuşmuşsun ama düşün ki ben yedi yaşımdan beri oyun oynuyorum ve dokuz senelik dergi macerasının öncesinde başlayan web yazarlığını da hesaba katınca bin senedir oyunlara iç içeyim; artık konu bende "refleks"e dönüşmüştür.

de takip ediyorum. Henüz piyasaya çıkmamış oyunlar hakkında bilgi ve..." derken, biraz önce meraklı gözlerle bana bakan kişi soluk bir yüze bana el sallayarak, bu sefer bedenini de işin içine katıp bana veda ediyor ve yavaşça uzaklaşıyor.

Oysa ki bir gazetede düzenli olarak yazı yazan bir köşe yazarının işi ne kadar kolay.

- Ne iş yapıyorsunuz?
- XXX gazetesinde (XXX de biraz müstehcen oldu.) köşe yazarıyım.

- Aaa çok güzel! Peki ya siz? (Soru bana geliyor.)

- Bilgisayar dergisinde yazarlık yapıyorum. Oyun dergisi aslında. Yani bilgisayar oyunları. Orada oyun incelemesi yapıyorum, haber yazıyorum, oyun sektörü, donanım, oyun yanı... Anlatabiliyor muyum?

- Peki iyi günler... (Yavaşça kaçar.)

Bu bir değil, iki değil. Sürekli aynı şeyle karşılaşıyorum. Düşündüğünüzün aksine (Ne düşündüğünü bilmiyorum aslında.) çevremde sürekli oyun oynayan, oyunlarına sarılıp yatan insanlar yok. Tam tersine, o kadar az kişiyle oyun muhabbeti yapıyorum ki sonuçta geriye biraz önceki muhabbeti çevirebilecek kapasitede bir dolu adam kalmış oluyor. Hayır, onları suçlamıyorum; herkes her şeyden anlayacak değil ama benim de limitim doldu sanırım. Çoğu zaman bir dergiyle alakam olduğundan bahsetmemi bili; sonra birisi çıkar,

"Aaa Seda dergisinde de oyunlarla ilgili bir köşe vardı, ıskambil falan; o tip şeyler mi yazıyorsun?" der, ben de uzaya kaçiveririm, yazık olur...END

tsentuna@level.com.tr

Bilgisayar dergisinde yazarlık yapıyorum. Oyun dergisi aslında. Yani bilgisayar oyunları. Orada oyun incelemesi yapıyorum, haber yazıyorum, oyun sektörü, donanım, oyun yanı... Anlatabiliyor muyum?

için kafamı toprağın altına gömüyorum.

Fakat işin zor kısmı, kısa bir süre içerisinde bir tor oyunla uğraşmak değil; "oyun editörlüğü" kavramını anlatmak!

LEVEL'da yazarlık yaptığımı sağır sultan bile duydum; o konuda bir sıkıntı yok. Ama LEVEL'in aslında bir "ne" olduğunu bilen yok! Durum aynen şöyle gelişiyor:

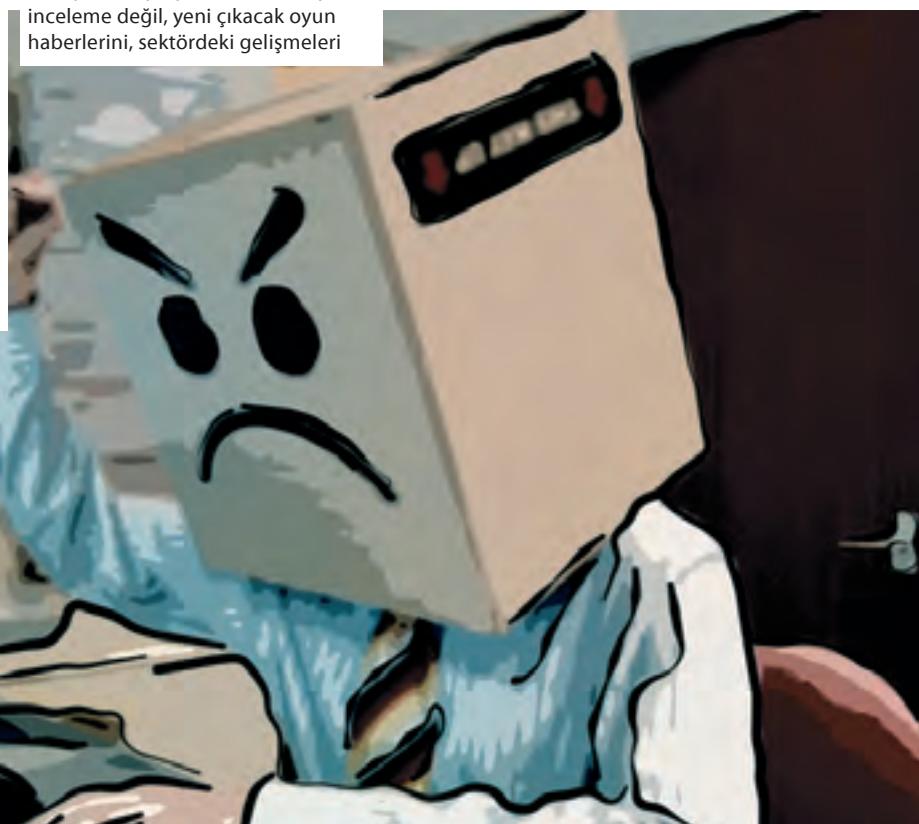
- Tuna, sen bir dergide yazarlık yapıyormusun?
- Evet.
- Ne dergisi o?
- Bilgisayar falan. (Oyun sözcüğünü özellikle sakladığımı dikkatinizi çekerim.)
- Bilgisayar oyunları diye duydum? (Artık nasıl bir araştırma yapıldıysa...)
- Evet öyle. LEVEL derginin adı da.
- LEVEL'ı duydum sanırım. (Bu konuda beş kişi doğruya söyleyorsa, diğer beşi kesin yalan söylüyor.)
- Evet bayağı uzun süredir piyasada; görmüşsunuzdur bir yererde kesin. Ve sonra can alıcı kısım geliyor...
- "Peki oyunları ne yapıyorsun sen tam olarak?" Yiyorum onları ben. Bazen kırıp sokaktan geçenlere de fırlattığım oluyor...

Dolayısıyla böyle bir soru gelince "ÖEH!" diye bağırasım geliyor. Tabii ben yine de efendiliğimle;

"Oyunları oynayıp inceliyorum." diye konuyu kapatmaya çalışıyorum. Konuya açmak, konuşmak, anlatmak ben de isterim ama karşımıda insan zaten biraz önceki cümleyi duyduğu anda bana ruhen ve "beynen" veda etmiş...

"Oyun incelemek mi? Yani oyunları yazıyorsun... O kadar mı?"

Bu şahane çıkışa cevap, "Hep inceleme değil, yeni çıkacak oyun haberlerini, sektördeki gelişmeleri





Siz Gerçek Misiniz?

Kızammı geçende geldiler bize vallih!

- Kim geldi ciniiimmm!?
- Vallih bilmem ne dergisiymiş adam "cörmany" dedi ima tam inlamadım.
- Ha onlar mii? Iman sen de; onlar konik editörmüşş.
- Hii ne biliyim bende beraber yímek yemeye gittik.
- Ya ben çay alıcam seenen?
- Bende kahve alayım.
- Çok sıra bekler miyiz aciba?
- Ay bilmeem ki gel bikalım.
- Tımmammm.

Şimdi aklınıza gelebilecek neredeyse tüm müzik eserlerini dinleyip keyif alabiliyorum. Çünkü önyargılarınızı atıp bir parçayı anlamaya çalışarak dinledikten sonra hepsinin keyfine varabilirsiniz

Geçen gün, iki kız yanımada tam olarak böyle bir sohbet etdilmişlerdi. Eh bizim çalışma alanınız dip dib olunca ister istemez böyle konuşmalara kulak misafiri olabiliyorsunuz. Aslında bu cümlelerin içerisinde şimdí aklımda kalmayan binbir farklı kelime ve yabancı sözcük de vardı ama günlük konuşmamda kullanmadığım için bunları aklımda tutamadım.

Ben her şeyin özenitle başladığını düşünürüm. Önce görür ve örnek alır, daha sonra kendi karakterimize göre davranışımızı yoğurarak kendi tarzımızı oluştururuz. Fakat her zaman özenli kalırsak bu defa da gerçek dışı bir varlığa dönüştüğümüzü düşünürüm. Ben de zaman zaman böyle olmuşumdur. Mesela ağır heavy metalci takıldığım dönemlerin başında yalnızca farklı olmak için kıyafet değiştirmekle başlamıştım. O dönemde feci halde Iron Maiden hastasıydım

ve doğal olarak Eddie'li enfes t-shirt'lerim vardı. Hatta hepsi hala annemlerdeki odamda, çekmecelerimde durur. Yanlarında da konser gününden beri yıkamadığım Guns'n Roses atkım vardır. Motorcu ceketim hala askıdadır. Babamdan gizli olarak kısa bir süre için taktığım küpem (Sallantılı gümüş bir tüdü, sağa sola takılınca sıkıldım.) ve kurukafa kolyem ise çoktan çöpe gitti sanırım. Bir ara kutulara bakmam gereklidir; belki de bulurum. İşte ortaokul son sınıf, lise ve üniversite döneminde böyle bir adamdım ben. Zamanla şarkı sözlerin anlayıp müziğin felsefesi üzerine daha çok kitap okumaya başladıkça kendi tarzım oturmaya başladım. Müzik dinledikçe siz olgunluğa eriştiğim bir sanattır bence. Şimdi aklınıza gelebilecek neredeyse tüm müzik eserlerini dinleyip keyif alabiliyorum. Çünkü önyargılarınızı atıp bir parçayı anlamaya çalışarak dinledikten sonra hepsinin keyfine varabilirsiniz. Özenti olmaktadır hiçbir zaman gocunmadım çünkü o zamanlar özenti olduğumun farkında bile değildim. Fakat özenti olarak kalmaktan yırtığımı çok sonraları fark ettim. Şimdi ise etrafımı gözlemleyip çok eğlениyorum.

Geçenlerde uzun zamandır üzendiğim bir işe başlayıp kaset koleksiyonumu MP3'e çevirmek için kollarımı sıvadım. 250 - 300 civarında kasetim olduğundan üşenmemi normal karıslarınız sanırı. Bir de buna kasetleri gerçek zamanlı olarak çevirdiğimi hesaba katarsanız karşılıkla işi siz düşünün. Tabii bunları çevirdikten sonra bir de bir yazılımla tek tek oturup kesmek ve sonra da parçaları adlandırmak gerekecektir. Neyse sonuçta sıvadım kolları; bir kez işin içine girdim. Kasetleri çevirirken bir yandan da dinledim tabii ki. Yeniden eskiye doğru gidiyordum. Allah'ım sira Portishead'e geldiğinde bu bunalım grubu nasıl dayandığımı anlayamadım. Herhalde aşk acısı çektiğim bir zamanda ya da mazoist bir ruh halindeyken almıştım, çevirmekten vazgeçtim. Daha da gerilerden Chris Rea'larım çıktı, sonra Bon Jovi'ler. Tabii bu işe beraber geçmişteki anılarım da depresti. O zamanki arkadaşlarım, aşklarım, konser anılarım, hatta parçaların video klipleri aklıma geldi. "Yaşasın youtube" deyip kliplerini aratabaktım ama sitenin hala yasaklı olduğu aklıma geldi. Daha da gerilerden Rocky IV ve son Mohikan'ın film müzikleri çıktı. Daha da derinlere indim ve Cinderella, Hard'n Heavy Slows, Annihilator derken resmen motorcu ceketimi dolaptan çıkartıp yeniden üstüme giyme isteğiyle karşı karşıya geldim.

Eğer siz de fırsat bulursanız bir gün geçmişe doğru böyle bir yolculuk yapın. Sonra da elinize telefonu alıp eski arkadaşlarını aramaya başladığınızda ben de aklınıza gelirim herhalde. akmenek@level.com.tr



Sevgili ceketim. Annemlere gidince dolaptan çıkartıp bir giyiyim.

Bilim Kurgu MMORPG Azlığı



Eski ve tutkulu bir devasa online oyuncusu olmama rağmen, hep eksikliğini duyduğum bir konuyu daima gündeme getirmiştirdir. Devasa online evrenler arasında bilim kurgu teması eksik kalmış, yetersiz kalmıştır; kalmaya da devam ediyor. Eve Online'ın kendi yanında başarısını bir kenara koyarsanız,

Dünyanın en kalabalık devasa online oyunlarının hep kılıç ve kalkanlı Orta Çağ fantezileri olması devamlı aklıma takılmıştır

dünyanın en kalabalık devasa online oyunlarının hep kılıç ve kalkanlı Orta Çağ fantezileri olması devamlı aklıma takılmıştır. Büyük harcamalar ve reklam kampanyaları ile geliştirilen Tabula Rasa'nın yeterli oyuncu bulamadığı için bu ay kapanması, dünyadaki

online oyun severlerin bilim kurgu temasını hiç sevmediğlerini, bütün gün ellerinde kılıç - kalkan, oradan oraya koşup ejderha kesmek üzerine bir hayal ve fantezi dünyasına sahip oldukları anlatıyor bana.

Dolayısıyla oyunlar, bu tutan Orta Çağ fantezilerinin biraz dışına çıkmaya kalkışınca sonları hezimet oluyor. Artık bu insanların nasıl bir kılıç sevgisi varsa, dünyanın en sevilen bilim kurgu dünyalarından, lazerlerle gezegenlerin havaya uçurulduğu, tuzla buz edildiği Star Wars'ta bile kılıç ögesini hikayenin ana unsuru olarak kullanmadan edememişler; varin siz düşünün insanların aklındaki kılıç - kalkan sevgisini, takıntısını.

Şimdi, bilim kurgu temali MMORPG sever bir insan evladı olarak, Star Trek Online gibi zengin bilimkurgu içeriğine ve özgün bir tasarıma sahip olacağımı düşündüğüm yeni oyunları bekliyor ama bir yandan da korkmaya devam ediyorum. Bir - iki bilim kurgu evreni daha çuvallarsa, yapımcılar riske girmek istemeyip hepten kılıçlı, kalkanlı, ejderhalı, WoW türevi oyunlara dalacaklar. İşte o gün, fezaya kaçip uzayı kardeşlerimize sığınma günüdür. cem@level.com.tr



Birkaç Jeton Üzrüne...

High score meselesi ezelden beri bilgisayar oyunlarına tutkun insanların en önem verdikleri oylardan biridir. "Ben 100.000 puanı geçtim, o da neymiş ben 250. level'i bitirdim" gibi cümleler ile birbirleriyle sidik yarıştıranlara oyun alemlerinde

Rekabet duygusunun insan doğasının temel taşlarından bir olduğu yadsınamaz fakat rekabetin insanı zalimlestirmesi, çirkefleştirmesi hiçbir alanda tasvip görmez

çok rastlanır.

Rekabet duygusunun insan doğasının temel taşlarından bir olduğu yadsınamaz fakat rekabetin insanı zalimlestirmesi, çirkefleştirmesi hiçbir alanda tasvip görmez. "Bilgisayar oyunları ise işin rekabet ve eğlence tarafının en güzel yaşandığı platformdur" diyebilir miyiz yoksa bir durum düşünmemiz mi gerekir?

Video oyunları üzerine yapılmış en dikkat çekici belgesel olan King of Kong: A Fistful of Quarters bilgisayar oyunlarındaki masumiyetin ne kadar erken dönemlerde kaybolduğunu bize tüm gerçekliği ile gösteriyor. Film, efsanevi arcade oyunu Donkey Kong'un 25 seneye yayılan ve bu satırlar yazılarken bile devam eden çirkin rekabetinin öyküsünü gözler önüne seriyor.

Her şey çok masumane başlıyor aslında. 15 - 17 yaş arası el beyin koordinasyonu fazla gelişmiş gençlerin koca arcade makinelерinin önünde Time dergisine verdikleri poz ile başlıyor. Video oyunlarının en ilkel döneminden bahsediyorum. 50 santime 75 santim ana kartların tek başına bir oyunu çalıştırıldığı dönemler bunlar. Donkey Kong günümüzün PES'i kadar popüler ve herkes atari salonlarında bu oyunun peşinde. Elbette herkes derken Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'nın gelişmiş ülkelerinden bahsediyorum.

Bu yıllarda Twin Galaxies isimli bir atari salonu işi bir level öteye götürüp uluslararası bir yarışma düzenlemeye karar veriyor. Twin Galaxies kurucusu Walter Day isimli bir şahsiyet. Kendisi saygınığını biraz kaybetmiş olsa da bugün bile Guinness tarafından Dünya Video Oyunları Resmi Hakemi olarak nitelendiriyor.

Twin Galaxies 1982 yılında gerçekleştirdiği turnuvada Nintendo tarafından sadece bir yıl önce geliştirilen ve piyasaya sürülen Donkey Kong zorluk derecesi yüzünden en çok oynanan ve sevilen oyun

oluyor. Billy Mitchell isimli sıra sıra boyaklı bir Amerikan oğlunu 874.300 gibi bir skorla en yakın rakibine 300.000 fark atıp kırılmıştır bir rekor elde ediyor. Bu akıl almadır skor Billy'nin kişiliğinin oluşmasında önemli bir rol oynuyor keza.

Bir video oyununda kazandığı başarından sonra her zaman bir kazanan olma ideاسına takılıyor. Elbette kazanan ve kaybeden arasındaki farkı abartarak sunan ABD'de yaşadığı için rolüne çabuk uyum sağlıyor. İşleri yolunda gidiyor. Yaşıdğı bölgenin en ünlü acılı tavuk kanadı sosunu üretiyor. Zengin oluyor. Daha sonra iri memeli, genel geber kanya göre süper seksi ve dul bir bayan ile evlenip combo'yu tamamlıyor.

Billy Mitchell'in rekoru kırmasından 24 yıl sonra Steve Wiebe isimli hayatı hiçbir zaman birincilikalamamış ama iyi mücadelede yüzünden hep takdir edilmiş, iyi niyetli, orta batılı bir kimya öğretmeni olarak Donkey Kong'un önüne oturuyor ve 1.000.615 gibi bir skorla rekoru kırmayı. Ama artık kötüluğun dünya üzerindeki merkezlerinden biri olan Mullet Hair Billy (herifcioğlunun saçları tam Chuck Norris modeli olduğundan bu tanımlama kullanılıyor) ve Twin Galaxies tayfası Wiebe'ye elinden gelen zorluğu çırktıiyor.

Bu bahsettiğimiz sadece filmin ilk 40 dakikasında olanlar. 2007 yılında çekilen belgesel bu mücadelenin büyük bir kısmını ortaya koysa da 2007'den sonra olanları internet'ten araştırıp öğrenmek zorundasınız. Belki o zaman arkadaşlarınızla bir video oyununda mücadele ederken biraz daha efendi olur, tüm saygınızzla bir gamer olmanın özünü kavrayabilirsizsiniz. yekta@level.com.tr





Long Live Rock'n Roll...

Yıl 1996... Aylardan Mart ya da Nisan; tam olarak hatırlayamıyorum. Elime bir albüm geçiyor; adı Heaven and Hell... Bir Black Sabbath albümü... Heavy Metal'le tanışmam... O gün, Ronnie James Dio'nun o eşsiz vokalinin, günümüze kadar geçen

Heavy Metal'e gönül vermiş benden daha genç dostlarımı da önerim; farklı müzik türlerine kapalı olmamalarıdır...

yaklaşık 15 yıl boyunca beni Heavy Metal'e bağlayacağından habersiz, saatlerce adı geçen albümü dinlemiydim; heyecanla, coşkuyla...

Aradan yıllar geçti... Yıl 2009... Mart ayında 30. yaşımlın günlerini tüketmeye başlayacağım. Nasıl geçti bilmiyorum bu kadar yıl... Bazi geceler hayatımın bilançosunu çıkarmaya uğraşıyorum. Pek kolay olmuyor... Yaşamın benden alıp götürdükleri mi yoksa benim yaşamdan kaldıklarım mı yekun olarak daha fazla tutuyor, hesaplıyorum. Ne var ki sonuç her defasında farklı çıkyor. Sanırım işlemlerde usulsüzlük yapmayı seviyorum...

Evet... Buncu yıl... Usul usul geçen buncu yıl... Yaşamında değişmeyen birkaç kavram ve ritüel var... Örneğin; halen

Galatasaray'lıyım, halen babamla birlikte futbol maçı izlemeyi birçok şeye değişim, halen kardeşimle karşılıklı oyun oynamayı seviyorum; onun da önceki sayıda kaleme aldığı dosya konusunda yazdığı gibi, geçmiş yıllarda Spectrum'da, Commodore'da, Amiga'da oynardık. Günümüzdeyse Xbox 360'da ya da PlayStation 3'te. Yegane fark bu... Halen bir içermeyi çok seviyorum, halen siyaset kurumu ve dolayısıyla teorileri, ekonomik / iktisadi açılımlar, sosyo-kültürel konular ilgimi çekiyor, halen uykuyu seviyorum, halen inançlıyım, inancı seviyorum ve halen Heavy Metal dinliyorum...

Bir Heavy Metal dinleyicisi olarak, "ilk gençlik yıllarındaki kadar fanatik ve muhafazakar mıyım" sorusuna vereceğim cevap ise "Hayır" olur.. Başka müzik türlerini de keşfetmeye ve bu farklı türlerin iyi örneklerini dinlemeye çalışıyorum son beş - altı yıldır... 10'lu yaşlarının ortasında veya sonrasında ya da 20'li yaşlarının başında, Heavy

Metal'e gönül vermiş benden daha genç dostlarımı da önerim; farklı müzik türlerine kapalı olmamalarıdır...

Yani sıra, Heavy Metal dinlemekten, daha önceki satırlarda da yazdiğim üzere, vazgeçmiş değilim. Fakat yazımın bu bölümünde bir ayrıcalık sunmak istedim: Yeni yeni Heavy Metal dinlemeye başlayan ve yazımı okuma zahmeti gösteren arkadaşlar bunu bir rica olarak da kabul edebilirler; sadece güncel grupları dinlemeyen, bu müziği sadece içki içmek ve küfür etmekten ibaret sanmayın, sadece distortion kullandığı için şarkılarında tek bir gitâr solo bile olmayan müzik top-luluklarını "Heavy Metal grubu" olarak adlandırmayın. Bu müziğin köklerine inin; orada siz AC/DC'ler, Motörhead'ler, Black Sabbath'lar, Deep Purple'lar, Judas Priest'ler, Iron Maiden'lar, Accept'ler karşılaşacaktır. Onların gemilerinde herkese yer var, merak etmeyin. Bu usta kaptanlarla uzun ve unutulmaz bir müzikal yolculuğa da hazırlıklı olun...

Geçen yıllar içerisinde hayatında, Heavy Metal'le bağıdaşık olarak değişmemen bir başka kavram da kaset dinleme alışkanlığımın devam etmesidir. Muhakkak ki CD'den de müzik dinliyorum fakat dile getirdiğim gibi, müzik kasetlerimin yeri bir başka... Hepsinin farklı anıları var benim için... Kimi yaşmurlu bir günde mutsuzken alınmışır, kimi çok mutluyken... Kiminin heyecanla ambalajını açarken kutusunu kırmışdır ki öyle kalmıştır, kimi halen bugün alınmış gibidir... Kimini ilk dinlediğim anı hatırlarım, kimini hatırlamam... Kimi uykusuz gecelerimde bana eşlik etmiştir, kimi uykuya dalmamda yardımcı olmuştur... Kimi King Diamond'dır, kimi Overkill, kimi Exodus'tur, kimi Savatage, kimi Helloween'dir, kimi Whitesnake...

Bir de aklıma, geçmiş yıllarda "Caravan" günleri geliyor... Önemli bir müzik topluluğu olan Kronik'in bu barda sahne aldığı dönemler; bilen bilir... Herkes evinde gibiymişti, herkes birbirini tanışın ya da tanımamasın selamlıyordu, herkesin yüzü gülerdi. Kronik, unutulmaz Heavy Metal klasiklerini çalarken, müdürlülerden oluşan koro tüm mekanı inletirdi. Gülen gözlerle kadehler havaya kalkardı... Heyecan vardı, coşku vardı... Mutluyduk; güzel günlerdi...

Hey gidi yollar...
doruk@level.com.tr





Duru Zihin

Uyandım, ama gerçekten uyandım; daha önce hiç hatırlamadığım derecede kendime geldim. Gözlerim, görmediği kadar net görüyor, kulaklarım hiç işitmedikleri kadar iyi iştiyor ve burnum, daha önce hiç farkına varmadığım kokuları alıyordu. Ne olmuştu, beynin neresi hangi etkiye maruz kalmıştı da bu kadar ayılıp kendime gelmiştim. Derin bir uykuya mahmurluğu aniden kendini bu güçlü algılar dünyasına bırakmıştı?

Dimdik oturuyordum; zerre yorgunluk, zerre kasılma yoktu bedenimde.

İçinde bulunduğum odanın, onun içinde bulunduğu binanın, sokağın, şehrin ve bütün dünyanın kesintisiz bir farkındalıkındaydım... Ve bunun tadını çıkartiyordum

Doğal duruşum buydu, ben buydum, enerji en tepeden en aşağıya kadar kesintiye uğramadan akiyordu. Zorlama yoktu, istemsiz müdahale yoktu, stres yoktu, muhteşem bir zindelik, doğal bir zindelik vardı.

Hafızam; hafızam inanılmaz derecede netleşmişti, düşüncelerim de

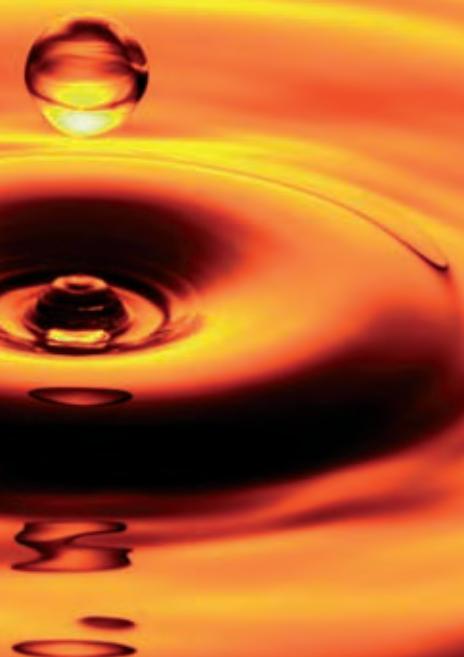
netleşmişti. O kadar berraktı, o kadar duruydular ki içinde bulduğum duruma duyduğum heyecan bile bu ruh hali ve düşünce denizinde rahatsız edici dalgalar yaratmadan doğal akışın bir parçası halindeydi.

Elimi havaya kaldırdığında havayı, duvara dokunduğunda duvarı hissediyordum. İnsanlar duvara dokununca duvarı hissetmeklerini sanırlar ama hissetmezler, sadece kafalarının gerisinde bir yerde, soğuk bir yere dokunulduğuna dair belli belirsiz, öneşmenmeyen bir his vardır. Ancak yaptığım hareketler kafamın gerisinde değil, düşüncelerimin tam merkezindeydi ve yaptığım herince hareketi gerçek anlamıyla hissederek yapıyordum. Normalde beynin eleceği ve filtrelediği bütün veriler sorunsuzca bilincime ulaşıyor ve işleniyor.

Ayağa kalkıp yürüdüğümde kafamın ve kulaklarının çevresinden akan havayı duyuyor, bütün bedenimle çevremdeki havanın yoğunluğunu, ısısını ve gayet hafif yürüyüşümde çevremden akışını hissedebiliyordum. İçinde bulduğum odanın, onun içinde bulunduğu binanın, sokağın, şehrin ve bütün dünyanın kesintisiz bir farkındalıkındaydım... Ve bunun tadını çıkartiyordum.

Bu yüksek ruh hali, biliyordum ki bir müddet devam edecek, sonra dış dünyanın etkileriyle, dalgalanmalarla sarsılmaya başlayacak, titreşimler üst üste binerek beni dalgalarla boğacaktı. 

agungor@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk



Mr. Orange: Şefik Akkoç

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

MERHABA

Merhaba LEVEL ahalisi,

Mr. White: Merhaba canım.

Nasılınız? Burak Abi, bebeğin hayırlı olsun! Bir gün gazete almaya gidiyordum; LEVEL'ı gördüm, merak ettim, aldım; o günden beri de alıyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi. Biraz da hile bölümünü uzatsanız çok iyi olur.

Mr. Brown: Teşekkür ederim. Ben de bekardım işte bir gün Bilge'yi gördüm, merak ettim, aldım; o günden beri de evliyim. Gerçekten çok güzel bir kız. Biraz saçlarını uzatsa çok iyi olur.

1. Ben konsol alacağım. "Hangisini alayım?" diye sormayacağım çünkü "Xbox 360" diyeceksiniz. Xbox 360 alıyorum. PC ölmeli, ölmeyecek de ama isimi garantiye almaliydim.

Eddie: Aferin!**Mr. Orange: Güzel.****Mr. Pink: Güzel seçim.****Joe: Nice.**

2. İkinci sorum MMORPG ile ilgili. Age of Conan: Hyborian Adventures Xbox 360'ta da oynanıyor. Bu nasıl oluyor? İnternet mi var Xbox 360'ta? Pek konsol bilmiyorum da.

Mr. Blonde: Xbox Live üyesi satın alıyor ve Xbox 360'a bir ethernet kablosu takarak internete bağlanmış oluyorsun.

Eddie: Konsolların başı kel mi sandın?!

3. Bir tane abi var; Xbox 360'ı bir kablo bulup bilgisayara takmış. Monitörü kapatınca Xbox 360 oluyor. Acaba bu kablounun adı nedir ve bu kablouy nereden bulabiliriz?

Mr. Blonde: Abinin adı Optimus Prime mı böyle PC - Xbox dönüşüyor?

Mr. Orange: Karışık ilişkiler bunlar...

Mr. Pink: Sanırım VGA kablosu ile Xbox 360'ı monitöre bağlamış.

Eddie: Kablonun adı değil de o abinin adı David Copperfield.

4. Bir sayınızda, Online bölümünde Hero Online'ı anlatsanız...

Eddie: Anlattık ama bir defa daha anlatabiliriz tabii ki.

5. Sizce Street Fighter serisi mi daha güzel, yoksa Tekken serisi mi?

Mr. Orange: Bence Street Fighter; Tekken ile pek bir münasebetim olmadı zaten.

Mr. Pink: İki farklı olaylar. Birisi iki boyutlu, birisi üç. Şahsen her ikisine de bayılmaktayım.

Eddie: Double Dragon!

6. En çok hangi MMORPG oyununu seviyorsunuz? (Ben Silkorad Online'ı seviyordum fakat yapımcısı Joymax işi paraya sardı. Ya abi, SRO'yu paralı yap o zaman. Oyna girilmiyor ya; ille de "Premium al" diyor.)

Mr. Brown: Vallahı bu kriz insanları mahvetti. Doğal olarak adamlar oyunu paralıya çeviriyorlar. Hep diyorum; bence bedava kaliteli MMORPG olmaz.

Mr. White: Eve Online.

Mr. Orange: En uzak olduğum tür ama yine de Matrix Online diyeceğim. (Niye ki?!)

Evet, sorularım bu kadar. Hepinize iyi çalışmalar! (Güzel kafifiye oldu.)

*Yusuf Kemal Tok***OYUNSUZ BİLGİSAYAR!**

Mr. White: Olmaz öyle şey.
Yanlış bu başlık.
Merhaba LEVEL dergisi sakinleri,
Mr. White: Sana da merhaba canım.

Nasilsınız? Şu anda çokok iyiyim!

Mr. White: Hangi an?

Mr. Orange: Hayırdır?

Joe: Nedir?

Derginizi yakından takip ediyorum. Daha yeniyim; son sekiz sayınızı aldım ve koleksiyon yapmaya başladım. Neyse, fazla uzatmadan sorulara geleymen.

Joe: Bir dahakine uzat lütfen.

1. İlk olarak ben oyunsuz bir bilgisayarın yüzüne bile bakmam ve yeni çıkan oyunların benim bilgisayarıma göre istekleri çok. Ben bu istekleri detaylı bir şekilde öğrenmek için sizin yardımınızı istiyorum. Mesela ekran kartını nasıl önerirsiniz, hangi marka?

Mr. Blonde: Donanım sayfalarında Recep'in tavsiye ettiği sisteme bakmayı tavsiye ederim.

Mr. Orange: Nedense ATI'ye bir sempatim var. Şöyleden 4870 yazan kutulardan birini kap derhal.

2. Aksiyon oyunlarını çok oynuyorum, özellikle de CoD serisini. Ancak artık bu serinin dışına çıkmak istiyorum. Hangi oyunu önerirsiniz aksiyon olarık?

Mr. Blonde: FPS'ye kastın, Crysis ve Warhead tabii ki.

Mr. Orange: "Mirror's Edge ve Far Cry 2" derim ama yepenyi bir şey istiyorsan F.E.A.R. 2: Project Origin.

Eddie: Dead Space, ilk Condemned, Bioshock...

Joe: Bioshock ve Mirror's Edge... Yatmadan önce üçer doz hafız...

3. Sadece PC oyunları oynamıyorum. Bende PlayStation var maalesef ve artık oyunlarını bulmak çok zor; hatta "imkansız" denilebilir. Ben artık yeri bir oyun konsolu istiyorum. En iyi oyun konsolu hangisi?

Mr. Blonde: En iyi konsol elindeki konsoldur, yoksa en yakında oturan arkadaşındaki konsoldur.

Joe: Hepsи çocuğumuz gibi ama Xbox 360, bir adım önde. Şunu da unutmamak gerek tabii ki; Xbox 360 henüz resmen girmedи Türkiye'ye. Yani oyunları yurt dışından alacaksın.

4. Kafama takılan bir soru var. Zaten burada amaç soru sormak, değil mi? Ben liseye hazırlanıyorum; sekizinci sınıfımdım. Dergi gibi yerlerde editör falan olmayı düşünüyorum. Size sorum şu: Köşe yazısı falan yazmak için nelere dikkat etmek gereklidir?

Mr. White: Eddie'ye bol bol yazı gönder, her gün mail at, dergiyi telefonla ara Eddie'yi iste, onu yeterince biktiran azımlı adayları dergiye yazar olarak alıyor. Ama önce azmini kanıtlaman gereklı çünkü bu çok azim isteyen bir iş.

Eddie: Beni biktiran insanları yazar olarak alıp sonra intihar süsü vererek ortadan kaldırıyorum.

Joe: Azim iyi, güzel de onu "boğma"yla karıştırılmamak lazım. Nice genç yetentekli yazar sırı sabırsız olduğu ve iki gün bekleyemediği için postalandı tarafımızdan. Bu tip adaylara "Spam'ci Yazar Aday Adayı" diyoruz LEVEL'da.

Mr. Orange: Ben de bilmiyorum çünkü hiç köşe yazısı yazmadım. Bakmayın Altıgen'de yer aldığım aylara.

5. Belki bu soru sizin için ne çok basit, ne de çok zor. (Saçma oldu, değil mi?) Benim MP4'üm var ama ya MP4 kafayı yedi ya da PC. USB kablosunu takıyorum müzik atmak için, şarj oluyor ancak müzik atmaya yarayan taşınabilir disk çıkmıyor. (Umarım anladınız ne demek istediğimi...) Eskiden böyle bir şey olmadı ama eski köye yeni adet geldi; artık böyle bir sorunum var. Bu sorunu nasıl çözerim?

Mr. Blonde: Bilgisayarım'a sağ tıklayarak Device Manager'a gel, buradan cihazı bul uninstall et, çıkar, restart et, yeniden

tak. Sürücüsü falan varsa yedeklemeyi, bulundurmayı ihmal etme bunu yaparken.

Mr. Orange: Creative Zen Neon 2 al; çok uzun süredir kullanıyorum ve en ufak bir sıkayıet yok.

Sorularım bu kadar abilerim, ablalarım. Yazımı çok dikkat ettim. Umarım yanlışım yoktur. Gürkan Kulaberoğlu

YAŞASIN LEVEL, YAŞASIN ELİF ABLA!

Mr. White: Ya ben bu mektubu okudum, mektubun hiç bi yerinde yaşasın "Elif Abla" vurgusu yok, kim attı bu başlığı buraya? Ne güzel iş, gelen mektupları ben tasnif etsem, her başlığı "Yaşasın Cem Abi" yazıyorum o zaman.

Eddie: Valla! ben de anladım!

mail'in başlığı bu ama mail'de hiç beni öven bir şey yok. Kırıldım açıkçası. İnsanları boş vaatlerle kandırmamak lazım.

Selam LEVEL dergisinin mitoloj tanrı ve tanrıçaları, Derginizi yaklaşık dört aydır takip ediyorum ve daha önce bu dergiyi almadiğım için kendimden utanıyorum!

1. İlk önce, derginizin teknik servis bölümünde yazan high-end özelliklerine uygun bir PC topladım. Yine de konsol almam gereklidir mi?

Mr. Brown: Bazı oyunlar sırı konsola çikıyor. Aslında herkesin evinde her konsoldan birertane olmalı bence. Ama o kadar para kimde gezer... Sen PC ile mutlu ol; ben öyle yapıyorum.

Mr. Blonde: Bence PC'nin tadını çıkart, gerek yok.

Mr. Orange: O kadar paraya kıydıysan unut konsolu.

Mr. Pink: Konsol almanın yeri, zamanı veya nedeni olmaz!

Joe: Sen bakma onlara Genç Batuhan. Al bir konsol. Konsol tatlıysa, PC tuzlu... Hayır, para anlamında değil. Evet, para anlamında. Hayır... Dağılım ullan! (Kendisine diyor. Yani, kendime diyorum.)

2. Bug'lı oyunlardan kurtulmak için orijinalden korsana mı geçiş yapmalıyım?

Mr. Blonde: Orjinal oyunlarda korsanda çekceğin pek çok sıkıntısı çekmezsin. Otomatik güncellemeler sayesinde başın ağrımız, uzun vadede çok daha karlıdır.

Mr. Orange: Her zaman kesin çözüm olmasa da bug miktarını büyük oranda çözen bir kurumdur orijinal oyun.

Mr. Brown: Bug'lı oyunlardan kurtulmak için orijinalden korsana geçiş yapma. Onlar da virüslü.

3. Oyun kitliği yine mi başladı?

Mr. Orange: Yağmur yeniden başladı!

Eddie: Ben o yağmuru göremiyorum ve moralim bozuluyor bu yüzden.

4. Sizin ofiste küfür etme olayları çok sık oluyor mu?

Mr. Orange: Bu ofiste küfür yok!

Mr. Brown: Bizim ofiste küfür edemezsin. Etrafta 60 kişi var; yemez.

5. Command & Conquer 3 Tiberium Wars'ın incelemesini yaparsanız güzel olmaz mı?

Mr. Orange: Geç oldu; biz artık çıkalım.

Eddie: Eh artık Kafa Ayarı'nda yaparız; az kaldı.

6. Oyun oynayıp para kazanlığınız doğru mu? (Doğru ise Elif Abla hangi saatler arası oyun oynar?)

Mr. Orange: Her şey ortada değil mi?

Mr. Brown: Eddie'yi oyun oynarken seyretsen çok

ÖDÜLLÜ İDİRÖ YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Sadece salata ve çorba yiyeceğim; az az böyle."

2. "Birileri kazanmamı istemedi"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden serif edilmişdir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ben bitirdim; Allah bitirdi."

Burak'ın LEVEL Ligi'nde Mirror's Edge 2D oynarken en basit noktada sürekli hata yaptığı için, oyunu zar zar bitirebildiğinde sarf ettiği cümle.

2. "Kısayolları kullanıydım ben Elif'i geçerdim."

Fırat'ın, Mirror's Edge Speedrun modunda Elif'in arayı epey açmasından sonra söylediği savunma cümlesi.

NOT: Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren üç okurumuz Eser Çelik, Gökberk Metin ve Ahmet Aydın oldu. Bu okurlarımız Tiglon'dan üç adet Prince of Persia (PC) kazandı. Kendilerine oyunlar en kısa zamanda gönderilecektir.

tiglon



⇒ **eglenirsin. Mesela geçenlerde monitöre yumruk savuruyordu.**
O günden beri onun içindeki hayvandan korkuyorum.

Eddie: Zamanın olsa ve çevremdekilerden yiyeceğim sitemleri gözle alsam haftanın her günü, 24 saat boyunca sadece tuvalet ve yemek molası vererek oyun oynayabilirim.

7. En sevdığınız oyunu söyle misiniz?

Mr. Blonde: Sistem formatlamaca, donanım takip çıkartmaca, kitapları düzenlemeye...
Mr. Orange: Ali Cengiz oyunlarına bayılıyım. Onun dışında Call of Duty olsun, NBA 2K olsun...

Eddie: Kolbastı. İyi çalışmalar. Derginizin formatını ve ekibini değiştirmeyin. Burak Abi, bebeğin hayırı olsun. (Biraz klasik ama analı - babalı büyüğün inşallah.)

Batuhan Yenigün

PSP HAKKINDA...

Selam olsun size bizi engin bilgileri ile aydınlatmaya kendini adamış LEVEL ailesi.

Mr. White: Sağol canım.

Derginizi 135. sayısından beri takip ediyorum. Bence "Derginizi begenerek okuyorum" cümlesi LEVEL'a bir hakaret olur. LEVEL, beni okurken başka dünyalara götürüyor. Mesela Faith ile damdan dama atlıyor, Kratos'la kılıç sallıyor, Prens'le duvarlarda koşuyorum. Sizce bu normal mi? Yoksa dergiye kendimi çok mu kaptırıyorum?

Mr. Blonde: Damdan düşmedikçe sorun yok.

1. Ben pansiyonda kalan bir lise öğrencisiyim ve şu an elimde

sadece bir PSP var. Bana iyi bir adventure oyunu önerebilir misiniz?

Mr. Orange: LEGO Indiana Jones: The Original Adventures.
Mr. Pink: Dead Head Fred.

2. God of War 3'ün hayranlarına ne zaman kavuşacağı hakkında bir bilginiz var mı?

Mr. Pink: Açıkladılar; Mart 2010.

3. PS2'de Guitar Hero: World Tour oynayabilmem için Guitar Hero gitarı mı almak gerekiyor?

Mr. Orange: Serinin bu oyunu, sadece gamepad'e sahip oyuncular için kilitli bir sandık gibi; yanı aparatları alman gerekiyor.

4. PS2 için iyi bir simülasyon oyunu önerebilir misiniz?

Mr. Orange: Heroes of the Pacific.

Mr. Pink: Pek simülasyon sayılmasa da Ace Combat.

5. Bu arada, beni Intel Gamex 2008'e çağırmadığınız için size biraz kirildim.

Mr. Pink: Çağırıldı yahu. Emin misin? Ben çağrırdı diye biliyorum. Çağırılmış olmamız lazım. Çağır. Çağırıtı...

Eddie: Aaa, çağrımadımızı beklemen hata. GameX senin de evin sayılır; bizim çağrımadımızı bekleme. Kimse beklemesin.

Joe: Aradım, açmadın.

Evet, yazım kurallarına dikkat ettiğimi düşünüyorum. Yayımlamasanız bile cevap verirseniz çok mutlu olurum.

Tolga Topçu

ÖYUNSEVERLER OLARAK BİZLER

Merhaba sevgili LEVEL üstatları,

Mr. White: Cigerimsin.

Nasilsınız? Umarım iyisinizdir.

Mr. White: Şahsen ben süperim, diğerlerini bilemem.

Eddie: Bencil...

Bence iyisinizdir çünkü o kadar oyun oynuyorsunuz ki canınız sıkılmıyor herhalde. Derslerden pek fazla vakit bulamıyorum ben. Üniversitenin bu kadar zor olacağını tahmin etmiyordum. (Bir de hukuk olunca bölümüm, tahmin etmek gerekiirdi.)

Eddie: Keşke sandığın kadar çok oyun oynayabilsek...

Dergiyi almaya başlayalı beş ay oldu. Daha önce almadıydum; malum derslerden pek vaktim olmuyordu. Şimdi her ay çıkışmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Almaya başlayalı daha beş ay oldu ama ben şimdiden kendimi size yakın hissetmeye başladım. Neysse sizi sıkmadan sorularıma geçeyim. (Geçmeden önce, Burak Abi'nin kızı olmuş; Burak Abi, tebrik ederim.)

1. Fotoğraflarınızda gözlerinizin altında bir çukurluk var; bu çok oyun oynamaktan mı?

Mr. Brown: Tebrik için teşekkürler. Tabii ki gözlerimin altı çukurlu.

Geceler boyu oyun oynuyoruz.
Mr. White: Oyun editörleri aslında hılkat garibesi olur, sanırım bu sırrımız fark ettin sen canım.

Mr. Orange: Bende de var mı ya?

Mr. Pink: Öyle oyun editöründe gözün çukur, kafan yamuk falan denmez; kalkıp geliriz oraya!

Eddie: Vallahi benim çukurlar doğuştan.

Joe: Photoshop hilesi o.

Matbaada sabote etmişler.
(Yuh! Bunu da matbaaya attı herif!)

Sakın yanlış anlamayın; Editörün Gizli Hayatı sayfasındaki fotoğraflarından yola çıkarak sordum. Gerci Tuna Abi dizi oyuncuları gibi poz vermiş ama yakışmış; Burak Abi ufukta bir yerlere bakıormuş gibi.

Ali Abi'ye sözüm yok; olağan şekilde çökmüş. Fırat Abi'nin ne yaptığıni çözemedim zaten. Şefik Abi'nin "Bak çekme; aha, çekiyor, dur, poz veriyorum" gibi bir ifadesi var. Elif Abla ise güzel çıkmış.

Mr. Pink: Ooh iltifata gel!

Teşekkürler Can.

Eddie: Mr. Orange'ın fotoğrafını ben çekmiştim; o sırada maç izliyordu. Önünde dikildiğim için

öyle garip bir hal almıştır suratı.

Joe: Ben yalnız bir kovboyum Can; that's the point man!

2. Ben Ultima Online hastasıyım da; siz de oynuyor musunuz Ultima? Eğer oynuyorsanız hangi server'da? Bence online oyular içinde bir numara Ultima; diğerleri onun yanında hikaye kalır. Sizce de öyle değil mi?

Mr. Brown: Ben UO'ya taa 1994'te başlattım.

İlk MMORPG'mdir. Ama artık oynamıyorum. Hatta karakterim bile silinmiştir.

Mr. Orange: Yanından geçmedim.

3. Hayat nasıl gidiyor?

Mr. Blonde: İş, güç, yuvarlanıp gidiyoruz işte...

Mr. Orange: Sıkıcı.

Mr. Pink: Kriz dolu.

Mr. Brown: Hayat kaka, pırt, pış piş ve enfes bebek kokusunu içime çekerek devam ediyor.

4. Her ay bir dergi çıkarmak zorunda olmanız hayatınızı monotonaştırmıyor mu?

Mr. White: Ben kendimi güzel kızlarla dolu bir ofise kapattım, biri omuzlarımı masaj yaparken, diğer ikisi kol kaslarını gevsetiyor, bir başkası salkımıyla ağzıma üzüm veriyor diğer ikisi de bacaklarından ayak parmaklarını kadar yorulan bedenimi yumuşacık elleriyle yoğunup, tüm bu monotonluğun bedenime çöken etkisini yok etmeye çalışıyor. Diğerleri için tespitin doğru ama. Bütün gün oflayıp puflayıp monitöre bakıyorlar.

Eddie: Vecih'i geçtin artık sen de Mr. White.

Mr. Blonde: Farklı dosya konuları ve projelerle hem kendimize, hem okuyuculara eğlence yaratıyoruz.

Mr. Orange: Doğrudur; arada duralmıyor değilim.

Mr. Pink: Şu saniye itibarıyle Mr. White ile samimiyetimi ilerletmeye karar verdim...

Mr. Brown: Bizler işini seven insanlar ve her ay yeni bir şey yazdığınızdan dolayı işimizden sıkılmıyoruz. Bu yüzden dünyanın en şanslı insanlarındanız. Aman nazar değmesin.

Joe: Yok canım, ne münasebet. Fazla zorlamama gerek yok; sorularım bunlardı. Umarım yayımlarsınız. Hepinize kolay gelsin. İnşallah yayınlarsınız.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KÜTÜ

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektiler belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayılmasına olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



("Umarım yayımlarınız"la aynı anlama geliyor; niye yazdım ki şimdî aynî cümleyi? Çok mu sorguladım,, Niye ki, ne oldu ki; bu cümle nereye gidiyor? Ne zaman oldu bunlar? Kim, ne, ne için? Şefik Abi yardım et!!!)

Mr. Orange: Vallahi etmem!

Can Koca

GOD OF WAR GELİYOOOR!

Selam LEVEL çalışanları, Derginizi yaklaşık bir buçuk yıldır, yani 15 sayıdır takip ediyorum; etmeye de devam edeceğim! Street Fighter'ı oynadığınızın şu günlerde siz daha fazla yormadan sorularına geçmem istiyorum.

1. Call of Duty 5'in zombi modu, Infinity Ward'ı etkiledi mi? Yani onlar da senaryo dışı eğlenceli bir mod yapacaklar mı?

Mr. Blonde: Şahsen böyle eğlenceli değişiklikleri başka oyunlarda da tecrübeimizi umuyorum, ama elbette bir kesinliği yok.

2. Ben tam bir God of War hayranıym ve ne yazık ki bir PSP sahibi değilim. Arkadaşımın PSP'lerinde oyunu bitirdim. Neyse sorum şöyle: Sizce God of War 3'ün kötü bir oyun olarak karşımıza çıkma olasılığı var mı? Bence yok; yani ikinci oyunun grafik motorunu kullansalar yine de şu anki çoğu aksiyon oyunundan kaliteli olur bence. Sizce?

Mr. Orange: Uzayan serilerin düşüre geçmesi kaçınılmaz bir durum ama God of War gibi sağlam bir kaleyi yıpratacağını sanmıyorum Sony'nin.

Mr. Pink: Son derece uzaktaktı çıkış tarihini ve elliindeki malzemeyi düşününce, ortaya kötü bir oyun çıkma olasılığı bir hayli düşüyor.

Eddie: Bol zaman, bol malzeme ve sağlam bir alt yapıyla çok oyunun bir şekilde mundar edildiğini gördük. Umarım God of War III bu oyunlardan biri olmaz.

Joe: Kratos'u LEVEL Online'daki avatarından çarpmışlar.

3. Geçen gün bir anda aklıma geldi: "Bu oyuncular yapanlar bir sürü emek harcıyorlar ve biz de güya uyanıklık yaparak korsanını alıyoruz" dedim kendi kendime ve dememle karar vermem bir oldu. Artık korsan oyun almayağım. Zaten bir PS3

sahibiym, CoD5'im ve DMC4'üm var. Killzone 2 için de para biriktirmeye başladım. Artık sadece verdığınız oyunları oynamacağım PC için. O yüzden biraz daha fazla FPS verirseniz sevinirim.

Mr. Blonde: Az ama öz oyun almak daha farklı bir tatmin duygusu veriyor insana.

Mr. Orange: İnsanoğlunun doymak ve kıymet bilmeyen yapısı nedeniyle büyülü bu korsan sektörü; seçicilik sıfır, zevk sahibi olmak sıfır. Bu kararı vererek en güzelini yapmışsin.

Eddie: Sen yeter ki iste Doğaç.

4. Fallout 3'te Megaton'daki atom bombasını patlatmışım mı? Ben şahsen patlatmadım. "İnsanlar yaşasın" diye düşündüm.

Mr. White: Bravo.

Mr. Blonde: Oyunu kaydedip denedim. Manzara muhteşem oluyor. Ama sonra oyunu geri yükledim, benim de vicdanım el vermedi.

5. Ben anime olayına yeni girdim ve şu anda Death Note'u izliyorum, bitmek üzere. Bana yine onun tadını verecek, yani hem düşündürüp, hem de aksiyon sunacak bir anime önerebilir misiniz?

Mr. Blonde: Death Note oldukça polisiye, o damardan giderek Dedektif Conan'ı tavsiye edeyim, çok eğlenceli ama tarz olarak alakasızdır. Birebir uyan bir anime, manga aklama gelmiyor ama gelirse dergiye yazacağımı emin olabilirsin.

Mr. Pink: O kadar Anime bölümü hazırlıyoruz, hala buradan tavsiye istiyorsunuz; gücündiyorum! Code Geass'ı tavsiye ettiğimi kimseye söyleme şimd...

6. PSN'e para yüklemek güvenli mi? SF4 için yüklemeyi düşünüyorum da.

Mr. Orange: Sony'nin insanları dolandıracağını sanmıyorum; yükle gitsin.

Mr. Pink: Bir şeycikler olmaz. Tabii bir hata yapıp kredi kartı bilgilerini sohbet ekranına yazma.

7. ATI Radeon X1550 serisi iyi mi? Benim geçenlerde ekran kartım yandı; tamirci bu kartı önerdi. Hem ucuz, hem de kaliteli olduğunu söyledi. Doğru mu bu?

Mr. Blonde: Daha iyi bir ekran kartı alsan iyi edersin aslında ama kalan sistem bileşenlerini

bilmeden bir şeyler söylemek güç.

Arkadan "Postal yolları taşılı" diye türkü çalışmaya başladı; ben en iyisi sorularımı bitireyim. Bu arada MMOFPS olarak "WolfTeam" diye bir oyun var, bakmanızı tavsiye ederim. Hepinize iyi oyunlar!

Mr. White: Listeme aldım.

Doğaç Özén

PARASIZLIĞIN GÖZÜ KÖR OLUSUN!

Sevgili (Biraz garip oldu.) LEVEL Ailesi, öncelikle nasılsınız? Giriş paragraflarını hiç yapamam, yapamadım. O yüzden direk surulara geçiyorum.

1. Benim bir bilgisayarım (!) var. Bilgisayarı Pentium 4 ve Nvidia FX5200 serisi ekran kartına sahip. Lütfen gülmeyin. Yeni bir bilgisayar alacağım. Sizce yeni alacağım sistemin özellikleri neler olabilir? Fakat 1000 Dolar'ı geçmeyeceğim.

Mr. White: Bence Eddie sana bi bilgisayar göndersin. Onun kullanmadığı son model yedi bilgisayarı var. Bazen sadece can sıkıntısından alış veriş merkezine gidip bilgisayar alıyor. Her kıyafetinin rengine göre

bilgisayarları var.

Eddie: Yok; saç rengime göre alıyorum ben o bilgisayarları. Kimseyle de paylaşamam kusura bakanın.

Mr. Orange: "recep@level.com.tr" derim ben.

2. Geçen ay verdığınız oyun çok güzeldi. Teşekkür ederim, devamını dilerim.

Mr. Pink: FlatOut'un devamını mı istiyorsun? Gözün doysun!

Eddie: FlatOut serisi tükenince biz yeni oyunu kendimiz yapıp vereceğiz. Bu arada bu ayki oyunumuz Galactic Civilizations II de çok iyi; oyna ve bizi hatırla.

3. Gelecek sayılarında C++ ve Java eğitimleri verebilirsiniz çok ama çok sevinirim.

Mr. Pink: Boş vakitlerimi doldurmak için C++ kursuna gittiğimizi biliyor muydunuz? Biz de bilmiyorduk...

4. Niye artık PS2 için güzel oyunlar yok?

Mr. Orange: Sony, dikkatini iyice PlayStation 3'e verdi ve arada da PSP'ye bakıyorum derken iyice unuttu PS2'yi. O parlak günler çok geride kaldı...

Söylediğim bitti Sayın LEVEL Ailesi. Yayımlarsanız sevinirim. Saygılarımla.

Bünyamin Çolak

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Sevgili Le Wil pideci, Nerde kaldı bizm pideler yaws, saat kaç oldu hadi ustam ikişerden altı, bi tek keessss...

**Okan Menevşeoğlu
Yedik onu biz!**

Konuya direk dalıyorum, Elif Abla patates sever mi? Seviyorsa elma dilim patates hakkında ne düşünüyor.

Not: Lütfen Postal'da yaymayı Patates Virüsü Selva Taşdemir

Bu kadar ısmarlama P.O.S.T.A.L. da görmemişti.

Level'ı sürekli takip ediyorum. Dergi koleksiyonum bile var.. idı. Annem pek nahoş duygularla gazetelerle beraber koleksiyonu da atmış.

Ihsan Okur

Bu mail'i senin yüzünden değil, nahoş duygularla eski sayılarını zi atan annen yüzünden P.O.S.T.A.L.'a koymuyoruz.

meraba level ahalisi yaw benim pc nin heralde ses kartı bozulmuş oyunlarda bazen hisirdio. bi tane kalite ses kartı wersenize allah rızası için :D ok öyle olsun were me zaten ben alırım küstüm sanal!!

Berkcan Şimşek

Öğülcan ve Berkcan Şimşek; danışmada bekleniyorsunuz!

SONRAKİ LEVEL

1 NİSAN'DA
BAYİLERDE

ALPHA PROTOCOL
KILLZONE 2
WHEELMAN



Tom Clancy's

H·A·W·X

İNCELEME

BUNU DA MI SEN YAZDIN TOM?



TÜRKİYE'DE İLK DEFA

10 TL DEĞERİNDE



Herkese Ücretsiz
Firewire Kablosu

DVD AYLIK YAYINDIR ISSN 1300-8419 312415 • YIL 14 2009/03 6.25 TL

CHIP, 2009'un teknoloji falına bakıyor
PC, video, TV, fotoğraf ve ses: Yılın flaş ürünleri ve satın alma tavsiyeleri □ 48

Herkese 145 TL Değerinde 7 Muhteşem Hediye!

CHIP 03/2009 www(chip.com.tr) TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

CeBIT 2009 Dikkat çekenler: Intel'in yeni süper İşlemcileri ve ilk sinema TV'ler ...

ZAMANDAN KAZANIN, PARA VE ENERJİDEN TASARRUF EDİN

PC'nizi sadece 0,8 saniyede başlatın CHIP OZEL WIN DYNAMIC TOOLS Dahice: PC göz açıp kapanıncaya kadar açılıyor. Üstelik %30 güç tasarrufu garanti! □ 44

Tam Sürüm: Müzik Yazılımı

HipHop 6 45 TL indirimle Kendi Rap Albümünü Hazırlayın

3 Muhteşem Video Kurs 30 TL indirimle PHP MySQL PHP MySQL Hacker & Güvenlik

Ayrıca ASHAMPOO CORE TUNER ve T-ABC.NET PERSONAL DIARY. Detaylı bilgi tətbiq kartonundan

TEST Inkjet yazıcılar Mükemmel kalitede çıkışlar için 10 yazıcı yarışıyor!

TEST Sabit diskler Sadece 126 \$'a 1TB disk alanı ve super performans

Birbirinden nefret eden yazılımlar! CHIP tamir paketi ile sisteminizdeki çakışan yazılım sorunlarını kolayca çözümleyin □ 98

Windows 7.5 hazır CHIP'in araçları ile Windows 7'yi bile geride bıraktırın!

araçlar, Yasal hacker araçları: Korsanların yazılımları sorunlarınızı çözmek için

DVD Mart 2009 RAP STAR OLMAK İÇİN BU YAZILIM ŞART HipHop ejay 6

Ülkemizde hala popülerseken RAP müziğine gönül verenler, sözlerin hazırlığı eksik olan müzik igen bu yazılım yarındaysa kosaçak. Siz de artık bir Rap Star olabilirsiniz!

T-abc.NET Personal Diary T-abc.NET Personal Diary T-abc.NET Personal Diary

WEB TASARIM EĞİTİMİ BÖLÜM II - PHP/MYSQL İLK DÜZEN

PRİSTİZA Gvard Shireli Mühtesem bir FP5, üstün ücretsiz PC açılışını hızlandıran yazılımlar, fotograf aracları, Hacker yazılımları, tarayıcı tekniklerini engelleyen araçlar, XP'nize Vista ve Windows 7'ye dönüştüren yazılımlar

Mart sayısı bayilerde!



CENK & ERDEM

MÜEBBET MUHABBET

BAYRAM SİLSİLESİ 1

- İşte bayramların böyle bir güzelliği var Erdem Bey. İnsanlar normalde sokaklarda birbirlerine omuz vurup geçerken bayramda herkes gördüğünün elini öpüyor. Benim sokakta 10 - 15 kişi elime sarıldı öpeyim amca falan diye.
- Ama bazen o daha sinir bozucu olabiliyor Cenk Bey. Yani omuz vurup geçmektense yani, alakasız bir adamın yol ortasında gelip sizin elinizi öpmesi falan böyle. Ama tabii bizim avantajlı bir yanımız var Cenk Bey. Yaş kemale erdiğ için artık bu bayram evde oturuyoruz, herkes bizi ziyarete geliyor değil mi?
- Çok güzel konuşunuz Erdem Bey. Bir de sevgili ziyaretimize pis velet adını verdığımız birtakım tanımadığımız tipler de geliyor. Onlara karşı ne yapmamızı salık verirsiniz?
- Şeker dağıtımında kullanıyoruz kendilerini Cenk Bey ve "al bakıym çocuğum, şu şekerleri git bütün mahalleye dağıt" biçiminde.
- Dağıtmaz ki, o hepsini yer onlar, onlar, onlar...
- Niye yesin Cenk Bey, çocuklar şeker yer mi?
- Çocuklar şeker yer, en çok da Şeker Bayramı'nda yer yani. Ramazan Bayramı'nda olur. Kurban Bayramı'nda çocuklara yeni kesilmiş kurban vermek lazımlı Erdem Bey.
- Ya da kesilmemiş kurban verip onlara kestiririz,

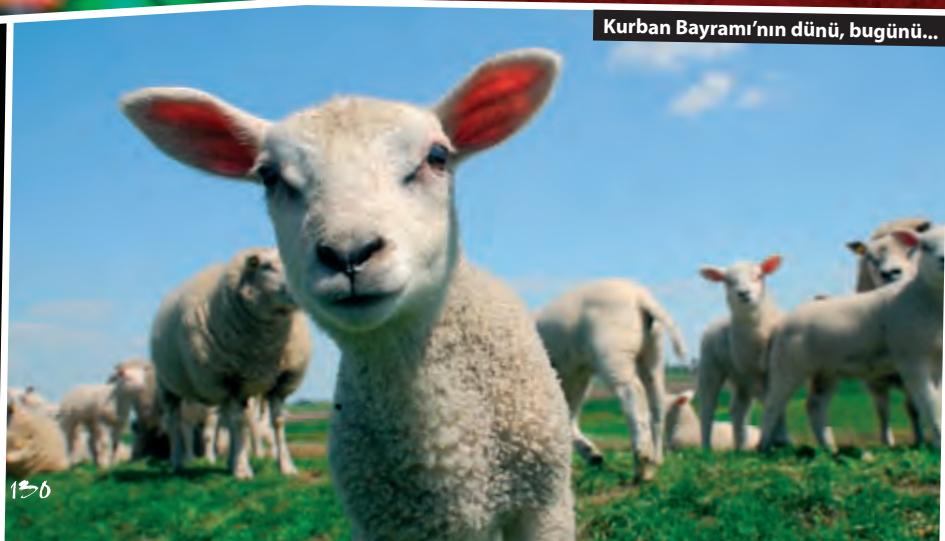
Biraz da şekerimiz var.



böylece bir olaydan daha kurtulmuş oluruz diye düşünüyorum.
- Güzel söylediniz Erdem Bey.
- Sağ olun, hep güzel söyleşim zaten Cenk Bey.
- Hi hi. Bir şarkı daha söyleyecek misiniz bugün?
- Yok hayır, bugün bu kadar şarkı yeter. Sevgili dinleyenler, bugün programımızda bayramla ilgili olsun, bayramla ilgizsiz olsun, pek çok önemli konu mevcut.
- İster istemez tabi.
- Illaki. Bu önemli konulara isterSENIRIZ biraz girizgah yaparsak Cenk Bey, neler olabilir?
- Kurban kesiminde dikkat edilmesi gereken hususlar bunlardan bir tanesi olabilir Erdem Bey. Onun dışında yine bayram olgsusu, eskiye ve yeniye bakıldığı zaman yıl bazında tarihte bayram nedir, bayramlaşmak, bayramlık, bayramcılık ve çeşitli eklerle bayram.
- Eski bayramları... Sizin galiba eski bayram koleksiyonunuz var Cenk Bey, birkirdiğiniz eski bayramlardan oluşan?
- Evet Erdem Bey. 1960'lı yıllarda beri biriktiriyorum.
- Onları bizlerle paylaşacağınız bugünkü programımızda.
- Evet, o zamanlardan kalan hediyeler, bayramlıklar; bu bağlamda bir müze açmayı düşünüyorum Erdem Bey. Yalnız o zamanlar kestığım kurbanlar biraz kokuyo, onu ne yapcam bilemiyorum.
- Onları da tartışırız Cenk Bey. Peki kurbanla ilgizsiz bir konu var mı? Kurban Bayramı dışında herhangi bir konumuz olacak mı programımızda?
- Evet tabii ki; tavşanlar olabilir, ne dersiniz Erdem Bey?
- Aaa, bakın ne kadar güzel bir konu Cenk Bey. Üstelik Kurban Bayramı'yla da hiçbir ilgisi yok.
- Olabilir aslında, yani koynu kesmeyeip "ben hadi bu Kurban Bayramı'nda tavşan keseceğim" diyen birileri

varsı bilemiyorum hani.
- Evet ama caiz değildir tabii ki Cenk Bey.
- Değildir.
- Dolayısıyla öyle birisi varsı...
- Hemen o bacağı elinden bırakın, değil mi Erdem Bey.
- Onları tavşan kesmemeye, normal koyn, deve, at, pardon at da yoktu.
- Abartmayalım evet.
- Koyn, deve işte, sığır falan gibi şeyleri kesmeye ikna etmeye çalışalım.
- Evet.
- Yani sanki mikrofonun ucunda "hayır, ben bu bayram tavşan keseceğim" diye tutturmuş bıri var gibi konuşalım, ne dersiniz? Aaa tamam. Programımızın biraz sonra gireceğimiz reklam sonrasında güzide bölümünü de ona ayırrız, havamızı buluruz diye düşünüyorum.
- Ona mı ayrırrız yoksa isterSENIRIZ onu Perşembe'ye mi ayıralım Erdem Bey?
- isterSENIRIZ Cenk Bey şunu da karşı komşuya verelim zira kendisi geçen bayramda bize koca bir but getirmiştir.
- Evet ama ben şu bağırsaklı saklayalım derim, kokrı yaparız Erdem Bey.
- Evet, bir de şu var Cenk Bey. Bu sevgili kurbanlarını keserken dikkat edeceğimiz şeyler arasında derisinin yüzümünde deriyi zedeleden nasıl yüzebiliriz falan olayına girecek miyiz Cenk Bey?
- Evet tabii ki Erdem Bey ama sevgili yüzüm sırasında su tuzlu olduğu için derimiz ister istemez zarar görecektir.
- Evet, dolayısıyla deriyi tekrar tuzlamaya gerek yok çünkü yüzüm içinde kullanılan su zaten tuzlu diyorsunuz.
- Eğer denizde yüzüyorSAK; ama bazı havuzlar var, onlarda klorlu su var Erdem Bey, orada yüzebiliriz.
- Cenk Bey, kurbanların derisini denizde mi yüzeiyoruz?
- Hayır, biz denizde yüzüyoruz Erdem Bey. Kurbanlar denizde yüzüyorlar mı bilmiyorum?
- Hayır, yani belki denizde deriyi yüzünce çıkması daha kolay olayordur falan diye şaptim.
- Erdem Bey, lütfen denizde deri yüzme ya da yüzme ya da buna bağlı tuzlama sistemlerini birbirine karıştırmaçalım.
- Çok teşekkür ederim Cenk Bey verdığınız bilgiler için. Ama daha henüz Cenk Bey verdiği bilgilerin 10'da birini bile vermedi sevgili dinleyiciler. Asıl bilgiler biraz sonra gelecek. Hoşça kalın.
- Ben bile heyecanlandım Erdem Bey.
- Ben heyecanlı değilim.

Kurban Bayramı'nın günü, bugünü...



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE EĞİTİM ALMANIN **TAM ZAMANI!**



259 TL'den
başlayan
taksitlerle!

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARIYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- ↳ AutoCAD, 3DS Max, VRay, Revit, Archicad, Inventor ve Rhino

444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

Microsoft
SOLB CERTIFIED
Partner Learning Solutions

Ericsson
Networking Academy

Authorized
Training Center

symantec.

Adobe AUTHORIZED
Training Center

Apple AUTHORIZED
Training Center

Autodesk Authorized Training Center

Google AdWords

LOGO AdWords

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altyapı | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay



VIN DIESEL

WHEELMAN



SOKAKLAR
ONUN SAVAS ALANI.
ARABALAR
ONUN GERCEK SILABI.



YAKINDA PC DVD VE PS3'DE!

www.wheelmangame.com

tiglon



PLAYSTATION 3

MIDWAY

© 2008 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not accept responsibility or accept responsibility for the content of any non-Midway website. The Tiglon logo is a trademark of Tiglon Studios, Inc., Midway, Akers, Akers 3D, Klone Link and the Klone logo are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.